



FACULTAD DE INGENIERÍA UNAM  
DIVISIÓN DE EDUCACIÓN CONTINUA

# Material didáctico del curso

## **Laboratorio de Creación, Gestión y Publicación de sitios Web con Macromedia**

Miguel A. Flores García  
mayo, 2005  
CC14



**DIVISIÓN DE EDUCACIÓN CONTINUA DE  
LA FACULTAD DE INGENIERÍA, UNAM  
EVALUACIÓN DEL PERSONAL DOCENTE**



Curso: CC14 Laboratorio de Creación, Gestión y Publicación de sitios Web con Macromedia

Instructor: Alejandro Rincón Z.

Duración: 16 Hrs.

**El propósito de este cuestionario es conocer su opinión acerca del desarrollo. Marque con una "X" considerando el siguiente puntaje. Es muy importante contar con su objetividad.**

10=Excelente    9=Muy bueno    8=Bueno    7=Suficiente    6=Malo    5=Deficiente

**EVALUACIÓN DEL INSTRUCTOR**

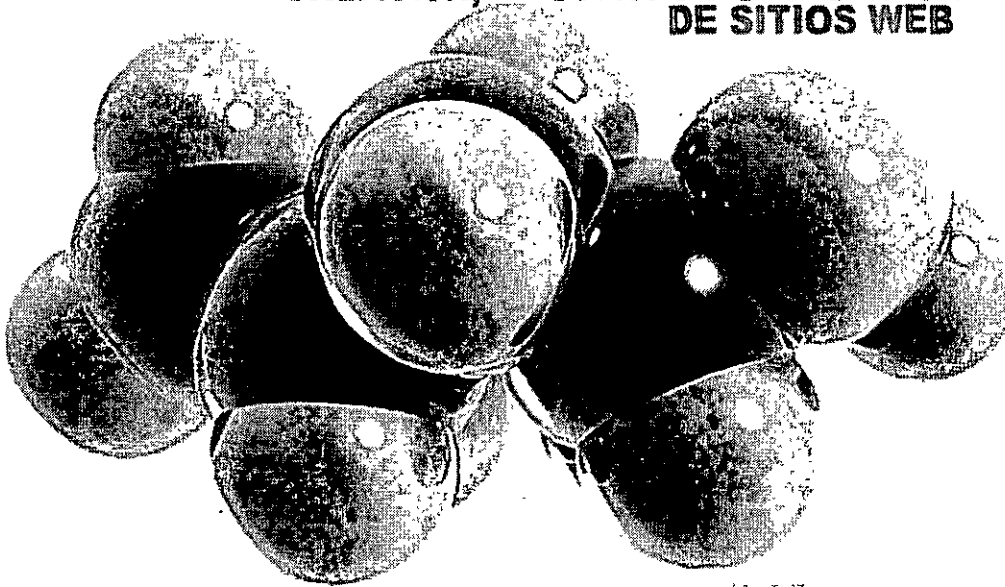
<b>Factores a evaluar</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>
1. Mostró dominio del tema						
2. Utilizo un lenguaje claro y sencillo						
3. Propicio la integración del grupo con el propósito de alcanzar el objetivo del curso						
4. Despertó y mantuvo el interés de los participantes						
5. El instructor supervisó adecuadamente los trabajos						
6. Resolvió oportunamente las dudas y los problemas de los participantes						
7. Manejo correctamente los apoyos y recursos didácticos durante su intervención						
8. Ante situaciones conflictivas presentadas por el grupo el instructor fue profesional en su actuación						
9. Ilustro los temas con casos prácticos						
10. Inició y concluyó puntualmente y empleó adecuadamente el tiempo destinado para su exposición						

**Comentarios y sugerencias:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

<b>Factores a evaluar</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>6</b>	<b>5</b>
1. El temario del curso cumplió sus expectativas						
2. El conocimiento adquirido es aplicable en las funciones que desempeña						
3. Los temas tuvieron una secuencia lógica						
4. Las instalaciones fueron adecuadas y cómodas						
5. La coordinación del curso fue adecuada						
6. La duración del curso fue suficiente						
7. Los ejercicios y la dinámica fueron acordes con el contenido del curso						
8. Los temas acordes tuvieron un equilibrio teórico práctico						
9. Los materiales de apoyo y manuales empleados fueron suficientes y de calidad						

**Comentarios y sugerencias:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**LABORATORIO DE  
CREACIÓN, GESTIÓN Y PUBLICACIÓN  
DE SITIOS WEB**



División de Educación Continua  
2005

División de Educación Continua  
2005

# 11 PUNTOS ESENCIALES PARA DEFINIR Y ORGANIZAR NUESTRA PÁGINA WEB

## 1 ¿Por qué la creación de una página web favorece mis emprendimientos?

Estar presente en la web equivale a tener un espacio para decir lo que usted es, lo que piensa, lo que hace, a una audiencia casi incalculable. La historia de Internet reúne relatos acerca de éxitos inmediatos, crecimientos vertiginosos y reconocimientos de alcances inusitados para aquellos que publicaron sus páginas en la Red de redes. La web es la herramienta privilegiada en Internet, debido a la posibilidad que ofrece de mostrar, vender, anunciar, cualquier cosa, durante las 24 horas, los 365 días del año, pudiendo acceder a la misma desde cualquier lugar del mundo al costo de una llamada local.

Por eso, ya sea que usted precise ofrecer mercadería, servicios o exponer una idea, cualquier persona podrá acceder a su información.

Ninguna herramienta hasta el presente ha logrado, a tan bajo costo, estos objetivos.

## 2 Algunas recomendaciones para organizar y realizar su web con más comodidad.

Cuando usted se propone estar en la Web, de encarar el diseño de un sitio. Es decir, crear documentos o archivos que se encuentran relacionados entre sí. Aunque tenga propósitos concretos y haya pensado exponerlos en sus páginas de manera más o menos agradable y clara, será conveniente que evalúe otros elementos que son ineludibles al construir un sitio. Por eso bien vale la pena que se detenga unos minutos para considerar algunas ideas claves que facilitarán su posterior realización.

## 3 Lo que tenemos que tener en cuenta con la creación de un sitio web.

**Coherencia interna:** Al navegar, usted va desplazándose de página en página y observa como el diseño, el color, el nombre, el logo, se repitan a lo largo de todas ellas creando una idea de homogeneidad, de integridad para todo el sitio.

**Propósito:** Toda página web tiene un propósito para estar en Internet. Por ejemplo, [www.downloads.com](http://www.downloads.com) es un sitio que ofrece descargar programas para uso cotidiano.

**Componentes:** Cuando todo esté relacionado y ya sepa a quién se quiere dirigir y con qué propósito, deberá decidir qué elementos lo ayudarán a presentar su información, facilitando la comunicación y propiciando la interactividad.

Ya podemos empezar a organizar un poco mejor el sitio web después de haber reconocido las características señaladas en los puntos anteriores...

- Defina el propósito del sitio (objetivo).
- Establezca el alcance de su sitio.
- Piense en la estructura del sitio.
- Cree las página o documentos.
- Personalice el sitio.
- Verifique el sitio (controle el correcto funcionamiento).

- Publique el documento.

#### 4 Defina el propósito del sitio.

Preguntas que lo ayudarán a encontrar un propósito:

- ¿Qué motivos lo impulsaron a crear su sitio?
- ¿Quiere contarle a la gente lo que usted fabrica, ofrece sus servicios, exponer sus intereses?.
- ¿Quiere emitir opinión sobre un tema determinado, expresar una idea?

Recuerde al construir su sitio que su propósito debe quedar rápidamente explicitado, esto le permitirá al visitante reconocerlo y decidir, inmediatamente, si desea permanecer o no en él.

#### 5 Estableciendo el alcance de su sitio.

Cuando organice su sitio determine el tema que abordará; podrá optar por un alcance general para luego profundizar en tres o cuatro aspectos más específicos, o puede optar por un alcance limitado.

Recuerde ofrecer en su sitio la posibilidad de que el visitante se comunice con usted, ya sea para pedir más información, plantear sus problemas u opiniones, solicitar soporte técnico, etc. Esta posibilidad brinda un espacio de interactividad en el sitio.

#### 6 Pensando en la estructura del sitio.

Estas son tres características que puede tener en cuenta para la estructura de su sitio:

**Introducción:** Presente el sitio y brinde un breve resumen de la propuesta a los visitantes.

**Centro de la propuesta:** Enuncie los contenidos de su sitio con breves comentarios.

**El elemento "seductor":** Explícite los motivos por los que un visitante debería volver a visitar su sitio web.

#### 7 Cree las páginas o documentos.

Comience por una página de inicio simple (index), donde enuncie, brevemente y de manera atractiva, lo que está ofreciendo al visitante, y luego en otros documentos desarrolle estas primeras ideas. Planifique, deténgase, no lo considere una pérdida de tiempo. Ahora es el momento de pensar cómo organizar sus ideas y qué estrategias generará, antes de construir un sitio.

#### 8 Personalice el sitio.

Ya hemos creado la estructura básica y ya está en condiciones de incorporar elementos de diseño que hagan más atractivo su documento, pues aumentarán su impacto visual a su interactividad.

Si tiene ideas, opiniones, información, Internet es un buen medio para publicarlas y si las presenta con sonidos, gráficos, videos, -multimedia- creará páginas muy impactantes, dinámicas e interactivas, lo que invitará a recorrerlas y a visitarlas una y otra vez.

Recuerde que cuenta con apenas unos minutos para atraer la atención de su audiencia y convencerla de que vale la pena permanecer en su sitio.

### **9 Organice el material.**

Para presentar organizado en contenido de sus paginas recurra a líneas para dividir secciones, columnas, listas, distintos formatos de texto y de párrafo, etc...

### **10 Creando espacios interactivos.**

Si consideramos que un sitio es poderoso cuando resulta útil para sus visitantes, un factor a considerar debe ser el servicio que brinda.

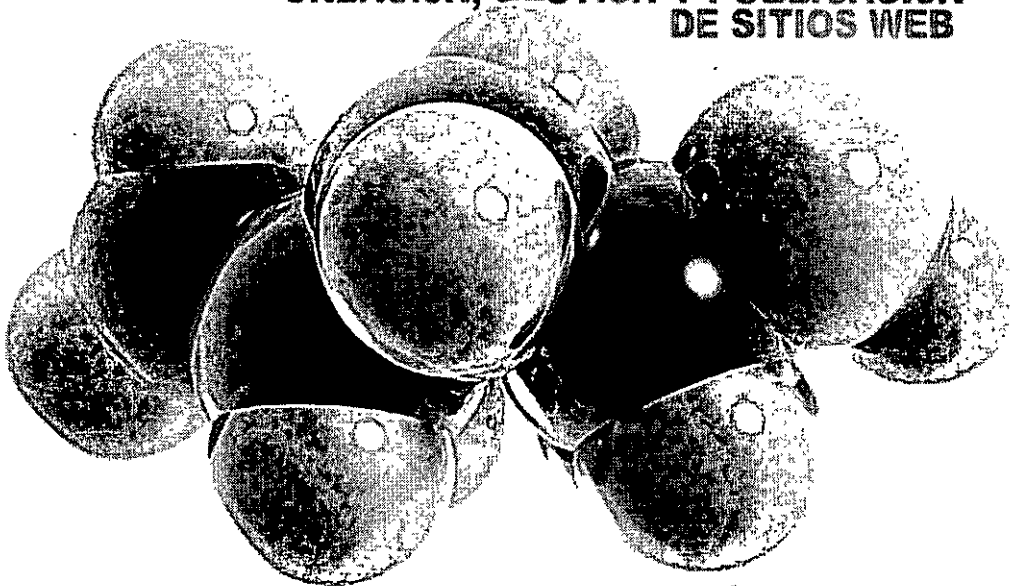
Aparentemente, la utilidad crece con las interactividad y, si ésta es sincrónica, se crea la posibilidad de diálogo, un factor importantísimo para relacionarse con su audiencia.

Su visitante debe sentir que no está comunicado con una máquina, sino con otra persona a través de una máquina.

### **11 El toque final.**

Todo sitio bien diseñado debe incluir una referencia final a la autoría intelectual del material y establecer puntos de contacto para comentarios o para la obtención de mayor información.

**LABORATORIO DE  
CREACIÓN, GESTIÓN Y PUBLICACIÓN  
DE SITIOS WEB**



División de Educación Continua  
**2005**

### Inconvenientes de usar frames

- QUITAN espacio en la pantalla. El espacio ocupado por los frames fijos se pierde a la hora de hacer páginas nuevas, porque ya está utilizado. En definiciones de pantalla pequeña o dispositivos como Palms, este problema se hace más patente.
- Fuerzan al visitante a entrar por la declaración de frames. Si no lo hacen así, sólo se vería una página interior sin los recudros. Estos recuadros podrían ser insuficientes para una buena navegación por los contenidos y podrían no conservar una buena imagen corporativa.
- La promoción de la página sería, en principio, más limitada. Esto es debido a que sólo se debería promocionar la portada, pues si se promocionan páginas interiores, podría darse en caso de que los visitantes entrasen por ellas en lugar de por la portada, creandose el problema descrito en el punto anterior.
- A mucha gente les disgustan pues no se sienten libres en la navegación, pues entienden que esas partes fijas están limitando su movilidad por la web. Este efecto se hace más patente si la página con frames tiene enlaces a otras páginas web fuera del sitio y, al pulsar un enlace, se muestra la página nueva con los marcos de la página que tiene frames.
- Algunos navegadores no los soportan. Esto no es muy habitual, pero si estamos haciendo una página que queramos que sea totalmente accesible deberíamos considerarlo importante.
- Los bookmarks o favoritos no funcionan correctamente en muchos casos. Si queremos incluir un favorito a una página de un frame que no sea la portada podemos encontrar problemas.
- Puede que el botón de atrás del navegador no se comporte como deseamos.
- Si quieres actualizar más de un frame con la pulsación de un enlace deberás utilizar Javascript. Además los scripts se pueden complicar bastante cuando se tienen que comunicar varios frames entre si.

### Conclusión

El trabajo con frames puede ser más o menos indicado dependiendo de las características de la página a desarrollar, es su tarea saber si es su caso particular de utilizarlos o no.



## **VENTAJAS E INCONVENIENTES DEL USO DE FRAMES**

**Veamos una serie de cosas buenas y malas derivadas del uso de marcos o frames a la hora de diseñar y utilizar un sitio web.**

El diseño con frames es un asunto bastante controvertido, ya que distintos diseñadores tendrán unas u otras opiniones.

En nuestra recomendación para este laboratorio, pensamos que es preferible no utilizarlos, aunque eso depende del tipo de sitio web que estés construyendo, ya que en algunos casos sí que sería muy adecuado su uso.

Vamos a colocar unas ventajas e inconvenientes del uso de marcos (frames). Sin embargo se respetan otras opiniones en el uso de estos =)

### **Ventajas de usar frames**

- La navegación de la página será más rápida. Aunque la primera carga de la página sería igual, en sucesivas impresiones de páginas ya tendremos algunos marcos guardados, que no tendrían que volverse a descargar.
- Crear páginas del sitio sería más rápido. Como no tenemos que incluir partes de código como la barra de navegación, título, etc. crear nuevas páginas sería un proceso mucho más rápido.
- Partes de la página (como la barra de navegación) se mantienen fijas y eso puede ser bueno, para que el usuario no las pierda nunca de vista.
- Estas mismas partes visibles constantemente, si contienen enlaces, pueden servir muy bien para mejorar la navegación por el sitio.
- Mantienen una identidad del sitio donde se navega, pues los elementos fijos conservan la imagen siempre visible.

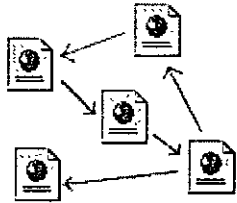
**LABORATORIO DE  
CREACIÓN, GESTIÓN Y PUBLICACIÓN  
DE SITIOS WEB**



División de Educación Continua  
2005

# USABILIDAD EN SITIOS WEB

## La estructura es importante



La estructura de un conjunto de páginas web es muy importante, ya que una buena estructura permitirá al lector visualizar todos los contenidos de una manera fácil y clara, mientras que un conjunto de páginas web con una mala estructura producirá en el lector una sensación de estar perdido, no encontrará rápidamente lo que busca y terminará por abandonar nuestro sitio.

## Planifique la estructura antes de empezar

Antes de crear un conjunto de páginas web uno ha de tener una idea clara de cómo va a ser la estructura de dichas páginas, es conveniente hacer algún esquema sencillo, para la mayoría de los casos una hoja de papel y un lapicero bastará, pero si el emplazamiento va a albergar un gran número de páginas es recomendable usar algún tipo de programa que permita manejar estructuras de tipo grafo.

## La estructura depende del contenido

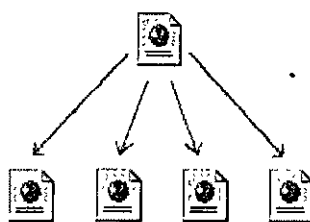
No es lo mismo crear una estructura de navegación para un sitio que desea publicar información al estilo de un libro cuya estructura estará formada por capítulos, este tipo de información se adapta bastante bien a una estructura lineal como jerárquica. Mientras que un sitio donde se expone un tutorial o un tour es más apropiada una estructura de tipo lineal.

## Tipos de Estructuras..

### Jerárquica

La estructura jerárquica, es la típica estructura de árbol, en el que la raíz es la hoja de bienvenida, esta hoja se puede también sustituir por la hoja de contenido, en la que se exponen las diferentes secciones que contendrá nuestro sitio. La selección de una sección nos conduce asimismo a una lista de subtemas que pueden o no dividirse.

Este tipo de organización permite al lector conocer en qué lugar de la estructura se encuentra, además de saber que, con forme se adentra en la estructura obtiene información más específica y que la información más general se encuentra en los niveles superiores.

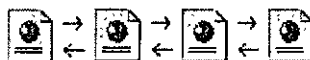


### Lineal

La estructura lineal es la más simple de todas, la manera de recorrerla es la misma que si estuviésemos leyendo un libro, de manera que estando en una página, podemos ir a la siguiente página o a la anterior.

Esta estructura es muy útil cuando queremos que el lector siga un camino fijo y guiado, además impedimos que se distraiga con enlaces a otras páginas. Por otra parte podemos causar a lector la sensación de estar encerrado si el camino es muy largo o poco interesante.

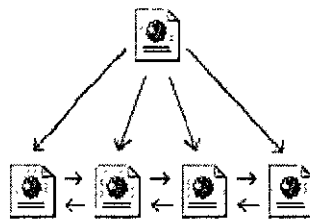
Este tipo de estructura sería válido para tutoriales de aprendizaje o tours de visita guiada.



## Lineal con jerarquía

Este tipo de estructura es una mezcla de la dos anteriores, los temas y subtemas están organizados de una forma jerárquica, pero uno puede leer todo el contenido de una forma lineal si se desea.

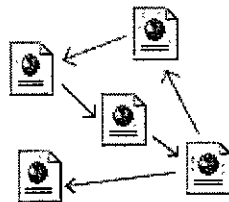
Esto permite tener el contenido organizado jerárquicamente y simultáneamente poder acceder a toda la información de una manera lineal como si estuviésemos leyendo un libro. Esta guía sigue básicamente este tipo de estructura.



## Red

La estructura de red es una organización en la que aparentemente no hay ningún orden establecido, las páginas pueden apuntarse unas a otras sin ningún orden aparente.

Este tipo de organización es la más libre, pero también es la más peligrosa ya que si no se informa al lector de en dónde se encuentra, puede perderse o puede no encontrar lo que anda buscando o no llegar a ver lo que le queremos mostrar. Por eso es muy recomendable asociar la estructura de las páginas con alguna estructura conocida, como por ejemplo la de una ciudad.



## **Navegación**

Unos de los apartados más importantes en el diseño de páginas Web son los elementos de navegación. Ya que son los que nos permiten movernos a través de las diferentes páginas que hemos construido.

### **Duplique los elementos de navegación si es necesario**

Si sus páginas tienen normalmente un tamaño superior al de una pantalla y media, considere la opción de duplicar los elementos de navegación al principio y al final de las páginas.

### **Añada un enlace al principio de la página**

Si la página es suficientemente larga proporcione al final de la página un enlace al principio de la misma.

### **No cree páginas que sean un callejón sin salida**

Al menos cada página Web ha de tener un enlace por el cual se pueda continuar la navegación.

### **Diseñe una estructura clara**

Asegúrese de que proporciona un camino cómodo para visitar todas las páginas Web de su sitio. Si no tiene en cuenta esto perderá la mayoría de los lectores tras las primeras páginas.

### **Proporcione índices**

Si le es posible facilite un índice con el contenido del sitio. Procure que el índice sea fácilmente accesible, puede hacer un "frame" o puede ponerlo al principio o al final de la página.

### **Si usa una paleta de navegación gráfica, proporcione enlaces de texto**

Si usa una paleta de navegación gráfica, el lector no puede moverse por las demás páginas hasta que el gráfico no esté cargado, pero si pone enlaces de texto el lector puede moverse antes y no tener que esperar.

## **Tamaño de las páginas**

### **Las personas no hacen scroll**

Si quiere captar la atención del navegante, no haga la página más grande de una pantalla. Muchas de las personas que navegan por Internet no consultan la parte inferior de las páginas porque no saben que hay más información en la parte de abajo.

### **Haga las páginas de una pantalla y media**

En general es una buena costumbre no hacer páginas de tamaño mayor a una pantalla y media. De esta manera evitará muchos problemas y facilitará la lectura de las páginas. Las páginas de tamaño una pantalla y media son cómodas de leer y no saturan al lector con demasiada información.

### **Páginas largas para grandes documentos**

Si necesita poner gran cantidad de texto escrito que ha de leerse completo, es recomendable hacer una única página larga. Es menos molesto hacer scroll a lo largo de una ventana que seguir un enlace a la siguiente parte del documento.

## **En cada documento**

### **Firme los documentos**

Todos los documentos deberían firmarse. De esta manera se identifica al autor del documento, además de hacerse responsable de su contenido. Si el documento contiene información importante o de valor, firme el documento digitalmente con algún método seguro como puede ser PGP (<http://www.pgpi.org/>)

### **Contacto con el autor**

Así mismo sería bastante conveniente que se proporcionase información de cómo contactar con el autor. Una manera sencilla es crear una página con las señas del autor e introducir un enlace a dicha página al final de cada documento.

### **Feche las páginas**

Es muy importante fechar los documentos, al fechar los documentos situamos el contenido de los mismos en un contexto en el tiempo. Si el documento está fechado, el lector es capaz de saber si la información es actual o por el contrario está obsoleta.

### **Tenga cuidado con el formato de las fechas**

Hay que ser cuidadoso con el formato de las fechas y usar formatos como 3-4-98 que pueden llevar a confusión al ser leído por personas de otros países. Ya que la anterior fecha se puede interpretar como el 4 de Marzo en vez del 3 de Abril.





## Enlaces

Los enlaces permiten enriquecer el contenido de la información con datos suplementarios, pero se ha de tener precaución ya que pueden hacer confusa la lectura de una página.

### **Escriba como si no hubiese enlaces en el texto**

#### **Es preferible:**

José Martínez ha desarrollado un nuevo método de generación de números primos.  
En nuevo método de generación de primos está aquí.

### **Elija palabras significativas o frases para los enlaces**

El texto enlazado debe definir el contenido de la información a la que refiere. De ser posible de manera que no sea necesario leer todo el párrafo para comprender el significado del enlace.

### **Elija la longitud apropiada del enlace**

Si bien como hemos dicho antes el enlace ha de ser suficientemente significativo, un enlace demasiado largo también es perjudicial ya que dificulta la lectura del texto.

### **Asegúrese de que el lector conoce la información a la que va acceder antes de saltar**

Si el lector salta a un enlace que no resulta ser lo que esperaba, se va a encontrar confundido y frustrado al no conseguir la información que desea.

### **Los enlaces modifican el énfasis de la frase**

Hay que tener en cuenta que al hacer un enlace sobre una parte del texto esta se realza y puede distraer al lector del significado principal del párrafo.

José Martínez con su nuevo método ha generado el primo más grande en una Sun Sparc.

En esta frase queda remarcado Sun Sparc cuando lo más importante de la frase es el nuevo método.

## Resalte el texto diferente

Cuando realice enlaces consecutivos similares, resalte la información que diferencie unos enlaces de otros.

Libros sobre Economía.  
Libros sobre Medicina.  
Libros sobre Historia.  
Libros sobre Educación.

Libros sobre Economía.  
Libros sobre Medicina.  
Libros sobre Historia.  
Libros sobre Educación.

Incluso se puede mejorar si  
quita el texto redundante.

Libros sobre:

- Economía.
- Medicina.
- Historia.
- Educación.

## No cambie el color de los enlaces

Aunque esté permitido, ahorrará tiempo y evitará confusión al lector si no cambia los colores por defecto de los enlaces, puesto que el lector está acostumbrado a ellos y lo asocia con los sitios que ya ha visitado y los que todavía no.

## Compruebe el funcionamiento de todos los enlaces

Resulta bastante desagradable intentar saltar a un enlace y comprobar que dicho enlace no funciona o que la página a la que se referencia ya no existe, por eso hay que comprobar el funcionamiento de todos los enlaces que hay en nuestras páginas. Existen programas que realizan esta tarea automáticamente.

Existen dos tipos de enlaces, los enlaces internos y los enlaces externos. Los enlaces internos son aquellos que referencian páginas que son nuestras, es decir que poseemos el control de esas páginas. Y los enlaces externos referencian páginas de otras personas sobre las que no tenemos ningún tipo de control.

Se han de comprobar el funcionamiento de los enlaces internos cada vez que modifiquemos nuestras páginas y se han de comprobar los enlaces externos de una forma periódica.

## Independencia del navegador

### Cíñase a un estándar

La organización (<http://www.w3.org/>) es el organismo que establece los estándares en la red. Asegúrese de que sus páginas cumplen alguno de estos estándares. Por ejemplo el estandar HTML o el estandar CSS

### Valide sus documentos

Con el uso de estos programas usted podrá validar sus documentos y comprobar que cumplen ciertas especificaciones. De esta manera sus páginas se visualizarán correctamente en cualquier navegador. De nuevo puede usar los validadores de documentos de W3C, el validador de HTML y el validador de CSS.

### Visualice las páginas en diferentes navegadores

Aunque sus páginas cumplan el estándar es recomendable que compruebe que sus páginas se visualizan correctamente en los navegadores más usados.

Aquí puede comprobar la correcta compatibilidad con los navegadores más importantes.



### La última versión de los estándares no es la más extendida

Si usa la última versión de los estándares tenga en cuenta que no todas las personas poseen la última versión de los navegadores. Y por lo tanto está limitando el número de personas que pueden acceder a su página.

### Independencia de la resolución

No use tamaños fijos al realizar páginas Web, es mejor que use porcentajes para definir tamaños, con esto conseguirá que sus páginas se visualicen correctamente en cualquier resolución.

### Si usa Java o JavaScript cerciórese de que no es imprescindible

Asegúrese de que no sea necesario el uso de Java o JavaScript para visualizar el contenido de sus páginas, puede ser que el navegador no soporte estos lenguajes o que aún soportándolos no estén activados.

## Chequee la versión del lenguaje

Si usa lenguajes como JavaScript, chequee que la versión del lenguaje que soporta el navegador sea compatible con el código que va a programar. Con este sencillo código, puede averiguar que versión soporta su navegador.

```
<script language="JavaScript">
  <!--
  vers = 1.0;
  // -->
</script>
<script language="JavaScript1.1">
  <!--
  vers = 1.1;
  // -->
</script>
<script language="JavaScript1.2">
  <!--
  vers = 1.2;
  // -->
</script>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  if (vers == 1.2)
  {
  }
  else if (vers == 1.0)
  {
  }
</script>
```

## Calidad

### **Asegúrese que sus páginas cumplen algún estándar de la Red**

Valide sus páginas con algún programa de validación automática o use los servicios de validación disponibles en la red, le facilitaran un documento con los errores encontrados.



W3C HTML Validation Service es el servicio de la organización W3C que valida páginas automáticamente.

### **Pruebe cada enlace**

No hay nada más desagradable que encontrarse con un enlace que no funciona, para evitar esto dispone de programas que realizan esta operación automáticamente

### **No cometa faltas ortográficas**

Use un procesador de textos con corrección ortográfica para escribir el texto que va a publicar, además con el uso de un procesador de textos le resultará más cómoda la escritura.

### **Ponga sus páginas en contexto**

Recuerde que el lector puede llegar a su página desde cualquier sitio, por lo tanto es muy recomendable que se le dé un contexto definido. Recuerde las preguntas básicas. ¿Qué? ¿Quién? ¿Cómo? ¿Cuándo?

### **Escriba páginas para cualquier navegador**

No realice páginas que solo se vean bien en un navegador o en una resolución concreta, incluyendo etiquetas exclusivas de algún navegador. Si usa los estándares propuestos por el W3C sus páginas se visualizarán correctamente en todos los navegadores.

### **Responda a la gente**

Aunque solo sea por cortesía responda a la gente que le hace comentarios sobre sus páginas, aunque no esté de acuerdo con sus opiniones.

## Tipografía I

Una buena tipografía es tan importante en una página Web como en cualquier otro medio escrito. El problema que se presenta en las páginas Web es que se ha de visualizar correctamente en diferentes sistemas y multitud de ordenadores.

### Use los estilos con moderación

Si quiere resaltar algo use las negritas o el tipo cursiva, pero no abuse de ellos porque si todo está resaltado, el cerebro se acostumbra y deja de parecerle destacado.

**El texto pierde fuerza si todas las palabras están resaltadas.**

El texto pierde fuerza si todas las palabras están **resaltadas**.

### Use etiquetas del tipo <FONT SIZE=+1> a las de tipo <FONT SIZE=12>

Cada persona puede tener definido un tamaño de letra por defecto distinto. Por ejemplo, si posee un monitor de 14" posiblemente tenga por defecto un tamaño de letra 10, con lo que las etiquetas <FONT SIZE=+1> y <FONT SIZE=12> tendrán el mismo efecto. Pero si posee un monitor de 17", es posible que usted tenga configurado el navegador con un tamaño de letra 14 con lo que <FONT SIZE=+1> aumentaría el tamaño, pero <FONT SIZE=12> lo disminuiría.

	BASE FONT 10	BASE FONT 14
<b>Mal:</b>	Palabra que se desea aumentar.	Palabra que se desea aumentar.
<b>Bien:</b>	Palabra que se desea aumentar.	Palabra que se desea aumentar.

### Capitalización

Cuando leemos lo primero que observamos es la forma general de las palabras. De manera que un titular con la primera letra de cada palabra en mayúscula es más atractivo visualmente que todo el titular en mayúsculas.

Un Titular Normal

UN TITULAR NORMAL

La mayor cantidad de la información reside en la parte superior de las letras, la vista está acostumbrada a fijarse en la parte superior de las letras por lo que si capitalizamos todas las palabras estaremos obligando a realizar un esfuerzo superior que puede resultar molesto.

## Tipografía II

### Los tamaños de las fuentes son distintos en diferentes ordenadores

No debería ser así pero el hecho es que la misma fuente del mismo tamaño no se representa de igual forma en un sistema basado en Windows que en uno basado en Mac.

<u>Windows95, tamaño 12</u>	<u>Macintosh, tamaño 12</u>
Arial	Arial
<b>Arial Black</b>	<b>Arial Black</b>
Arial Narrow	Arial Narrow
<b>Arial Rounded MT Bold</b>	<b>Arial Rounded MT Bold</b>
Book Antiqua	Book Antiqua
Bookman Old Style	Bookman Old Style
Century Gothic	Century Gothic
Century Schoolbook	Century Schoolbook
Courier New	Courier New
Garamond	Garamond
MS LineDraw	MS LineDraw
Times New Roman	Times New Roman
Verdana	Verdana

### No todo el mundo posee las mismas fuentes

Cuando especifica el tipo de fuente con una etiqueta FONT FACE="" ha de saber que puede haber personas que no dispongan de ese tipo de letra. Afortunadamente, usted puede especificar varios tipos de letra alternativos.

De todas las maneras, no viene nada mal saber cuales son los tipos de letra por defecto en los sistemas más usados.

Windows95,tamaño.12	Macintosh,tamaño.12
Arial	<b>Chicago</b>
<b>Arial Black</b>	Courier
Arial Narrow	Geneva
<b>Arial Rounded MT Bold</b>	Helvetica
Book Antiqua	Monaco
Bookman Old Style	New York
Century Gothic	Palatino
Century Schoolbook	Times
Courier	
Courier New	Tipos de letra añadidos
Garamond	con impresora láser
<b>MS Dialog</b>	New Century Schoolbook
MS Dialog Light	Avant Garde
MS LineDraw	Bookman
MS Serif	
MS Sans Serif	
<b>MS SystemX</b>	
Times New Roman	
Verdana	

## Serif o Sans Serif

En esta sección discutiremos qué clase de tipografía es más adecuada para el diseño de páginas Web.

Antes de continuar vamos a aclarar algunos conceptos para los que estén familiarizados con algunos términos.

Las tipografías de tipo "serif" son aquellas tipografías cuyas letras se apoyan como con una especie de pie, las tipografía de tipo "sans serif" carecen de este detalle.



Normalmente se usan tipografía de tipo "serif" en el cuerpo del documento, ya que este tipo de tipografía es más fácil de leer y por lo tanto puede leerse más rápidamente porque esos pequeños elementos decorativos en los pies de las letras añaden información visual que facilita la lectura.



Pero usted se habrá dado cuenta que toda la esta Web está escrita con una tipografía "sans serif", que es justo lo contrario a lo que he dicho hasta ahora. Lo realmente importante es la facilidad de lectura.

En una página impresa la resolución de impresión es muy alta por lo que esos pequeños elementos decorativos en los pies de las letras quedan muy bien definidos. Pero por el contrario en una pantalla de ordenador la resolución todavía no es muy alta y la tipografía con "serif" produce efectos en las letras que hacen dificultosa su lectura.

Serif	Sans Serif
Prueba de tipografía	Prueba de tipografía

Como puede comprobar la frase con tipografía "sans serif" se lee mejor, por eso no recomendamos usar tipografías de tipo "serif" si la fuente es menor a 12 pixels.

### **Distintas tipografías**

Una vez que ha seleccionado la tipografía para el cuerpo del texto, considere la opción de usar alguna otra fuente diferente.

Fíjese en los periódicos, usan una tipografía para el contenido del artículo pero usan otra distinta para los titulares. Además usan la misma para todos los titulares. Es importante mantener la coherencia de tipografía en todo el sitio Web.

Pero tenga en cuenta que muchas tipografías diferentes tampoco es bueno, imagine que cada tipografía la lee una persona distinta o con una entonación especial.

Muchas tipografías distintas en una misma página provocaría una especie de confusión de voces que no deseamos.

## Gráficos

Las imágenes son mucho más impactantes y pueden transmitir un mensaje mejor y de una forma más clara y rápida que el texto.

Introducir gráficos en las páginas incrementa de una manera notable la presentación de las mismas, pero hay que tener en cuenta que mientras 1K de texto puede llenar toda la pantalla, este pequeño gráfico ocupa 12Ks.

### **Incluya el atributo ALT="descripción" en todas las imágenes**

Piense que no todas las personas poseen un navegador gráfico o que aún poseyéndolo, no tienen activada la opción de carga automática de imágenes. Para estas personas es de vital importancia que ponga una descripción de la imagen. Incluso los navegadores gráficos visualizan dicho texto hasta que la imagen es cargada.

### **Indique el tamaño de la imagen enlazada**

Cuando cree un enlace a una imagen, es altamente recomendable que indique el tamaño de la imagen, también es de gran ayuda que cree un pequeño icono en el que se vea el contenido de la imagen. De esta manera:



[hojas.jpg](#)  
146Kb

### **Imágenes de fondo**

Evite en lo posible usar imágenes de fondo en sus páginas Web, pero si desea usar imágenes de fondo elija unas que contengan poca información visual, de manera que el texto se pueda leer con facilidad.

Cuando use imágenes de fondo use el formato JPEG con alta compresión, aunque la pérdida de calidad es notable, tenga en cuenta que al ser una imagen de fondo, la persona no presta prácticamente ninguna atención a la imagen.

Otra recomendación de utilidad es elegir un color de fondo que se asemeje al color de la imagen de fondo, así mientras esta todavía se está cargando la imagen se puede leer el texto con comodidad.

## Acelerar la visualización

### Limite el uso de gráficos meramente decorativos

Recuerde que los gráficos tardan en cargarse o que el usuario puede tener la opción de carga automática de gráficos desactivada. Si usa de manera indiscriminada gráficos decorativos, su página puede parecer extraña y confusa si no se visualizan dichos gráficos.

### Limite el tamaño total de todas las imágenes a 50Kbs

El tiempo que tarda la página en cargarse completamente es de gran importancia, recuerde que el usuario no va a esperar mas de 15 segundos a que la página termine de cargarse.

Tamaño	Velocidad		
	14400 bps	28800 bps	56600 bps
50Kbs	30 sg	15 sg	7 sg
100Kbs	60 sg	30 sg	14 sg
Tiempo optimista de carga.			

### Use los atributos HEIGHT y WIDTH cuando inserte una imagen en la página

Esto produce que el navegador sepa el tamaño de la imagen antes de que empiece a cargarla, lo que le permite reservar espacio en la página. De esta manera la página se dibuja con los espacios vacíos que serán rellenos con las imágenes cuando estas se carguen. Con lo que se consigue que la página se visualice completa antes, sin tener que esperar a la carga de las imágenes.

### Aprovéchese de las opciones de carga progresiva que disponen los formatos gráficos

Esto permite que se pueda visualizar una imagen incompleta del gráfico mientras este todavía se está cargando. Esta característica en los formatos GIF y PNG se llama entrelazado y en el formato JPEG se llama progresivo.



### Use la misma imagen tantas veces como le sea posible

De esta manera aprovecha la característica que disponen la mayoría de navegadores de almacenar en la caché las imágenes ya cargadas. Por consiguiente acelerará notablemente la carga de las páginas.

### Formatos gráficos

Una misma imagen puede almacenarse en diferentes formatos. Los formatos más extendidos en Internet son GIF y JPEG (Joint Photographic Experts Group). La organización W3C recomienda el uso del formato PNG (Portable Network Graphic) para cubrir ciertas lagunas que dejan los otros formatos, dicho formato es de reciente aparición y todavía no es soportado por todos los navegadores.

### GIF

GIF es el acrónimo de Graphic Image File Format. Fue desarrollado para el intercambio de imágenes en CompuServe y tiene como particularidad que el algoritmo de compresión es propietario, aunque se permite el uso a cualquier persona.

Las características de este formato son:

- Número de colores: 2, 4, 8, 16, 32, 128 ó 256 de una paleta de 24 bits.
- Compresión basada en el algoritmo de compresión LZW.
- Formato de compresión sin pérdida.

Características añadidas en la versión 89a:

- Carga progresiva.
- Máscara de transparencia de 1 bit.
- Animación simple.

Para más información puede consultar los estándares [GIF87](#) y [GIF89a](#).

## JPEG

JPEG es el acrónimo de Joint Photographic Experts Group. Fue diseñado para la compresión de imágenes fotográficas, basándose en el hecho de que el ojo humano no es perfecto y no es capaz de captar toda la información que se puede almacenar en una imagen de 24 bits. El formato JPEG intenta eliminar la información que el ojo humano no es capaz de distinguir, por eso se dice que posee un formato de compresión con pérdida, porque elimina información.

Las características de este formato son:

- Número de colores: 24 bits color o 8 bits B/N
- Muy alto grado de compresión.
- Formato de compresión con pérdida.
- No permite transparencia, ni canal alfa.
- No permite animación.

Para más información puede consultar el estándar [JPEG](#).

## PNG

PNG es el acrónimo de Portable Network Graphics. Fue diseñado para reemplazar al formato GIF por ser este último más simple y menos completo. El objetivo de este formato es proporcionar un formato de compresión de imágenes sin pérdida para cualquier tipo de imagen.

Las características de este formato son:

- Color indexado hasta 256 colores y TrueColor hasta 48 bits por pixel.
- Mayor compresión que el formato GIF (+10%)
- Compresión sin pérdida.
- Visualización progresiva en dos dimensiones.
- Canal alfa. (Transparencia variable)
- Detección de errores.
- No permite animación.

La especificación de este formato es de libre distribución, además existe código gratuito para compresión y descompresión de imágenes en este formato.




## Comparativa de formatos gráficos

### Selección del formato

Uno de los grandes dilemas a la hora de incluir gráficos en sus páginas Web es elegir el formato adecuado para cada tipo de imagen, en esta sección vamos a intentar guiarle en la selección de este formato.

### Imágenes fotográficas

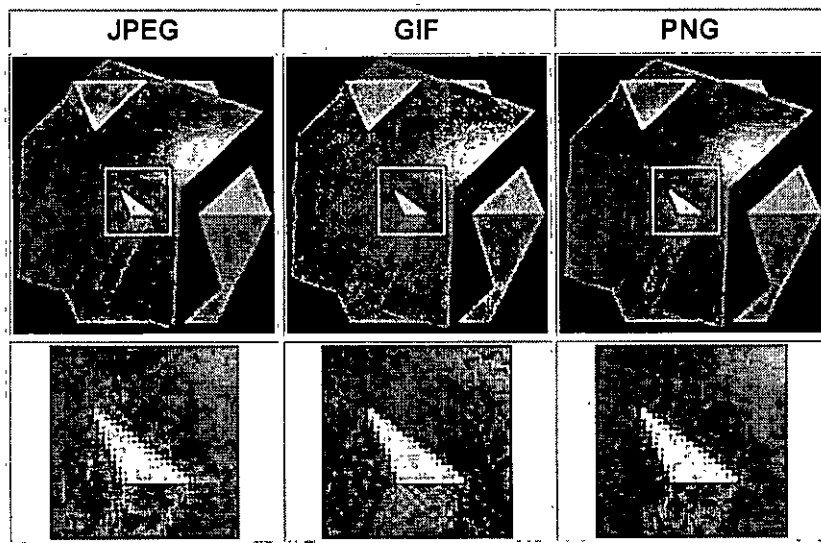
Imágenes obtenidas a través de fotografías de personas o lugares. Para este tipo de imágenes el formato más recomendado es el JPEG porque consigue una gran compresión con una mínima pérdida de calidad.

JPEG	GIF	PNG
		
6.565 bytes 24 bits	25.522 bytes 256 cols	52.361 bytes 24 bits

### Imágenes renderizadas

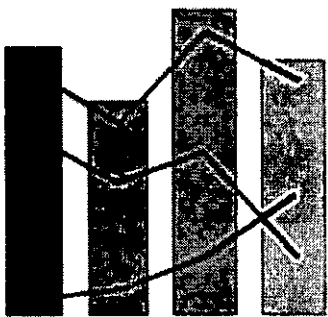
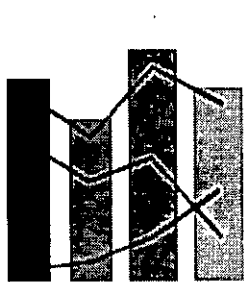

Este tipo de imágenes son las obtenidas por un programa de generación de imágenes sintéticas mediante algún proceso de trazado de rayos o similar. Se caracterizan por degradados suaves y líneas muy bien definidas.

Para este tipo de imágenes es recomendable usar el formato PNG. Tenga presente que el formato PNG es el más reciente y puede no estar soportado en todos los navegadores.



### Imágenes sencillas








Para las imágenes sencillas con pocos colores y con formas muy delimitadas, el formato más recomendado es el GIF, ya que se puede adaptar al número de colores de una imagen. Con el paso del tiempo puede que el formato PNG desbanque al GIF ya que el primero es más avanzado, pero como su uso todavía no está muy extendido recomendamos el formato GIF.

JPEG	GIF	PNG
		
Ventas y Compras 4.974 bytes	Ventas y Compras 2.394 bytes	Ventas y Compras 1.613 bytes



**Realice pruebas**

Las recomendaciones dadas anteriormente no son indiscutibles, son recomendaciones basadas en la experiencia. Puede que para según que casos, no sean del todo acertadas, así que le recomendamos que pruebe a grabar las imágenes en distintos formatos y seleccione el que le parezca más adecuado.

Formato	Imágenes		
<b>JPEG</b> 24Bits			
	Baja compresión 6028 bytes	Media compresión 2761 bytes	Alta compresión 1815 bytes
	<b>GIF</b>		
256 Colores 12230 bytes		16 Colores 4304 bytes	255 Col. + Trans. 8703 bytes
<b>PNG</b>			
	24 Bits 29070 bytes	256 Colores 11640 bytes	255 Col. + Trans. 8795 bytes

## Terminología sobre banners

Esta página contiene la terminología habitualmente más usada cuando estamos leyendo documentación que habla sobre banners.

### **Banner**

Imagen usada en Internet para hacer publicidad sobre algo. Anuncio o Spot publicitario basado en una imagen gráfica que se muestra al cargar una página Web.

### **Impresión**

Medida de las veces que un banner es mostrado. Cada vez que un banner es mostrado, se incrementa en uno la impresión.

### **CTR (Click-through ratio)**

Método para medir las veces que un banner es pinchado respecto a las veces que es visualizado. El CRT es el número de veces que un banner es visualizado dividido por el número de veces que es pinchado. Por ejemplo, si un banner tiene un CRT de 20:1 indica por cada 20 veces que el banner es visualizado una vez es pinchado, es decir el banner es pinchado un 5% de las veces. Cuanto mayor es este ratio mejor es el banner.

### **CPM**

Coste por mil impresiones. Es una manera de medir el precio de un anuncio mediante banners. Si el precio de un anuncio es de 3000 pts por CPM indica que por 3000 pts su banner será visualizado 1000 veces.

## Creación de banners

Esta página contiene algunas de las recomendaciones básicas a la hora de diseñar un banner, que harán que su sea tan bueno como los profesionales.

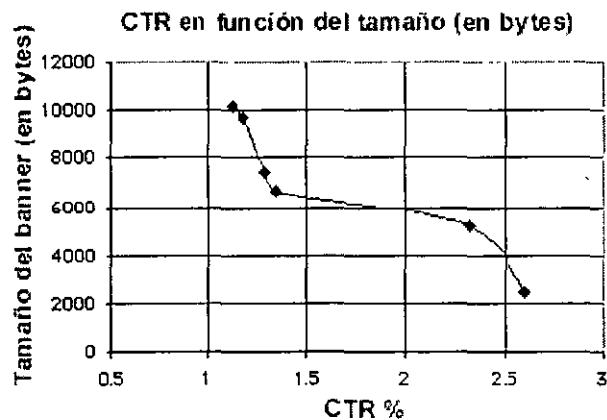
### Banners grandes

El tamaño de un banner es importante, está demostrado que cuanto mayor es la superficie que ocupa un banner, es mayor la probabilidad de que alguien pulse sobre él. Muchas veces estamos restringidos por los tamaños que nos imponen aquellos que nos permiten poner nuestros banners en sus páginas.

Tamaño	Ejemplo
468x60	
440x40	
88x62	
88x31	

### Carga rápida

La carga del banner es crítica, cuanto antes se cargue el banner mejores CTR obtendremos. Por eso debemos minimizar el tiempo de carga del banner. En el siguiente gráfico podemos apreciar la relación entre el tamaño del banner y el CTR.



Fuente: Four Connors Effective Banners

De este gráfico podemos deducir que un banner debería ser de 6.000 bytes o menos.

### **Animación**

Al cerebro humano le atraen las cosas que se mueven, hay estudios que verifican que añadir animación a un banners aumenta el CRT en un al menos en un 15% y que en algunos casos puede llegar al 40%, tampoco conviene abusar de la animación, puesto que aumenta el tiempo de carga del banner y esto último es perjudicial.

### **Interacción**

Impulse a la gente a interactuar, una manera sencilla es incluyendo una pregunta en el banner de esa manera conseguirá involucrar a la gente y el CRT ratio aumentará.

### **Palabras que venden**

No sabemos por qué pero existen palabras que nos atraen más que otras. Podemos aprovecharnos de esa situación incluyendo algunas de esas palabras en nuestro banner. Es **altamente recomendado**. Incluyendo algunas de estas palabra aumentaremos nuestro CTR, quizás las más comunes de todas y las más efectivas son las de "**click here**".

Algunas de estas palabras o frases con gancho son las siguientes: Último día, gratis, nuevo, entre, sexo, click here, free.

### **Los banners se queman**

Si un banner se ha visualizado tres veces y no se ha pinchado sobre él, el lector no pinchará nunca sobre él. Estudios han concluido que tras 200.000 impresiones el banner está quemado y hay que cambiarlo.

### **El CTR**

El CTR es un índice que sirve para medir las veces que un banner es pinchado respecto a las veces que es visualizado.

### **El CTR adecuado**

El CTR medio de todos los banners de Link Exchange es de 1/30 (3.3%), esta es una media por la cual nos podemos guiar para saber si su banner esta bien diseñado o no, si su banner tiene un CTR menor de 1/30 (3.3%) debería considerar la posibilidad de diseñarlo de nuevo.

## Link Exchange

Link Exchange es el servicio de intercambio de banners más importante que existe en Internet, los banners que a continuación aparecen son miembros de Link Exchange, estos banners son los que menor CTR han obtenido hasta el 23 de febrero de 1998.



CTR = 5.8 : 1 (17.2%)      Impresiones = 4037



CTR = 9.6 : 1 (10.4%)      Impresiones = 1801



CTR = 13.6 : 1 (7.3%)      Impresiones = 7351



CTR = 14.5 : 1 (6.8%)      Impresiones = 8469

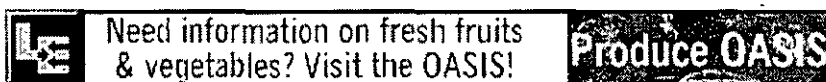


CTR = 15.7 : 1 (6.3%)      Impresiones = 115762

CTR = 18.0 : 1 (5.5%)      Impresiones = 3099



CTR = 18.9 : 1 (5.2%)      Impresiones = 6881



CTR = 19.5 : 1 (5.1%)      Impresiones = 2258



CTR = 19.9 : 1 (5.0%)      Impresiones = 515467

Fuente: Four Connors Efective Banners

## **Ubicación del Banner**

Uno de los aspectos más importantes de los banners es la ubicación dentro de la página Web, en esta página daremos algunas recomendaciones sobre la ubicación de los banners.

### **Al comienzo**

Si solo va a poner un banner póngalo al comienzo de la página, los banners ubicados al final de la página son menos efectivos.

### **Dos banners**

Si va a poner dos banners, asegúrese que pone el contenido importante entre ellos. Lycos tiene un banner en su página de búsqueda y dos en la de resultados, uno al principio y otro al final. Aunque no está demostrado que la colocación de dos banners aumente la efectividad.

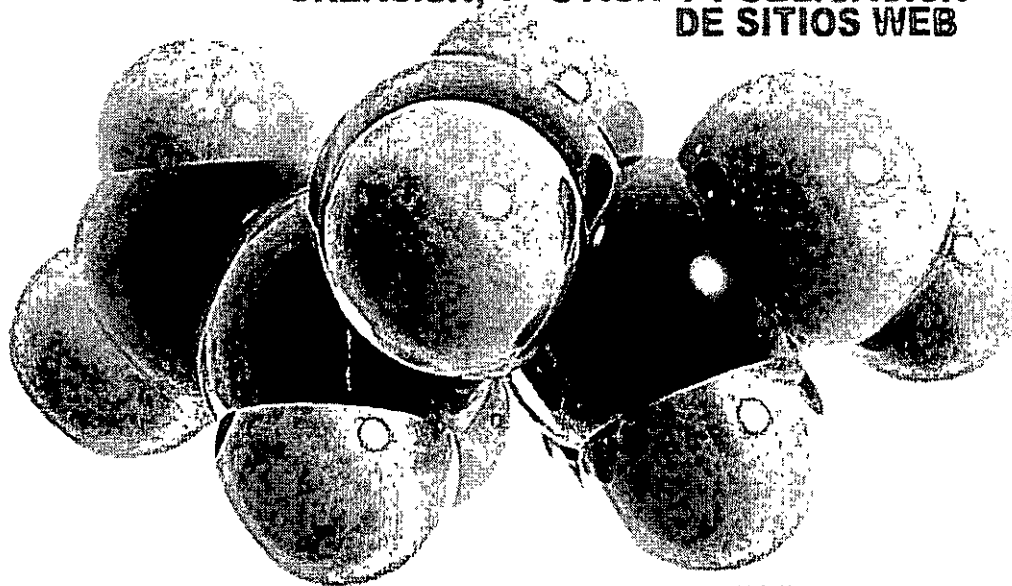
### **Home Pages**

Los banners de las Home Pages o páginas de inicio tienen los CTR ratios mayores. Si puede colocar su banner en una Home Page no lo dude.

### **Contexto**

Intente colocar los banners en páginas que traten sobre temas parecidos al de su banner, además de estar en el mismo idioma. De nada sirve poner un banner en alemán en una página en español.

**LABORATORIO DE  
CREACIÓN, GESTIÓN Y PUBLICACIÓN  
DE SITIOS WEB**



División de Educación Continua  
2005

## INTRODUCCIÓN A LA ACCESIBILIDAD

Esta sección de esta guía está dedicada a cómo construir páginas Web para que sean más accesibles, es decir, que puedan ser usadas por gente con discapacidades.

Estas recomendaciones son para hacer las páginas mas accesibles para todos, no solo para gente con discapacidades, si sigue estas recomendaciones conseguirá que sus páginas más accesibles independientemente del navegador (ej. Navegador tradicional, navegador por voz, navegador móvil, etc.) y del entorno (ej. Ruidosos, manos libre, etc.).

Las medidas a tomar para hacer más accesibles las páginas entran dentro de estas categorías:

1. **Estructurales.** HTML es un lenguaje de marcas estructural, si lo usamos para obtener una apariencia visual, estamos deformando el significado de esas marcas, para obtener un resultado visual adecuada debemos usar CSS.
2. **Navegación.** La navegación debe ser por completamente funcional usando únicamente teclas y de una fácil orientación.
3. **Contenido alternativo.** Todos los elementos visuales, sonidos, scripts y applets deberían tener un texto alternativo que explique el contenido de los mismos.

Las recomendaciones que a continuación vamos a exponer están basadas en el documento Web Content Accessibility Guidelines 1.0 de la organización W3C, que se encarga de crear los estándares de la red. Son las recomendaciones mínimas a seguir para que una página Web sea accesible. Si todas son cumplidas, usted puede decir que su página Web es "Conformace Level A" y puede mostrar este gráfico en sus páginas.



Existen también los niveles **Double-A** y **Triple-A**, estos grados dan una mayor accesibilidad a sus páginas, pero por motivos de espacio no vamos a entrar en ellos, de todas maneras, si usted está interesado en conseguir estos grados puede consultar el documento Web Content Accessibility Guidelines 1.0



## **Accesibilidad I. Nivel WAI-A**

### **Proporcione contenidos alternativos equivalentes a los contenidos audiovisuales**

Ofrezca contenidos que cuando sean presentados al usuario proporcionen la misma funcionalidad o propósito que los contenidos audiovisuales.

Puntos que se deben seguir:

- Proporcione texto equivalente a todos los restantes elementos. Esto incluye: imágenes, representaciones gráficas de texto, gráficos con mapas, animaciones, applets, scripts, frames, botones gráficos, sonidos y video.
- Proporcione enlaces de texto redundantes para cada región de un "server-side image map"
- Proporcione una descripción audible de la información importante de las imágenes de una presentación multimedia.

### **El color no es indispensable**

Asegúrese que el texto y los gráficos son comprensibles sin el uso del color.

Puntos que se deben seguir:

- Asegúrese que toda la información que contenga color puede ser igualmente accedida sin color.

### **Use las marcas y las hojas de estilo adecuadamente**

Marque los documentos con los elementos estructurales adecuados. Controle la representación visual con hojas de estilo.

### **Use el lenguaje de una manera clara**

Use marcas que faciliten la pronunciación e interpretación de abreviaturas o texto en diferentes lenguajes.

Puntos que se deben seguir:

- Identifique claramente los cambios de lenguaje natural de un documento de texto. Ej. Use el atributo de HTML "lang"

## Accesibilidad II. Nivel WAI-A

### **Cree tablas que se transformen adecuadamente**

Asegúrese que se las tablas tienen las marcas suficientes para ser transformadas por navegadores accesibles y otros navegadores.

Puntos que se deben seguir:

- Para las tablas de datos, identifique las cabeceras de filas y de columnas. Ej. Use <TH> para identificar las cabeceras.
- En las tablas de datos que tienen 2 o más niveles lógicos de cabecera de fila o columnas, use marcas para asociar las celdas de datos y las celdas de cabecera.

### **Asegúrese que las páginas que contienen elementos de nuevas tecnologías son accesibles sin ellas**

Asegúrese que las páginas son accesibles incluso cuando las nuevas tecnologías usadas no son soportadas o están desactivadas.

Puntos que se deben seguir:

- Organice los documentos para que puedan ser leídos sin el uso de hojas de estilo.
- Asegúrese que el contenido dinámico equivalente es actualizado cuando el contenido cambia.
- Asegúrese que las páginas son utilizables cuando scripts, applets u otro contenido de programación estén desactivados o no estén soportados. Si esto no es posible, proporcione información equivalente en una página alternativa.

### **Asegúrese el control de los elementos basados en el tiempo**

Asegúrese que todos los elementos de que mueven, parpadean o se actualizan automáticamente, pueden ser parados o pausados.

Puntos que se deben seguir:

- Evite que la pantalla parpadee. Existen personas que son fotosensiblemente epilépticas. <BLINK> y <MARQUEE> no están definidas en ningún estándar de W3C así que no las use.

### **Asegure accesibilidad directa de las interfaces definidas.**

Asegúrese que las interfaces usadas siguen las normas de un diseño accesible.

Puntos que se deben seguir:

- Los elementos como scripts y applets deben ser directamente accesibles o compatibles con tecnologías accesibles.

## **Accesibilidad III. Nivel WAI-A**

### **Diseño de manera independiente del dispositivo**

Asegúrese que el usuario pueda navegar con el dispositivo que le resulte más adecuado.

Puntos que se deben seguir:

- Proporcione mapas de cliente "client-side maps" en vez de mapas de servidor "server-side maps" excepto en las regiones que no se puedan definir con una forma geométrica.

### **Use soluciones interinas**

Use soluciones interinas para ayudar a las tecnologías asistidas y viejos navegadores. Estas soluciones podrán ser eliminadas cuando los navegadores avancen en sus capacidades.

### **Use las tecnologías W3C**

Use las tecnologías W3C y siga las guías de accesibilidad.

Formatos como PDF, Shockwave, Flash, etc. Requieren aplicaciones específicas o conectores "plug-ins". Muchos de estos formatos no son accesibles y debería proporcionarse contenido equivalente a estos.

### **Proporcione información de orientación y contexto**

Proporcione información de orientación y contexto para ayudar los usuarios a comprender páginas o elementos complejos.

Puntos que se deben seguir:

- Titule cada frame para facilitar la identificación del contenido y la navegación.

### **Proporcione mecanismos claros de navegación**

Proporcione mecanismos de navegación claros y consistentes para facilitar que las personas encuentren lo que buscan.

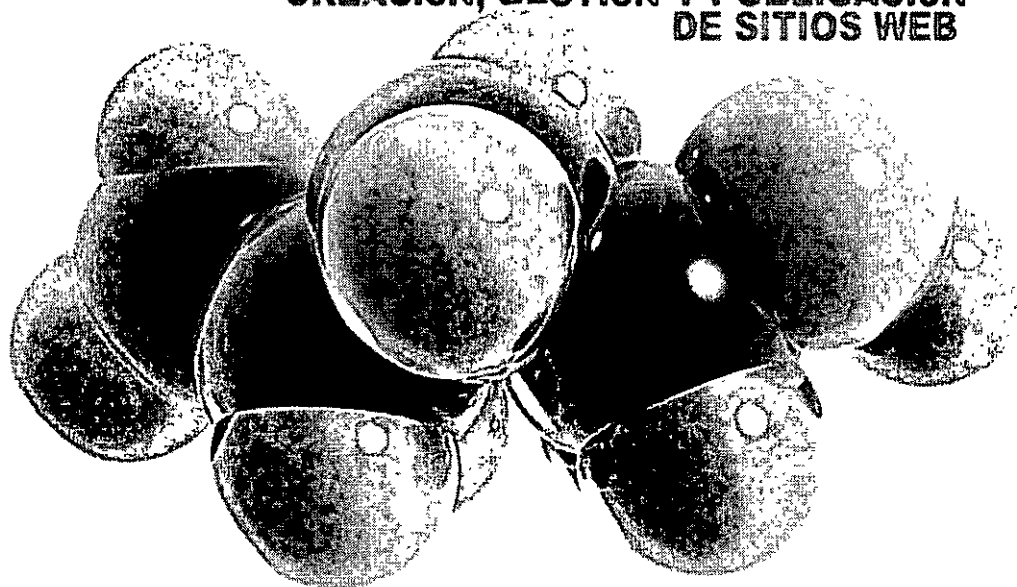
### **Asegúrese que los documentos son claros y simples**

Asegúrese que los documentos son claros y simples de manera que son fáciles de entender.

Puntos que se deben seguir:

- Use el lenguaje apropiado más claro y simple que sea posible adecuado al contenido del sitio.

**LABORATORIO DE  
CREACIÓN, GESTIÓN Y PUBLICACIÓN  
DE SITIOS WEB**

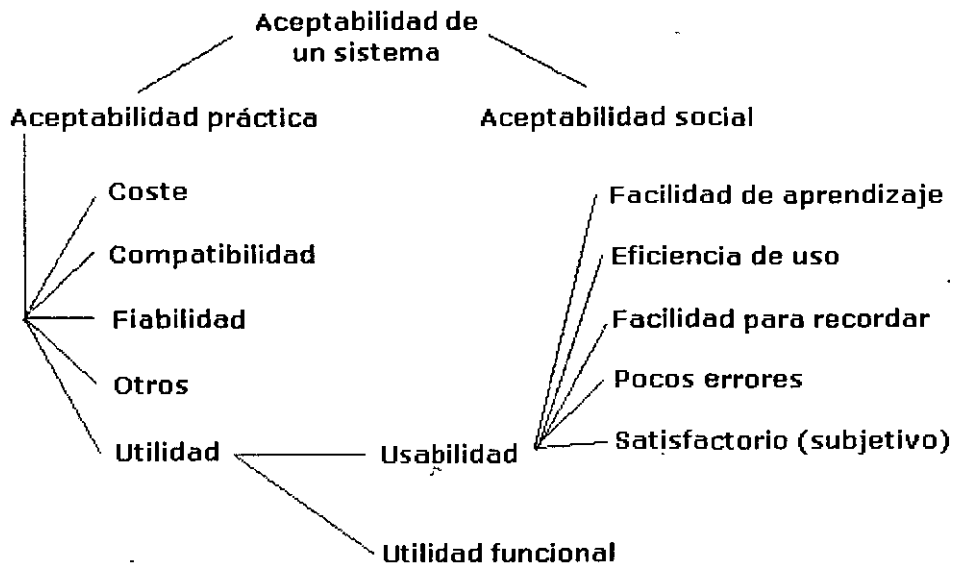


División de Educación Continua  
2005

# LA USABILIDAD A TRAVÉS DEL DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

*Fabricantes, productores, distribuidores, vendedores, creadores, diseñadores, desarrolladores. Para quienes de esta forma van a participar en el nacimiento de un producto o sistema, va a ser cuestión fundamental, el modo en el que dicho sistema será aceptado por los clientes y/o usuarios finales. Cada implicado en el proceso de desarrollo tendrá un especial interés en uno o varios de los atributos de dicha "aceptabilidad". Jakob Nielsen(1993), distingue dos dimensiones en la aceptabilidad, una práctica y otra social.*

Una aceptabilidad desde el punto de vista práctico se ajusta a los fundamentos de la teoría económica más elemental. Hablar de una aceptabilidad social, acaso nos recuerda que no todas las ideas revolucionarias son buenas y que hay unos valores a contemplar y respetar. La distinción, sin embargo, casi es innecesaria, si entendemos los atributos de "Compatibilidad" y "Satisfacción" en toda su extensión del modo en el que se plantea en el siguiente esquema:

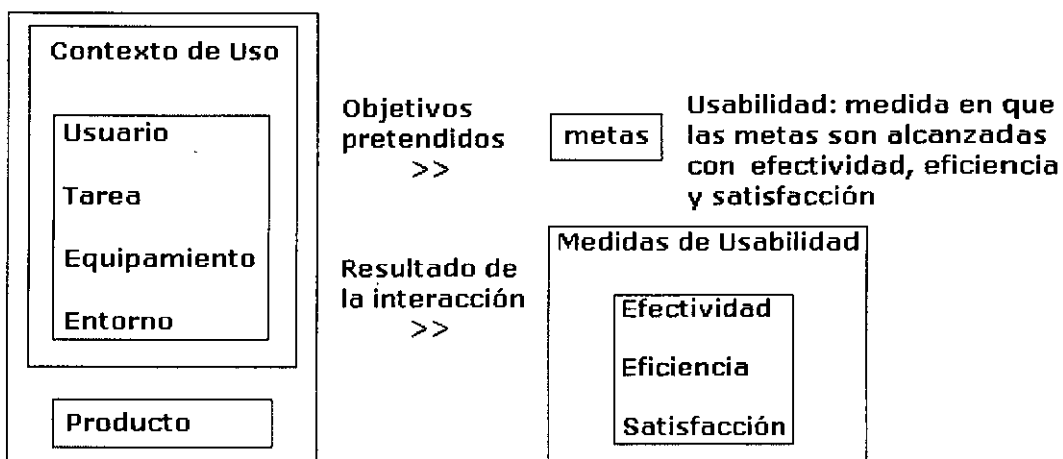


Atributos de la Aceptabilidad de un Sistema (Adaptado de "Usability Engineering", Nielsen, 1993)

De nuevo, Coste, Compatibilidad, Fiabilidad,... parecen ser, asimismo, condicionantes de la Utilidad que nos pudiera aportar un producto o sistema. Es claro que es este parámetro el que se perfila como fundamental. Un determinado sistema puede resultar útil para realizar una determinada tarea, pero inevitablemente, tal cosa deberá ser posible dentro de un marco de trabajo (lo que exige la Compatibilidad de la que hablamos, y que suceda a todos los niveles), con una garantía para la operatividad y la seguridad del usuario, del entorno y del propio sistema (Fiabilidad). Incluso el Coste, de resultar inaceptable por ser inferior al beneficio que pudiera aportar la explotación del sistema, puede condicionar la Utilidad de éste si el estado de ánimo del usuario (entendido a través del atributo de Satisfacción) condiciona la capacidad de operación del producto.

Muchos autores encadenarán entonces de forma directa los conceptos de Aceptabilidad, Usabilidad, y Satisfacción. Se trata, sin duda, de una perspectiva agresiva, que, por otra parte, asume, necesariamente, el planteamiento de planificaciones que van contemplan el desarrollo de unas metodologías cuyo propósito es asegurar unos mínimos en la efectividad y la eficiencia de la realización de las tareas pertinentes con el producto o sistema correspondiente.

La norma ISO/DIS 9241-11.2 plantea un marco de trabajo sobrio y bien definido, limitando a tres los atributos de la Usabilidad: Efectividad, Eficiencia y Satisfacción. Los atributos primeros asociados a la aceptabilidad práctica del sistema se reagrupan bajo los conceptos de Contexto de Uso y Producto. En muchas ocasiones se habla de puesto de trabajo o entorno de trabajo en la bibliografía habitual. Hay que procurar asumir este concepto en su máxima amplitud, la de Contexto de Uso.



Marco de Trabajo de la Usabilidad de acuerdo con ISO/DIS 9241-11.2 (Adaptado de la Figura 1 de <http://atwww.hhi.de/USINACTS/tutorial/usabi2.html> en el Tutorial de USINACTS)

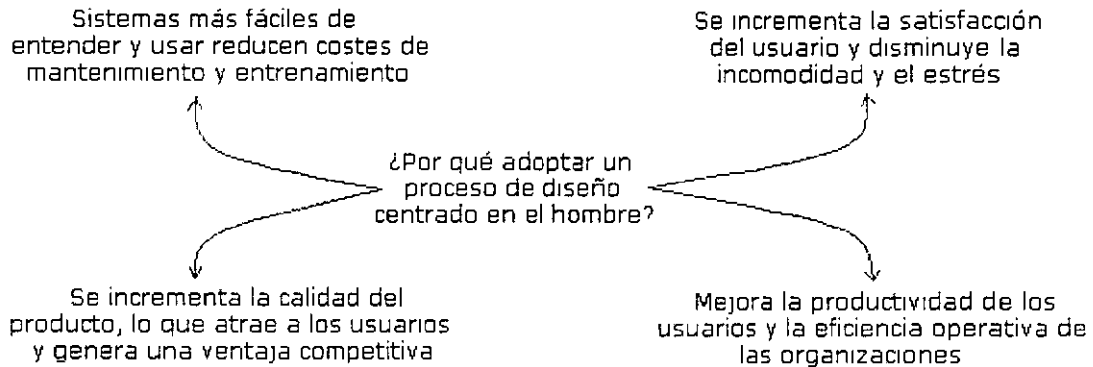
Hay que entender que no hablamos solamente de productos o sistemas destinados a producir, a formar parte de un proceso de desarrollo o fabricación,... hablamos de Sistemas Interactivos con toda generalidad. La norma ISO 13407, "Human centred design for interactive systems", define precisamente Sistema Interactivo como una combinación de componentes de hardware y software que reciben una entrada de, y comunican una salida a, un usuario para asistirle en la realización de su tarea. Tales Sistemas Interactivos pueden ser cualquier herramienta de trabajo, cualquier artefacto que permite la realización de una tarea doméstica, cualquier producto destinado al ocio, todo aquello, en definitiva que presenta una Interfaz de Usuario. Obsérvese, igualmente, que la definición proporcionada por la norma habla de tarea con toda generalidad.

Volvamos al título de la norma. Diseño de Sistemas Interactivos Centrados en el Hombre. Dentro de la actitud adoptada, el usuario adquiere un protagonismo fundamental. Se diseña para el usuario. Si en el momento de dar comienzo al diseño, el Equipo de Desarrollo (bajo un ámbito de participación con la Dirección y Marketing) se enfoca (se centra) en el usuario y no en la tecnología, nos estamos alejando de los mecanismos tradicionales de desarrollo.

Lo habitual es empezar centrándose en la Tecnología. El crecimiento vertiginoso en este ámbito en los últimos veinte años y la confección de planes de estudios en las universidades que se han apoyado en tal circunstancia han generado diseñadores cuya primera preocupación era la tecnología disponible para desarrollar un sistema. A lo sumo, se consideraba la Usabilidad, se hablaba de "facilidad de uso", en las etapas finales del producto, entendiéndola como una característica más del sistema que se podía añadir al mismo como si de un módulo de este se tratara.

No hemos de pensar, por otra parte, que la Usabilidad es un invento de los gurús que hoy nos venden sus libros. Realmente el Marco de Trabajo para la Usabilidad y las propuestas sobre la Aceptabilidad de un Sistema por Nielsen surgen, como muchas otras reflexiones, en el transcurso de un cambio social y de las consecuencias económicas que tal cambio generó. Se había llegado a un punto en que los usuarios empezaron a dar la tecnología por supuesta; esto es, se adquirió un nivel de confianza tal en el desarrollo tecnológico que, incluso por parte de quien carecía de formación en este sentido, se supuso que prácticamente todo era posible. Al usuario le resultaba natural que un novedoso aparato de alta tecnología resultara difícil de manejar, pero cuando el desarrollo y la innovación continua, la presentación de productos con increíbles posibilidades, pasaron a formar parte de la vida cotidiana el usuario se acostumbró a tal hecho y, los problemas de uso, escasa y pobremente contemplados con anterioridad le empezaron a frustrar.

*La tecnología resulta, hoy, relativamente barata. La experiencia sobre el Diseño Centrado en la Tecnología ha constituido una sólida base a la que muchas organizaciones y empresas no quieren renunciar. Se plantean, "¿por qué motivo se habría de adoptar un proceso de Diseño Centrado en el Hombre?"*



*Motivos para adoptar un proceso de Diseño Centrado en el Hombre  
(Adaptado de ISO 13407 "Human Centred Design for Interactive Systems")*

Se van a considerar cuatro razones fundamentales, como podemos ver en la figura superior:

- Los sistemas van a resultar más fáciles de entender y de usar, por lo que se reducirán los costes de mantenimiento, entrenamiento y asistencia. El usuario participa en el proceso de diseño, comunica sus necesidades, sus sensaciones, sus impresiones,... y estas se tienen en cuenta.
- Se va a incrementar la satisfacción del usuario y disminuirá la incomodidad y el estrés, por lo que se reducirán los costes asociados al absentismo, bajas laborales, revisiones, asistencia psicológica,...
- Mejora la productividad de los usuarios y la eficiencia operativa de las organizaciones.
- Se incrementa la calidad del producto, lo que atrae a los usuarios y genera una ventaja competitiva.

Los beneficios del Diseño Centrado en el Hombre pueden ser determinados teniendo en cuenta los costes totales del ciclo de vida del sistema, teniendo en consideración factores como concepción, diseño, implementación, asistencia, uso y mantenimiento... Pero los autores son bien claros en este sentido: la implantación de un proceso de estas características requiere iteración, refinamiento, ... Recordemos el marco de trabajo de la norma. Queremos asegurar en la medida de lo posible la usabilidad de un producto. Un producto. Esto nos abre un amplio abanico de posibilidades. Es evidente que un proceso enfocado en el hombre cuando nuestro producto o sistema a diseñar es un sitio web es bien diferente a cuando se trata de una lavadora. O los mandos de un avión.

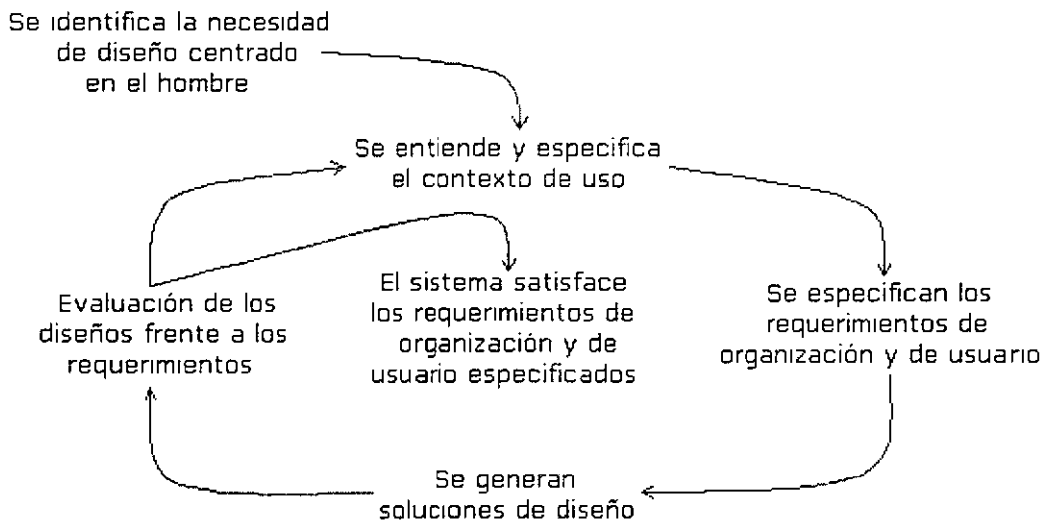


En este punto han de surgir muchas dudas: ¿Cómo se constituye un equipo de desarrollo centrado en el hombre? ¿Cómo hace este equipo su trabajo? ¿Es el objetivo lanzar un nuevo producto? ¿Hay alguna idea sobre el mismo? ¿Se trata de una secuencia continua, donde el producto actual es una iteración sobre una versión previa del mismo? ¿Qué hay de los usuarios/clientes a los que nos dirigimos? ¿Está bien definido el cliente objetivo o el producto está dirigido a una amplia variedad de público? ¿Se venderá el mismo producto a millones de personas con distintos entornos culturales y niveles educacionales? ¿Se trata de un producto internacional?...

Planteémonos primero qué actividades son propias en el Diseño Centrado en el Hombre. Las dudas que planteamos son bien significativas como podemos ver. Independientemente del proceso de diseño y de la asignación de responsabilidades y papeles adoptados en el equipo de diseño, la incorporación de una Aproximación Centrada en el Hombre vendrá caracterizada por los siguientes aspectos:

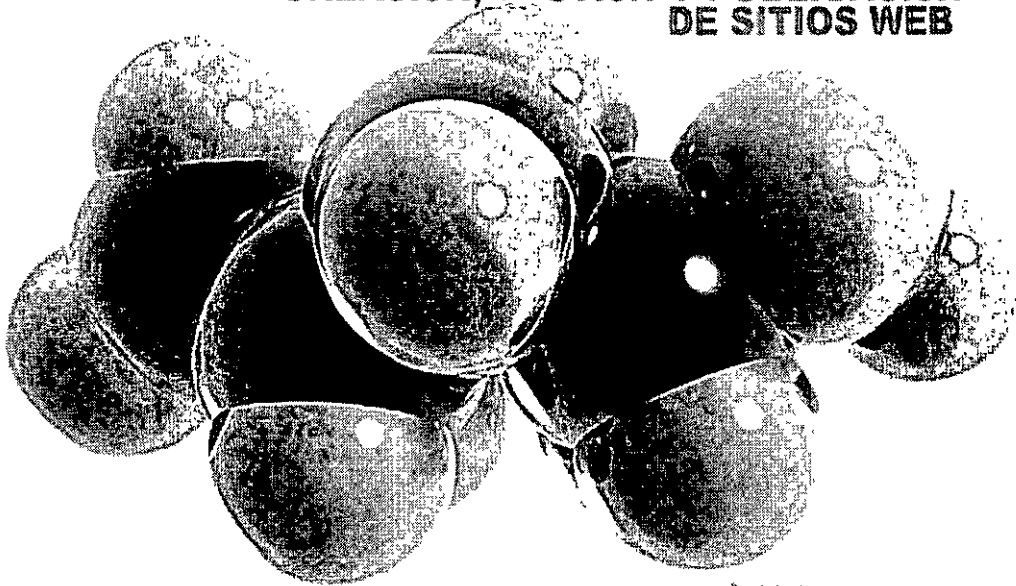
- La implicación activa de los usuarios y un claro entendimiento de los requerimientos y tareas de usuario.
- Un reparto apropiado de funciones entre los usuarios y la tecnología
- La iteración de las soluciones de diseño
- Un equipo de diseño multidisciplinar

Así, las actividades de Diseño Centrado en el Hombre son, y se pueden interrelacionar, mediante el siguiente esquema, que da comienzo con la identificación de la necesidad de un Diseño Centrado en el Hombre en base a la necesidad de unos requerimientos de Usabilidad:



Interdependencia entre las actividades de Diseño Centrado en el Hombre (Adaptado de ISO 13407 "Human Centred Design for Interactive Systems")

**LABORATORIO DE  
CREACIÓN, GESTIÓN Y PUBLICACIÓN  
DE SITIOS WEB**



División de Educación Continua  
2005

División de Educación Continua  
2005

## ¿DE QUE TRATA TU WEB?

**Es importante definir y acotar correctamente la temática de nuestro web. Una vez puesto en marcha, debemos estudiar los contenidos que más se solicitan para obtener conclusiones sobre intereses y comportamiento de los usuarios.**

Existen incontables cantidades de sitios con contenidos "variados". Pero para que un proyecto web se ubique a la altura de su competencia debe elaborar y generar contenidos sustanciosos, sin ellos el site se encamina al fracaso. Pero ¿que contenidos publicar? ¿que es lo que el usuario consume más? ¿cuales son los recursos más buscados? En este artículo le damos algunas ideas.

### **De que habla mi site?**

En la actualidad he visto muchas veces, que muchos sitios brindan "exactamente los mismos contenidos" que otros sitios de igual temática. Esto genera indudablemente la impresión en el navegante, de que todo lo que ofrece Internet no es más que una duplicación exacta de la información. Desistiendo muchas veces en la búsqueda de mejores opciones o una información más detallada sobre determinado tema.

El trabajo del webmaster en la clasificación de los contenidos junto con la generación de nuevos recursos y un estudio general de lo que más se busca sobre la temática del site, traerá como consecuencia indudablemente numerosas visitas. Pero no caigamos en el craso error de muchos sitios... brindar incontables contenidos sobre casi cualquier tema... nublando la visión real del navegante de: ¿que me brinda este site? Nuestra pregunta deberá ser entonces... ¿que estoy brindando a mi usuarios? ¿existe una estructura adecuada sobre como presento la información? NUNCA, pero nunca debemos intentar siquiera dar una sobredosis de información en nuestro index. Mas bien hagamos que el navegante opte por las secciones específicas y no obliguemos a que padezca confusión o incertidumbre de como encontrar lo que busca.

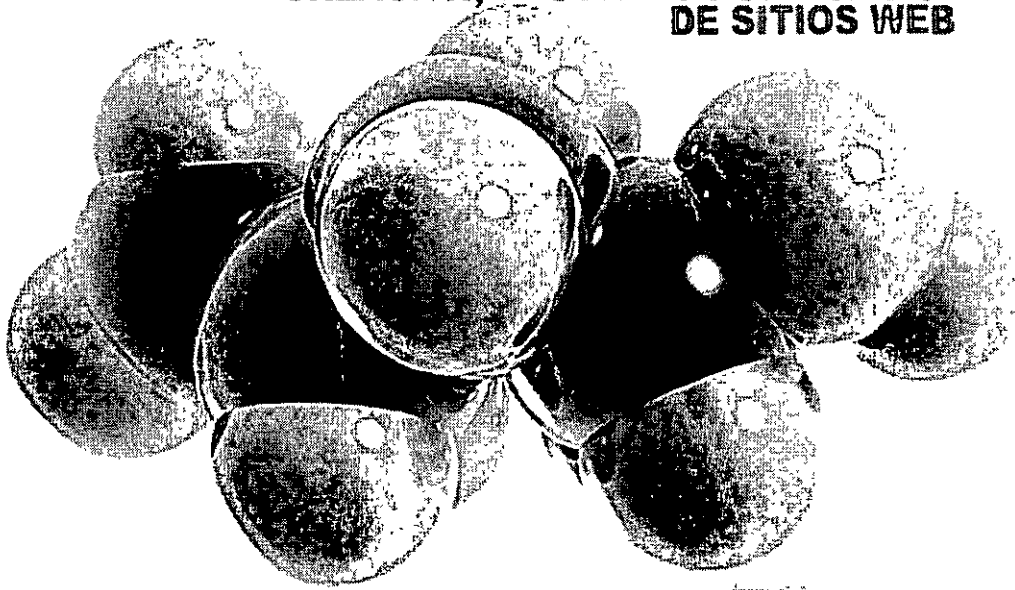
### **Que Prefieren los usuarios?**

Otra cosa. Casi todos los navegantes prefieren sitios web específicos y no tanto los portales que tratan sobre casi cualquier tema. Aunque obviamente existe una gran masa de ellos y son visitados por miles de usuarios. Es indudable que realmente funcionan, pero con un coste de inversión enorme. (Publicidad, servicios, empleados, hardware, administración, soporte, etc, etc...) Pregúntese ¿podremos competir con ellos? Recordemos que si queremos realmente estar siquiera en el listado de "favoritos" de algunos usuarios debemos considerar seriamente a nuestra competencia. No es lo mismo leer un artículo sobre seguridad informática en un portal tipo Terra que en un site específico sobre Seguridad Informática que presenta la última información de manera avanzada. De ahí se desprende el hecho de que muchas veces es mejor filtrar nuestra información y los recursos que brindamos. Tratar de definir nuestra web bajo determinado tema nos ayudará a saber como crecer como site.

### **Cómo saber que es lo que más se busca**

Una forma de determinar que es lo más buscado sobre la temática de nuestra web, es instalando en nuestro servidor programas de estadísticas avanzadas. Muchas empresas ofrecen este servicio por un costo accesible. Inclusive si tiene una empresa de hosting serio puede que le brinden este servicio. De esta forma encontrará bajo que keywords los buscadores le han encontrado. Así puede estudiar de forma aproximada los patrones de búsquedas y lo que pretenden sobre cierto tema. Examine y estudie minuciosamente a su competencia, determine las fallas o errores que cometen y trate de no cometer los mismos. Incluya un buscador interno en su site y haga un listado de lo que buscaron, una herramienta de gran importancia son los buscadores internos tales como el Websearch de google o el mismo Free-Find. Este último tiene la opción de enviar un listado semanal de lo que han buscado sus usuarios en su site. Además de saber a ciencia cierta que fue lo que buscaron podrá saber que impresión instantánea genera su site en cuanto a contenidos. Por ejemplo; si encuentra muchas expresiones que no encajan con la temática de su web sabrá tal vez que su web no se define bien ante los usuarios. O podrá saber que temas o contenidos faltan en su site y generarlos en el futuro.

**LABORATORIO DE  
CREACIÓN, GESTIÓN Y PUBLICACIÓN  
DE SITIOS WEB**



División de Educación Continua  
2005

# CREACIÓN DE BOLETINES EN FORMATO HTML

**Los boletines con formato HTML resultan muy atractivos y nos permiten incluir más que simple texto. Vemos como se construyen.**

Muchas veces nos han preguntado cómo fabricamos y distribuimos nuestro boletín de novedades en formato HTML. Esta es una pregunta muy repetida cada mes, después del lanzamiento de nuestro boletín. Resulta muy fácil realizar un boletín como el nuestro, por lo que con unas pocas líneas vamos a tratar de dar luz a este tema.

Podemos ver el boletín creado en este laboratorio para la empresa INTEL para hacernos una idea de lo que estamos proponiendo y por si alguien no lo conoce.

## **Forma del mensaje**

Nuestro mensaje de correo electrónico para enviar al boletín ha de tener formato HTML, dado que dicho formato es imprescindible para insertar imágenes en el correo y para la inserción de enlaces y otros elementos.

Podríamos proponer dos técnicas para la inserción de estas imágenes en el boletín. Aunque sólo vamos a ilustrar una de ellas, merece la pena comentar las dos para que quede todo mucho más claro.

### **1) Mandar las imágenes como archivos adjuntos**

Esta opción es interesante porque así nos aseguramos que las imágenes que salen en el mensaje se verán siempre perfectamente. Es la opción más complicada y no veremos su implementación. Además, tiene la desventaja de que el mensaje pesa más y lo peor es que contiene archivos adjuntos. El problema de tales archivos adjuntos es que pueden contener virus, mientras que un mensaje sin archivos adjuntos es casi imposible que contenga virus. Actualmente, recibo más de 100 mensajes con virus al cabo de un día. Esto hace que borre directamente sin leer casi todos los mensajes que me llegan con archivos adjuntos.

### **2) Mandar el mensaje sin imágenes adjuntas**

Lo que se hace es que cualquier imagen que aparece en el boletín se extrae directamente desde su dirección de Internet, de modo que cuando se lee el correo se accede a la dirección en la web que contiene dicha imagen y no a un archivo adjunto al mensaje. Esta opción es mucho más fácil de desarrollar y también más segura, puesto que el mensaje llegaría sin datos adjuntos y por tanto con menores posibilidades de virus. El único problema es que si el usuario no está conectado a Internet a la hora de leer el mensaje las imágenes aparecerán "rotas" y no saldrán en el cuerpo del correo hasta que el usuario se conecte.

Así pues, veremos que los recursos enviados en un boletín electrónico será donde

TODOS los recursos y links con URLs deberán ser **absolutas**.

Lo que hacemos es crear la página con un editor, tal como deseamos que se envíe, pero poniendo todas las direcciones de los enlaces y las imágenes dirigidas hacia páginas e imágenes que están en la web, en lugar de dirigirlas a otras páginas e imágenes que están en tu disco duro.

Así, los atributos HREF de los enlaces y los SRC de las imágenes quedarían con URLs absolutas:

```
<a href="http://www.midominio.com.mx/manuales">Laboratorio de Sitios Web</a>
```

```

```

Vistos los códigos de unos ejemplos de imágenes y enlaces podemos imaginarnos el código de la página entera. Un código HTML perfectamente común donde, insisto, tenemos URLs absolutas en todos los recursos con los que hay que enlazar.

Hay una etiqueta que también solemos incluir dentro del código HTML del boletín, en este caso para conseguir que todos los enlaces se muestren en una ventana a parte y no dentro del cuerpo del mensaje. De este modo, la navegación sobre los contenidos de nuestra web se realizará con todo el espacio de la ventana del navegador.

```
<base target="_blank">
```

## **Referencias**

- ISO 13407 "Human Centred Design for Interactive Systems"
- "Usability Engineering", Jakob Nielsen (1993).
- "User Centered Design in Practice - Problems and Possibilities" Jan Gulliksen, Ann Lantz and Inger Boivie. Technical report TRITA-NA-D9813, CID-40.

## **Centro de descargas para ejercicios y manuales:**

- [www.chayonet.com](http://www.chayonet.com)



# ***Descubra el Macromedia Studio MX***

---

#### **Marcas comerciales**

Afterburner, AppletAce, Attain, Attain Enterprise Learning System, Attain Essentials, Attain Objects for Dreamweaver, Authorware, Authorware Attain, Authorware Interactive Studio, Authorware Star, Authorware Synergy, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, Design in Motion, Director, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Dreamweaver, Dreamweaver Attain, Drumbeat, Drumbeat 2000, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Generator, Generator Developer's Studio, Generator Dynamic Graphics Server, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, Lingo, Live Effects, Macromedia, Macromedia M Logo & Design, Macromedia Flash, Macromedia Xres, Macromind, Macromind Action, MAGIC, Mediamaker, Object Authoring, Power Applets, Priority Access, Roundtrip HTML, Scriptlets, SoundEdit, ShockRave, Shockmachine, Shockwave, Shockwave Remote, Shockwave Internet Studio, Showcase, Tools to Power Your Ideas, Universal Media, Virtuoso, Web Design 101, Whirlwind y Xtra son marcas comerciales de Macromedia, Inc. y pueden estar registradas en los Estados Unidos de América o en otras jurisdicciones. Otros nombres de productos, logotipos, diseños, títulos, palabras o frases mencionados en esta publicación pueden ser marcas comerciales, marcas de servicio o nombres comerciales de Macromedia, Inc u otras entidades y pueden estar registrados en determinadas jurisdicciones.

Este manual contiene vínculos con sitios Web de terceros que no están bajo el control de Macromedia, por lo que Macromedia no es responsable del contenido de ninguno de los sitios vinculados. Si obtiene acceso a un sitio Web de terceros mencionado en este manual, lo hará por su cuenta y riesgo. Macromedia proporciona estos vínculos exclusivamente para su comodidad, por lo que la inclusión del vínculo no implica la aceptación de responsabilidad alguna por parte de Macromedia por el contenido de dichos sitios de terceros.

#### **Renuncia de Apple**

APPLE COMPUTER, INC. NO OFRECE GARANTÍAS DE NINGÚN TIPO, NI EXPRESAS NI IMPLÍCITAS, EN RELACIÓN CON EL PAQUETE DE SOFTWARE INFORMÁTICO ADJUNTO, SU COMERCIABILIDAD O SU ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO ESPECÍFICO. ALGUNOS ESTADOS NO ADMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS. ES POSIBLE QUE LA EXCLUSIÓN ANTERIOR NO SE APLIQUE EN SU CASO. ESTA GARANTÍA PROPORCIONA AL USUARIO DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. OTROS DERECHOS QUE LE PUEDAN CORRESPONDER VARÍAN DE UN ESTADO A OTRO.

Copyright © 1988 - 2002 Macromedia, Inc. Todos los derechos reservados. Este manual no se puede copiar, fotocopiar, reproducir, traducir ni convertir a ningún formato electrónico o legible por máquina, en parte o en su totalidad, sin el permiso previo y por escrito de Macromedia, Inc. Número de componente ZWS60M100SP

#### **Agradecimientos**

Este manual ha sido escrito y creado por miembros de los equipos de ColdFusion, Dreamweaver, Fireworks, Flash y FreeHand. Un agradecimiento especial para todos los equipos de localización que han participado en la traducción y revisión de los archivos.

Primera edición: Mayo de 2002

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

# CONTENIDO

---

## **Parte I** **Introducción**

---

### **INTRODUCCIÓN**

Primeros pasos .....	11
Este manual. ....	12
Nota sobre ColdFusion MX Server para usuarios de versiones localizadas .....	13
Instalación de Macromedia Studio MX .....	13
Aprendizaje de Macromedia Studio MX .....	16
Accesibilidad en el conjunto de productos Macromedia Studio MX .....	17
Contacto con Macromedia .....	19

### **CAPÍTULO 1**

Introducción a las herramientas de Macromedia Studio MX .....	21
Macromedia Dreamweaver MX .....	21
Macromedia Flash MX .....	23
Macromedia Fireworks MX .....	24
Macromedia FreeHand .....	25
Macromedia ColdFusion MX Server .....	25
Macromedia Extension Manager .....	26
Exploración del espacio de trabajo MX .....	27

---

## **Parte II** **Desarrollo Web**

---

### **CAPÍTULO 2**

Aspectos básicos de las tecnologías y aplicaciones Web .....	35
Aspectos básicos de Internet y las tecnologías relacionadas. ....	35
Aspectos básicos de las aplicaciones Web .....	39

---

### **CAPÍTULO 3**

Flujo de trabajo de desarrollo Web .....	49
Planificación del sitio Web .....	50
Configuración del entorno de desarrollo .....	53
Planificación de páginas y diseño de pantallas .....	56
Creación de activos de contenido .....	60
Creación de activos de aplicación .....	64
Ensamblado, prueba y despliegue .....	69
Lecturas adicionales .....	76

---

## **Parte III**

### **Dreamweaver MX**

---

### **CAPÍTULO 4**

Bienvenido a Dreamweaver MX .....	79
Novedades de Dreamweaver MX .....	79
Aprendizaje de Dreamweaver .....	83
Recursos tecnológicos HTML y Web .....	85

### **CAPÍTULO 5**

Tutoriales de Dreamweaver MX .....	87
Configuración de un sitio local .....	88
Cómo crear y guardar una página nueva .....	93
Ajuste de la disposición .....	95
Defina el título de una página .....	100
Adición de texto con estilo .....	101
Agregar imágenes .....	105
Definición de los colores de segundo plano .....	106
Observación del código .....	107
Creación de una segunda página .....	109
Adición de vínculos de texto entre las páginas .....	110
Creación de imágenes de sustitución para vínculos gráficos .....	111
Copia de la barra de navegación .....	113
Obtención de una vista previa en el navegador .....	113
Configuración y publicación de un sitio remoto .....	114
Lecturas adicionales .....	115
Cambio al espacio de trabajo de edición de código .....	116
Copia de una carpeta a un sitio .....	117
Visualización de las páginas terminadas .....	118
Apertura de varias páginas .....	118
Adición de una imagen arrastrándola .....	119
Adición de un vínculo con el Selector de etiquetas .....	119
Edición de una etiqueta .....	121
Consulta de información sobre una etiqueta .....	122
Adición de una imagen con Sugerencias para el código .....	123
Comprobación de los cambios .....	124
Adición de un vínculo con la barra Insertar .....	124
Impresión del código .....	125
Lecturas adicionales .....	125

Procedimientos previos .....	126
Inicio del tutorial .....	135
Creación de un formulario de inserción de registros .....	142
Copia de archivos al servidor .....	146
Lecturas adicionales .....	147

## **CAPÍTULO 6**

Integración de Dreamweaver MX con la familia de productos Macromedia Studio MX .....	149
Integración de Fireworks MX y Macromedia Flash MX .....	150
Manipulación de Dreamweaver y Macromedia Fireworks MX .....	150
Creación de un álbum de fotos Web con Dreamweaver MX .....	158
Manipulación de Dreamweaver MX y Macromedia Flash MX .....	160

---

## **Parte IV** **Flash MX**

---

## **CAPÍTULO 7**

Bienvenido a Macromedia Flash MX .....	167
Novedades de Macromedia Flash MX .....	167
Mejora de la experiencia Web con Macromedia Flash Player .....	171
Aprendizaje de Macromedia Flash MX .....	172

## **CAPÍTULO 8**

Tutorial de Flash MX .....	177
Qué debe saber .....	177
Visualización de la película terminada .....	178
Análisis del archivo siletto fla .....	179
Definición de las propiedades de un nuevo documento y creación de un fondo de degradado .....	184
Cómo crear y enmascarar ilustraciones vectoriales .....	193
Interpolación de efectos de mapa de bits dentro de un clip de película .....	201
Carga de texto dinámico en tiempo de ejecución .....	209
Cómo agregar animación y navegación a botones .....	213
Cómo agregar flujos y sonidos de eventos .....	219
Organización del panel Biblioteca .....	221
Prueba del rendimiento de descarga y publicación de la película .....	223
Pasos siguientes .....	227

## **CAPÍTULO 9**

Integración de Macromedia Flash MX con la familia de productos Macromedia Studio MX .....	229
Macromedia Dreamweaver MX .....	229
Macromedia FreeHand .....	232
Macromedia Fireworks MX .....	236
Macromedia ColdFusion MX Server .....	238

---

## Parte V

### Fireworks MX

---

#### CAPÍTULO 10

Bienvenido a Macromedia Fireworks MX .....	241
Novedades de Fireworks MX .....	241
Aprendizaje de Fireworks MX .....	245

#### CAPÍTULO 11

Tutoriales de Fireworks .....	247
Qué va a aprender .....	247
Qué debe saber .....	247
Cómo copiar la carpeta Tutorials .....	248
Visualización del archivo terminado .....	248
Cómo crear y guardar un nuevo documento .....	248
Exploración del entorno de trabajo de Fireworks .....	250
Creación y edición de objetos vectoriales .....	251
Importación de un mapa de bits y selección de píxeles .....	255
Cómo agregar y editar Live Effects .....	257
Manipulación de capas y objetos .....	259
Creación y edición de una máscara .....	262
Creación y edición de texto .....	265
Exportación del documento .....	272
Lleve a cabo los siguientes pasos .....	276
Qué va a aprender .....	276
Qué debe saber .....	277
Cómo copiar la carpeta Tutorials .....	277
Visualización de la página Web finalizada .....	277
Cómo abrir el archivo de origen .....	278
Importación de un gráfico .....	278
División del documento .....	279
Creación de un rollover de arrastrar y colocar .....	282
Creación y edición de botones para generar una barra de navegación .....	285
Creación y edición de un menú emergente .....	291
Optimización del documento .....	298
Exportación de HTML .....	301
Cómo probar el archivo terminado .....	305
Lleve a cabo los siguientes pasos .....	306

#### CAPÍTULO 12

Integración de Fireworks MX con la familia de productos Macromedia Studio MX .....	307
Manipulación de Macromedia Fireworks MX y Macromedia Dreamweaver MX .....	307
Manipulación de Macromedia Fireworks MX y Macromedia HomeSite .....	322
Manipulación de Fireworks MX y Macromedia Flash MX .....	325
Manipulación de Fireworks MX y Macromedia FreeHand .....	331

---

## **Parte VI**

### **FreeHand**

---

#### **CAPÍTULO 13**

Bienvenido a Macromedia FreeHand .....	337
Novedades de FreeHand .....	337
Aprendizaje de FreeHand .....	339

#### **CAPÍTULO 14**

Tutorial de FreeHand .....	341
Qué debe saber .....	341
Visualización de los archivos del tutorial .....	342
Creación de objetos .....	344
Utilización del panel Herramientas para aplicar distintos colores de trazo y de relleno .....	353
Creación de una fusión a lo largo de un trazado .....	356
Cómo agregar efectos especiales .....	358
Operaciones con objetos en capas .....	359
Importación de objetos .....	362
Operaciones con símbolos e instancias .....	363
Utilización del pincel de aerosol .....	364
Utilización de colores y matices .....	366
Cómo agregar un degradado de contorno al texto .....	368
Eliminación de páginas del documento .....	371
Utilización de la cuadrícula de perspectiva .....	372
Definición del área de impresión .....	377
Cómo agregar botones de navegación .....	378
Previsualización del archivo en la ventana Macromedia Flash Player .....	378
Exportación del documento .....	379
Más información .....	380

#### **CAPÍTULO 15**

Integración de FreeHand con la familia de productos Macromedia Studio MX .....	381
Animación de objetos y texto en FreeHand .....	381
Asignación de acciones de Macromedia Flash MX a ilustraciones FreeHand .....	383
Exportación de documentos FreeHand como películas Macromedia Flash MX .....	384
Utilización del Controlador o del menú Control de FreeHand con archivos SWF de Flash MX .....	387

---

**Parte VII**  
**ColdFusion MX Server**

---

**CAPÍTULO 16**

Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server Developer Edition .....	391
Requisitos del sistema ColdFusion MX para Windows .....	391
Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server en Windows .....	392
Confirmación de la instalación y administración de ColdFusion MX Server .....	393

**CAPÍTULO 17**

Bienvenido a Macromedia ColdFusion MX .....	395
ColdFusion MX Server .....	395
ColdFusion Markup Language .....	395
Principales ventajas y funciones de ColdFusion .....	398
Novedades en ColdFusion MX Server .....	399
Funciones de integración de ColdFusion MX .....	399
Aprendizaje de ColdFusion MX .....	401

<b>ÍNDICE ALFABÉTICO</b> .....	403
--------------------------------	-----



# **Parte I**

## **Introducción**

Los capítulos de la Parte I le guían a través del proceso de instalación de Macromedia Studio MX, proporcionan información sobre recursos de Macromedia y presentan la familia de productos Macromedia Studio MX.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

- Introducción, “Primeros pasos”
- Capítulo 1, “Introducción a las herramientas de Macromedia Studio MX”

# INTRODUCCIÓN

## Primeros pasos

Macromedia Studio MX es un conjunto integrado de herramientas de desarrollo potentes y fáciles de usar, compatibles con los estándares y las tecnologías Web emergentes, para crear sitios Web y aplicaciones dinámicas de Internet que se podrán utilizar en los dispositivos y plataformas principales. Este conjunto incluye Macromedia Flash MX, Dreamweaver MX, Fireworks MX, FreeHand, ColdFusion MX Server Developer Edition y Macromedia Flash Player 6. Macromedia Studio MX ofrece capacidades para cada parte del proceso de creación de sitios Web, como la creación de gráficos, el diseño de páginas HTML, la programación de la lógica de las aplicaciones, la creación de interfaces de usuario completas y el ensamblado de soluciones completas.

Los productos de Macromedia MX permiten el desarrollo rápido. Su uso y aprendizaje es sencillo, y proporcionan una variada gama de funciones que ayudan a los desarrolladores a aumentar su productividad: desde componentes y plantillas predefinidos a un flujo de trabajo integrado y una interfaz de usuario común. Macromedia Studio MX ayuda a los desarrolladores a crear aplicaciones dinámicas de Internet que ofrecerán a los usuarios las experiencias de uso más efectivas e intuitivas. Con Macromedia Studio MX los diseñadores y desarrolladores pueden crear aplicaciones rápidas que combinan la funcionalidad de soluciones cliente-servidor tradicionales con el despliegue de gran alcance y bajo coste de las aplicaciones Web.

Macromedia Studio MX proporciona un espacio de trabajo nuevo y muchas funciones y elementos de interfaz comunes para acelerar el flujo de trabajo. Esta versión supone un paso importante para cumplir el compromiso de Macromedia de ofrecer una plataforma de desarrollo Web productiva y flexible. Macromedia Studio MX se basa en las mejores características de sus productos individuales y mejora su capacidad de interactuar sin problemas.

Puede instalar ColdFusion MX Server Developer Edition en su equipo local para crear y desplegar aplicaciones con las herramientas de Macromedia Studio MX a fin de evaluar cómodamente sus capacidades de desarrollo de aplicaciones dinámicas de Internet. Consulte el Capítulo 16, "Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server Developer Edition", en la página 391.

Si desea más información sobre el conjunto de productos Macromedia Studio MX, consulte "Introducción a las herramientas de Macromedia Studio MX" en la página 21 o las secciones de este manual correspondientes a los productos individuales.

## Este manual

El objetivo de este manual es guiarle en la exploración del conjunto de productos Macromedia Studio MX y mostrarle cómo interactúan para proporcionarle el entorno de desarrollo de sitios Web más eficaz y productivo que existe en la actualidad. Puede leer la documentación completa de todos los productos de Macromedia Studio MX en formato HTML (en los menús Ayuda de los productos individuales), en formato PDF de Adobe Acrobat (disponible en el CD-ROM) y en las secciones correspondientes a los distintos productos del sitio Web de Macromedia, en la dirección <http://www.macromedia.com>.

Este manual está estructurado de forma que pueda familiarizarse rápidamente con cada uno de los productos siguiendo un tutorial con el que podrá aprender los conceptos básicos de desarrollo de sitios Web, diseño de películas Flash para Web, producción de documentos Web o creación de archivos de imagen. Si tiene experiencia en el uso de uno o más de estos productos, puede leer la descripción de las nuevas características y mejoras de esta versión, y la forma de integrar los productos en el flujo de trabajo de desarrollo de sitios Web.

El manual se divide en las siguientes secciones:

### Introducción

La primera parte de este manual contiene una introducción a las herramientas de Studio MX.

- En este capítulo, “Primeros pasos”, se describen las instrucciones de instalación y se ofrece un resumen de características nuevas, recursos para aprender a utilizar los productos e información sobre accesibilidad.
- En el Capítulo 1 se ofrece una breve descripción de los productos de Studio MX, sus elementos de interfaz comunes y sus herramientas de productividad.

### Aplicaciones Web y flujo de trabajo

En la segunda parte del manual se proporciona una introducción a las tecnologías Web y se presenta un flujo de trabajo de desarrollo con las herramientas de Studio MX.

- En el Capítulo 2 se explican los conceptos básicos de tecnologías y aplicaciones Web.
- En el Capítulo 3 se presenta un flujo de trabajo de desarrollo detallado para crear una aplicación Web interactiva.

### Secciones correspondientes a productos

En las partes III a VI se describe de forma detallada cada producto del conjunto Studio MX. Cada parte contiene los siguientes capítulos sobre el producto correspondiente:

- Una introducción con una descripción breve del producto, un resumen de características nuevas y referencias a recursos para obtener más información sobre el producto.
- Un tutorial diseñado para usuarios que nunca han utilizado el producto.
- Una guía para utilizar los productos de forma interactiva.

La Parte VII del manual contiene dos capítulos sobre ColdFusion MX en los que se explica la forma de instalar ColdFusion y cómo utilizarlo con los demás productos de Studio MX.

Para obtener información sobre otros recursos, consulte “Aprendizaje de Macromedia Studio MX” en la página 16.

## Nota sobre ColdFusion MX Server para usuarios de versiones localizadas

ColdFusion MX no está disponible en portugués, español, italiano, sueco, chino simplificado ni chino tradicional, por lo que Macromedia Studio MX instalará la versión en inglés. Tenga en cuenta que los comandos de menú y las capturas de pantalla de la interfaz del producto incluidas en este manual están en inglés.

## Instalación de Macromedia Studio MX

Es muy fácil instalar Macromedia Studio MX en sistemas Windows y Macintosh. Macromedia recomienda la instalación del conjunto completo Macromedia Studio MX en una sola operación, pero es posible instalar aplicaciones individuales de forma selectiva.

ColdFusion MX Server Developer Edition para Windows debe instalarse por separado. Para más información, consulte el Capítulo 16, "Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server Developer Edition", en la página 391.

### Instalación de Macromedia Studio MX en Windows

Siga los pasos siguientes para instalar Macromedia Studio MX en Windows.

Para instalar Macromedia Studio MX en Windows:

- 1 Inserte el CD-ROM de Macromedia Studio MX en la unidad de CD-ROM del equipo; aparecerá la pantalla Instalar Macromedia Studio MX.



Si no apareciera esta pantalla o si va a instalar desde una unidad de red, utilice el Explorador de Windows para buscar el programa Instalar Macromedia Studio MX.exe en el directorio raíz; cuando lo haya encontrado, haga doble clic en él.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione la opción Instalación de Studio MX en la pantalla de selección de instalación. Macromedia recomienda seleccionar esta opción.
- Si sólo desea instalar un programa individual, selecciónelo en la pantalla. Repita este proceso para instalar otros productos individuales.

Antes de instalar ColdFusion MX, consulte "Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server Developer Edition" en la página 391.

3 Rellene la información requerida en las pantallas Contrato de licencia y Datos del usuario, y haga clic en Aceptar.

Podría ver una pantalla Datos del usuario adicional, en función del número de serie que haya escrito y de las aplicaciones Macromedia detectadas en el sistema. Si es así, rellene la información solicitada por la pantalla para poder continuar.

4 Acepte la ubicación predeterminada para las aplicaciones instaladas o especifique una ubicación diferente.

5 Haga clic en Siguiente para instalar los programas seleccionados.

Cuando se haya completado la instalación, aparecerá la pantalla final del asistente.

6 Haga clic en Finalizar para terminar el proceso de instalación.

Si seleccionó la opción Instalación de Studio MX, se abrirá el archivo Read Me (Léame) de Macromedia Studio MX. Si sólo instaló un producto individual, se abrirá el archivo de información del producto.

La pantalla principal de instalación permanecerá abierta hasta que haga clic en el botón Cerrar.

Las aplicaciones de Macromedia Studio MX instaladas estarán ahora disponibles en el menú Inicio de Windows, en Programas > Macromedia.

7 Para ver las magníficas características adicionales proporcionadas por Macromedia Studio MX, seleccione Examinar el contenido del CD.

**Para desinstalar los programas:**

Haga clic en Inicio > Configuración > Panel de control > Agregar o quitar programas y seleccione el programa que desea desinstalar.

## Instalación de ColdFusion MX Server

ColdFusion MX Server Developer Edition es una versión gratuita que puede utilizar para desarrollar aplicaciones Web en el host local y en una dirección IP remota. Esta edición se ofrece con fines de evaluación y no incluye licencia de desarrollo.

Para más información sobre los requisitos de instalación de ColdFusion Server, consulte "Requisitos del sistema ColdFusion MX para Windows" en la página 391.

## Instalación de Macromedia Studio MX en Macintosh

Siga los pasos siguientes para instalar Macromedia Studio MX en Macintosh.

Para instalar Macromedia Studio MX en Macintosh:

- 1 Inserte el CD-ROM de Macromedia Studio MX en la unidad de CD-ROM del equipo; aparecerá la pantalla Instalar Macromedia Studio MX.  
Si no apareciera esta pantalla, haga doble clic en el icono Instalar Macromedia Studio MX del CD-ROM.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
  - Seleccione la opción Instalación de Studio MX en la pantalla de selección de instalación. Macromedia recomienda seleccionar esta opción.
  - Si sólo desea instalar un programa individual, selecciónelo en la pantalla. Repita este proceso para instalar otros productos individuales.
- 3 Haga clic en Continuar para pasar a la pantalla siguiente.
- 4 Rellene la información solicitada en la pantalla Contrato de licencia.
- 5 En la pantalla Ubicación, acepte la ubicación predeterminada para las aplicaciones instaladas o especifique una ubicación diferente. Haga clic en Instalar para continuar.
- 6 Rellene la información solicitada en la pantalla Datos del usuario y después haga clic en Aceptar.

Podría ver una pantalla Datos del usuario adicional, en función del número de serie que haya escrito y de las aplicaciones Macromedia detectadas en el sistema. Si es así, rellene la información solicitada por la pantalla para poder continuar.

Si seleccionó la opción Instalación de Studio MX, se abrirá el archivo Read Me (Léame) de Macromedia Studio MX. Si sólo instaló un producto individual, se abrirá el archivo de información del producto.

La pantalla principal de instalación permanecerá abierta hasta que haga clic en el botón Cerrar.

Las aplicaciones de Macromedia Studio MX instaladas estarán ahora disponibles en la carpeta Aplicaciones.

**Para desinstalar los programas:**

Arrastre una carpeta de producto desde la carpeta Aplicaciones a la papelera.

## Prevención de infracciones de licencia de red

Si aparece el cuadro de diálogo Detección de licencia de red cuando intenta abrir una aplicación de Macromedia, es posible que haya superado el número de copias autorizadas para ese número de serie. Este cuadro de diálogo aparece cuando las aplicaciones Macromedia detectan que hay otro usuario conectado a la red de la compañía que utiliza el mismo número de serie que el propietario de la licencia. Cada copia del software de Macromedia instalada en cada equipo requiere una licencia de software (con un número de serie único).

**Nota:** este mensaje podría aparecer cuando intente instalar una copia del paquete Macromedia Studio en varios equipos. Se considera cada paquete de productos Macromedia Studio como un solo producto y su licencia sólo autoriza su instalación en un solo equipo

Para evitar infracciones de la licencia, realice una de las acciones siguientes:

- Compre una copia con licencia del software de Macromedia para cada equipo. Para más información, visite un distribuidor autorizado o la tienda en línea de Macromedia, en la dirección <http://dynamic.macromedia.com/bin/MM/store/US/home.jsp>.
- Consulte con el departamento de Tecnologías de la información para averiguar quiénes utilizan el mismo número de serie en la red. Para ello, comunique a los técnicos de tecnologías de la información el nombre de usuario y la dirección IP que aparecen en el cuadro de diálogo Detección de licencia de red.

Le pedimos disculpas por las molestias que esto le pueda ocasionar. Si cree que este cuadro de diálogo ha aparecido por error, utilice el menú Centro de soporte de la página Soporte, en <http://www.macromedia.com/support/>, para buscar el producto y, a continuación, busque los artículos relacionados con la detección de licencia de red. El Centro de soporte de Macromedia proporciona la información más reciente relativa a nuestro software. Si tuviera que ponerse en contacto con el Servicio de atención al cliente de Macromedia, en la dirección <http://www.macromedia.com/support/email/cscontact>, tenga a mano una copia de la factura o el recibo del producto. Para obtener más información sobre las licencias, consulte el Contrato de licencia de usuario final, denominado License.htm, que se encuentra en la carpeta en la que se instaló el software de Macromedia.

## Registro de Macromedia Studio MX

Para obtener soporte adicional de Macromedia debe registrar su copia de Macromedia Studio MX de forma electrónica o por correo.

Al registrarse, estará en una lista prioritaria para recibir información de última hora sobre actualizaciones y nuevos productos de Macromedia. Recibirá puntuales avisos por correo electrónico sobre actualizaciones de productos y contenido nuevo que se publique en <http://www.macromedia.com>.

**Para registrar Macromedia Studio MX:**

En cualquiera de los productos de Macromedia Studio MX, seleccione Ayuda y, a continuación, elija la opción de registro en línea o imprimir registro. Cuando registre uno de los productos de Studio MX, también quedarán registrados los demás productos.

## Aprendizaje de Macromedia Studio MX

Además de este manual, Macromedia proporciona una variada gama de recursos para aprender de la manera más productiva todos los aspectos del diseño, desarrollo e integración de contenido Web con el conjunto de productos Macromedia Studio MX.

A continuación se muestra una lista abreviada de recursos.

- El archivo Read Me (Léame) que se abre al final de la instalación contiene vínculos a la información más actualizada sobre funciones y productos, y a otros recursos.
- El sitio Designer & Developer Center, en <http://www.macromedia.com/desdev/>, proporciona una gran cantidad de información práctica sobre tecnologías Web y diseño y desarrollo de sitios Web.

- El sitio Website and Production Management Techniques, en <http://www.macromedia.com/resources/techniques/>, ofrece un marco de trabajo probado que permite administrar de forma satisfactoria los complejos aspectos de la creación y organización, así como lanzar y mantener una presencia en Web efectiva.
- Los Foros en línea de Macromedia, en <http://www.macromedia.com/support/forums/>, proporcionan a desarrolladores con distintos niveles de experiencia un sitio en el que podrán compartir ideas y técnicas para utilizar todo el conjunto de productos de Macromedia. En estos foros también suelen participar los técnicos del soporte técnico de Macromedia, los miembros de los equipos de desarrollo de productos y los miembros del equipo de Macromedia.

## Accesibilidad en el conjunto de productos Macromedia Studio MX

Macromedia permite crear magníficas experiencias de navegación en Web accesibles para todos. Estamos trabajando en la mejora de la accesibilidad de la interfaz y las herramientas de nuestros productos para usuarios con discapacidades.

Para obtener la información más reciente sobre funciones de productos y recursos compatibles con un diseño accesible, consulte la página de accesibilidad de Macromedia, en <http://www.macromedia.com/accessibility/>.

En las pautas de World Wide Web Consortium (W3C) sobre contenido Web se anima a los desarrolladores a adoptar prácticas de diseño y programación para la accesibilidad. Para más información sobre las directrices W3C, vea Web Content Authoring Guidelines, en <http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/full-checklist.html>.

Están disponibles las siguientes funciones de accesibilidad para trabajar con los productos y para utilizar los productos en el desarrollo de contenido accesible.

### Accesibilidad de Macromedia Dreamweaver MX

- Dreamweaver MX proporciona compatibilidad con los programas de lectura de pantalla JAWS y Window Eyes.
- La compatibilidad con la configuración de pantalla de contraste elevado de Windows ayuda a lograr que Dreamweaver sea accesible para todos los usuarios.
- La aplicación también proporciona compatibilidad con la navegación de la interfaz mediante el teclado.
- En Dreamweaver, al insertar imágenes, objetos multimedia, tablas y otros elementos que requieren compatibilidad con la accesibilidad, aparecen cuadros de diálogo para pedirle que introduzca etiquetas y atributos de accesibilidad.
- Dreamweaver incluye páginas Web de ejemplo diseñadas para la accesibilidad.

Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Dreamweaver y la accesibilidad.



## Accesibilidad en Macromedia Flash MX

- En Flash, el texto de las películas, los campos de texto de entrada, los botones, los clips de película y las películas son accesibles de forma predeterminada. Esto significa que todos estos elementos están incluidos en la información que proporciona Macromedia Flash Player 6 al software de lectura de pantalla, con independencia de que la película Flash se haya creado con Flash MX o con una versión anterior.
- Puede establecer propiedades descriptivas para cada uno de estos tipos de objeto; esta configuración se incluye en la información que proporciona Macromedia Flash Player 6 al software de lectura de pantalla.
- Macromedia Flash Player proporciona automáticamente nombres para los objetos de texto estáticos y dinámicos.
- Es posible asignar etiquetas a botones y campos de introducción de texto para que un lector de pantalla los identifique correctamente.
- Puede utilizar el método `Accessibility.isActive` de ActionScript para determinar si se está ejecutando un programa de lectura de pantalla en tiempo de ejecución de la película. Esto resulta útil cuando se desea que la película se comporte de formas personalizadas al utilizar un programa de lectura de pantalla.
- Puede establecer un orden de tabulación personalizado y definir teclas de método abreviado para objetos accesibles.

Para más información, consulte la Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Creación de contenido accesible.

## Accesibilidad en Macromedia Fireworks MX

- Dreamweaver Exchange ofrece comandos para evaluar la accesibilidad de los gráficos. Los comandos Seleccionar etiquetas ALT en blanco y Establecer texto de etiquetas ALT en blanco permiten a los autores buscar rápidamente etiquetas de imagen que no contienen texto ALT y proporcionar texto alternativo para las imágenes. El texto alternativo permite a los dispositivos de ayuda de modo texto interpretar las imágenes.
- El inspector de objetos permite asignar atributos de texto alternativo a cualquier zona interactiva o división de imagen.
- Los diseñadores pueden crear y compartir fácilmente paneles de muestras de colores personalizados para asegurarse de obtener un contraste apropiado de matiz y saturación para gráficos Web, como los botones, que requieren un contraste adecuado entre el primer plano y el fondo a fin de que los lectores con limitaciones visuales puedan verlos más fácilmente.
- Fireworks MX ofrece una sólida integración con las características de accesibilidad de Macromedia Flash MX y Dreamweaver MX.

Para obtener más información, visite el sitio de accesibilidad de Fireworks, en la dirección <http://www.macromedia.com/macromedia/accessibility/features/fireworks.html>.

## Accesibilidad en Macromedia FreeHand 10

- FreeHand 10 es compatible con métodos abreviados de teclado y teclas aceleradoras de menú personalizables.
- La mayor parte de la funcionalidad está disponible en los cuadros de diálogo y se puede acceder a los menús de panel mediante la tecnología de ayuda.
- La administración de colores estándar, distintos espaciados de colores y el ajuste fino de los valores de color ayudan a crear contenido accesible. Los colores y sus valores de color asociados se pueden manipular visualmente y alfanuméricamente.
- FreeHand utiliza la API del sistema para representar texto, excepto cuando el texto se convierte en rutas.
- Los controles estándar del sistema muestran y recopilan datos de usuario de forma predeterminada.
- Se proporciona texto de información sobre herramientas para cada imagen que se utilice como elemento de la interfaz de usuario.

## Contacto con Macromedia

Sede central	Macromedia, Inc. 600 Townsend Street San Francisco, CA 94103 Tel 415.252.2000 Fax 415.626.0554 URL <a href="http://www.macromedia.com">http // www macromedia com</a>
Soporte técnico	Macromedia ofrece distintas opciones de soporte técnico telefónico o en Web. Visite <a href="http://www.macromedia.com/support/">http //www macromedia.com/support/</a> para ver una descripción completa de las opciones de soporte técnico.
Ventas	Llamada gratuita 888.939.2545 Tel 617.219.2100 Fax: 617.219.2101 Correo electrónico. <a href="mailto:sales@macromedia.com">sales@macromedia.com</a>

# CAPÍTULO 1

## Introducción a las herramientas de Macromedia Studio MX

Macromedia Studio MX incluye las siguientes herramientas de desarrollo, potentes y fáciles de usar, y compatibles con una variada gama de tecnologías y estándares Web, que permiten crear aplicaciones dinámicas de Internet:

**Dreamweaver MX** es la mejor elección para los profesionales que se dedican a crear y administrar sitios Web basados en HTML.

**Flash MX** es la solución más potente para desarrollar contenido y aplicaciones dinámicas de Internet para varias plataformas y varios dispositivos mediante Macromedia Flash Player.

**Fireworks MX** es un entorno de producción potente y flexible para crear, editar y animar gráficos Web.

**FreeHand** es una aplicación de dibujo vectorial que permite crear ilustraciones de alta calidad para material impreso y para Web.

**ColdFusion MX** es un entorno de scripting de servidor rápido que permite crear aplicaciones dinámicas de Internet.

Las secciones siguientes contienen descripciones breves de los productos de Macromedia Studio MX.

### Macromedia Dreamweaver MX

Macromedia Dreamweaver MX es la elección profesional para crear sitios Web y aplicaciones dinámicas de Internet. Es una herramienta de creación potente y fácil de usar que todos los miembros del equipo de desarrollo pueden utilizar para generar rápidamente sitios Web sólidos y aplicaciones dinámicas de Internet. Por primera vez diseñadores, desarrolladores y programadores pueden trabajar en un mismo entorno para crear y administrar fácilmente sitios Web profesionales, independientemente de si utilizan HTML, XHTML, XML, servicios Web, ColdFusion, ASP.NET, ASP, JSP o PHP. Dreamweaver MX combina las célebres herramientas de diseño visual de Dreamweaver, las características de desarrollo rápido de aplicaciones Web de Dreamweaver UltraDev y la completa compatibilidad con la edición de código de HomeSite+ con el fin de proporcionar una solución completa para los sitios Web actuales y las futuras aplicaciones dinámicas de Internet.

Tanto si prefiere el control que proporciona programar manualmente el código HTML como si prefiere trabajar en un entorno de edición visual, Dreamweaver MX le permite empezar a trabajar rápidamente y le ofrece herramientas útiles para mejorar su experiencia de diseño de sitios Web.

Dreamweaver MX incluye numerosas herramientas y funciones de edición de código: Referencias HTML, CSS y JavaScript en el panel Código, un depurador JavaScript y editores de código (la vista de código y el inspector de código) que permiten editar directamente JavaScript, XML y otros documentos de texto en Dreamweaver MX. La tecnología Roundtrip HTML de Macromedia permite importar documentos HTML sin tener que cambiar el formato del código; puede configurar Dreamweaver MX para limpiar y cambiar el formato de HTML cuando lo desee.

Las funciones de edición visual de Dreamweaver MX también le permiten agregar rápidamente diseño y funcionalidad a las páginas, sin escribir una sola línea de código. Puede ver todos los elementos o componentes del sitio, y arrastrarlos desde un panel fácil de usar directamente hasta un documento. Puede iniciar HomeSite+ desde Dreamweaver MX para utilizar sus funciones de edición de código.

Dreamweaver MX se puede personalizar completamente. Con Dreamweaver MX puede crear sus propios objetos y comandos, modificar métodos abreviados de teclado e incluso escribir código JavaScript para ampliar sus posibilidades con nuevos comportamientos, inspectores de propiedades e informes de sitios.

## Funciones de integración de Dreamweaver MX

Dreamweaver MX está totalmente integrado con las demás herramientas de Macromedia Studio MX a fin de simplificar el flujo de trabajo de diseño Web.

- Roundtrip HTML permite modificar un archivo en Macromedia Flash MX, Fireworks MX o Dreamweaver MX de forma que los cambios se reflejen sin problemas en las demás aplicaciones.
- Al exportar archivos desde Macromedia Flash MX o Fireworks MX a un sitio definido en Dreamweaver MX, se exportan automáticamente al sitio notas de diseño que contienen referencias al archivo de edición PNG o de Macromedia Flash (FLA), junto con el archivo preparado para la publicación en Web (GIF, JPEG o SWF).
- Para iniciar el proceso de producción gráfica puede colocar un marcador de posición de imagen en un documento de Dreamweaver y después iniciar Fireworks MX para diseñar el gráfico. Si guarda el gráfico como un archivo PNG y como un archivo de gráfico preparado para publicación en Web, cuando vuelva a Dreamweaver MX se actualizará en el documento la imagen que reemplaza al marcador de posición.
- Dreamweaver MX inicia automáticamente la aplicación asociada y el documento de origen para permitir la edición de un archivo SWF de Macromedia Flash MX o una imagen de Fireworks MX desde un documento de Dreamweaver.
- Puede utilizar el comando Crear álbum de fotos para generar un sitio Web que contenga un álbum de imágenes llamando a Fireworks MX para crear una previsualización en miniatura y una imagen de mayor tamaño para cada una de las imágenes de la carpeta seleccionada. A continuación, Dreamweaver MX crea una página Web que contiene todas las miniaturas, así como vínculos a las imágenes grandes.
- Si cambia el formato de una imagen, el verificador de vínculos le pedirá que actualice las referencias a la misma. Por ejemplo, si cambia el formato de una imagen denominada mi\_imagen de GIF a JPEG, cuando haga clic en Aceptar todas las referencias a mi\_imagen.gif del sitio cambiarán a mi\_imagen.jpg.
- Puede utilizar la función Botón de Macromedia Flash para convertir lo que escriba en texto Flash suavizado.

- Para ver en tiempo de edición una previsualización de un objeto de Macromedia Flash MX en una ventana de documento de Dreamweaver MX, utilice el botón Reproducir/Detener del inspector de propiedades de Flash.
- La barra Insertar de Dreamweaver MX permite agregar botones de Macromedia Flash para navegar directamente en Dreamweaver MX.
- Siempre que cambie el nombre o la ubicación de un archivo, Dreamweaver MX actualizará los vínculos automáticamente. También puede cambiar manualmente cualquier vínculo, incluidos los de URL, correo electrónico, FTP, nulos o script.

Si desea más detalles sobre las funciones de integración, consulte la Ayuda de Dreamweaver MX y el Capítulo 6, "Integración de Dreamweaver MX con la familia de productos Macromedia Studio MX", en la página 149.

## Macromedia Flash MX

Macromedia Flash MX le proporciona todo lo que necesita para crear y desplegar contenido dinámico y potentes aplicaciones de Internet. Independientemente de si desea diseñar gráficos en movimiento o crear aplicaciones controladas por datos, Macromedia Flash MX tiene las herramientas que necesita para producir fantásticos resultados y proporcionar la mejor experiencia de usuario en varias plataformas y dispositivos. Nuevas funciones, como el vídeo incorporado, las mejoras del flujo de trabajo para la administración de colores y la interacción de línea de tiempo amplían las capacidades de creación de la herramienta.

Las plantillas y los elementos de interfaz de usuario predefinidos permiten tanto a desarrolladores con experiencia como a novatos crear rápidamente una interactividad compleja con la simplicidad de arrastrar y colocar. Los diseñadores y desarrolladores pueden crear rápidamente interfaces de usuario con el elevado nivel de control y funcionalidad que ofrece Flash Player. Mediante un entorno de edición mejorado de código ActionScript, un potente depurador y control de datos optimizado mediante XML, los diseñadores y desarrolladores pueden aprovechar sus conocimientos para producir aplicaciones completas para Internet que utilicen Flash como capa de presentación.

Macromedia Flash MX, el principal cliente de contenido complejo, ofrece la distribución de contenido de mayor alcance y el método más efectivo para crear aplicaciones para Internet potentes y de gran eficacia.

## Funciones de integración de Macromedia Flash MX

Macromedia Flash MX interactúa sin problemas con los demás productos de Macromedia Studio MX en trabajos que van desde la creación de gráficos sencillos a las tareas de desarrollo complejas.

- Cuando coloque un archivo de Macromedia Flash MX en Dreamweaver MX, puede delinear cualquier conjunto de parámetros mediante el inspector de propiedades o el botón Parámetros.
- Puede pasar dinámicamente pares nombre/valor a un archivo SWF a través del URL que carga el archivo. Las variables pasadas indicarán al archivo SWF de navegación dónde estaba el usuario en el sitio y, por tanto, qué secciones de menú hay que resaltar. Puede utilizar esta técnica para crear elementos de navegación para un sitio HTML.
- Si exporta y guarda un archivo SWF comprimido con un archivo HTML mediante el comando Publicar, puede iniciar Macromedia Flash MX desde un documento de Dreamweaver para editar el documento de origen

- Flash MX permite importar imágenes PNG desde Fireworks MX como objetos editables que se pueden modificar en Flash o como archivos alisados que se pueden editar y actualizar en Fireworks.
- Al importar archivos de FreeHand en Flash MX es posible mantener niveles, bloques de textos, símbolos de biblioteca y páginas. También se puede elegir el intervalo de páginas que se desea importar.

Si desea más detalles sobre las funciones de integración, consulte la Ayuda de Flash y el Capítulo 9, "Integración de Macromedia Flash MX con la familia de productos Macromedia Studio MX", en la página 229.

## Macromedia Fireworks MX

Macromedia Fireworks MX proporciona la forma más sencilla de crear, optimizar y exportar gráficos interactivos en un solo entorno basado en Web. Fireworks MX incluye las herramientas necesarias para garantizar el éxito de todos los responsables de la creación de gráficos Web, desde el desarrollador de HTML que mantiene y edita gráficos al experto en diseño, que exige un control de edición de mapas de bits profesional. Fireworks MX ofrece un entorno optimizado para crear todo, desde sencillos botones gráficos a sofisticados efectos de rollover y menús emergentes.

Sus potentes herramientas de creación, compatibles con los principales formatos de archivo y estándares HTML, y la integración con los editores HTML más populares permite a los diseñadores utilizar Fireworks MX cómodamente en cualquier entorno de trabajo. El espacio de trabajo individual, basado en Web, ofrece una sólida edición de mapas de bits, control preciso del texto, flexibilidad de creación, automatización y ampliación, con el fin de crear rápidamente y actualizar fácilmente. Una amplia compatibilidad con distintos formatos de archivo y estándares emergentes, como XHTML, y la conformidad con las leyes sobre accesibilidad garantizan que los resultados satisfarán las necesidades actuales y futuras.

Con Fireworks MX podrá crear, editar y animar gráficos Web, agregar interactividad avanzada y optimizar imágenes en un entorno profesional. En Fireworks, puede crear y editar mapas de bits y gráficos vectoriales en una sola aplicación. También es posible automatizar el flujo de trabajo para satisfacer las demandas de actualizaciones y cambios que requieren mucho tiempo.

## Funciones de integración de Fireworks MX

Puede crear y editar gráficos de forma sencilla, directamente en Macromedia Fireworks MX o en otros productos de Macromedia Studio MX.

- Se puede iniciar Fireworks MX desde Flash MX, Dreamweaver MX, HomeSite+ y FreeHand para editar gráficos seleccionados.
- Los comportamientos de Fireworks se conservan en la exportación; esto permite exportar elementos interactivos como botones o rollovers.
- Roundtrip HTML permite realizar cambios en un archivo de Fireworks MX o Dreamweaver MX, de forma que se reflejen sin problemas en las demás aplicaciones.
- Puede integrar gráficos de mapa de bits optimizados de Fireworks en sitios Web con gráficos vectoriales de Flash MX.
- Fireworks permite crear menús emergentes de JavaScript que después podrá editar y utilizar en documentos de Dreamweaver.

Para obtener más información sobre las distintas funciones de integración, consulte la Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Utilización de Fireworks con otras aplicaciones y el Capítulo 12, "Integración de Fireworks MX con la familia de productos Macromedia Studio MX", en la página 307.

## Macromedia FreeHand

Macromedia FreeHand es una aplicación de dibujo vectorial. Con FreeHand es posible crear gráficos de vectores que son escalables y que se imprimen a cualquier resolución sin perder los detalles y la nitidez.

FreeHand también sirve para crear e imprimir ilustraciones gráficas de Web como logotipos y anuncios publicitarios. Puede utilizarlo para convertir los gráficos en animaciones de Macromedia Flash.

La interfaz de usuario de FreeHand contiene un espacio de trabajo y un panel de Herramientas coherente con las demás aplicaciones de Macromedia Studio MX que le proporciona una verdadera solución integrada para material impreso y de Web.

## Funciones de integración de FreeHand

Macromedia FreeHand ofrece una gran flexibilidad para trabajar con todos los productos de Macromedia Studio MX.

- Puede utilizar Macromedia FreeHand para estructurar rápidamente los elementos de diseño y la disposición del sitio Web, y después desarrollar la estructura y el contenido de Macromedia Flash MX y Dreamweaver MX.
- Es posible importar los objetos de FreeHand en Flash MX o Fireworks MX simplemente copiándolos y pegándolos, o arrastrándolos entre aplicaciones.
- La función Animación de capas permite crear un documento que se puede exportar a Flash MX como una animación.
- Las acciones de Flash MX pueden asignarse a documentos de FreeHand con el fin de crear películas interactivas para la Web.
- Puede exportar una ilustración de FreeHand al formato de archivo de Macromedia Flash (SWF) con el fin de utilizarlo en la creación de ilustraciones vectoriales dinámicas para Web.
- Puede previsualizar y probar películas de Flash MX dentro de FreeHand en la ventana de Macromedia Flash Player.

Si desea más detalles sobre las funciones de integración, consulte la Ayuda de FreeHand y el Capítulo 15, "Integración de FreeHand con la familia de productos Macromedia Studio MX", en la página 381.

## Macromedia ColdFusion MX Server

Macromedia ColdFusion MX Server es un entorno de scripting de servidor rápido para crear aplicaciones dinámicas de Internet. Al combinar un lenguaje de scripting muy accesible, conectividad sencilla a datos empresariales y potentes capacidades de búsqueda y representación de gráficos integradas, ColdFusion MX permite a los desarrolladores crear y desplegar fácilmente sitios Web dinámicos, sistemas de publicación de contenidos, aplicaciones de autoservicio, sitios comerciales y mucho más.

El flexible entorno de ColdFusion MX es compatible con los sistemas operativos Windows, Linux y UNIX, se integra con los estándares Java y .NET, y ofrece una sencillez de uso sin precedentes para XML y servicios Web. ColdFusion también proporciona conectividad de alto rendimiento para clientes de Macromedia Flash y compatibilidad nativa con scripts de servidor ActionScript. Al tener la capacidad de ejecutarse como un servidor independiente o desplegarse en servidores de aplicaciones de negocios, como IBM WebSphere, ColdFusion MX permite a cualquier equipo de desarrollo ofrecer rápidamente experiencias de usuario superiores con sus aplicaciones.

Macromedia ColdFusion MX ha convertido la galardonada facilidad de uso y la productividad del entorno de scripting de servidor ColdFusion en una arquitectura de tecnología Java de gran escalabilidad, basada en estándares, y ha ampliado el entorno con la nueva e innovadora compatibilidad con el desarrollo de aplicaciones dinámicas de Internet, servicios Web XML y la tecnología .NET de Microsoft.

## Funciones de integración de ColdFusion MX Server

Las herramientas de Macromedia Studio MX permiten desarrollar aplicaciones Web dinámicas de varias maneras distintas.

- ColdFusion MX proporciona compatibilidad completa con las nuevas funciones del entorno de desarrollo de Dreamweaver MX, incluidas las potentes herramientas visuales de diseño y creación de prototipos, las capacidades de edición de código y de desarrollo mejoradas, y la depuración integrada.
- Con la introducción del lenguaje de scripting de servidor ActionScript, los desarrolladores de Macromedia Flash pueden usar el mismo lenguaje para la lógica de cliente y para la lógica de servidor.
- ColdFusion MX ofrece a sus aplicaciones servicios de aplicación totalmente integrados para agregar a las aplicaciones características de búsqueda de texto completo, representación gráfica dinámica, y conectividad de alto rendimiento para clientes de Macromedia Flash.
- ColdFusion MX ofrece una capacidad de ampliación prácticamente ilimitada para el desarrollo con bibliotecas de etiquetas personalizadas, componentes reutilizables, Java/C++ y miles de complementos de terceros disponibles que se pueden integrar fácilmente en aplicaciones mediante Dreamweaver MX y Flash MX.

Para más información sobre cómo desarrollar aplicaciones ColdFusion con el conjunto de productos de Macromedia Studio MX, consulte la Ayuda de Dreamweaver y la Ayuda de Flash.

## Macromedia Extension Manager

Una extensión es un fragmento de software que puede agregarse a una aplicación de Macromedia para mejorar sus prestaciones. Macromedia ofrece varios tipos de extensión, incluidos los elementos de interfaz, las extensiones de accesibilidad y fragmentos de código HTML, JavaScript y ActionScript, además de bibliotecas de símbolos adicionales. Todas las aplicaciones de Macromedia compatibles con Macromedia Extension Manager pueden utilizar los paquetes de extensión de fuentes para instalar fuentes en el disco duro.

Macromedia Extension Manager proporciona un medio sencillo y cómodo de instalar y eliminar extensiones en aplicaciones Macromedia, así como de encontrar información sobre extensiones que ya tenga instaladas. También proporciona una forma cómoda de navegar al sitio de Macromedia Exchange, en el que podrá buscar más extensiones, así como obtener información y escribir comentarios sobre las mismas.



El sitio Web de Macromedia Exchange ([www.macromedia.com/exchange/](http://www.macromedia.com/exchange/)) es una base de datos que contiene muchas extensiones de distintos tipo, unas creadas por Macromedia y otras suministradas por otros desarrolladores. Si encuentra una extensión que le interesa en este sitio Web, puede descargarla con su navegador Web e instalarla en una aplicación mediante Macromedia Extension Manager.

## Instalación de Macromedia Extension Manager

Macromedia Extension Manager se instala como un componente de la instalación completa de Macromedia Studio MX o con la instalación individual de Dreamweaver MX. Si elige otra opción de instalación, puede instalar este componente desde la carpeta Extension Manager del CD-ROM del producto Studio MX o descargar la versión más reciente desde [www.macromedia.com/exchange/](http://www.macromedia.com/exchange/).

## Exploración del espacio de trabajo MX

Los distintos productos de Macromedia Studio MX tienen muchas funciones y muchos elementos de interfaz comunes, como menús, paneles, procedimientos para ejecutar y editar archivos, y métodos abreviados de teclado, con el fin de facilitar la interacción. Puede personalizar fácilmente el espacio de trabajo de forma que se adecue a su estilo de trabajo.

## Manipulación de funciones compartidas

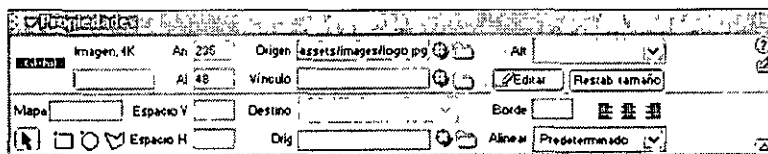
Algunas de las tareas que se benefician de la compatibilidad ampliada entre los distintos productos de Macromedia Studio MX son el diseño de páginas, la creación de gráficos, el desarrollo de contenidos y la administración de proyectos.

## Edición de objetos y documentos con el inspector de propiedades

El inspector de propiedades simplifica la creación de documentos facilitando el acceso a los atributos utilizados con mayor frecuencia en la selección actual. Puede hacer cambios en atributos de objeto o documento en el inspector de propiedades sin tener que acceder a ningún menú o panel.

El inspector de propiedades muestra información y la configuración del elemento que esté seleccionado actualmente: documento, texto, símbolo, forma, mapa de bits, vídeo, grupo, fotograma o herramienta. Cuando hay dos o más tipos de objetos seleccionados, el inspector de propiedades muestra el número total de objetos seleccionados.

La siguiente captura de pantalla muestra el inspector de propiedades de Dreamweaver MX para un archivo de imagen. Esta compacta interfaz proporciona las propiedades de la imagen, muestra una miniatura y permite editar y mejorar dichas propiedades. Puede incluso convertir la imagen en un mapa de imágenes.



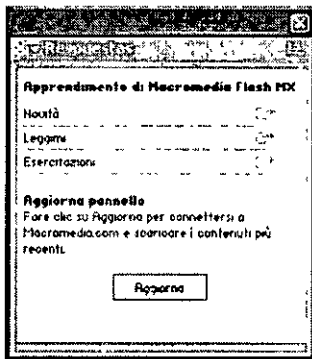
Los inspectores de propiedades de Dreamweaver MX, Flash MX y Fireworks MX funcionan de la misma manera; la única diferencia es que cada uno de ellos muestra las propiedades y los controles específicos de la herramienta. Para acceder a la ayuda contextual de un inspector de propiedades sólo tiene que hacer clic en el signo de interrogación situado en la esquina superior derecha.

Para más información sobre el inspector de propiedades, consulte el sistema de ayuda de cada producto.

### Obtención de Ayuda en el panel Respuestas

El panel Respuestas de Macromedia Flash MX, Dreamweaver MX y Fireworks MX proporciona un acceso rápido a información que le ayudará a trabajar de forma eficaz con estos productos. Esta información incluye tutoriales, notas técnicas (TechNotes), extensiones y otros contenidos útiles.

En la siguiente captura de pantalla se muestra el panel Respuestas de Flash MX.

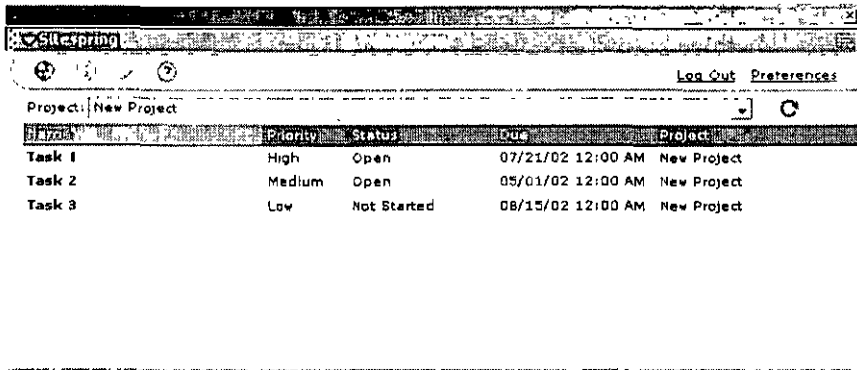


Para obtener la información más reciente sobre un producto desde macromedia.com sólo tiene que hacer clic en el botón Actualizar.

## Acceso a Macromedia Sitespring para la administración de proyectos

Si utiliza Macromedia Sitespring para administrar proyectos de desarrollo, puede iniciar sesiones en su página principal de Sitespring desde Dreamweaver MX, Flash MX o Fireworks MX. Desde allí podrá ver rápidamente el estado de los proyectos.

El panel de Sitespring muestra la información de tareas para el proyecto seleccionado.



The screenshot shows the Sitespring web interface. At the top, there is a navigation bar with 'Log Out' and 'Preferences' links. Below that, the current project is identified as 'New Project'. A table lists the tasks for this project:

Task	Priority	Status	Due	Project
Task 1	High	Open	07/21/02 12:00 AM	New Project
Task 2	Medium	Open	05/01/02 12:00 AM	New Project
Task 3	Low	Not Started	08/15/02 12:00 AM	New Project

Para más información sobre la forma de trabajar con Sitespring, consulte la documentación de Sitespring.

Si desea descargar una versión de prueba de Sitespring, vaya a [www.macromedia.com/software/sitespring/trial/](http://www.macromedia.com/software/sitespring/trial/). Después de instalar Sitespring, lea el archivo Read Me (Léame) para buscar vínculos a información sobre la forma de trabajar con este potente y sencillo sistema de administración de proyectos.

## Uso de menús y métodos abreviados del teclado comunes

Los menús de los productos de Macromedia Studio MX están estructurados de forma que los elementos comunes aparecerán donde espera encontrarlos al trabajar con distintos productos.

Puede aplicar los métodos abreviados estándar del teclado de Macromedia a todos los productos o establecer métodos abreviados personalizados que le resulten cómodos. Para más información, consulte el sistema de Ayuda de cada producto.

## Uso compartido del panel Herramientas

Macromedia Flash MX, Fireworks MX y FreeHand proporcionan una interfaz común y una ubicación predeterminada para el panel Herramientas, de forma que puede trabajar sin problemas con las herramientas, paletas de colores y demás funciones para crear imágenes, y transferirlas entre los distintos productos.

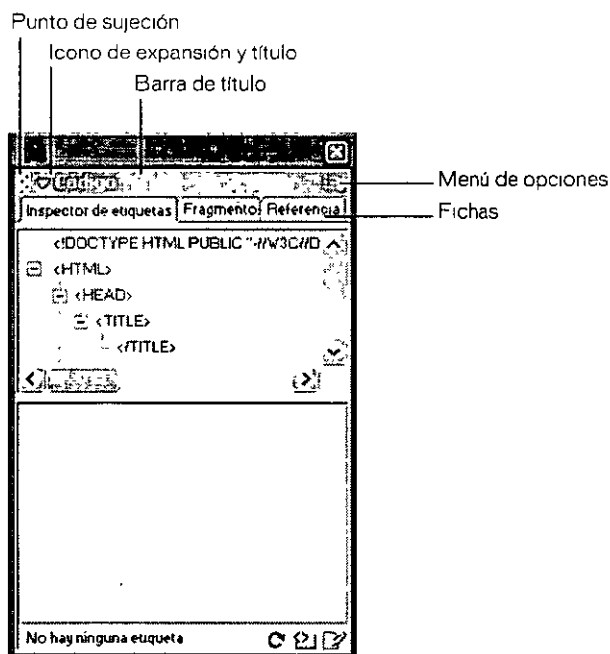
La herramienta común Pluma ofrece la misma funcionalidad de dibujo en los distintos productos, pero permite establecer preferencias personalizadas para lograr un uso más productivo de esta herramienta de dibujo en cada producto individual.

Para más información sobre las herramientas y el panel Herramientas, consulte el sistema de ayuda de cada producto.

## Manipulación de los paneles MX

Los paneles de los productos de Macromedia Studio MX facilitan la visualización, organización y modificación de los elementos de los documentos. Puede personalizar la interfaz de un producto mostrando los paneles necesarios para una tarea determinada y ocultando los demás.

En la siguiente ilustración se muestran los elementos disponibles en todos los productos de Studio MX para mover los paneles y cambiar su tamaño, para acceder a los menús y para establecer la posición de las fichas de los paneles.



La **barra de título** contiene elementos de interfaz para mover un panel y cambiar su tamaño. Para abrir el menú contextual para un panel o grupo de paneles, debe hacer clic con el botón derecho (Windows) o hacer clic mientras presiona Control (Macintosh) en la barra de título.

Para mover un panel a una zona distinta de la pantalla, haga clic en el **punto de sujeción** y arrastre el panel.

Puede hacer clic en la **flecha de ampliación y el título de un panel** para contraer o ampliar el panel. En Dreamweaver MX y Fireworks MX debe hacer doble clic para maximizar el panel y contraer los demás paneles en la zona acoplada.

El **menú Opciones** ofrece varias opciones relacionadas con cada panel. Para mostrarlo sólo tiene que hacer clic en el icono de la esquina superior derecha del panel.

Las **fichas** pueden utilizarse para cambiar la posición de un panel. Para desacoplar un panel de un grupo de paneles debe hacer clic en la ficha y arrastrarlo. Para cambiar el tamaño de un panel y los paneles contiguos, debe hacer clic en el espacio situado junto a una ficha y arrastrar. Para que las fichas de un panel estén visibles, éste debe contener más de una ficha. Macromedia Flash MX no utiliza paneles con fichas.

Cuando se crea un grupo de paneles nuevo en Macromedia Flash MX o Dreamweaver MX, se asigna automáticamente al grupo un nombre a partir del nombre de la ficha. Cuando se agregan o eliminan fichas, se actualiza el nombre del panel. Puede cambiar el nombre de un grupo de paneles en el menú Opciones. Si el grupo contiene un solo panel, no se podrá editar el nombre del panel.

Para más información sobre los paneles, consulte el sistema de Ayuda de cada producto.

# **Parte II**

## **Desarrollo Web**

Los capítulos de la Parte II proporcionan una introducción a las tecnologías Web y presentan un flujo de trabajo de desarrollo con las herramientas de Macromedia Studio MX.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

- Capítulo 2, “Aspectos básicos de las tecnologías y aplicaciones Web”
- Capítulo 3, “Flujo de trabajo de desarrollo Web”

## **CAPÍTULO 2**

### Aspectos básicos de las tecnologías y aplicaciones Web

En este capítulo se describen los conceptos básicos y la terminología de Internet y las aplicaciones Web, y se presenta un flujo de trabajo para un escenario de una aplicación controlada por datos. El capítulo concluye con una introducción a las interesantes nuevas tendencias de desarrollo de experiencias de uso accesibles y dinámicas para clientes.

#### **Aspectos básicos de Internet y las tecnologías relacionadas**

Una forma de entender Internet es imaginarse una red de área extensa que abarque varias ubicaciones geográficas. Cada ubicación de esta red enorme está formada por un grupo de equipos relativamente próximos entre sí, conectados mediante hardware y cableado.

Los usuarios se comunican de una ubicación a otra mediante un protocolo de comunicaciones denominado *IP* (Protocolo de Internet). Este protocolo, que se ejecuta en cada equipo conectado a Internet garantiza que no se producirán cortes de comunicaciones y que los equipos interconectados podrán comunicarse e intercambiar datos entre sí correctamente.

Cada equipo conectado a Internet tiene una dirección IP única. Si existieran direcciones IP duplicadas, la información que utilice una dirección determinada podría acabar en el lugar equivocado. Sería como tener la misma dirección para dos residencias distintas. El remitente de la información nunca sabría si la información llegó al destinatario pretendido.

## Aplicaciones para Internet

Las aplicaciones de software que se ejecutan en Internet se denominan *Aplicaciones para Internet*. En la tabla siguiente se muestran algunas de las aplicaciones para Internet más conocidas:

Aplicación	Descripción
WWW	World Wide Web. Es un sistema de información basado en hipertexto. Permite navegar y leer texto e información visual de una forma no lineal basada en lo que se desea leer a continuación. Estos fragmentos de información disponibles gratuitamente están vinculados entre sí de varias maneras distintas, y se puede navegar por ellos cuando se desee. Un sitio Web es una ubicación de World Wide Web. Cuando visita una página, el navegador se conecta con el sitio Web en el que se encuentra la página para obtener la información.
Correo electrónico	Mensajes de correo electrónico. Los programas de correo electrónico, como Microsoft Outlook, permiten enviar y recibir mensajes de forma electrónica, a través de Internet.
FTP	File Transfer Protocol (Protocolo de transferencia de archivos). Este protocolo permite transferir información entre hosts mediante un sitio FTP.
Telnet	Telnet permite iniciar una sesión en un equipo de una ubicación remota.
NFS	Network File System (Sistema de archivos de red). NFS permite compartir archivos entre hosts.

Las aplicaciones para Internet se comunican a través de Internet mediante IP, que transmite los datos de las aplicaciones en pequeños paquetes a una dirección IP de destino. El host receptor procesa la información que recibe.

## Aplicaciones para intranet

Una *intranet* es una red de área local (LAN) o una red de área extensa (WAN) privada que permite el uso y la interacción de las aplicaciones para Internet en un entorno seguro. Estas redes privadas existen en grandes empresas, en compañías pequeñas e incluso en oficinas domésticas. Las redes privadas permiten a las compañías y las organizaciones determinar quién puede compartir información y quién puede tener acceso a la misma.

Una *aplicación para intranet* es una aplicación que funciona en una intranet (red) privada. Sólo difiere de una aplicación para Internet en su alcance y en la ubicación del equipo cliente que tiene acceso a la misma. Una aplicación para intranet también puede operar en la red Internet pública. Cuando se ejecuta una aplicación para intranet en Internet, se denomina aplicación para Internet. Estos términos, *aplicaciones para Internet* y *aplicaciones para intranet* aparecen por todo el manual.

## Servidores Web

Un *servidor Web* es un programa de software que sirve páginas Web a los clientes que las solicitan. El software de servidor Web puede ejecutarse en cualquier equipo. En general, las personas suelen llamar servidor Web al host en el que se ejecuta el software de servidor Web y piensan que el servidor es el hardware. Sin embargo, técnicamente el servidor Web sólo es el programa de software, no el hardware.

### Comunicación entre un servidor Web y los hosts que se conectan

Cuando un usuario de una dirección IP específica solicita un archivo, el servidor Web recupera el archivo y se lo envía a la dirección IP que lo solicita. El contenido de un archivo no es importante para el servidor Web. Es el navegador Web, no el servidor Web, el que realiza la solicitud e interpreta y muestra los datos del archivo devueltos desde el servidor Web.



Cuando hace una solicitud desde un servidor Web, se establece una conexión IP a través de Internet entre el cliente que realiza la solicitud y el host que ejecuta el software de servidor Web. En cuanto el servidor Web satisface una solicitud, se interrumpe la conexión de Internet entre el cliente y el host. Todos los vínculos e imágenes de una página individual a otras páginas requieren conexiones independientes. En general, son necesarias muchas solicitudes para recuperar toda la información de una página Web.

## Páginas Web

La información de World Wide Web se presenta en páginas Web. Puede utilizar varias tecnologías de cliente para crear páginas Web. Una página Web puede incluir una gran variedad de información: texto, listas, formularios para capturar datos, tablas para presentar datos, scripts que realizan una función, contenido multimedia para animar páginas, etc.

Independientemente del contenido de la página Web, el navegador Web debe procesar y mostrar la página.

## Navegadores Web

Un *navegador Web* es un programa de software que reside en un equipo y que se utiliza para ver páginas y para navegar por World Wide Web. Cuando se utiliza un navegador para solicitar una página de un sitio Web, el navegador establece una conexión Web con un servidor Web.

Como se mencionó antes, el navegador Web procesa las páginas que recibe de un servidor Web y se las muestra al usuario. En función de las características del navegador, podrá reproducir archivos multimedia, ver e interactuar con applets Java, leer su correo electrónico o utilizar otras funciones avanzadas.

Algunos de los navegadores Web actuales más populares son Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator y Mozilla. Por desgracia, la mayoría de los navegadores actuales analizan las páginas de Web de distinta manera. Los diseñadores Web deben prestar una atención especial al comportamiento de un navegador; de no hacerlo, los usuarios podrían no ver las páginas con el aspecto pretendido por los diseñadores. Por tanto, los diseñadores Web tienen que probar sus páginas en varios navegadores antes de publicarlas en el sitio Web.

## HTML

Los autores de páginas Web crean archivos de texto normal mediante Lenguaje de marcado de hipertexto (Hypertext Markup Language). Este lenguaje, denominado *HTML*, consta de una serie de etiquetas fáciles de aprender que se pueden utilizar para marcar una página de texto. Las etiquetas pueden indicar elementos de página, estructura, formato, vínculos de hipertexto a otras ubicaciones, etc. Los navegadores Web leen las etiquetas HTML y dan formato al texto y los estilos que aparecen en la pantalla del equipo.

Las etiquetas HTML suelen tener una etiqueta inicial y una etiqueta de cierre en torno al texto al que afectan. La etiqueta inicial activa una función (encabezado, negrita, etc.) y la etiqueta de cierre la desactiva. Todas las etiquetas de cierre tienen una barra diagonal (/) antes del nombre de la etiqueta.

La mayoría de las etiquetas HTML tiene el aspecto siguiente:

```
<NombreEtiqueta>texto</NombreEtiqueta>
```

El nombre de la etiqueta siempre se escribe entre corchetes angulares (<>); no se distingue mayúsculas de minúsculas, por lo que es posible especificar el nombre de etiqueta en mayúsculas, minúsculas o una combinación de mayúsculas y minúsculas.

La mayor parte de los navegadores Web permiten ver el código fuente de una página HTML. Esta opción se suele encontrar en un menú o un botón.

## JavaScript

Los desarrolladores de sitios Web escriben código JavaScript para crear programas pequeños que se ejecuten en el navegador. JavaScript es uno de los lenguajes de scripting de cliente más populares de la actualidad. Es compatible con prácticamente todos los navegadores del mercado. Los desarrolladores de sitios Web utilizan JavaScript para las siguientes tareas:

- Validar acciones del usuario
- Crear mensajes que se desplazan por la barra de estado del navegador
- Animar texto o imágenes

Se puede insertar código JavaScript en un archivo HTML. La etiqueta `<script>` indica al navegador que el siguiente fragmento de texto, limitado por la etiqueta de cierre `</script>` no es código HTML, sino código de script que hay que procesar.

Aunque el uso de JavaScript puede parecer similar a insertar etiquetas HTML, es más difícil aprender a crear código JavaScript que código HTML. Para más información sobre JavaScript, consulte cualquier tutorial.

## ActionScript

Los desarrolladores de Macromedia Flash programan con ActionScript para controlar la interacción y reproducción de Flash Player. La sintaxis y el estilo de ActionScript se parecen mucho a los de JavaScript. ActionScript es el lenguaje de scripting para cliente dinámico más utilizado actualmente; ha sido una parte integral del proceso de edición de Flash desde Flash Player 4. Los desarrolladores de Flash utilizan ActionScript para varias tareas, como las siguientes:

- Crear interfaces de usuario interactivas
- Controlar gráficos, texto y elementos multimedia
- Cargar y procesar datos del servidor, incluidos datos XML y elementos multimedia (JPG, MP3, vídeo)

Para más información sobre ActionScript, consulte la Ayuda de Flash.

## URL

Cada fragmento de información de World Wide Web tiene una dirección única. Esta dirección se denomina Uniform Resource Locator (Localizador uniforme de recursos) o *URL*. Un URL es un puntero a un fragmento de información de Web. Esta información podría incluir un documento Web, un archivo de un sitio FTP o incluso una dirección de correo electrónico. Además, se utilizan URL especiales para enviar correo electrónico y para utilizar el programa de Telnet. Los URL contienen información sobre lo siguiente:

- Cómo obtener la información (el protocolo que se debe utilizar: FTP, HTTP, etc.)
- El nombre de host de Internet con el que se debe establecer el contacto (por ejemplo, `http://www.macromedia.com`, `http://localhost/misitio` o `ftp.misitio.com`)
- El directorio u otra ubicación en que se encuentra la información solicitada

## Aspectos básicos de las aplicaciones Web

Una aplicación Web es un sitio Web que contiene páginas almacenadas en un servidor Web con contenido parcialmente o totalmente indeterminado. El contenido final de la página Web sólo se determina cuando el usuario solicita una página del servidor Web. Dado que el contenido final de la página varía de una petición a otra en función de las acciones del usuario, este tipo de página se denomina *página dinámica*.

Las aplicaciones Web se crean en respuesta a diversas necesidades o problemas. En esta sección se describen los usos más habituales de las aplicaciones Web y se proporciona un ejemplo sencillo.

### Usos comunes de las aplicaciones Web

Las aplicaciones Web pueden tener numerosos usos, tanto para los usuarios como para los desarrolladores, entre otros:

- Permitir a los usuarios localizar información de forma rápida y sencilla en un sitio Web en el que se almacena gran cantidad de contenidos.

Este tipo de aplicación Web ofrece a los usuarios la posibilidad de buscar contenido, organizarlo y navegar por él de la manera que estime oportuna. Ejemplos de ello son las intranets de las empresas Microsoft MSDN (<http://www.msdn.microsoft.com>) y Amazon.com (<http://www.amazon.com>).

- Recoger, guardar y analizar datos suministrados por los usuarios.

En el pasado, los datos introducidos en los formularios HTML se enviaban como mensajes de correo electrónico a los empleados o a aplicaciones CGI para su procesamiento. Una aplicación Web permite guardar datos de formularios directamente en una base de datos, además de extraer datos y crear informes basados en Web para su análisis. Ejemplos de ello son las páginas de los bancos en línea, las páginas de tiendas en línea, las encuestas y los formularios con datos suministrados por el usuario.

- Actualizar sitios Web cuyo contenido cambia constantemente.

Una aplicación Web evita al diseñador Web tener que actualizar continuamente el código HTML del sitio. Los proveedores de contenido, como los editores de noticias, proporcionan el contenido a la aplicación Web y ésta actualiza el sitio automáticamente. Ejemplos de ello son The Economist (<http://www.economist.com>) y la CNN (<http://www.cnn.com>).

### Ejemplo de aplicación Web

Ana es una diseñadora Web profesional y desarrolladora responsable de mantener los sitios de intranet e Internet de una empresa de tamaño medio integrada por 1.000 empleados. Un día, Pedro de Recursos Humanos se presenta ante ella con un problema. El departamento de RR.HH. administra un programa de forma física de los empleados por el que los empleados reciben puntos por cada kilómetro recorrido a pie, en bicicleta o corriendo. Cada empleado debe informar a Pedro, a través del correo electrónico, del número total de kilómetros recorridos. A finales de mes, Pedro reúne todos los mensajes de correo electrónico, calcula el número de puntos para cada empleado y les entrega pequeños regalos en metálico, en función del total de puntos acumulados.

El problema para Pedro es que el programa de forma física ha sido demasiado exitoso. Es tal el número de empleados que participan en él que Pedro se ve inundado de mensajes al final de cada mes. Pedro pregunta a Ana si podría desarrollar una solución Web.

Ana le propone una aplicación Web basada en la intranet para realizar las siguientes tareas:

- Permitir a los empleados introducir los kilómetros recorridos en una página Web mediante un formulario HTML sencillo.
- Almacenar los kilómetros recorridos por cada empleado en una base de datos
- Calcular los puntos en función de los datos de kilometraje
- Permitir a los empleados supervisar su progreso mensual
- Proporcionar a Pedro acceso mediante un solo clic al total de puntos al final de cada mes

Ana tiene la aplicación lista y en funcionamiento rápidamente mediante Macromedia Dreamweaver MX, que dispone de las herramientas necesarias para crear este tipo de aplicación de forma rápida y sencilla. Decide utilizar una base de datos pequeña pero sólida para almacenar la información sobre cada empleado y ColdFusion MX para procesar las páginas dinámicas. Además de las funciones antes indicadas, la aplicación incluye un conjunto de páginas de búsqueda y resultados para que Pedro y los demás empleados puedan buscar registros específicos en la base de datos. También incluye una página de detalles que contiene información adicional como la extensión telefónica, la ubicación del cubículo y el tiempo que ha participado cada empleado en el programa de forma física.

El año siguiente, el programa de forma física de la empresa tiene tanto éxito que se hace célebre en la comunidad local. El presidente de la empresa decide agregar páginas interactivas sobre el programa al sitio en Internet de la empresa. Pide a Ana que desarrolle una aplicación que permita a los usuarios realizar las siguientes tareas:

- Ver de forma selectiva información sobre la historia del programa de forma física en una parte de la pantalla
- Buscar información sobre el programa en otra parte de la pantalla
- Comunicarse con el director del programa de forma física mediante un mensaje instantáneo
- Ver clips de vídeo de las distintas actividades del programa de forma física

Ana informa al presidente de que es posible realizar todas estas tareas con una aplicación dinámica de Internet. Con Macromedia Flash MX, Ana crea una interfaz nueva que integra toda la información solicitada en una sola página Web. También expande la lógica de servidor en Macromedia ColdFusion MX y despliega la nueva aplicación reuniendo todos sus componentes en Dreamweaver MX y publicando los archivos nuevos en el servidor de la empresa. Ahora los usuarios del sitio de Internet de la empresa podrán ver en una pantalla muchos tipos de información distintos sobre el programa de forma física. Además, cada vez que un usuario interactúa con una parte concreta de la página, sólo se actualiza esa sección de la interfaz en la ventana del navegador.

## Términos relacionados con aplicaciones Web que se utilizan con frecuencia

Los siguientes términos se suelen utilizar con frecuencia al hablar sobre aplicaciones Web.

Un **servidor de aplicaciones** es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas de servidor. Cuando se solicita al servidor una página de este tipo, el servidor Web pasa la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte "Funcionamiento de las aplicaciones Web" en la página 43.

Entre los servidores de aplicaciones más habituales se encuentran Macromedia ColdFusion Server, Macromedia JRun Server, Microsoft .NET Framework, IBM WebSphere y Apache Tomcat.

Una **base de datos** es un conjunto de datos almacenados en tablas. Cada fila de una tabla constituye un registro de datos, mientras que cada columna constituye un campo del registro, como se indica a continuación:

Campos (columnas)

Number	LastName	FirstName	Position	Goal

Registros  
(filas)

Un **controlador de base de datos** es un software que actúa como intérprete entre una aplicación Web y una base de datos. Los datos de una base de datos se almacenan en un formato propio de dicha base de datos. Un controlador de base de datos permite a la aplicación Web leer y manipular datos que, de otro modo, resultarían indescifrables.

Un **sistema de administración de base de datos** (DBMS o sistema de base de datos) es un software que se utiliza para crear y manipular bases de datos. Entre los sistemas de bases de datos más habituales figuran Microsoft Access, Oracle 9i y MySQL.

Una **consulta de base de datos** es la operación mediante la cual se extrae un juego de registros de una base de datos. Una consulta consta de criterios de búsqueda expresados en un lenguaje de base de datos denominado SQL (Structured Query Language: Lenguaje de consulta estructurado). Por ejemplo, la consulta puede especificar que sólo se incluyan determinadas columnas o determinados registros en el juego de registros.

Una **página dinámica** es una página Web personalizada en tiempo de ejecución por el servidor de aplicaciones antes de su envío a un navegador. Para más información, consulte "Funcionamiento de las aplicaciones Web" en la página 43.

Un juego de registros es un subconjunto de datos extraídos de una o varias tablas de una base de datos, como se ilustra en el siguiente ejemplo:

Number	LastName	FirstName	Position	Goals

Tabla de base de datos

LastName	FirstName	Position

Tabla de conjunto de registros

Una base de datos relacional es una base de datos que contiene dos o más tablas que comparten datos. La siguiente base de datos es relacional porque dos tablas comparten la columna DepartmentID.

EmpEmployees	EmpDepartments
EmpID FirstName LastName Title DepartmentID Temporary Email Phone StartDate Picture Personal	DepartmentID DepartmentName

Una tecnología de servidor es la tecnología que utiliza un servidor de aplicaciones para modificar páginas dinámicas en tiempo de ejecución.

Una página estática es una página Web que no se modifica en tiempo de ejecución mediante un servidor de aplicaciones antes de que se envíe a un navegador. Para más información, consulte "Procesamiento de páginas Web estáticas" en la página 43.

Una aplicación Web es un sitio Web que contiene páginas almacenadas en un servidor Web con contenido parcialmente o totalmente indeterminado. El contenido final de estas páginas se determina sólo cuando el usuario solicita una página del servidor Web.

Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. Una petición de una página se genera cuando un usuario hace clic en un vínculo de una página Web en el navegador, elige un marcador en un navegador o introduce un URL en el cuadro Dirección del navegador y luego hace clic en Ir a.

Entre los servidores Web más utilizados se encuentran Microsoft Internet Information Server, Microsoft Personal Web Server, Apache HTTP Server, Netscape Enterprise Server e iPlanet Web Server.

## Funcionamiento de las aplicaciones Web

Una aplicación Web es un conjunto de páginas Web estáticas y dinámicas. Una página Web estática es aquella que no cambia cuando un usuario la solicita: el servidor Web envía la página al navegador Web solicitante sin modificarla. Por el contrario, el servidor modifica las páginas Web dinámicas antes de enviarlas al navegador solicitante. La naturaleza cambiante de este tipo de página es la que le da el nombre de *dinámica*.

Por ejemplo, puede diseñar una página para mostrar los resultados de forma física y dejar que ciertos datos (como el nombre y los resultados del empleado) se determinen cuando un empleado solicita la página.

En las secciones siguientes se describe el procesamiento de las páginas Web y después se explica la forma de desarrollar contenido Web dinámico mediante Macromedia Dreamweaver MX, Macromedia Flash MX y ColdFusion MX.

### Procesamiento de páginas Web estáticas

Un sitio Web consta de un conjunto de páginas HTML relacionadas y de archivos alojados en un equipo que ejecuta un servidor Web.

Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. Una petición de una página se genera cuando un usuario hace clic en un vínculo en una página Web, elige un marcador en un navegador o introduce un URL en el cuadro Dirección del navegador y luego hace clic en Ir a.

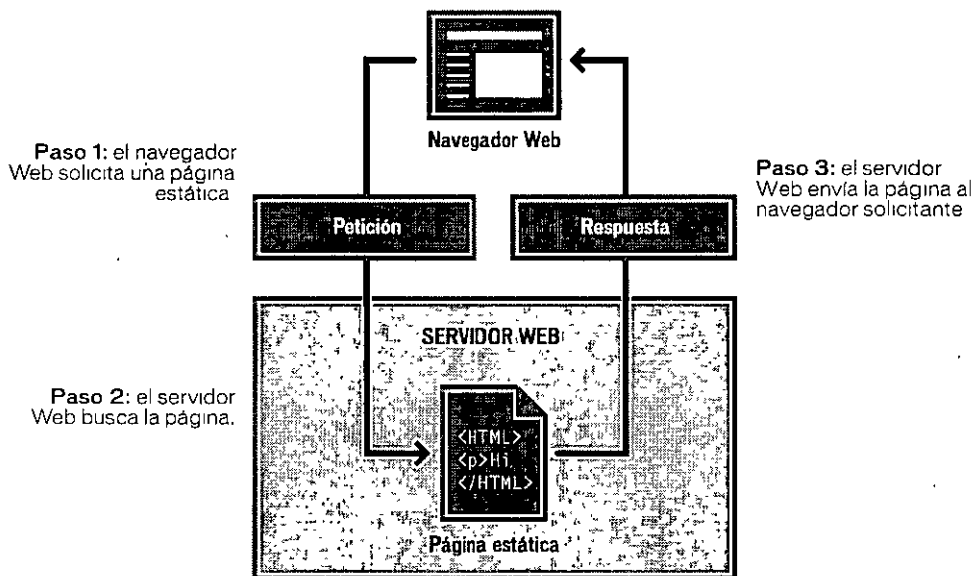
El contenido final de una página Web estática lo determina el diseñador y no cambia cuando se solicita la página. Un ejemplo:

```
<html>
<head>
<title>Call Department</title>
</head>
<body>
<strong>Call Department</strong><br>
Talk to someone in Sales.
</body>
</html>
```

El diseñador escribe todas y cada una de las líneas de código HTML de la página antes de colocar la página en el servidor. Dado que el código HTML no cambia una vez colocado en el servidor, este tipo de páginas se denomina página estática.

**Nota:** en sentido estricto, una página "estática" puede no ser estática en absoluto. Por ejemplo, una imagen de sustitución o una película de Macromedia Flash pueden hacer que una página estática cobre vida. No obstante, en este manual se habla de página estática cuando ésta se envía al navegador sin modificaciones.

Cuando el servidor Web recibe una petición de una página estática, el servidor lee la solicitud, localiza la página y la envía al navegador solicitante, como se muestra en la siguiente figura:



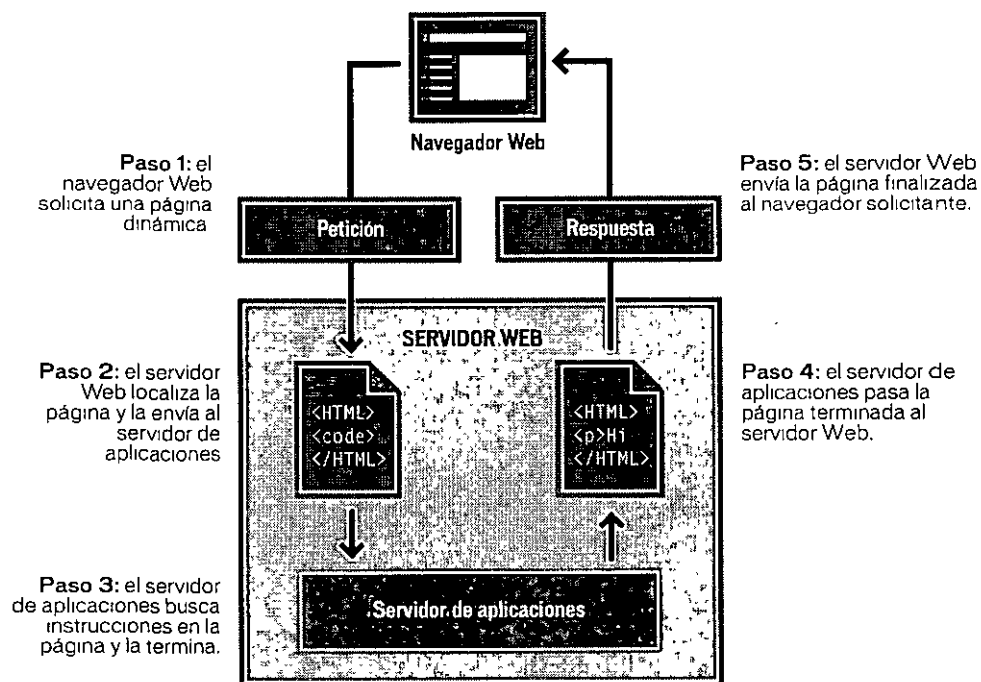
En el caso de las aplicaciones Web, que contienen tanto contenido dinámico como páginas Web estáticas, algunas líneas de código no están determinadas cuando el usuario solicita la página. Estas líneas deben determinarse mediante algún mecanismo antes de enviar la página al navegador. En la siguiente sección se describe dicho mecanismo.

### Procesamiento de páginas Web dinámicas

Cuando un servidor Web recibe una petición de una página Web estática, el servidor envía la página al navegador solicitante sin retraso. El servidor Web reacciona de manera diferente cuando recibe una petición de una página dinámica: pasa la página a una ampliación de software especial que se encarga de finalizar la página. Este software especial se denomina *servidor de aplicaciones*. Un ejemplo de servidor de aplicaciones es Macromedia ColdFusion MX, que se puede instalar desde el CD-ROM de Macromedia Studio MX para ejecutarlo con un servidor Web. Para más información sobre la instalación de ColdFusion MX, consulte el Capítulo 16, "Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server Developer Edition", en la página 391.



El servidor de aplicaciones lee el código de la página, finaliza la página en función de las instrucciones del código y después elimina el código de la página. El resultado es una página estática que el servidor de aplicaciones devuelve al servidor Web, que a su vez la envía al navegador solicitante. Lo único que el navegador recibe cuando llega la página es código HTML puro. A continuación se incluye una vista de este proceso:



## Acceso a una base de datos

Un servidor de aplicaciones le permite trabajar con recursos del lado del servidor, como una base de datos. Por ejemplo, una página dinámica puede indicar al servidor de aplicaciones que extraiga datos de una base de datos y los inserte en el código HTML de la página.

La instrucción para extraer datos de una base de datos recibe el nombre de *consulta de base de datos*. Una consulta consta de criterios de búsqueda expresados en un lenguaje de base de datos denominado SQL (Structured Query Language: Lenguaje de consulta estructurado). La consulta SQL se escribe en los scripts o etiquetas del lado del servidor de la página. Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Guía de bases de datos para principiantes.

Un servidor de aplicaciones no puede comunicarse directamente con una base de datos porque el formato propio de la base de datos hace que los datos sean ilegibles, de la misma forma que un documento de Word resulta ilegible al abrirlo en el Bloc de notas. El servidor de aplicaciones sólo puede comunicarse mediante un software de *controlador de base de datos* intermediario que actúa como un intérprete entre el servidor de aplicaciones y la base de datos.

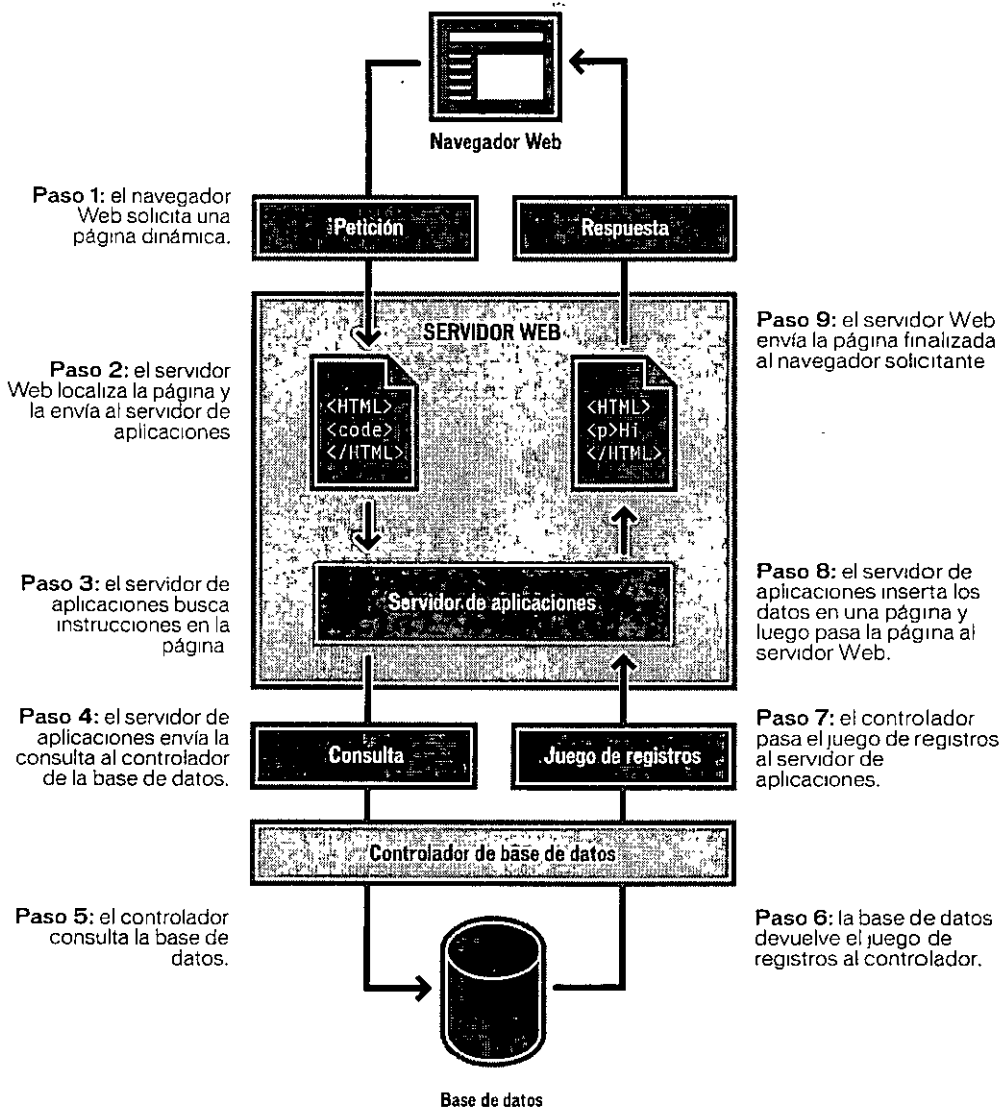
Cuando el controlador establece la comunicación, se consulta el origen de datos y se crea un *juego de registros* que contiene el resultado de la consulta. Un juego de registros es un subconjunto de datos extraídos de una o varias tablas de una base de datos. El juego de registros se devuelve al servidor de aplicaciones y los datos se utilizan en la página dinámica.

A continuación se ofrece una consulta de base de datos sencilla escrita en SQL:

```
SELECT lastname, firstname, fitpoints  
FROM employees
```

Esta instrucción crea un juego de registros de tres columnas y lo completa con filas que contienen el apellido, el nombre y los puntos de forma física de todos los empleados de la base de datos. Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Nociones básicas de SQL.

La ilustración siguiente muestra el proceso de consulta de base de datos y de devolución de los datos al navegador.



Siempre que disponga del controlador de base de datos adecuado, podrá utilizar prácticamente cualquier base de datos con su aplicación Web.

Si tiene intención de desarrollar pequeñas aplicaciones de bajo coste, puede utilizar una base de datos basada en archivos, como las que permite crear Microsoft Access. En cambio, si desea desarrollar aplicaciones empresariales críticas, puede utilizar una base de datos basada en servidor, como las que permite crear Microsoft SQL Server, Oracle 9i o MySQL.

Si la base de datos está situada en un sistema distinto del servidor Web, asegúrese de disponer de una conexión rápida entre ambos sistemas para que la aplicación Web pueda funcionar de forma rápida y eficaz.

## Creación de páginas dinámicas

La creación de una página dinámica implica, en primer lugar, escribir el código HTML, luego añadir los scripts o etiquetas del lado del servidor al código HTML para crear la página dinámica. Al visualizar el código resultante, el lenguaje aparece incrustado en el código HTML de la página. Por esta razón, estos lenguajes se conocen como lenguajes de programación incrustados en HTML. El siguiente ejemplo utiliza ColdFusion Markup Language (CFML):

```
<html>
<body>
<b>Call Department</b><br>
<!-- embedded instructions start here -->
<cfset department="Sales">
<cfoutput>
  Talk to someone in #department#
</cfoutput>
<!-- embedded instructions end here -->
</body>
</html>
```

Las instrucciones incrustadas de esta página realizan las siguientes acciones:

- Crean una variable denominada `Department` y le asignan la cadena "Sales".
- Escriben el valor de la cadena de variable, "Sales", en el código HTML.

El servidor de aplicaciones devuelve la siguiente página al servidor Web:

```
<html>
<body>
<b>Call Department</b><br>
Talk to someone in Sales.
</body>
</html>
```

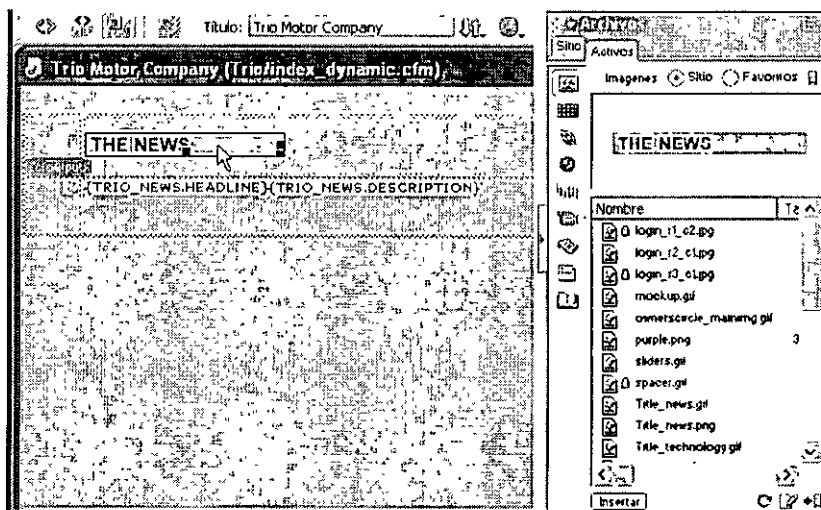
El servidor Web envía la página al navegador solicitante, que la muestra de la siguiente forma:

```
Call Department
Talk to someone in Sales.
```

## Desarrollo de aplicaciones dinámicas de Internet

Con Macromedia Flash MX, los desarrolladores tienen un nuevo modelo de desarrollo estructurado y un conjunto de tecnologías de servidor para crear aplicaciones dinámicas de Internet más rápidas, más potentes y muy flexibles. Con herramientas para la integración de servidores de aplicaciones y nuevas capacidades de comunicaciones, Flash MX permite a los programadores ofrecer una nueva gama de aplicaciones que superan el modelo de aplicación para Internet tradicional descrito en las secciones anteriores. Los desarrolladores que utilizan Flash MX pueden utilizar estas soluciones nuevas para crear aplicaciones de nueva generación, como un calendario que sincronice automáticamente los datos cuando se conecten usuarios, una pizarra compartida que permita a un grupo de usuarios aportar ideas desde cualquier punto del globo y una aplicación de aprendizaje electrónico que permita a los instructores formar simultáneamente a varios participantes.

En Flash MX, la forma más rápida y eficaz de comunicarse con servidores de aplicaciones es a través del formato AMF de Flash (Action Message Format), un protocolo de alto rendimiento optimizado que se ejecuta a través de HTTP y permite a ActionScript invocar y utilizar datos y lógica alojados en un servidor de aplicaciones, o un servicio Web XML en Internet. AMF es compatible con el paso de tipos de datos simples y complejos entre Flash ActionScript y cualquier lenguaje de programación para servidor. AMF está activado por Flash Remoting, un componente de servidor nuevo incluido con ColdFusion MX y disponible para otros servidores J2EE y .NET.



La gran integración de Flash MX y ColdFusion MX permite a ActionScript llamar a métodos o funciones de ColdFusion. En la ilustración anterior, un usuario interactúa con una película de Flash incorporada en una página HTML. A continuación, el archivo SWF utiliza AMF para comunicarse con el servidor de ColdFusion, donde los servicios de ColdFusion previamente definidos obtienen datos de la base de datos y devuelven los resultados a Flash Player.

Flash MX introduce un modelo de componentes nuevo para encapsular comportamientos y datos en interfaces visuales. Este modelo de componentes se complementa con componentes de ColdFusion (CFC) un modelo nuevo de componentes de servidor para encapsular scripts y datos utilizados en ColdFusion MX. Los componentes de Flash pueden combinarse con componentes de ColdFusion para crear interacciones cliente-servidor complejas.

Para más información, consulte Macromedia Flash ColdFusion Resource Center, en la dirección [www.macromedia.com/software/coldfusion/resources/flash\\_coldfusion/](http://www.macromedia.com/software/coldfusion/resources/flash_coldfusion/).

## **CAPÍTULO 3**

### Flujo de trabajo de desarrollo Web

Este capítulo demuestra el modo en que los componentes individuales de Macromedia Studio MX (Dreamweaver, Flash, Fireworks, FreeHand y ColdFusion) colaboran para proporcionar un entorno óptimo de diseño y desarrollo de aplicaciones a los diseñadores y desarrolladores Web. Mientras Internet continúa evolucionando rápidamente, los usuarios se han acostumbrado a esperar experiencias de contenido, aplicaciones y comunicaciones cada vez más completas. Al mismo tiempo, los diseñadores y desarrolladores exigen cada vez más herramientas que les permitan crear contenidos y aplicaciones de forma más fácil y económica, para proporcionar esas experiencias a sus usuarios. En conjunto, las herramientas de Macromedia Studio MX forman un entorno completo que permite el diseño y el desarrollo de interfaces de cliente para contenidos y aplicaciones multimedia, así como de lógica de servidor para aplicaciones que se despliegan con clientes HTML, clientes Flash, ColdFusion y otras tecnologías de servidor.

El flujo de trabajo habitual de desarrollo de Web consta de las siguientes etapas:

- Planificación del sitio, lo que incluye definir la estrategia o los objetivos del sitio, definir la audiencia de destino y determinar los requisitos de orígenes de datos para el sitio.
- Configuración del entorno de desarrollo, que incluye seleccionar los servidores Web y de aplicación y definir orígenes de datos.
- Planificación del diseño de páginas y pantallas, lo que incluye crear un mapa de las páginas e interfaces de aplicación con una herramienta de dibujo tal como FreeHand, y diseñar las páginas en HTML con Dreamweaver MX.
- Creación de activos de contenido, lo que incluye crear imágenes y contenidos multimedia con Flash MX, Fireworks MX y FreeHand MX.
- Generación de activos de aplicación, lo que incluye crear páginas dinámicas y aplicaciones dinámicas de Internet con Dreamweaver MX y Flash MX.
- Ensamblado, prueba y despliegue del sitio, lo que incluye compilar los activos, asegurarse de que se cumplen los requisitos de accesibilidad, probar el código y publicar el sitio en un servidor con Dreamweaver MX.

Macromedia Studio MX ofrece todas las herramientas necesarias para trabajar en este proceso, desde el principio hasta el fin. La combinación de Dreamweaver, Flash, Fireworks, FreeHand y ColdFusion permite crear, desplegar y mantener fácilmente aplicaciones y sitios Web atractivos y dinámicos, tanto en entorno de edición de código como de diseño. Los resultados finales serán interfaces de usuario más completas que aumentan la eficiencia de las transacciones, y una lógica de aplicación más sólida que se integra con una amplia gama de sistemas de servidor.

Este capítulo presenta un flujo de trabajo de desarrollo Web de ejemplo. Aunque sugiere métodos para maximizar el resultado del esfuerzo de diseño y desarrollo, no ofrece el único flujo de trabajo posible. El flujo de trabajo que adoptarán usted y los miembros de su equipo dependerá de sus recursos, sus hábitos de trabajo personales y las necesidades específicas del sitio Web. El propósito de este capítulo es proporcionar ideas y prácticas recomendadas para diseñar y desarrollar sitios Web y aplicaciones con Macromedia Studio MX.

Para más información sobre cualquiera de los productos individuales de Macromedia Studio MX, consulte los capítulos 4 a 17 de este manual, o el sistema de ayuda de cada producto (Ayuda > Utilización de Dreamweaver, Ayuda > Utilización de Flash, etc.).

## Planificación del sitio Web

La planificación y organización del sitio implica mucho más que determinar qué aspecto tendrá y dónde irán los archivos: para planificar un sitio, deberá examinar los objetivos del sitio, los requisitos de páginas estáticas y dinámicas y los perfiles de la audiencia. Además, debe tener en cuenta requisitos técnicos tales como el acceso de los usuarios, los navegadores, los plug-ins o las restricciones a la descarga de archivos. Una planificación cuidadosa antes de empezar a desarrollar el sitio le ahorrará mucho tiempo más tarde.

### Establecimiento de los objetivos del sitio y determinación de la audiencia

La determinación de los objetivos del sitio es el primer paso que se debe tomar a la hora de crear un sitio Web. Formúlese, o formule a su cliente, las preguntas que tiene acerca del sitio, y escriba sus objetivos para poder recordarlos mientras avanza en el proceso de diseño. Una lista específica de objetivos le ayudará a centrarse y a adaptar el sitio Web a sus necesidades particulares. La complejidad de sus objetivos afectará a la navegación, a los elementos multimedia que utilice, e incluso al aspecto y al funcionamiento del sitio. Un sitio Web que ofrece noticias sobre un tema concreto debe tener un aspecto y una navegación distintos a los de un sitio Web destinado a vender productos. De forma similar, un sitio que ofrezca contenidos y aplicaciones a sus usuarios será muy diferente de un sitio que muestre datos dinámicos mediante métodos más tradicionales, basados en HTML.

Después de decidir lo que desea conseguir a través del sitio Web, debe decidir quién desea que visite el sitio. Esta pregunta puede parecer innecesaria, dado que la mayoría de la gente desea que todo el mundo visite su sitio Web, pero es difícil crear un sitio Web que cualquier persona del mundo pueda utilizar. Por todo el mundo, las personas utilizan diferentes navegadores, se conectan a diferentes velocidades, pueden tener o no plug-ins multimedia, y utilizan diferentes tipos de dispositivos para ver los contenidos de Internet. Dado que todos estos factores pueden afectar a la utilización del sitio, la determinación de la audiencia objetivo es un paso crucial dentro de la fase inicial de la planificación del sitio Web.

Piense en la gente que se sentirá atraída por su sitio Web, o a la que espera poder atraer. ¿Qué clase de equipos cree que utilizará su audiencia? ¿Cuál puede ser la plataforma predominante (Macintosh, Windows, Linux, etc.)? ¿Cuál es la velocidad de conexión media (módem a 33,6 Kbps o DSL)? ¿Qué tipos de navegadores, tamaños de monitor y otros dispositivos utilizarán? ¿Va a crear un sitio de intranet en el que todo el mundo utilizará el mismo equipo, el mismo sistema operativo y el mismo navegador? Todos estos factores pueden afectar mucho al modo en que la página Web se mostrará a los visitantes, y afectarán también al modo en que se probará el sitio después de crearlo.

## Determinación de los requisitos de orígenes de datos y creación de una base de datos

Ya esté desarrollando una aplicación dinámica de Internet con Macromedia Flash MX o una aplicación más tradicional, basada en HTML, con Macromedia Dreamweaver MX, probablemente utilizará una base de datos para almacenar la información que el sitio Web ofrecerá a los usuarios. Antes de crear la base de datos, no obstante, deberá determinar los requisitos de origen de datos para el sitio Web. Si desea mostrar datos dinámicos en las páginas Web, ¿qué tipo de datos mostrará y dónde? Si los usuarios van a interactuar con una interfaz de aplicación, ¿qué tipos de preguntas harán a la aplicación? y, ¿qué información desearán recuperar de la base de datos? Como sucede con los objetivos y las audiencias de destino, es recomendable que tenga una idea firme de cuáles serán los requisitos de orígenes de datos antes de empezar a desarrollar el sitio Web.

Una vez que haya determinado los requisitos de orígenes de datos, piense cómo estructurar una base de datos que entregue a los usuarios de forma óptima la información almacenada. Puede decidir cómo desea estructurar la base de datos antes de empezar a definir el concepto de los diseños de página o hacerlo mientras desarrolla la propia interfaz de la aplicación. Sus necesidades individuales de flujo de trabajo determinarán exactamente cómo y cuándo crear la base de datos.

El primer paso es elegir las tablas que la van a componer. Una tabla de base de datos contiene colecciones de entidades relacionadas, tales como personas, objetos o eventos, y divide esta información en filas horizontales y columnas verticales. En la terminología de las bases de datos, cada columna representa un campo y cada fila representa un registro.

Campos (columnas)

Number	LastName	FirstName	Position	Goal

Registros (filas)

Una vez que haya decidido el número y los tipos de las tablas que compondrán la base de datos, elija las columnas para cada tabla. Las columnas describen las propiedades de cada entidad o registro de la tabla. Por ejemplo, puede tener una tabla de base de datos denominada Players que contenga información sobre los miembros de un equipo de hockey. La tabla Players puede contener una columna para el nombre, apellido, posición, número de goles, etc., de cada miembro del equipo (consulte la imagen anterior). Cada fila horizontal de la tabla Players representaría un solo registro para un miembro individual del equipo, de forma muy parecida a como una tarjeta de visita contiene información sobre una persona en particular.

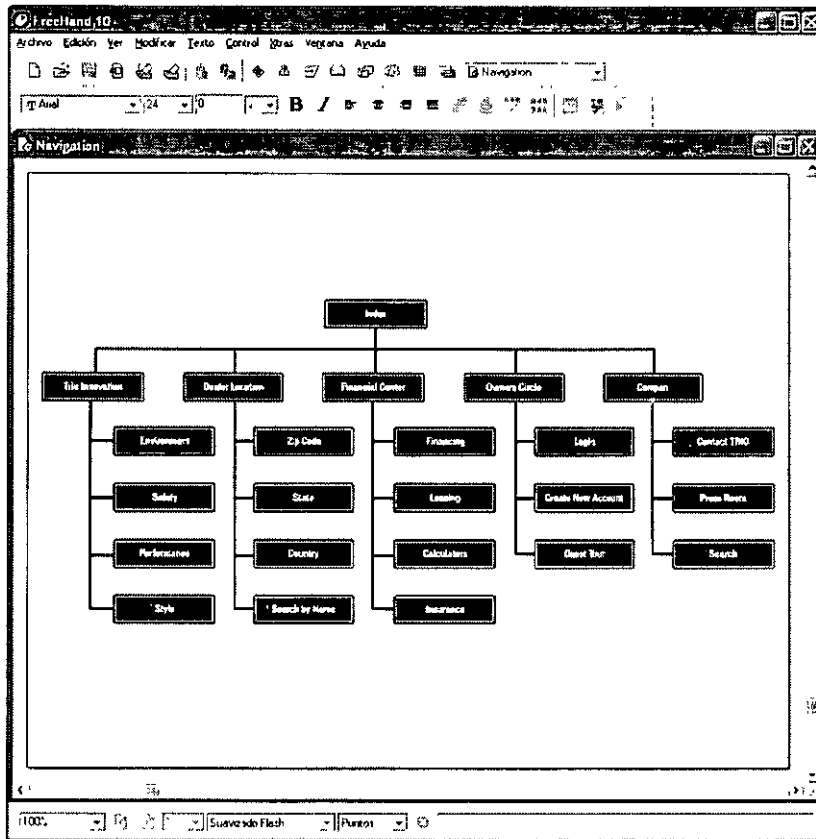
Asegúrese de que cada una de las tablas tenga una columna de clave principal, que contenga valores únicos para cada una de las filas de la tabla. Esto le permitirá seleccionar una fila exacta al buscar en la base de datos. La mayoría de las columnas de clave principal constan de números de identificación, pero también se pueden utilizar otros tipos de claves principales, tales como números de formularios oficiales o números de serie de productos.

Para más información, consulte la documentación del fabricante de la base de datos.

## Boceto de la navegación del sitio en FreeHand y presentación del plan en HTML

Una vez que haya determinado los objetivos del sitio, la audiencia de destino y los requisitos de origen de datos, puede empezar a conceptualizar el esquema de navegación del sitio. La navegación del sitio es un "mapa" que muestra cómo se relacionan las páginas Web entre sí. Específicamente, muestra cómo viajarán los usuarios por el sitio al hacer clic en los vínculos e interactuar con las interfaces de aplicación.

Puede utilizar Macromedia FreeHand para conceptualizar el esquema de navegación del sitio.



FreeHand permite crear gráficos vectoriales de forma rápida y eficaz, al mismo tiempo que proporciona elementos de interfaz de usuario que ayudan a integrar fácilmente Macromedia Flash MX y Fireworks MX en el flujo de trabajo de desarrollo Web. Por ejemplo, el panel Herramientas es una de las muchas funciones de la interfaz de usuario que comparten estos productos de Macromedia Studio MX. Contiene herramientas que permiten seleccionar, dibujar y editar objetos, aplicarles color y crear texto.

Después de crear un boceto de la navegación del sitio, puede presentar el plan preliminar al cliente o a miembros de su grupo. FreeHand permite convertir los dibujos en páginas HTML en un solo paso fácil. La función Publicar HTML traduce el documento a HTML y abre la ilustración directamente en una ventana del navegador.

Para más información, consulte "Conceptos básicos de FreeHand" y "Creación de gráficos y animaciones Web" en la Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand.



## Configuración del entorno de desarrollo

Ya esté desarrollando un proyecto en solitario o en colaboración con un equipo de personas, deberá configurar un entorno de desarrollo antes de empezar a utilizar Macromedia Studio MX para crear el sitio Web. En el nivel más básico, el entorno de desarrollo constará de un servidor Web, un servidor de aplicaciones y un sitio Dreamweaver MX.

### Configuración de los servidores Web y de aplicación

Un *servidor Web* es un software que suministra archivos en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. Cuando el servidor Web recibe una petición de una página HTML estática, el servidor lee la solicitud, localiza la página y la envía al navegador solicitante. Los servidores Web más comunes son Microsoft Internet Information Server (IIS), Netscape Enterprise Server, iPlanet Web Server y Apache HTTP Server. Para más información, consulte "Aspectos básicos de las tecnologías y aplicaciones Web" en la página 35.

Elija un servidor Web e instálelo en su equipo local o en un equipo de la red. Para más información, consulte la documentación del fabricante del servidor o pregunte al administrador del sistema.

Para ejecutar aplicaciones basadas en HTML o aplicaciones dinámicas de Internet, el servidor Web necesita funcionar con un servidor de aplicaciones. Un servidor de aplicaciones es un programa que ayuda al servidor Web a procesar páginas dinámicas antes de que el servidor Web las sirva a los navegadores que las solicitan. El servidor de aplicaciones lee el código de la página dinámica, finaliza la página en función de las instrucciones del código y, a continuación, elimina el código. En el caso de una aplicación basada en HTML, el resultado es una página estática de HTML que el servidor de aplicaciones devuelve al servidor Web, que a su vez la envía al navegador solicitante. En el caso de una aplicación dinámica de Internet, el resultado es una película Flash que devuelve las variables solicitadas por el navegador.

El servidor de aplicaciones que elija dependerá de varios factores, entre ellos su presupuesto, la tecnología de servidor que desea utilizar y el servidor Web que elija. Los servidores Macromedia ColdFusion MX y JRun ofrecen soluciones económicas y fáciles de administrar. La integración mejorada con Flash MX y Dreamweaver MX convierte a ColdFusion MX en la opción ideal para la creación y el despliegue de potentes aplicaciones para Internet.

Los servidores de aplicaciones utilizan diferentes tecnologías. Dreamweaver MX es compatible con cinco tecnologías de servidor: ColdFusion, ASP.NET, ASP, JSP y PHP. La tabla siguiente muestra los servidores de aplicaciones más comunes que se encuentran disponibles para estas cinco tecnologías de servidor.

Tecnología de servidor	Servidor de aplicaciones
ColdFusion	Macromedia ColdFusion MX
ASP.NET	Microsoft IIS 5 con .NET Framework
ASP	Microsoft IIS o PWS Sun ChiliSoft ASP
JSP	Macromedia JRun IBM WebSphere Jakarta Tomcat BEA WebLogic
PHP	Servidor PHP

Asegúrese de que el servidor de aplicaciones que desea utilizar funciona con su servidor Web. Por ejemplo, .NET Framework sólo funciona con Microsoft IIS.

Una vez que el servidor Web y el de aplicaciones estén en marcha, cree una carpeta raíz para la aplicación en el equipo donde se ejecute el servidor Web. Asegúrese de que el servidor Web publique la carpeta, en otras palabras, que el servidor Web pueda servir cualquier archivo de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a una solicitud HTTP procedente de un navegador Web. Por ejemplo, en un equipo en el que se ejecute PWS o IIS, es posible servir a un navegador Web cualquier archivo que se encuentre en la carpeta Inetpub/wwwroot o en cualquiera de sus subcarpetas.

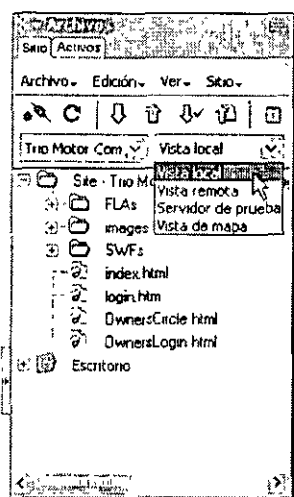
Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Configuración de un servidor de aplicaciones

## Definición del sitio en Dreamweaver MX

En Dreamweaver MX, el término *sitio* puede hacer referencia a un sitio Web o a un emplazamiento local de almacenamiento de documentos pertenecientes a un sitio Web. Esto último es lo que necesita establecer antes de empezar a crear el sitio Web. Un sitio Dreamweaver MX organiza todos los documentos asociados con el sitio Web y permite seguir y mantener vínculos, administrar archivos e intercambiar los archivos del sitio mediante FTP con un servidor Web. Dreamweaver MX no funciona correctamente si no se define un sitio.

El mejor método para crear un sitio Web utilizando Dreamweaver MX consiste en crear y editar páginas en el disco local y, a continuación, cargar copias de los archivos del sitio en un servidor Web remoto para ponerlos a disposición del público. Utilizará la ventana Definición del sitio de Dreamweaver MX (Sitio > Nuevo sitio) para definir la información local y remota del sitio y, a continuación, usará el panel Sitio para administrarlo.

El panel Sitio permite elegir entre cuatro visualizaciones diferentes: Vista local, Vista remota, Servidor de prueba y Vista de mapa.



**Vista local** muestra los archivos del sitio Web que está almacenando en su equipo local.

**Vista remota** muestra los archivos publicados en el servidor Web. Si está desarrollando una aplicación Web, la carpeta remota es la carpeta raíz creada para la aplicación Web en el servidor Web.

La vista **Servidor de prueba** muestra la estructura de directorios del servidor de prueba. Habitualmente, ésta es también la carpeta raíz creada para la aplicación Web en el servidor Web.

**Vista de mapa** muestra un mapa gráfico del sitio basado en cómo están vinculados los documentos entre sí.

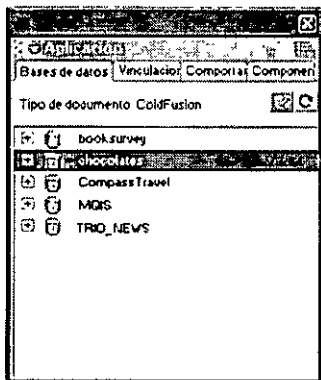
Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Definición de un sitio de Dreamweaver.

## Establecimiento de orígenes de datos ColdFusion

Un origen de datos ColdFusion es un identificador de una sola palabra, tal como *Acme*, que señala a la base de datos y contiene toda la información necesaria para conectar con ella. Los orígenes de datos ColdFusion son similares a los nombres de orígenes de datos de Windows (DSN), puesto que incluyen automáticamente todos los DSN configurados en el sistema Windows en el que se ejecuta ColdFusion. Se diferencian de los DSN en que es posible crear orígenes de datos para bases de datos que utilicen proveedores OLE DB (Object Linking and Embedding DataBase: Base de datos con vinculación e incrustación de objetos) o controladores nativos. (Los DSN pueden señalar a bases de datos sólo si se están utilizando controladores ODBC (Open DataBase Connectivity: Conectividad abierta a bases de datos) instalados en un equipo Windows.)

Puede crear un origen de datos mediante el administrador de ColdFusion. Si utiliza un controlador ODBC en un equipo Windows, también puede configurar un DSN en el equipo. Los DSN del sistema se tratan automáticamente como orígenes de datos ColdFusion.

Cuando se abre una página de ColdFusion en Dreamweaver, los orígenes de datos de ColdFusion aparecen en el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).



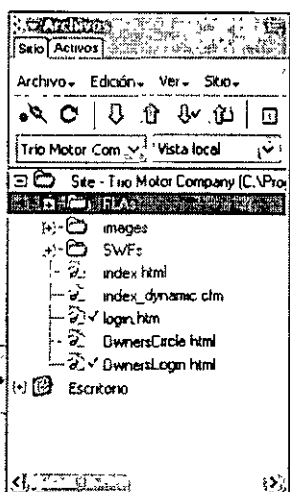
Puede modificar estos orígenes de datos directamente desde el espacio de trabajo de Dreamweaver MX. Haga clic en el botón **Modificar fuentes de datos**, en la esquina superior derecha del panel Bases de datos, y Dreamweaver MX iniciará automáticamente ColdFusion Administrator.

Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Conexiones de bases de datos para desarrolladores de ColdFusion.

Para más información sobre la conectividad de bases de datos ASP.NET, ASP, JSP y PHP, consulte "Conexiones con bases de datos para desarrolladores de ASP.NET", "Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP", "Conexiones con bases de datos para desarrolladores de JSP" y "Conexiones de base de datos para desarrolladores de PHP" en la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver.

## Establecimiento de un sistema de control de fuentes en Dreamweaver MX

Si trabaja en colaboración con otros usuarios, puede proteger y desproteger los archivos de los servidores local y remoto. Proteger un archivo equivale a decir: "Estoy trabajando con este archivo. ¡No lo toquen!". Cuando se protege un archivo, Dreamweaver MX muestra en el panel Sitio el nombre de la persona que lo protegió, junto con una marca de comprobación roja (si uno de los miembros de su equipo protegió el archivo) o verde (si usted protegió el archivo) junto al icono del archivo.



Al desproteger un archivo, éste queda a disposición de otros miembros del equipo, que podrán protegerlo y editarlo. Cuando se desprotege un archivo después de editarlo, aparece un símbolo de bloqueo junto a la versión local, que indica que es de sólo lectura. Esto le impide hacer cambios en el archivo mientras no lo tiene protegido.

Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Configuración del sistema de desprotección/protección.

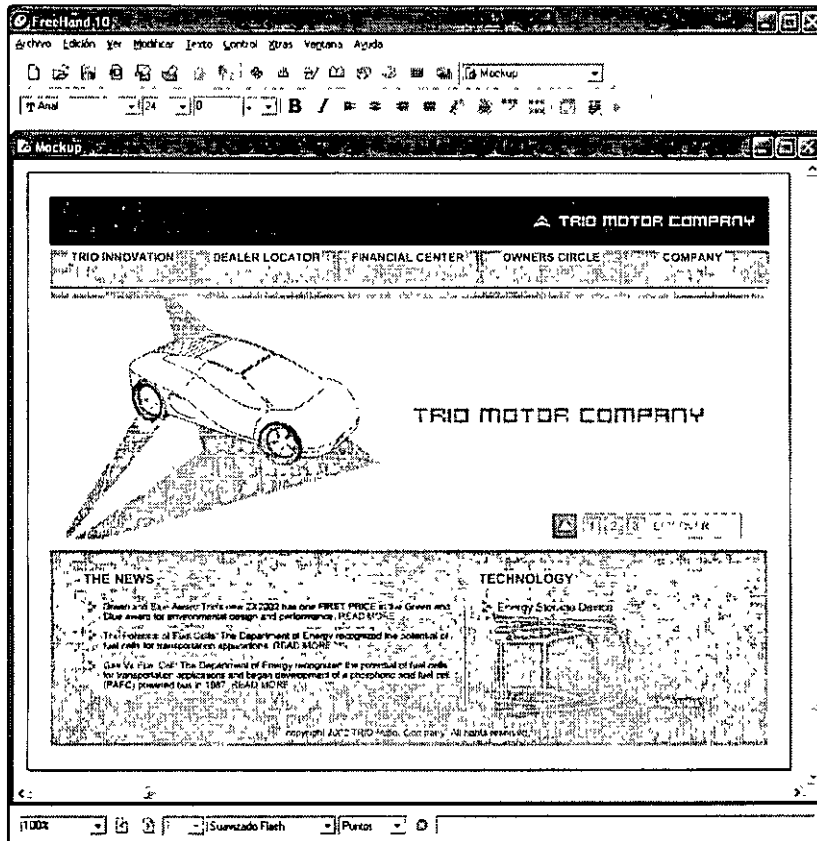
## Planificación de páginas y diseño de pantallas

Un proyecto de diseño Web empieza habitualmente con guiones o diagramas de flujo que los diseñadores y desarrolladores convierten en páginas de muestra. Puede utilizar Macromedia Dreamweaver MX para crear páginas de muestra mientras trabaja en la definición de un diseño final. Las páginas de muestra suelen mostrar la disposición del diseño de las páginas, los componentes técnicos, los temas y el color, imágenes gráficas y otros elementos multimedia. Una muestra debe ser similar a un plano, que usted y los demás miembros del equipo seguirán al diseñar el sitio. Una vez que tenga una pauta visual del aspecto que desea que tengan las páginas, puede empezar a planificar los diseños de las páginas en Dreamweaver.

## Creación de páginas de muestra con FreeHand para determinar el aspecto y el funcionamiento del sitio

La planificación del diseño y disposición de las páginas antes de empezar realmente a crear páginas Web le ahorrará mucho tiempo durante el proceso de desarrollo. Es importante mantener la coherencia en el diseño y la disposición de la página. Debe dar a las páginas de su sitio el mismo aspecto, esquema de color, navegación, etc. Esto le ayudará a evitar confusiones a los usuarios y les facilitará el uso del sitio.

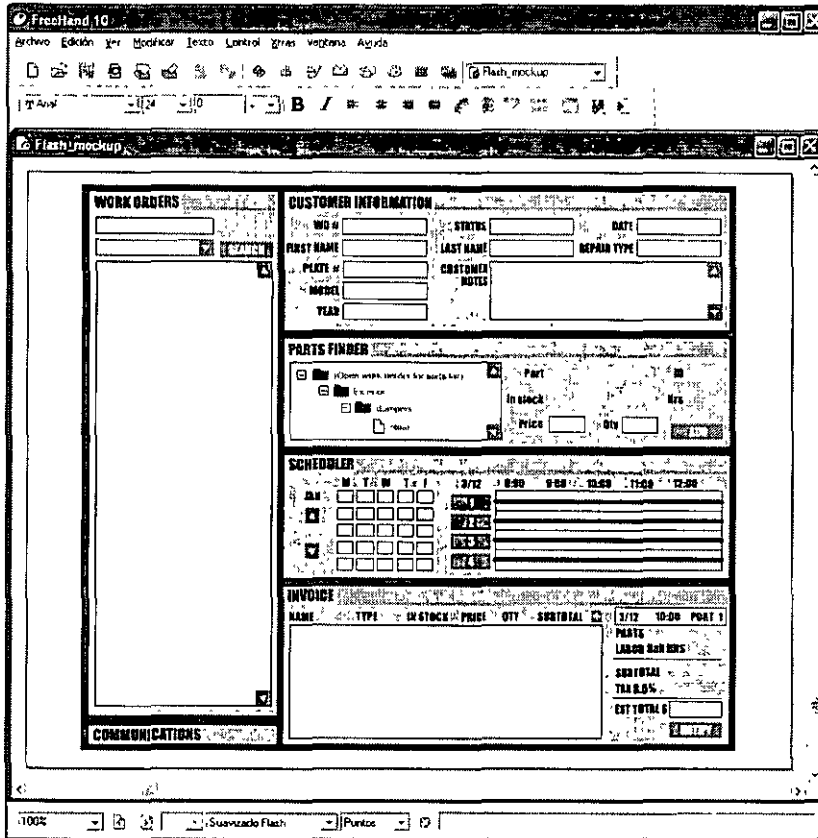
Macromedia FreeHand resulta ideal para crear un boceto del diseño preliminar de las páginas principales del sitio Web.



Las magníficas herramientas de diseño de FreeHand le permiten maximizar sus capacidades creativas mientras crea sofisticadas ilustraciones basadas en vectores. La herramienta Pluma de FreeHand tiene el mismo aspecto y se comporta exactamente igual que la herramienta Pluma de Macromedia Flash MX y Fireworks MX, y ofrece una transición sin esfuerzo cuando se trabaja entre las distintas aplicaciones. Los modelos de selección de color y las interfaces de FreeHand también tienen un aspecto y comportamiento idéntico a los de Flash, Fireworks y Dreamweaver.

## Creación de pantallas de muestra Flash

También puede utilizar Macromedia FreeHand para crear muestras para las animaciones Flash y las interfaces de las aplicaciones dinámicas de Internet.



FreeHand es la opción ideal para crear pantallas de muestra Flash, gracias a su estrecha integración con Macromedia Flash MX. FreeHand proporciona las tradicionales herramientas Bézier que los usuarios esperan de un programa de dibujo profesional, y amplía la relación creativa con Flash ofreciendo capacidades de edición de gráficos vectoriales complejos. La función Probar película permite ver cómo aparecerán las ilustraciones de FreeHand cuando se importen en Flash.

Después de crear las pantallas de muestra, importe el trabajo de FreeHand directamente en Flash. Las ilustraciones de FreeHand se convierten en los bloques de construcción de las películas Flash, y le ahorran a usted y a su equipo el esfuerzo extraordinario de crear activos de película en Flash. Puede conservar las capas de FreeHand, los bloques de texto, los símbolos de biblioteca y las páginas, y elegir el intervalo de páginas que desea importar.

Para más información, consulte la Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Exportación de películas Flash o Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Importación de archivos de FreeHand.

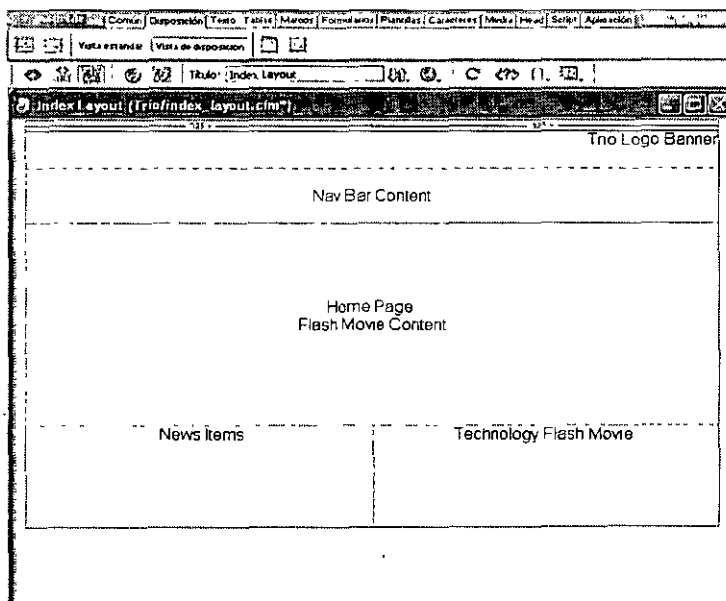
## Creación de disposiciones de página en Dreamweaver MX

La disposición de las páginas es una de las partes más importantes del diseño Web. El término *disposición de página* hace referencia al aspecto de una página en el navegador, es decir, a aspectos tales como la ubicación de los menús, las imágenes y las películas Flash. Macromedia Dreamweaver MX ofrece distintos métodos para crear y controlar la disposición de las páginas Web.

Un método frecuente para crear la disposición de una página consiste en utilizar tablas HTML para colocar los elementos. No obstante, las tablas pueden resultar difíciles de usar, ya que inicialmente se crearon para mostrar datos tabulares y no para establecer la disposición de páginas Web.

Para facilitar el uso de tablas en la disposición de las páginas, Dreamweaver ofrece la visualización de Disposición. En ella puede diseñar una página utilizando tablas como estructura subyacente al tiempo que evita las dificultades tradicionales que plantea el uso de tablas. Por ejemplo, puede dibujar celdas de disposición en la página y desplazarlas a continuación al lugar en el que desea colocarlas. La disposición puede tener un ancho fijo o adaptarse automáticamente hasta ocupar toda la ventana del navegador. Cuando vuelva a la visualización Estándar, la página contendrá celdas y columnas de tabla que corresponderán a las celdas de disposición que colocó en la página.

Abra un nuevo archivo de Dreamweaver (Archivo > Nuevo) para empezar a planificar la página Web. En la visualización de Disposición (Ver > Vista de Tabla > Vista de disposición), disponga la página antes de agregarle contenido. Dibuje celdas de disposición que contengan gráficos de encabezado, barras de navegación, películas Flash y otros activos.



Al dibujar una celda de disposición fuera de una tabla de disposición, Dreamweaver creará automáticamente una tabla de disposición como contenedor para la celda. Una celda de disposición no puede existir fuera de una tabla de disposición. Puede establecer la disposición de la página utilizando varias celdas de disposición dentro de una tabla de disposición, que es el método más habitual. Para crear disposiciones más complejas, puede utilizar varias tablas de disposición. El uso de varias tablas de disposición aísla secciones de la disposición para evitar que se vean afectadas por los cambios que afectan a otras secciones.

También puede anidar las tablas de disposición situando una nueva tabla de disposición dentro de otra existente. Esta estructura le permite simplificar la estructura de la tabla cuando las filas o columnas de una parte de la disposición no están alineadas con las filas o columnas de otra parte. Por ejemplo, el uso de tablas de disposición anidadas le permite crear de forma sencilla una disposición de dos columnas con cuatro líneas en la columna izquierda y tres filas en la columna derecha.

Más tarde, en la visualización de Disposición, puede agregar texto, imágenes y otros contenido a las celdas de disposición, de la misma forma que agregaría contenido a las celdas de tablas en la visualización Estándar.

Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Establecimiento de la disposición de páginas en la vista Disposición.

## Creación de activos de contenido

Una vez que sepa cómo serán el diseño y la disposición, podrá crear y reunir los activos que va a necesitar. Los activos pueden ser elementos tales como imágenes, texto, películas Flash u otros medios. El panel Activos de Dreamweaver MX (Ventana > Activos) muestra todos los activos del sitio y proporciona acceso a ellos.

## Creación de imágenes en FreeHand y Fireworks MX

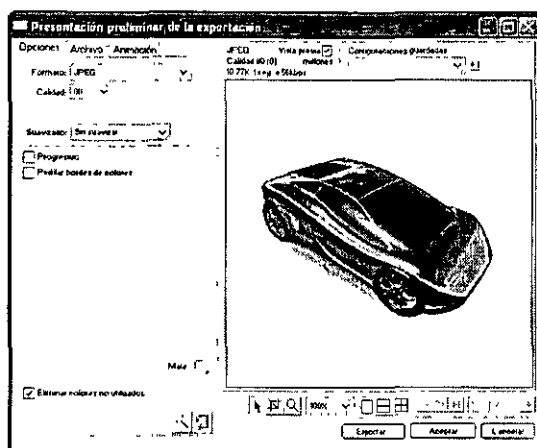
Puede utilizar tanto Macromedia FreeHand como Fireworks MX para crear imágenes para el sitio Web.

Macromedia FreeHand es una aplicación de dibujo vectorial. Con FreeHand, puede crear e imprimir ilustraciones gráficas de Web tales como logotipos y anuncios publicitarios. Puede utilizarlo para convertir los gráficos en animaciones Flash. El espacio de trabajo FreeHand y el panel Herramientas son coherentes con los de los otros productos de Macromedia Studio MX. Ya ha visto cómo se puede utilizar FreeHand para crear el guión de un sitio Web, una animación Flash o una aplicación dinámica de Internet. Para más información, consulte "Planificación de páginas y diseño de pantallas" en la página 56.

Macromedia Fireworks MX es la herramienta ideal para el diseño y la producción profesional de gráficos Web. Es el primer entorno de producción que responde a los retos específicos que afrontan los diseñadores y desarrolladores de gráficos Web. Mediante el uso de Live Effects en Fireworks, puede mejorar los gráficos con biseles, grabados, sombras, brillos y otros efectos para objetos vectoriales, mapas de bits y textos. Los efectos Live Effects no son destructivos, lo que quiere decir que siempre es posible editarlos. Fireworks también genera JavaScript para crear imágenes de sustitución, botones y menús emergentes fáciles de crear; sus funciones de optimización reducen el tamaño de los gráficos Web sin sacrificar su calidad.



Puede utilizar Fireworks para crear, editar y animar gráficos Web, agregar interactividad avanzada y optimizar imágenes. Puede editar fácilmente las configuraciones de optimización en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación (Archivo > Presentación preliminar de la exportación).



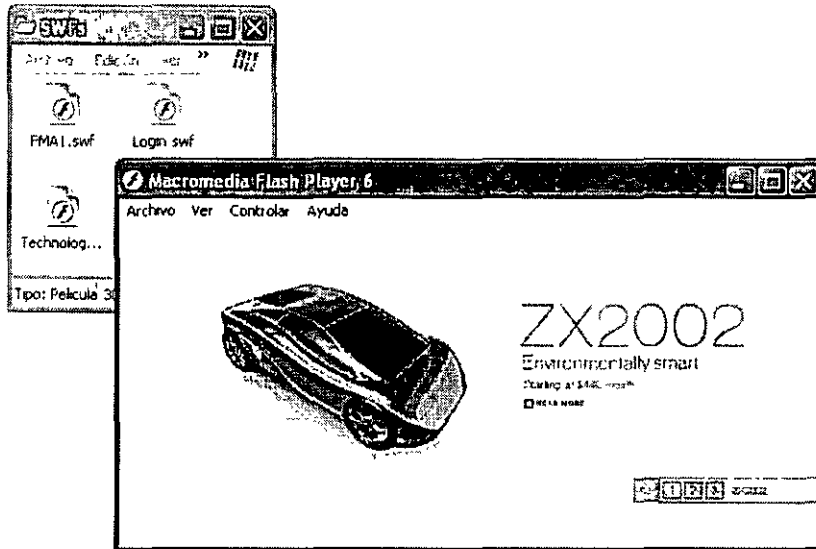
Fireworks MX combina herramientas de edición de mapas de bits y herramientas de edición vectorial. En Fireworks todo es editable, todo el tiempo. Además, es posible automatizar las tareas de flujo de trabajo para satisfacer las demandas de actualizaciones y cambios. Al igual que FreeHand, Fireworks se integra con otros productos de Macromedia Studio MX de forma sofisticada, para facilitar la optimización del flujo de trabajo. Una vez que haya creado las imágenes y las haya incluido en el sitio, podrá iniciarlas, editarlas y trabajar con ellas en Fireworks sin tener que salir de los espacios de trabajo de Dreamweaver o Flash.

## Creación de elementos multimedia con Flash MX

Las películas de Flash son gráficos, texto, animaciones y aplicaciones para sitios Web. Aunque están compuestas principalmente por gráficos vectoriales, también pueden incluir vídeo, gráficos de mapa de bits y sonidos importados. Las películas Flash pueden incorporar interactividad para permitir la introducción de datos por parte de los usuarios y la creación de películas no lineales que pueden interactuar con otras aplicaciones Web. Las películas Flash utilizan gráficos vectoriales compactos, para que se descarguen y se adapten rápidamente al tamaño de la pantalla del usuario.

Es probable que ya haya visto películas Flash y haya interactuado con ellas en muchos sitios Web. Millones de usuarios de Internet han recibido Flash Player con sus equipos, navegadores o software del sistema; otros lo han descargado desde el sitio Web de Macromedia. Flash Player reside en el equipo local, donde puede reproducir películas en navegadores o como aplicaciones independientes. Ver una película Flash en Flash Player es similar a ver un DVD en un reproductor de DVD; Flash Player es el dispositivo que se utiliza para ver las películas creadas con la aplicación de edición de Flash.

Los documentos de Flash, que tienen la extensión .fla, contienen toda la información necesaria para desarrollar, diseñar y probar contenido interactivo. Sin embargo, los documentos de Flash no son las películas que muestra Flash Player. Los documentos FLA se publican como películas Flash, que tienen la extensión .swf y contienen sólo la información necesaria para mostrar la película.



Flash permite animar objetos para dar la impresión de que se mueven por el escenario, así como cambiar su forma, tamaño, color, opacidad, rotación y otras propiedades. Puede crear animaciones fotograma a fotograma, en las cuales se diseña una imagen independiente para cada fotograma, o animaciones interpoladas, en las cuales se establece el primer y el último fotograma de una animación y se indica a Flash que cree los fotogramas intermedios.

Además, Flash ofrece varios métodos tanto para crear ilustraciones originales como para importarlas desde otras aplicaciones. Puede crear objetos con las herramientas de dibujo y pintura, así como modificar los atributos de los objetos existentes. También puede importar gráficos vectoriales, gráficos de mapa de bits y vídeo desde otras aplicaciones (tales como FreeHand y Fireworks) y modificarlos en Flash.

Para más información, consulte la Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Manipulación de Flash.

### Creación de plantillas y bibliotecas para la reutilización de activos

Las plantillas y bibliotecas de Dreamweaver pueden ayudarle a crear páginas Web con un diseño uniforme. El uso de plantillas y bibliotecas también facilita el mantenimiento de sitios Web, ya que le permite rediseñar un sitio y cambiar cientos de páginas en cuestión de segundos.

Una plantilla es un documento que sirve para crear múltiples páginas con el mismo diseño. Al crear una plantilla, podrá indicar qué elementos de la página deberán permanecer constantes (no editables o bloqueados) en los documentos basados en esa plantilla, y qué elementos podrán modificarse.

Por ejemplo, si usted publica una revista electrónica, es muy probable que el diseño de la cabecera y el diseño general no cambien de un número al siguiente, ni incluso de un artículo de la revista al que ocupará el mismo lugar en el siguiente número, pero el título y los contenidos de cada artículo serán diferentes. El diseñador puede crear el diseño de la página de un artículo de la revista con texto marcador de posición en los lugares en donde irán el título y el contenido (y con esas regiones marcadas como editables); entonces, el diseñador puede guardar ese diseño como plantilla. La persona que componga el nuevo número de la revista creará una nueva página basada en la plantilla, y sustituirá el texto marcador de posición con el título y el texto reales del nuevo artículo.

Puede modificar una plantilla incluso después de haberla usado para crear documentos. Cuando se modifica una plantilla, las regiones bloqueadas (no editables) de los documentos basados en la plantilla se actualizan para incorporar los cambios que se han realizado en la plantilla.

Las plantillas son la mejor solución para los casos en que se desea que un conjunto de páginas tenga un diseño idéntico; en esas situaciones, interesa establecer previamente el diseño de ese conjunto de páginas, y agregar después el contenido. Si solamente se desea que esas páginas tengan los mismos encabezados y pies, pero con distinto diseño entre ambos, pueden usarse elementos de biblioteca en su lugar. Los elementos de biblioteca son elementos de página tales como imágenes, texto, películas Flash y otros medios que puede reutilizar o actualizar con frecuencia en el sitio Web. Como ocurre con las plantillas, es posible actualizar todas las páginas que utilicen un elemento de biblioteca siempre que se cambie el contenido del elemento.

Por ejemplo, suponga que está creando un sitio grande para una empresa. La empresa tiene un eslogan y desea que aparezca en todas las páginas del sitio, pero el departamento de marketing todavía está determinando lo que ese eslogan debe decir. Si se crea un elemento de biblioteca para contener el eslogan y se usa ese elemento de biblioteca en todas las páginas, cuando el departamento de marketing proporcione el eslogan final, bastará con cambiar el elemento de biblioteca y actualizar automáticamente todas las páginas que lo utilicen.

Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Administración de activos, bibliotecas y plantillas.

La biblioteca de Flash MX permite reutilizar fácilmente los activos. En la biblioteca de un documento de Flash se almacenan símbolos creados en Flash, archivos importados tales como clips de vídeo, clips de sonido, mapas de bits e ilustraciones vectoriales. El panel Biblioteca muestra una lista desplegable con los nombres de todos los elementos de la biblioteca, lo que permite ver y organizar dichos elementos mientras trabaja. Puede abrir la biblioteca de cualquier documento de Flash mientras está trabajando en Flash para poner a disposición del documento actual los elementos de la biblioteca de ese archivo. Puede crear bibliotecas permanentes propias que estarán disponibles siempre que se inicie Flash, o utilizar cualquiera de las diversas bibliotecas de muestra que se incluyen con Flash. Las bibliotecas de muestra contienen botones, gráficos, clips de película y sonidos que puede agregar a sus propios documentos de Flash.

Para más información, consulte la Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Utilización de la biblioteca.

## Creación de activos de aplicación

Un aspecto interesante del desarrollo de aplicaciones Web dinámicas consiste en la capacidad de presentar información almacenada en bases de datos con un formato Web. Los productos Macromedia Studio MX le ayudan a crear rápidamente tales aplicaciones, al ofrecer una amplia gama de funciones que aumentan la productividad del desarrollador, desde componentes y plantillas ya creados hasta un flujo de trabajo integrado y una interfaz de usuario compartida. Mediante Macromedia Studio MX, los diseñadores y los desarrolladores pueden crear aplicaciones HTML interactivas o aplicaciones dinámicas de Internet que combinan la funcionalidad de las soluciones tradicionales cliente/servidor con el amplio alcance y el económico despliegue de las aplicaciones Web.

## Creación de páginas dinámicas en Dreamweaver MX

Una ventaja importante que ofrece Macromedia Dreamweaver MX consiste en la posibilidad de crear sitios Web dinámicos sin tener experiencia en el uso de lenguajes de programación. Las herramientas visuales de Dreamweaver permiten desarrollar sitios Web dinámicos sin necesidad de introducir manualmente código de programación complejo para crear un sitio que admita la visualización de contenido dinámico almacenado en una base de datos. Dreamweaver permite crear sitios Web dinámicos utilizando los lenguajes de programación Web y las tecnologías de servidor más conocidos, como ColdFusion, ASP.NET, Microsoft Active Server Pages (ASP), JavaServer Pages (JSP) y PHP.

Para los creadores de código, Dreamweaver MX ofrece código de tiempo de ejecución mejorado y un espacio de trabajo centrado en el código, derivado de Macromedia ColdFusion Studio y Macromedia HomeSite+. Puede trabajar en la vista Código, en la vista Diseño o en la vista Código y diseño, que permite ver tanto el código como las interfaces mientras se desarrollan las páginas dinámicas y las aplicaciones. El código ColdFusion que genera Dreamweaver para las páginas dinámicas es ahora más fácil de comprender y tiene un aspecto más parecido al que usted escribiría a mano. Resultará familiar para cualquiera que haya aprendido las técnicas de ColdFusion en los libros de texto y tutoriales en línea más conocidos.

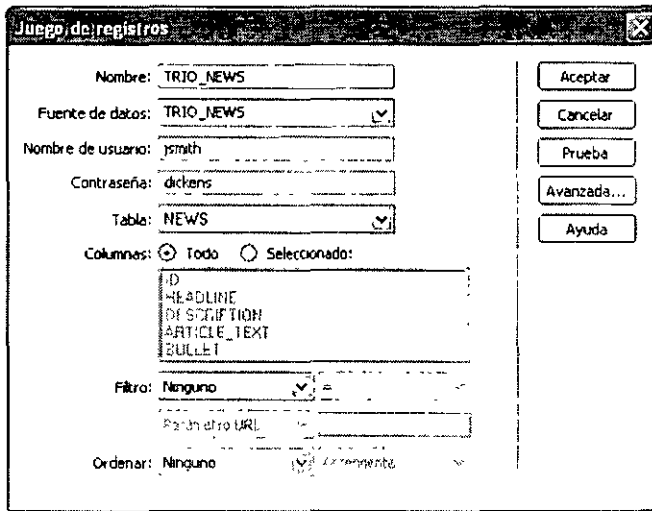
Los sitios Web dinámicos requieren un origen de contenido del que extraer datos antes de mostrarlos en una página Web. En Dreamweaver, estos orígenes de datos pueden ser bases de datos, variables de petición, variables de servidor, variables de formulario o procedimientos almacenados.

Antes de utilizar estos orígenes de contenido en una página Web, debe hacer lo siguiente:

- Crear una conexión con el origen del contenido dinámico (como una base de datos) y el servidor de aplicaciones que procesa la página.
- Especificar qué información de la base de datos desea mostrar o qué variables desea incluir en la página.
- Utilizar la interfaz de apuntar y hacer clic de Dreamweaver para seleccionar e insertar elementos de contenido dinámico en la página seleccionada.

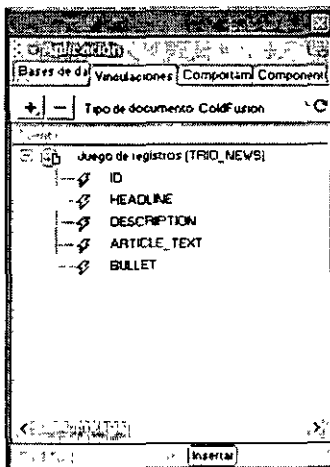
Dreamweaver permite conectar fácilmente una base de datos y crear un juego de registros del que extraer contenido dinámico. Un juego de registros es el resultado de una consulta de base de datos. Extrae la información específica solicitada y permite mostrarla en una página especificada. Defina el juego de registros basándose en la información contenida en la base de datos y el contenido que desea mostrar.

Para crear un juego de registros en Dreamweaver, utilice el cuadro de diálogo Juego de registros

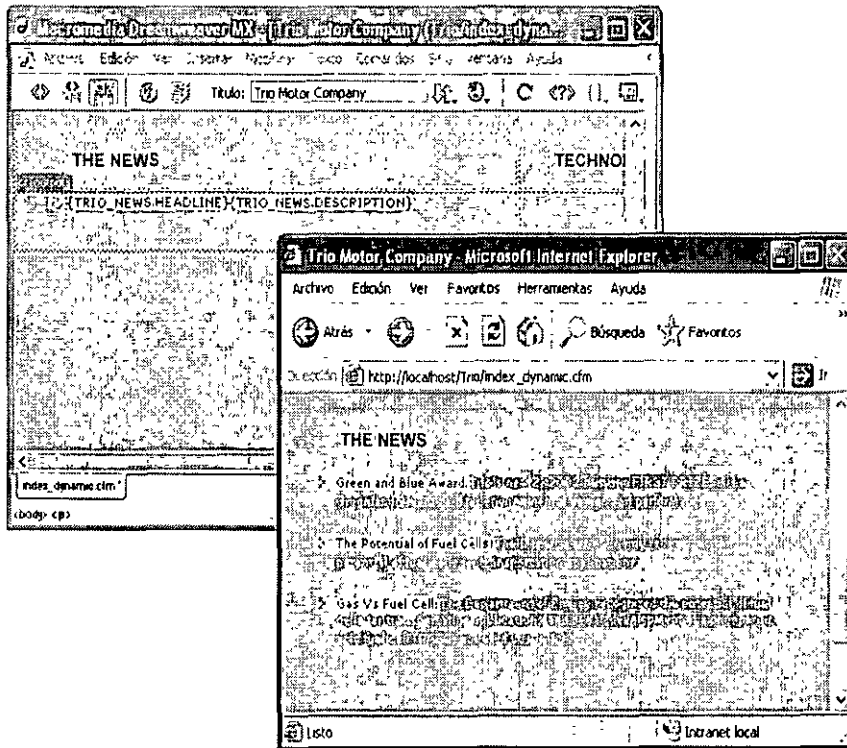


Para iniciar el cuadro de diálogo Juego de registros, puede utilizar el panel Aplicación de la barra Insertar o hacer clic en el botón Más (+) del panel Vinculaciones y elegir Juego de registros (Consulta). El cuadro de diálogo Juego de registros sencillo permite seleccionar una conexión de base de datos existente y crear una consulta de base de datos seleccionando la tabla o tablas cuyos datos desea incluir en el juego de registros. Puede incluso utilizar la sección Filtro del cuadro de diálogo para crear sencillos criterios de búsqueda y devolución para la consulta. Puede comprobar la consulta desde el cuadro de diálogo Juego de registros y realizar los ajustes necesarios antes de agregarla al panel Vinculaciones.

Una vez establecida la conexión con la base de datos y definido el juego de registros, éste aparecerá en el panel Vinculaciones.



Desde aquí, puede importar orígenes de datos en cualquier página Web que se encuentre dentro del sitio definido. Puede insertar cualquiera de los valores mostrados en el panel Vinculaciones seleccionando el elemento y haciendo clic en el botón Insertar, situado en la parte inferior del panel. También puede seleccionar un elemento y arrastrarlo a la página, tal como haría con cualquier elemento de imagen o multimedia desde el panel Activos.



En la ilustración anterior, puede ver marcadores de lugar dinámicos para titulares y descripciones de titulares que se han arrastrado a la página desde el panel Vinculaciones. Junto al archivo de Dreamweaver, puede ver el resultado que obtiene el usuario al ver la página en una ventana de navegador. El archivo de Dreamweaver incluye un comportamiento de servidor Repetir región, que permite mostrar múltiples registros en una sola página. (En este caso, se trata de mostrar los primeros tres registros de la base de datos.) También contiene un marcador de posición para una imagen dinámica, que el usuario ve como una viñeta triangular que se repite para cada elemento de noticias.

Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Conversión de páginas en contenido dinámico.

Además de mostrar datos dinámicos, Dreamweaver MX permite crear conjuntos de páginas en las que los usuarios pueden buscar, insertar, eliminar y actualizar registros de la base de datos. Por ejemplo, puede desarrollar rápidamente una potente aplicación que le permita publicar un directorio de empleados en la intranet de la compañía, buscar en el directorio según los parámetros que elija (nombre, departamento, etc.), agregar y eliminar registros del directorio y modificar registros de la base de datos. Puede hacer todo esto sin tener que escribir ni una sola línea de código. Los usuarios más avanzados tienen la opción de utilizar el entorno de edición de código mejorado de Dreamweaver MX.

Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver MX > Utilización de Dreamweaver > Desarrollo rápido de aplicaciones.

## **Creación de activos de aplicación dinámica de Internet con Flash MX**

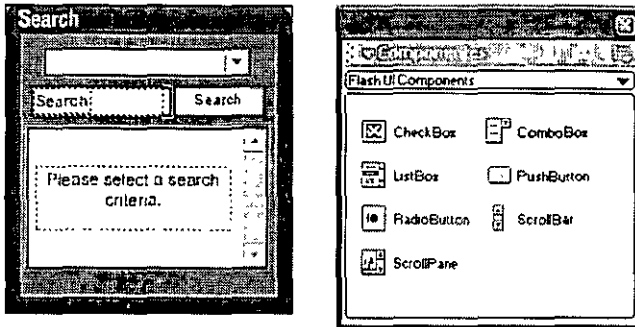
Macromedia Flash MX combina una amplia gama de funciones de desarrollo y diseño de aplicaciones dinámicas de Internet en un solo producto. Los programadores pueden crear aplicaciones dinámicas de Internet mediante las funciones multimedia de Flash y sus sofisticadas herramientas, entre ellas un potente editor ActionScript, un sólido depurador y componentes Flash predefinidos.

Aunque Flash MX ofrece un marco de trabajo abierto para el desarrollo de aplicaciones con servidores .NET y J2EE, la integración mejorada con ColdFusion MX ofrece a los programadores el medio más rápido de crear aplicaciones dinámicas de Internet. Esta compatibilidad de amplia gama incluye ejemplos de código y materiales de referencia, conectividad de alto rendimiento, compatibilidad de lenguaje común entre Dreamweaver, Flash y ColdFusion, integración sin esfuerzo con componentes Flash y una herramienta integrada para unificar la lógica de servidor con las interfaces de usuario de Flash.

La creación de aplicaciones dinámicas de Internet con Flash y ColdFusion empieza por crear servicios Flash en ColdFusion. Los servicios Flash consisten en cualquier funcionalidad ColdFusion que exponga a Flash. Para más información, consulte la Ayuda de Flash > Utilización de ColdFusion > Creación de servicios Flash.

A continuación, deberá crear interfaces de aplicación Flash mediante gráficos previamente diseñados en FreeHand o elementos de página diseñados en Flash. Flash MX ofrece herramientas de diseño mejoradas tales como la herramienta Transformación libre. Puede alinear fácilmente los mapas de bits, líneas y rellenos con precisión de píxeles en el escenario. Las mejoras del Mezclador de colores en Flash MX hacen que sea más fácil que nunca mezclar colores y crear muestras de color.

Puede utilizar los componentes de interfaz de usuario de Flash, tales como barras de desplazamiento, campos de texto enriquecido, botones de entrada, botones de opción, casillas de verificación, y cuadros de lista y combinados, para desarrollar aplicaciones dinámicas de Internet.



Estos componentes garantizan a los usuarios una experiencia común en las aplicaciones dinámicas de Internet creadas con Flash MX. También puede crear componentes personalizados, reutilizables, que satisfagan las demandas de diversos proyectos. La función Previsualización dinámica ofrece información inmediata sobre las interfaces de usuario creadas con componentes, mediante una representación dinámica interna del aspecto que tendrán los componentes en una película publicada. Para más información, consulte la Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Utilización de componentes.

Las ventajas de desarrollar aplicaciones dinámicas de Internet en Flash son numerosas. Con las aplicaciones dinámicas de Internet puede llegar a millones de usuarios al mismo tiempo que reduce la carga del servidor y el tiempo de descarga de los contenidos, incluir animaciones, audio, vídeo y mensajería bidireccional en una sola interfaz, ofrecer contenidos completamente accesibles a los usuarios discapacitados y desarrollar para múltiples plataformas de dispositivo (tales como teléfonos inalámbricos, iTV y consolas de juegos), para permitir que cualquiera pueda ver los contenidos y aplicaciones multimedia. La información que se intercambia entre Flash Player y el servidor de aplicación no necesita actualizarse a página completa, lo que resulta en un coste menor de ancho de banda, una mayor eficacia para el usuario y un aumento general de la satisfacción del usuario.

Para más información, consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Desarrollo de aplicaciones en Flash y el centro de recursos Flash ColdFusion en [http://www.macromedia.com/software/coldfusion/resources/flash\\_coldfusion/](http://www.macromedia.com/software/coldfusion/resources/flash_coldfusion/).

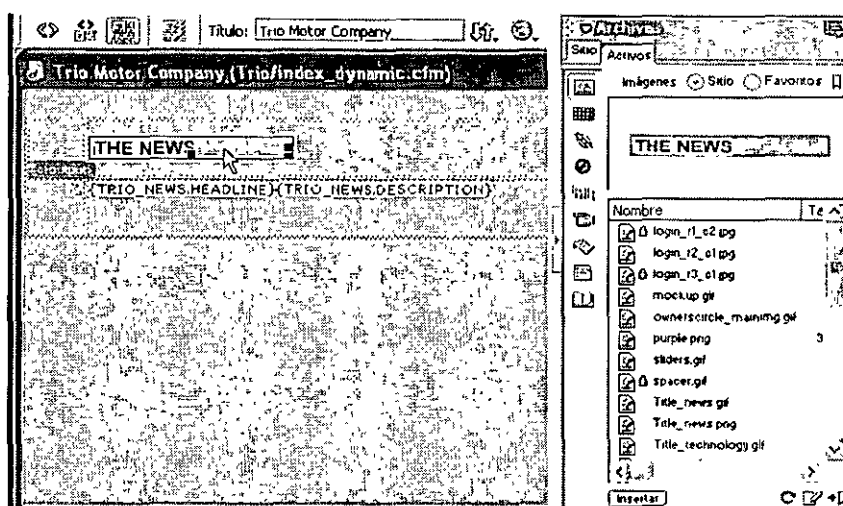


## Ensamblado, prueba y despliegue

La última fase del proceso de desarrollo Web consiste en montar los activos creados, probar las páginas Web generadas y desplegar el sitio en un servidor para ponerlo a disposición de todo el mundo. Macromedia Studio MX ofrece varias funciones que permiten hacer más eficiente este proceso.

### Ensamblado de los activos en Dreamweaver MX

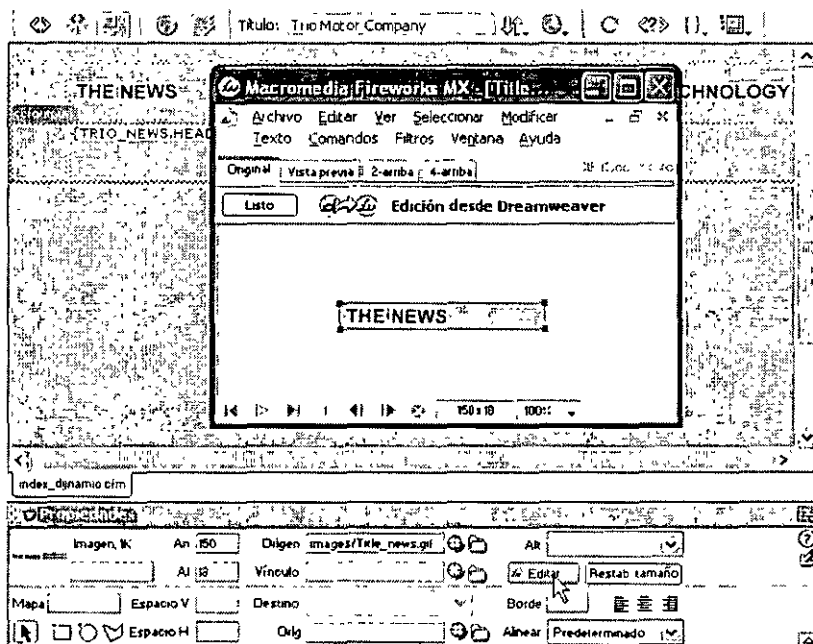
Con Dreamweaver puede agregar fácilmente muchos tipos de contenidos a las páginas Web. Puede agregar activos y elementos de diseño tales como texto, imágenes, colores, películas, sonido y otros elementos multimedia. El panel Activos (Ventana > Activos) le permite organizar fácilmente los activos de un sitio y después arrastrar los activos directamente desde el panel Activos hasta un documento de Dreamweaver.



Además de arrastrar a la página activos guardados desde el panel Activos, puede hacer lo siguiente:

- Escriba directamente en un documento de Dreamweaver o importe texto desde otros documentos; a continuación, aplique formato al texto utilizando el inspector de propiedades de Dreamweaver o el panel Estilos HTML.
- Inserte imágenes, incluidas imágenes de sustitución, mapas de imágenes e imágenes por capas de Fireworks. Las herramientas de alineación ayudan a situar las imágenes en la página.
- Inserte cualquier otro tipo de elementos multimedia en una página Web, como películas Flash, Shockwave y QuickTime, sonido y applets
- Agregue contenido en los editores de código de Dreamweaver. Utilice la vista Código de Dreamweaver o el inspector de código para escribir código propio HTML o JavaScript.
- Cree vínculos HTML estándar, incluidos vínculos de punto de fijación con nombre y vínculos de correo electrónico, o establezca sistemas de navegación gráfica, como menús de salto y barras de navegación.
- Utilice las plantillas de Dreamweaver y los elementos de biblioteca para aplicar contenidos reutilizables a lo largo del sitio. Puede crear páginas nuevas a partir de una plantilla y luego agregar o cambiar contenido en las áreas editables.

Una vez que haya montado los activos, podrá editarlos directamente desde el espacio de trabajo de Dreamweaver. Para iniciar Fireworks y editar imágenes insertadas en un documento de Dreamweaver, seleccione la imagen y haga clic en el botón de edición con Fireworks del inspector de propiedades. Cuando inicie y edite una imagen o una división de imagen que forme parte de una tabla de Fireworks, Dreamweaver iniciará automáticamente Fireworks y el archivo PNG desde el que se exportó la imagen.



En la ventana del archivo PNG, Fireworks le indica que está editando la imagen desde Dreamweaver. Cuando termine la edición y cierre el archivo PNG, los cambios guardados aparecerán en la imagen del documento Dreamweaver (GIF, JPG, etc.) seleccionado para la edición.

De forma similar, es posible editar archivos Flash seleccionando el marcador de posición de la película Flash en el documento Dreamweaver y haciendo clic en el botón de edición con Flash en el inspector de propiedades. Dreamweaver inicia el archivo Flash (FLA) y guarda en el archivo SWF los cambios realizados en él.

Para más información, consulte "Manipulación de Dreamweaver y Fireworks" y "Manipulación de Dreamweaver y Flash" en la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver.

## Utilización de Dreamweaver MX y Flash MX para garantizar la accesibilidad

Macromedia facilita la tarea de hacer los sitios y productos Web accesibles a personas con discapacidades visuales, auditivas, motrices y de otros tipos. Flash MX y Dreamweaver MX proporcionan herramientas que ayudan a crear contenidos accesibles. Algunos ejemplos de funciones de accesibilidad para sitios Web son la compatibilidad con lectores de pantalla, las etiquetas y descripciones para gráficos, los métodos abreviados de teclado, los colores de pantalla de alto contraste, etc. Además, Dreamweaver ofrece funciones que hacen accesible el propio producto de software a los usuarios discapacitados. Específicamente, Dreamweaver es compatible con los lectores de pantalla, las funciones de accesibilidad del sistema operativo y la navegación con teclado.

Para hacer que la información sea accesible para los lectores de pantalla y los usuarios de los sitios Web, Dreamweaver permite utilizar texto de título en los elementos gráficos, incluidos los botones de comando, los controles, las imágenes y las tablas. Esto permite agregar etiquetas y descripciones a los elementos que hacen posible que un lector de pantalla pueda leerlos para el usuario.

Por ejemplo, podría agregar la descripción “Chaqueta roja para niño de tamaño grande” a la imagen de un producto en el documento. Así, cuando la imagen aparezca en una página para un usuario invidente, el lector de pantalla leerá la descripción y el usuario sabrá qué producto se muestra en la página.

El contenido accesible de películas Flash es compatible con Flash Player 6. Para aprovechar las ventajas del contenido accesible Flash, los usuarios deben contar con un sistema operativo Windows que admita la accesibilidad de Flash y el software de lectura de pantalla adecuado (incluido Flash Player 6).

Flash cuenta con varias funciones de edición de accesibilidad que le entregan al usuario algo más que simples nombres para objetos. Se puede proporcionar una descripción para texto o campos de texto, botones o clips de película, así como teclas de método abreviado para campos de introducción de texto o botones. También puede desactivar el comportamiento de etiquetado automático en la película, para evitar que los lectores de pantalla lean las cadenas de texto.

Además, puede optar por ocultar un objeto seleccionado a los lectores de pantalla. Por ejemplo, puede optar por ocultar clips de película animados si cree que la descripción verbal no mejora la versión accesible de la película. También puede decidir ocultar objetos accesibles contenidos en un clip de película o en una película y exponer únicamente el clip de película o la película en sí en los lectores de pantalla.

Tenga en cuenta que la tecnología del lector de pantalla está diseñada fundamentalmente para transmitir información acerca de interfaces de usuario estáticas. Se podrá acceder mejor a la película Flash si se mantiene el contenido dinámico al mínimo y se da más importancia a las características del texto y de la interfaz de usuario. Puede seleccionar los objetos en una película para exponerlos en un lector de pantalla y omitir las animaciones o los clips de película con mayor contenido visual, para aumentar la accesibilidad.

El diseño de sitios Web accesibles requiere una comprensión de los requisitos de accesibilidad, así como la adopción de muchas decisiones subjetivas, sobre la marcha, que no pueden confiarse a ninguna herramienta de desarrollo. Por ejemplo, un requisito de accesibilidad consiste en no proporcionar ningún significado mediante colores. El único medio de garantizar que un sitio Web es accesible es la planificación, desarrollo, prueba y evaluación deliberada.

Para más información, consulte Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Accesibilidad y Dreamweaver y Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Creación de contenido accesible.

También puede visitar el centro de recursos de accesibilidad de Macromedia en <http://macromedia.com/macromedia/accessibility/>, para aprender más sobre cómo hacer que los contenidos Web cumplan los requisitos oficiales de accesibilidad.

## Comprobación y validación de HTML y JavaScript en Dreamweaver MX

Puede utilizar el validador de Dreamweaver para determinar si el código contiene errores de etiquetas o sintaxis. El validador es compatible con muchos lenguajes basados en etiquetas, entre ellos HTML 2.0, HTML 3.2, HTML 4.0, XHTML 1.0 estricto, Extensiones de Internet Explorer 3.0, Extensiones de Internet Explorer 4.0, Extensiones de Netscape Navigator 3.0, Extensiones de Netscape Navigator 4.0, ColdFusion, ColdFusion 3.0, ColdFusion 3.1, ColdFusion 4.0, ColdFusion 4.5, ColdFusion 5.0, Synchronized Multimedia Integration Language 1.0, Wireless Markup Language y Etiquetas de JavaServer Page. También puede validar un documento como documento XML (o XHTML).

El depurador de JavaScript permite aislar errores en el código JavaScript de la parte del cliente. Puede escribir el código usando la vista Código (o el inspector de código) y luego ejecutar el depurador para comprobar si contiene errores de sintaxis y de lógica. Si la página tiene uno o más errores de sintaxis, el navegador mostrará un mensaje de error; si la página contiene un error lógico, la página funcionará de forma incorrecta pero el navegador no mostrará ningún mensaje de error.

El depurador comprueba en primer lugar la existencia de posibles errores de sintaxis en el código, y luego lo ejecuta con el navegador para ayudarle a identificar los errores de lógica. Si tiene errores de lógica, puede utilizar la ventana del depurador de JavaScript para examinar variables y propiedades del documento durante la ejecución del programa. Se pueden establecer puntos de corte (similares a instrucciones de alerta) en el código para detener la ejecución del programa y mostrar los valores de los objetos y propiedades de JavaScript en una lista de variables. También se puede pasar a la siguiente instrucción o a una llamada de función para ver cómo cambian los valores de las variables.

Para más información, vea “Validación de etiquetas” y “Utilización del depurador JavaScript” en la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver.

## Depuración de páginas dinámicas en Dreamweaver MX

Mientras desarrolla aplicaciones de Macromedia ColdFusion, puede configurar ColdFusion de modo que muestre información en un navegador, para facilitarle la tarea de depurar la aplicación. Por ejemplo, si una página contiene un error, ColdFusion mostrará posibles causas del error en la parte inferior de una página ColdFusion cuando abra la página en un navegador. Puede ver esta información y corregir la página sin salir del espacio de trabajo de Dreamweaver.

**Nota:** esta función no está disponible en Macintosh. Los desarrolladores de Macintosh pueden utilizar el comando Vista previa en el navegador o F12 para abrir una página de ColdFusion en un navegador separado. Si la página contiene errores, en la parte inferior de la página aparece información sobre las causas posibles del error.

Para depurar una página ColdFusion sin salir del espacio de trabajo de Dreamweaver, abra la página ColdFusion en Dreamweaver y haga clic en el icono Depuración del servidor en la barra de herramientas del documento, o seleccione Ver > Depuración del servidor.



Icono Depuración del servidor

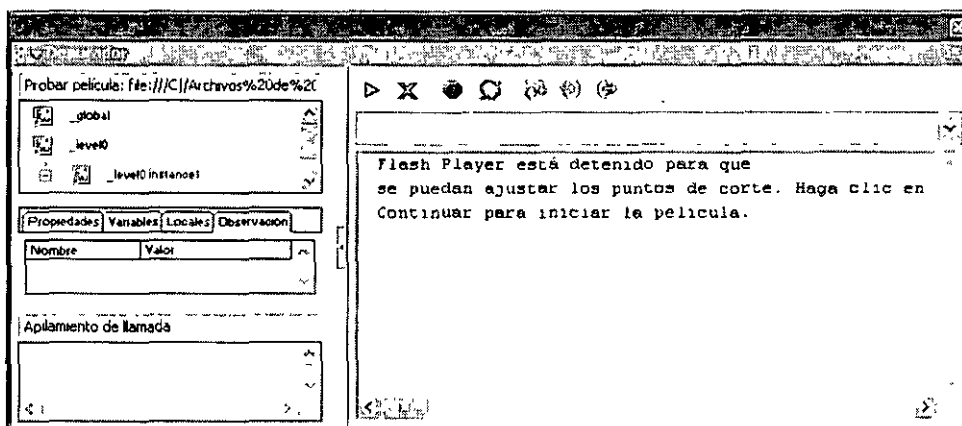
Dreamweaver solicita el archivo al servidor ColdFusion MX y lo muestra en una ventana interna del navegador Internet Explorer. Si la página contiene errores, en la parte inferior de la página aparecen las causas posibles de los errores. Al mismo tiempo, se abre el panel Depuración del servidor. El panel proporciona una gran cantidad de información útil, como por ejemplo todas las páginas procesadas por el servidor para representar la página, todas las consultas SQL ejecutadas en la página, y todas las variables de servidor y sus valores, si existen. El panel proporciona también un resumen de tiempos de ejecución.

Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Utilización del depurador de ColdFusion.

## Depuración de películas Flash

El depurador de Flash permite detectar errores en una película a medida que se reproduce en Flash Player. Puede utilizar el depurador en modo de prueba con archivos locales, o bien para probar archivos de un servidor Web en una ubicación remota. El depurador permite establecer puntos de corte en el código ActionScript que detienen Flash Player y desplazarse por el código a medida que se ejecuta. Después puede volver a editar los scripts de modo que produzcan los resultados correctos.

Para activar el Depurador en modo de prueba, elija Control > Depurar película. Esto abre el depurador y también abre la película en modo de prueba.



Una vez activado el depurador, su barra de estado muestra el URL o la ruta al archivo local de la película, indica si el depurador se ejecuta en modo de prueba o desde una ubicación remota y muestra una visualización dinámica de la lista de visualización del clip de película. Cuando se agregan o eliminan clips de película, la lista de visualización refleja los cambios al instante. Puede cambiar el tamaño de la lista de visualización moviendo el separador horizontal.

Para más información, consulte la Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Utilización del depurador

Si está creando interacciones complejas del lado del cliente con ActionScript, es recomendable que lea la lista creciente de prácticas recomendadas de ActionScript disponible en el centro de desarrollo de aplicaciones Flash MX, y que colabore en ella: <http://www.macromedia.com/devdev/mx/flash>.

## Comprobación del sitio en Dreamweaver MX

Antes de cargar el sitio en un servidor y dejarlo listo para visitas, conviene comprobarlo localmente. De hecho, es conveniente comprobar frecuentemente el sitio a medida que se construye para detectar y solucionar los problemas lo antes posible y evitar que se repitan.

Es necesario asegurarse de que las páginas tienen el aspecto y el funcionamiento esperado en los navegadores de destino, que no hay vínculos rotos y que las páginas no tardan demasiado en cargarse. También puede comprobar todo el sitio y solucionar los problemas ejecutando un informe del sitio antes de publicarlo.

Las pautas siguientes le ayudarán a hacer más agradable la visita a sus páginas:

- Previsualice las páginas en todos los navegadores y plataformas posibles. De este modo podrá observar las diferencias en diseño, color, tamaño de fuentes y tamaño predeterminado de ventana del navegador, diferencias que no se pueden ver en una revisión del navegador de destino.
- Compruebe que las páginas funcionan de la forma prevista en los navegadores de destino y que los fallos que experimentan en otros navegadores son mínimos. Esto significa que las páginas deberán ser legibles y funcionales en los navegadores que no admiten estilos, capas, plug-ins ni JavaScript. En el caso de las páginas que funcionan mal en navegadores antiguos, puede utilizar el comportamiento Comprobar navegador de Dreamweaver para remitir automáticamente a los visitantes a otra página.
- Compruebe si hay vínculos rotos en el sitio y repárelos. Otros sitios experimentan cambios de diseño y organización, por lo que es posible que se hayan movido o borrado las páginas con las que tiene establecidos vínculos. Para obtener una lista de vínculos a sitios externos, realice una comprobación de vínculos en Dreamweaver. También puede ejecutar un informe que compruebe todos los vínculos del sitio y genere una lista de vínculos externos no válidos.
- Vigile el tamaño de las páginas y el tiempo que tardan en descargarse. Si la página consiste únicamente en una tabla grande, el visitante no verá nada hasta que termine de cargarse toda la tabla. Puede resultar conveniente dividir las tablas grandes. Si no es posible, puede colocar algo de contenido, como un mensaje de bienvenida o un rótulo publicitario, fuera de la tabla, en la parte superior de la página, de modo que los usuarios puedan verlo mientras se descarga la tabla.
- Puede comprobar todo el sitio para detectar problemas como documentos sin título, etiquetas vacías y etiquetas anidadas repetidas; para ello, realice informes sobre el sitio en Dreamweaver. Generar estos informes antes de publicar el sitio reduce el número de problemas que se presentan más adelante

Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Comprobación de un sitio.

## Despliegue de los archivos del sitio en un servidor con Dreamweaver MX

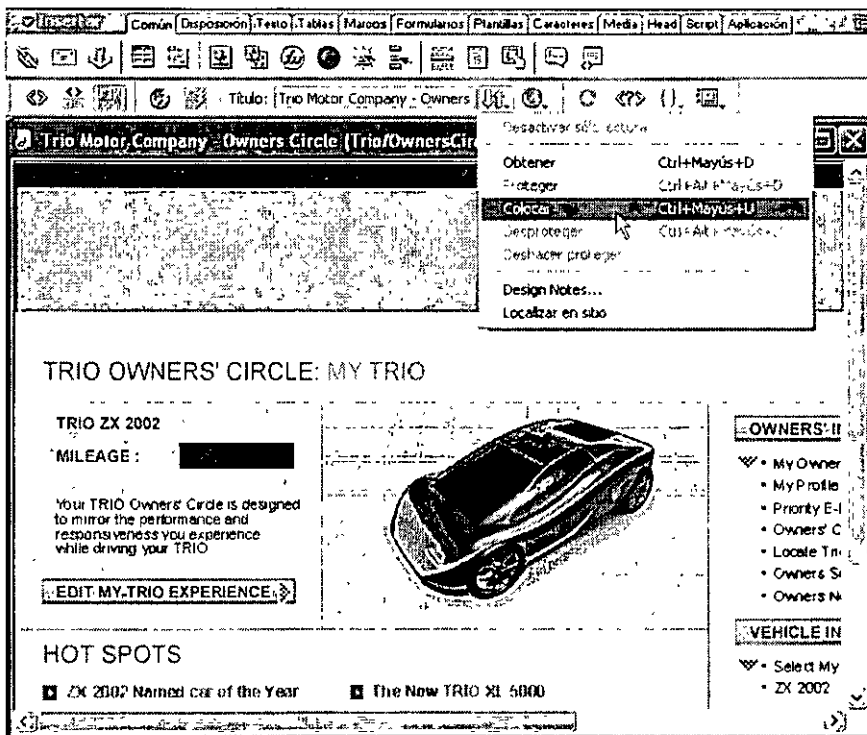
Ya ha creado un sitio Web funcional. El paso siguiente consiste en publicarlo cargando los archivos en un servidor Web remoto.

Antes de continuar, deberá disponer de acceso a un servidor Web remoto (como, por ejemplo, el servidor de su ISP, un servidor propiedad del cliente para el que trabaja o un servidor de intranet dentro de su empresa). Si aún no tiene acceso a dicho servidor, póngase en contacto con su ISP o su cliente.

El comando Colocar de Dreamweaver copia archivos desde el sitio local hasta el sitio remoto, generalmente sin cambiar su estado de protección. Hay dos situaciones frecuentes en las que es probable que utilice Colocar en lugar de Desproteger:

- Cuando no se encuentre en un entorno de colaboración y no esté utilizando el sistema de protección y desprotección.
- Cuando desee colocar la versión actual del archivo en el servidor pero vaya a continuar editándola.

Para colocar un archivo en un servidor remoto, elija Colocar en el botón Administración de archivos, después de haber guardado el archivo en la ventana Documento.



También puede hacer clic en el botón Colocar de la barra de herramientas del panel Sitio, o elegir Sitio > Colocar para cargar el archivo. Si el archivo no se ha guardado, aparecerá un cuadro de diálogo (siempre que haya establecido esta opción en el panel Sitio del cuadro de diálogo Preferencias), lo que le permitirá guardar el archivo antes de colocarlo en el servidor remoto.

Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver MX > Utilización de Dreamweaver > Colocación de archivos en un servidor remoto.

## Mantenimiento y actualización del sitio

Una vez publicado el grueso del sitio, debe continuar actualizándolo y manteniéndolo. La publicación del sitio, es decir, el despliegue del sitio en un servidor y su puesta en funcionamiento, es un proceso continuo. En la ventana Sitio de Dreamweaver encontrará numerosas herramientas que le ayudarán a administrar el sitio, transferir archivos desde y hacia un servidor remoto, configurar un proceso de desprotección/protección que evite que se sobrescriban archivos y sincronizar los archivos de los sitios local y remoto. Es importante definir e implementar un sistema de control de versiones, ya sea mediante las herramientas de Dreamweaver MX o mediante una aplicación externa de control de versiones.

Puede encontrar más información en los foros de debate sobre Macromedia Dreamweaver en el sitio Web de Macromedia. Estos foros son una importante fuente de recursos en la que podrá obtener información sobre los distintos navegadores y plataformas, sugerencias sobre diseño, cuestiones de programación, etc.

## Lecturas adicionales

Para más información sobre cualquiera de las herramientas de Macromedia Studio MX, incluidos documentación, tutoriales, TechNotes y otros medios de aprendizaje, visite el centro de soporte de cada producto:

- Dreamweaver: <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/>
- Flash: <http://www.macromedia.com/support/flash/>
- Fireworks: <http://www.macromedia.com/support/fireworks/>
- FreeHand: <http://www.macromedia.com/support/freehand/>
- ColdFusion: <http://www.macromedia.com/support/coldfusion/>



# **Parte III**

## **Dreamweaver MX**

Los capítulos de la Parte III presentan Macromedia Dreamweaver MX, contienen tres tutoriales y describen el funcionamiento de Dreamweaver en la familia de productos Studio MX.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

- Capítulo 4, “Bienvenido a Dreamweaver MX”
- Capítulo 5, “Tutoriales de Dreamweaver MX”
- Capítulo 6, “Integración de Dreamweaver MX con la familia de productos Macromedia Studio MX”

# CAPÍTULO 4

## Bienvenido a Dreamweaver MX

Macromedia Dreamweaver MX es un editor HTML profesional para diseñar, programar y desarrollar sitios, páginas y aplicaciones Web. Con Dreamweaver puede elegir si desea escribir a mano código HTML o trabajar en un entorno de edición visual.

Además, ahora Dreamweaver incorpora Macromedia UltraDev, con funciones mejoradas, lo que facilita la creación de aplicaciones Web dinámicas basadas en bases de datos mediante lenguajes de servidor como ColdFusion Markup Language (CFML), ActionScript, Microsoft Active Server Pages (ASP), ASP.NET, Sun JavaServer Pages (JSP) y PHP.

### Novedades de Dreamweaver MX

Dreamweaver MX ofrece muchas funciones nuevas, como plantillas mejoradas para ayudar a los diseñadores visuales y muchas capacidades de programación nuevas. Dreamweaver también incluye ahora todas las funciones de desarrollo de aplicaciones de Dreamweaver UltraDev 4 y otras nuevas, incluido un espacio de trabajo para edición de código que procede de Macromedia ColdFusion Studio, código de tiempo de ejecución mejorado y compatibilidad con las tecnologías más recientes para aplicaciones Web.

### Control completo sobre el código y el diseño en Dreamweaver MX

Puede utilizar las herramientas de diseño de Dreamweaver o el entorno de edición de código para crear el sitio que desea, de la forma que quiera.

La nueva disposición del espacio de trabajo integrado (sólo para Microsoft Windows) ofrece un entorno más familiar con interfaz de varios documentos (MDI), que incluye paneles totalmente acoplables y ventanas de documentos con fichas de selección.

La administración de los paneles en Dreamweaver es coherente con Macromedia Flash MX y Fireworks MX. Los paneles plegables y acoplables se pueden agrupar y contraer, o ampliar según sea necesario, para que el flujo de trabajo sea fluido y flexible.

Los componentes Web de ejemplo prediseñados incluyen disposiciones de calidad profesional que puede utilizar como guía para sus diseños, así como bibliotecas de funciones JavaScript para que pueda acceder a una sofisticada interactividad del lado del cliente sin necesidad de leer cientos de páginas de libros de texto.

Las plantillas mejoradas de Dreamweaver permiten establecer sofisticadas reglas para que los contribuidores puedan introducir contenido sin modificar el diseño del sitio. La herencia de plantillas permite llevar un control de la disposición más personalizado y con las regiones editables los contribuidores tienen más flexibilidad para introducir datos.

El **asistente para la Definición del sitio** permite configurar un sitio de forma rápida y fácil, tanto si es la primera vez que se crea un sitio dinámico como si se trata de configurar una cuenta con un ISP.

**Sugerencias para el código** ofrece en la vista Código acceso rápido a menús personalizados que incluyen atributos de etiquetas, propiedades de métodos, parámetros de funciones y estilos de hojas de estilos en cascada (CSS, Cascading Style Sheet) adecuados.

Una **barra Insertar personalizable** proporciona acceso rápido a objetos y comportamientos en Dreamweaver, y es completamente ampliable.

Ahora se puede personalizar **La barra de herramientas Documento** mediante XML y JavaScript para adaptarla a sus necesidades y preferencias.

Se ha incorporado un **explorador de archivos** en el panel Sitio para que el usuario pueda buscar activos y archivos en el escritorio y en volúmenes de red sin tener que salir de Dreamweaver para utilizar el explorador de archivos nativo del sistema operativo.

El **panel Respuestas** le conecta directamente con recursos en línea del Centro de soporte de Macromedia. Puede obtener nuevo contenido cuando lo desee; así, siempre tendrá acceso a las sugerencias y los trucos más recientes.

**Más posibilidades de edición y manipulación de tablas** que permiten generar un código más adecuado para la edición de tablas, en vista Disposición y en vista Estándar, simplificando la gestión de atributos y asegurando el máximo de concisión en todas las disposiciones, sin que la compatibilidad con los distintos navegadores se vea afectada.

**Menús JavaScript emergentes en cascada** que pueden crearse ahora en Dreamweaver, una posibilidad que antes sólo existía en Fireworks.

**La aplicación de color a la sintaxis** se puede configurar y personalizar completamente según las necesidades específicas del usuario.

La **barra de herramientas Estándar** permite acceder de forma rápida a los comandos de menú que se utilizan con más frecuencia (Abrir, Guardar y Nuevo) y a los comandos del Portapapeles.

La **opción de imprimir desde la vista Código** permite ahora imprimir el código fuente con el formato apropiado.

## **Sólida compatibilidad en Dreamweaver MX con las tecnologías de servidor más recientes.**

Con Dreamweaver MX puede crear rápidamente aplicaciones Web dinámicas controladas por bases de datos programando manualmente o utilizando objetos y comportamientos visuales.

**Bibliotecas de código de servidor para ColdFusion, ASP, ASP.NET, JSP y PHP** que permiten crear de forma visual sitios Web dinámicos con las principales tecnologías de servidor. Puede integrar en un entorno de desarrollo distintos sitios y tecnologías de servidor.

El **panel Fragmentos** permite almacenar partes seleccionadas del código para volver a utilizarlas posteriormente. Esto permite reutilizar fácilmente disposiciones, funciones y código complicado.

El **Editor de la biblioteca de etiquetas** proporciona una base de datos de etiquetas integrada para almacenar información sobre etiquetas originales y personalizadas. Permite además editar las propiedades de las etiquetas existentes e importar otras nuevas.

**Cientos de editores de etiquetas** que facilitan la edición rápida de los atributos de etiquetas concretas en HTML, CFML y ASP.NET, en vista Código.

Se admiten etiquetas personalizadas ASP.NET, lo que permite importar controles de servidor ASP.NET (etiquetas personalizadas) en páginas ASP.NET y ver su estructura y sus atributos en el Selector de etiquetas, Sugerencias para el código y el Inspector de etiquetas.

Las etiquetas de los formularios Web ASP.NET se muestran ahora en sistemas Macintosh y en Windows, lo que aumenta las posibilidades de visualización y edición. Los editores de etiquetas de formularios Web facilitan la creación rápida de formularios Web ASP.NET mediante validación y controles del lado del servidor.

Se pueden crear fácilmente objetos ASP.NET DataGrid y DataList en Dreamweaver MX para casos de visualización y manipulación de datos complejos.

Un panel Base de datos integrado permite revisar rápidamente la estructura y el contenido de las bases de datos, y realizar búsquedas en las tablas, procedimientos almacenados y vistas antes de crear las consultas.

El Selector de etiquetas muestra la estructura de todas las etiquetas disponibles en Dreamweaver, incluidas las etiquetas personalizadas que se importan mediante el editor de la biblioteca de etiquetas. Puede utilizarlo para insertar y editar etiquetas de forma rápida en las páginas y ver información de referencia sobre etiquetas específicas.

Una base de datos de etiquetas basadas en XML almacena información sobre la estructura de todas las etiquetas disponibles. Gracias a este mecanismo de almacenamiento centralizado de la información, las funciones como Sugerencias para el código, el Selector de etiquetas y el Inspector de etiquetas pueden funcionar con etiquetas originales y con etiquetas importadas personalizadas.

La detección de ColdFusion MX permite al asistente para la Definición del sitio configurarse de forma automática para crear un sitio ColdFusion utilizando una copia local de Macromedia ColdFusion MX Developer Edition.

El panel Depuración del servidor para ColdFusion MX optimiza el flujo de trabajo de la depuración para ColdFusion MX mostrando directamente en Dreamweaver los resultados de la depuración. En este panel puede ver información de variables, información de consultas y otras estadísticas clave de página, así como saltar directamente a las zonas problemáticas, sin tener que salir del mismo entorno de desarrollo.

El código de tiempo de ejecución de ColdFusion generado por los objetos y comportamientos de servidor de Dreamweaver se ha actualizado para que esté más orientado a las etiquetas, con lo que prácticamente no se distingue del código que escribiría un desarrollador de forma manual.

La compatibilidad con RDS permite transferir archivos y examinar la estructura de bases de datos de los servidores ColdFusion, utilizando conexiones RDS.

Las Bibliotecas de etiquetas JSP ayudan a los programadores, puesto que abstraen la lógica de servidor de las páginas JSP. Dreamweaver puede importar información de una biblioteca de etiquetas JSP desde archivos TLD (descriptor de biblioteca de etiquetas) y mostrarla en Consejos de códigos, el Selector de etiquetas y el inspector de etiquetas.

La total introspección de JavaBeans muestra los métodos getProperty y setProperty de JavaBeans en el panel Bindings y puede mostrar todos los métodos y propiedades de JavaBeans en el panel Componentes de servidor para que los desarrolladores puedan integrar completamente Beans con sus aplicaciones JSP.

Los objetos de formularios dinámicos permiten crear listas de selección basadas en bases de datos y otros elementos de formularios. Para ello, basta con seleccionar el objeto de formulario adecuado en la barra Insertar.

El Creador de comportamientos de servidor de UltraDev 4 ha sido ampliado para que los usuarios puedan crear comportamientos de servidor con elementos de interfaz de usuario más complejos, como casillas de verificación, grupos de opciones y menús de conexión.

Un paquete integrado HomeSite 5 y ColdFusion Studio 5 ofrece una versión con licencia de Macromedia HomeSite+, la combinación de ColdFusion Studio y HomeSite 5, completamente integrada e incluida con Dreamweaver.

## Acceso sencillo en Dreamweaver MX a los estándares más recientes

Dreamweaver MX permite crear sitios Web que se ajusten a las últimas normas de Web, incluidos los servicios XML y Web, y mantenerse al día sobre las tecnologías de desarrollo más innovadoras.

La introspección de los servicios Web para .NET, ColdFusion y Java permite observar e interoperar con los estándares de servicios Web más recientes (basados en XML) en todas las tecnologías de servidor recientes. Puede incorporar complejas funcionalidades a sus aplicaciones Web mediante la función de introspección de servicios Web de Dreamweaver.

La edición y validación de XML le permite importar definiciones de tipo de documento (DTD) y esquemas, y comprobar que los documentos se han creado correctamente.

La mayor compatibilidad con CSS, incluida la integración de TopStyle, permite crear sitios según las últimas normas de Cascading Style Sheets (CSS). Se ha ampliado el panel CSS de Dreamweaver para mostrar estilos definidos de forma interna y externa, así como para permitir el uso de hojas de estilos de tiempo de diseño. También se admiten muchas construcciones CSS2 nuevas.

La compatibilidad con XHTML permite comprobar que los sitios se ajustan a las últimas normas de diseño HTML. Para ello, se debe configurar Dreamweaver de forma que genere código compatible con XHTML. También puede convertir rápidamente archivos HTML heredados en archivos XHTML mediante el conversor XHTML.

Los informes sobre las normas de accesibilidad de sitios le permiten determinar si su sitio cumple con las normas de accesibilidad, así como localizar problemas de forma rápida y fácil.

La referencia de accesibilidad integrada que contiene el panel Referencia proporciona un contexto sobre la mejor forma de diseñar el sitio para mejorar el acceso.

La opción de accesibilidad para generar código compatible ayuda durante el ciclo de edición a garantizar que el contenido creado cumple los requisitos de accesibilidad. Puede configurar Dreamweaver de forma que le solicite los atributos relativos a la accesibilidad cuando se inserten las etiquetas y objetos adecuados en la página.

La Compatibilidad con componentes de ColdFusion le ofrece modularidad y portabilidad ampliadas para la lógica de servidor exponiendo propiedades a través de CFML. Dreamweaver incluye compatibilidad con la introspección, creación y edición de Componentes de ColdFusion.

El validador de código asegura que los documentos se ajustan a las normas adecuadas mediante un informe de validación que usa como referencia un perfil de navegador específico o una versión determinada de una norma, incluida XHTML transicional y HTML 4.0.

La integración de la ejecución y edición en Macromedia Flash MX y Fireworks MX agiliza la creación de gráficos, animación y edición HTML entre Macromedia Flash MX, Dreamweaver MX y Fireworks MX, lo que permite iniciar y optimizar directamente desde Dreamweaver.

El **Inspector de etiquetas para ver XML, HTML y CFML** permite ver la estructura de los documentos de forma rápida y fácil. Puede localizar y eliminar rápidamente relaciones de anidación o padre incorrectas sin examinar el código fuente.

**Conexión FTP segura** que se integra con MacSSH y PUTTY para Windows con el fin de permitir la transferencia de información de conexión segura SSH desde el cliente FTP de Dreamweaver.

**La compatibilidad total con el juego de caracteres UTF-8** en todos los idiomas permite crear y transformar páginas utilizando codificación UTF-8.

**La compatibilidad total con Mac OS X y Windows XP** permite ejecutar Dreamweaver MX a velocidad máxima en los sistemas operativos más recientes, admitiendo todas las nuevas mejoras de interfaz de usuario.

Gracias a la **integración de Macromedia Sitespring** puede utilizar métodos mejores para la producción y gestión de clientes en el espacio de trabajo de Dreamweaver.

## Aprendizaje de Dreamweaver

Dreamweaver incluye diversos recursos para ayudarle a aprender rápidamente el funcionamiento del programa y a dominar la creación de sus propios sitios y páginas Web. Estos recursos incluyen un sistema de ayuda en línea y tutoriales. También encontrará sugerencias, notas técnicas, ejemplos e información que se actualizan de forma regular en el Centro de soporte de Dreamweaver, dentro del sitio Web de Macromedia.

## Tutoriales de Dreamweaver MX

En el Capítulo 5, "Tutoriales de Dreamweaver MX", en la página 87 se explican los conceptos básicos sobre la configuración de un sitio Web y la edición de código.

Si ya está familiarizado con las funciones de diseño de Dreamweaver, pero desea aprender más sobre la creación de aplicaciones Web, empiece por el "Tutorial 3 de Dreamweaver: Creación de una aplicación Web" en la página 126, donde aprenderá a crear páginas interactivas que se conectan a bases de datos.

## Ayuda de Dreamweaver

La Ayuda de Dreamweaver proporciona información completa sobre todas las funciones de Dreamweaver optimizada para su uso en línea. La Ayuda de Dreamweaver se muestra en el visor de ayuda que proporciona el sistema operativo: Ayuda HTML de Microsoft (Windows) o Ayuda de Apple (Macintosh). En las dos plataformas, se puede encontrar la información necesaria de cuatro formas:

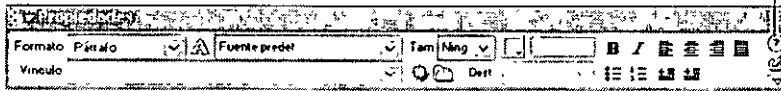
**Contenido** permite ver toda la información organizada por temas. Haga clic en las entradas de nivel superior para ver otros temas subordinados.

**El índice**, como cualquier índice impreso tradicional, permite consultar términos o conceptos concretos.

**Buscar** permite localizar cualquier cadena de caracteres, en cualquier lugar del texto del sistema de ayuda.

**Ayuda contextual** ofrece un método para abrir el tema de ayuda relevante desde cualquier cuadro de diálogo, panel o inspector. Para ver la ayuda contextual, haga clic en el botón Ayuda en un cuadro de diálogo o elija Ayuda en el menú Opciones en la barra de título de un grupo de paneles. También puede hacer clic en el icono de interrogación de un inspector o cualquier otro tipo de ventana.

Haga clic aquí para abrir la Ayuda



Cada tema de ayuda contiene botones que se utilizan para pasar de un tema a otro. Los botones de flecha izquierda y derecha permiten acceder al tema anterior o siguiente de una sección (siguiendo el orden de los temas establecido en la tabla de contenido).



## Ampliación de Dreamweaver

El sistema de ayuda *Ampliación de Dreamweaver* proporciona información sobre DOM (modelo de objetos de documento) y las interfaces de programación de aplicaciones (API) de Dreamweaver, que permiten a los desarrolladores de JavaScript y C crear extensiones para Dreamweaver.

## Centro de soporte de Dreamweaver

Para sacar el máximo partido de Dreamweaver, puede consultar un centro de soporte basado en Web. El sitio Web del Centro de soporte de Dreamweaver, en <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/>, se actualiza de forma periódica con la información más reciente sobre Dreamweaver, así como con sugerencias de usuarios expertos, ejemplos, sugerencias, actualizaciones e información sobre temas avanzados. Visite este sitio Web con frecuencia para conocer las últimas noticias sobre Dreamweaver y aprender a sacar el máximo provecho del programa.

## Foros en línea de Dreamweaver

Intercambie ideas sobre aspectos técnicos y comparta útiles consejos con otros usuarios de Dreamweaver visitando el foro de discusión de Dreamweaver. En el sitio Web de Macromedia [http://www.macromedia.com/go/dreamweaver\\_newsgroup](http://www.macromedia.com/go/dreamweaver_newsgroup) encontrará información sobre cómo acceder a los foros.

## Recursos tecnológicos HTML y Web

A continuación se indican algunos recursos útiles disponibles en Web:

La especificación HTML 4.01 (<http://www.w3.org/TR/REC-html40/>) es la especificación oficial del World Wide Web Consortium para HTML.

Index DOT Html (<http://www.blooberry.com/indexdot/html/>) es una amplia lista de etiquetas, atributos y valores HTML e indica la compatibilidad que ofrecen con distintos navegadores.

La especificación XHTML 1.0 (<http://www.w3.org/TR/xhtml1/>) es la especificación oficial para Extensible HyperText Markup Language.

El sitio XML.com de O'Reilly (<http://www.xml.com/>) proporciona información, tutoriales y sugerencias sobre Extensible Markup Language (XML) y sobre otras tecnologías Web.

La especificación de Hojas de estilos en cascada de nivel 1 (CSS1) (<http://www.w3.org/TR/REC-CSS1>) y la especificación de nivel 2 (CSS2) (<http://www.w3.org/TR/REC-CSS2/>) son las especificaciones oficiales para hojas de estilo del World Wide Web Consortium.

La guía de referencia de hojas de estilos de WebReview (<http://www.webreview.com/style/index.shtml>) explica qué son los estilos CSS y en qué navegadores funcionan.

Las páginas de introducción a Microsoft ASP (<http://msdn.microsoft.com/workshop/server/asp/ASPover.asp>) proporcionan información sobre Active Server Pages (ASP).

La página de Microsoft ASP.NET (<http://www.asp.net/>) ofrece información sobre ASP.NET.

La página de Sun JSP (<http://java.sun.com/products/jsp/>) proporciona información sobre JavaServer Pages (JSP).

Las páginas de PHP (<http://www.php.net/>) ofrecen información sobre PHP: Hypertext Preprocessor (preprocesador de hipertexto).

El sitio de MySQL (<http://www.mysql.com/>) ofrece información sobre MySQL.

La tabla de entidades (<http://www.bbsinc.com/iso8859.html>) ofrece una relación de los nombres de entidades empleados en ISO 8859-1 (Latin-1).

La página de eventos dinámicos HTML ([http://msdn.microsoft.com/workshop/author/dhtml/reference/events.asp#om40\\_event](http://msdn.microsoft.com/workshop/author/dhtml/reference/events.asp#om40_event)) proporciona información sobre eventos de Microsoft Internet Explorer.

La página del producto Macromedia ColdFusion Server (<http://www.macromedia.com/software/coldfusion/>) proporciona información sobre ColdFusion Server.

La página del producto Macromedia JRun Server (<http://www.macromedia.com/software/jrun/>) proporciona información sobre el servidor de aplicaciones JRun Java.

La página de IBM WebSphere (<http://www.ibm.com/software/webservers/appserv/>) proporciona información sobre el servidor de aplicaciones WebSphere.

La página de productos de Chili!Soft (<http://www.Chilisoft.com/products/>) proporciona información sobre el servidor de aplicaciones Chili!Soft ASP.

*JavaScript Bible*, escrito por Danny Goodman (IDG Books), es un tratado completo sobre el lenguaje JavaScript 1.2.

*JavaScript: The Definitive Guide*, escrito por David Flanagan (O'Reilly & Associates), proporciona información sobre todas las funciones, objetos, métodos, propiedades y manejadores de eventos JavaScript.



“CGI Scripts for Fun and Profit” (<http://www.hotwired.lycos.com/webmonkey/99/26/index4a.html>) es un artículo del sitio Hotwired Webmonkey que trata sobre la incorporación de secuencias de comandos CGI (Common Gateway Interface) predefinidas a las páginas.

CGI Resource Index (<http://www.cgi-resources.com/>) es una base de datos sobre todos los aspectos relativos a CGI, como scripts prefabricados, documentación, libros e incluso contratación de programadores.

El sitio de Common Gateway Interface (<http://hoohoo.ncsa.uiuc.edu/cgi/>) contiene una introducción a CGI.

# CAPÍTULO 5

## Tutoriales de Dreamweaver MX

Los tres tutoriales de este capítulo proporcionan una manera excelente de aprender rápidamente los conceptos básicos de desarrollo de sitios Web con Macromedia Dreamweaver MX. Con estos tutoriales le proporcionaremos los siguientes conocimientos de diseño de sitios Web:

- Crear un sitio Web
- Utilizar herramientas de programación como complemento del entorno de desarrollo visual de Dreamweaver.
- Generar una aplicación Web dinámica y controlada por datos.

La mejor manera de enfocar el estudio de estos tutoriales es hacerlo secuencialmente, poniendo en práctica los conocimientos adquiridos a medida que se familiarice con el flujo de trabajo de desarrollo de sitios Web y las herramientas de Dreamweaver.

### Tutorial 1 de Dreamweaver: Cree su primer sitio Web

Este tutorial proporciona una serie de lecciones breves que le servirán de guía en el proceso de creación de un sitio Web estático sencillo con las herramientas de creación visual en Macromedia Dreamweaver MX. Para más información sobre el uso de herramientas de programación manual en Dreamweaver, consulte “Tutorial 2 de Dreamweaver: Edición de código” en la página 116; para obtener más información sobre la creación de una aplicación Web dinámica, controlada por datos, consulte “Tutorial 3 de Dreamweaver: Creación de una aplicación Web” en la página 126.

El orden de las lecciones de este tutorial sigue un flujo de trabajo posible para crear un sitio. A la hora de crear sus propios sitios puede seguir el flujo de trabajo que le resulte más cómodo.

**Para crear un sitio Web estático:**

- 1 Lleve a cabo la planificación y preparación (consulte “Configuración de un sitio local” en la página 88 y “Agregue activos al sitio” en la página 92).
- 2 Cree páginas (consulte “Cómo crear y guardar una página nueva” en la página 93).
- 3 Defina la disposición y configuración de las páginas (consulte “Ajuste de la disposición” en la página 95 y “Defina el título de una página” en la página 100).
- 4 Agregue contenido a las páginas (consulte “Adición de texto con estilo” en la página 101 y “Agregar imágenes” en la página 105).
- 5 Vincule las páginas (consulte “Adición de vínculos de texto entre las páginas” en la página 110 y “Creación de imágenes de sustitución para vínculos gráficos” en la página 111).
- 6 Publique el sitio (consulte “Obtención de una vista previa en el navegador” en la página 113 y “Configuración y publicación de un sitio remoto” en la página 114).

## Configuración de un sitio local

El método más común para crear un sitio Web utilizando Dreamweaver consiste en crear y editar páginas en el disco local y, a continuación, cargar copias de esas páginas en un servidor Web remoto para ponerlas a disposición pública. Dreamweaver se puede utilizar de otras formas (por ejemplo, ejecutando un servidor Web en el sistema local, cargando archivos en un servidor para la realización de pruebas o utilizando un disco montado como si se tratara del disco local), pero las lecciones de este tutorial dan por sentado que se trabaja localmente y que posteriormente se realiza la carga en un servidor remoto.

En Dreamweaver, el término *sitio* se emplea para referirse a cualquiera de los siguientes conceptos:

- Un sitio Web: serie de páginas en un servidor que el visitante ve utilizando un navegador Web.
- Un sitio remoto: archivos del servidor que componen un sitio Web desde el punto de vista del autor, no del visitante.
- Un sitio local: archivos del disco local que corresponden a los archivos del sitio remoto. Usted edita los archivos en el disco local y, a continuación, los carga en el sitio remoto.
- Una definición de sitio de Dreamweaver: conjunto de características que definen un sitio local, junto con información sobre la correspondencia entre el sitio local y el sitio remoto.

La creación de un sitio Web suele comenzar con la planificación: se determina cuántas páginas se van a crear, qué contenido aparecerá en cada página y cómo se conectarán las páginas entre sí. En esta lección, sin embargo, el sitio que estamos creando es muy sencillo, por lo que no requiere mucha planificación: constará sólo de dos páginas Web con vínculos entre ellas. Por tanto, puede omitir el proceso de planificación para este sitio y pasar a crear una definición del sitio.

La definición del sitio se crea utilizando el cuadro de diálogo Definición de sitio. Puede usar este cuadro de diálogo en una de estas dos vistas: Básica o Avanzada. El método Básico le orientará paso a paso a lo largo del proceso de configuración del sitio. Si prefiere editar información del sitio sin esta orientación, puede hacer clic en la ficha Avanzada en cualquier momento.

El procedimiento siguiente describe cómo configurar las opciones de la versión Básica del cuadro de diálogo, que también se denomina asistente para la Definición del sitio. Para más información sobre la definición de las opciones de la versión Avanzada, haga clic en la ficha Avanzada y, a continuación, en el botón Ayuda.

### Para definir un sitio:

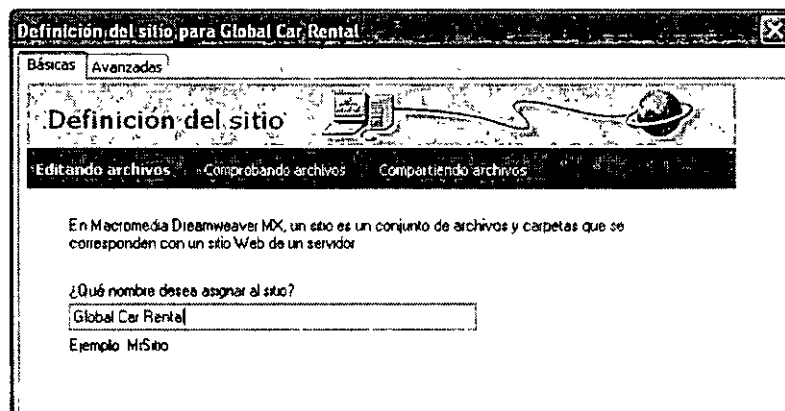
- 1 Elija Sitio > Nuevo sitio. (Es decir, elija Nuevo sitio en el menú Sitio.)

Aparece el cuadro de diálogo Definición del sitio.

- 2 Si el cuadro de diálogo muestra la ficha Avanzada, haga clic en Básica.

Aparecerá la primera pantalla del asistente para la Definición del sitio solicitándole que introduzca un nombre para el sitio.

- 3 En el cuadro de texto, introduzca un nombre que identifique el sitio en Dreamweaver. Puede elegir el nombre que desee. Por ejemplo, puede llamarlo Global Car Rental.



- 4 Haga clic en Siguiente para continuar con el paso siguiente.  
Aparecerá la siguiente pantalla del Asistente preguntándole si desea trabajar con una tecnología de servidor.
- 5 Seleccione la opción No para indicar que el sitio es estático por el momento, sin páginas dinámicas.



Si desea configurar un sitio para crear una aplicación Web, deberá elegir un tipo de documento dinámico —como Macromedia ColdFusion, Microsoft Active Server Pages (ASP), Microsoft ASP.NET, Sun JavaServer Pages (JSP) o PHP: Hypertext Preprocessor (PHP)—, y posteriormente suministrar información sobre el servidor de aplicaciones (Para obtener más información, consulte “Tutorial 3 de Dreamweaver: Creación de una aplicación Web” en la página 126).

- 6 Haga clic en Siguiente para continuar con el paso siguiente.  
Aparecerá la siguiente pantalla del Asistente preguntándole cómo desea trabajar con los archivos.

- 7 Seleccione la opción con la etiqueta "Editar copias locales en mi equipo y luego cargarlas al servidor cuando estén listas (recomendado)".

Puede trabajar con los archivos de varias formas durante el desarrollo del sitio, pero a los efectos de esta lección, elija esta opción.

- 8 El cuadro de texto permite especificar una carpeta del disco local donde Dreamweaver deberá almacenar la versión local de los archivos del sitio. Es más sencillo especificar un nombre de carpeta exacto utilizando Examinar en lugar de escribir la ruta. Por tanto, haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto.

Aparecerá el cuadro de diálogo Elegir la carpeta raíz local para el sitio.

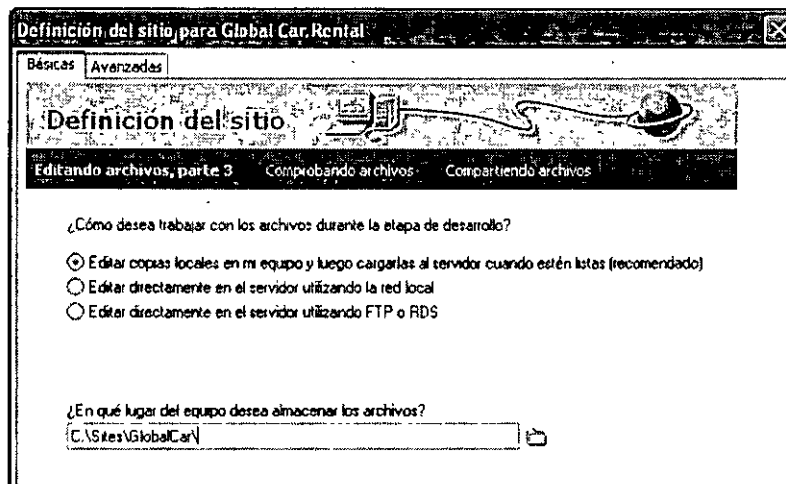
- 9 En el cuadro de diálogo Elegir la carpeta raíz local para el sitio, comience accediendo a una carpeta del disco local donde pueda almacenar todos los sitios. No haga clic en Aceptar todavía.

**Nota:** esta carpeta de sitios contendrá múltiples sitios. Por tanto, no elija la carpeta de sitios como carpeta raíz local. Pronto creará una carpeta raíz local para este sitio específico dentro de la carpeta de sitios

Si aún no tiene una carpeta de sitios, créela ahora (utilizando el botón de creación de carpetas del cuadro de diálogo Elegir la carpeta raíz local para el sitio). Asigne el nombre Sites a la carpeta. La ubicación recomendada de la carpeta de sitios depende del sistema operativo.

- En Windows, si aún no tiene un emplazamiento donde almacenar los sitios, cree una carpeta en el nivel superior de la unidad C y llámela Sites. Es decir, la ruta de la carpeta será C:\Sites.
  - En Mac OS 9, si aún no tiene un emplazamiento donde almacenar los sitios, cree una carpeta en el nivel superior de la unidad disco y llámela Sites.
  - En Mac OS X, la carpeta principal (/Users/su\_nombre\_usuario) contiene una carpeta llamada Documents. Vaya a esa carpeta y cree dentro de ella una carpeta denominada Sites.
- 10 En el mismo cuadro de diálogo Elegir la carpeta raíz local para el sitio, cree una carpeta dentro de la carpeta Sites. Llame GettingStarted a la nueva carpeta y haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Elegir la carpeta raíz local para el sitio.

Esta nueva carpeta será la carpeta raíz local del sitio.



11 Haga clic en Siguiente para continuar con el paso siguiente.

Aparecerá la siguiente pantalla del Asistente preguntándole cómo se conecta al servidor remoto.

12 De momento, elija Ninguno en el menú emergente. Haga clic en Siguiente para continuar con el paso siguiente.

Aparece la siguiente pantalla del asistente con un resumen de la configuración.

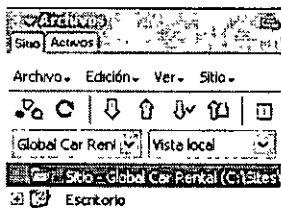
13 Haga clic en Listo para terminar.

Posteriormente podrá configurar información sobre el sitio remoto (consulte “Configuración y publicación de un sitio remoto” en la página 114). Por el momento lo único que necesita para comenzar a crear una página es la información del sitio local.

Aparecerá una alerta para indicarle que Dreamweaver va a crear una caché del sitio. La caché del sitio es un sistema que utiliza Dreamweaver para almacenar información sobre el sitio con el fin de realizar diversas operaciones con mayor rapidez.

14 Haga clic en Aceptar para permitir que Dreamweaver cree la caché del sitio.

El panel Sitio muestra ahora la nueva carpeta raíz local para el sitio actual y un icono que le permite ver todos los discos locales en una vista jerárquica de árbol. El icono tiene la etiqueta Escritorio (Windows) o Sistema (Macintosh)



El panel Sitio suele mostrar todos los archivos y las carpetas del sitio, pero ahora mismo el sitio no contiene ningún archivo ni carpeta. Cuando hay archivos en el sitio, la lista de archivos del panel Sitio actúa como administrador de archivos, ya que permite copiar, pegar, eliminar, mover y abrir archivos como si se tratara del escritorio del PC.

Si ya dispone de una serie de archivos HTML locales que desea utilizar para crear un sitio Web, puede utilizar el explorador de archivos del panel Sitio para copiar esos archivos en la carpeta del sitio que acaba de crear. Sin embargo, quizá le resulte más práctico utilizar los archivos suministrados con Dreamweaver para completar las lecciones de esta guía antes de utilizar los suyos propios.

Si ya dispone de un sitio Web en un servidor remoto y desea editar ese sitio utilizando Dreamweaver, consulte la Ayuda de Dreamweaver MX > Utilización de Dreamweaver.

## Agregue activos al sitio

Si crea un sitio local y ya dispone de activos (imágenes u otro tipo de contenido) para el sitio, sitúe los activos en una carpeta dentro de la carpeta raíz del sitio local. Posteriormente, cuando esté listo para añadir contenido a las páginas, tendrá los activos listos para utilizar.

Las imágenes y los archivos de texto del sitio Global Car Rental se suministran con Dreamweaver. Si está creando las páginas de Global Car Rental, deberá copiar las imágenes del sitio en la carpeta raíz local del sitio. Para ello puede utilizar el panel Sitio.

Los activos se encuentran dentro de una carpeta llamada Design. Para facilitar la tarea y conseguir una mayor homogeneidad con el resto de esta guía *Primeros pasos*, usted copiará toda la carpeta Design en su sitio y, a continuación, trabajará dentro de esa carpeta.

**Para copiar una carpeta de imágenes en la carpeta raíz local del sitio:**

- 1 Si el panel Sitio no está abierto, ábralo eligiendo Ventana > Sitio.  
Aparecerá el panel Sitio. (Si el panel Sitio ya estaba abierto, es posible que se oculte con este paso. Si no aparece, elija Ventana > Sitio otra vez para mostrarlo.)
- 2 En el panel Sitio, amplíe el icono Escritorio (Windows) o Sistema (Macintosh) para ver los discos disponibles.
- 3 Amplíe las carpetas necesarias hasta llegar a la carpeta de la aplicación Dreamweaver.
- 4 Amplíe la carpeta Samples.
- 5 Amplíe la carpeta GettingStarted de la carpeta Samples.
- 6 Seleccione la carpeta Design en la carpeta GettingStarted y presione Control+C (Windows) o Comando+C (Macintosh) para copiarla.  
La carpeta Design contiene una carpeta llamada Assets, que incluye varios activos relacionados con el sitio, incluida una subcarpeta de imágenes.
- 7 En el panel Sitio, desplácese hasta la carpeta raíz local del sitio (la carpeta que creó al definir el sitio) y selecciónela. A continuación, presione Control+V (Windows) o Comando+V (Macintosh) para pegar una copia de la carpeta Design en el sitio.

## Cómo crear y guardar una página nueva

Ahora que el sitio ya está preparado, puede crear páginas Web para llenarlo.

Cuando inició Dreamweaver se creó automáticamente un documento HTML en blanco. Antes de continuar, cierre ese documento.

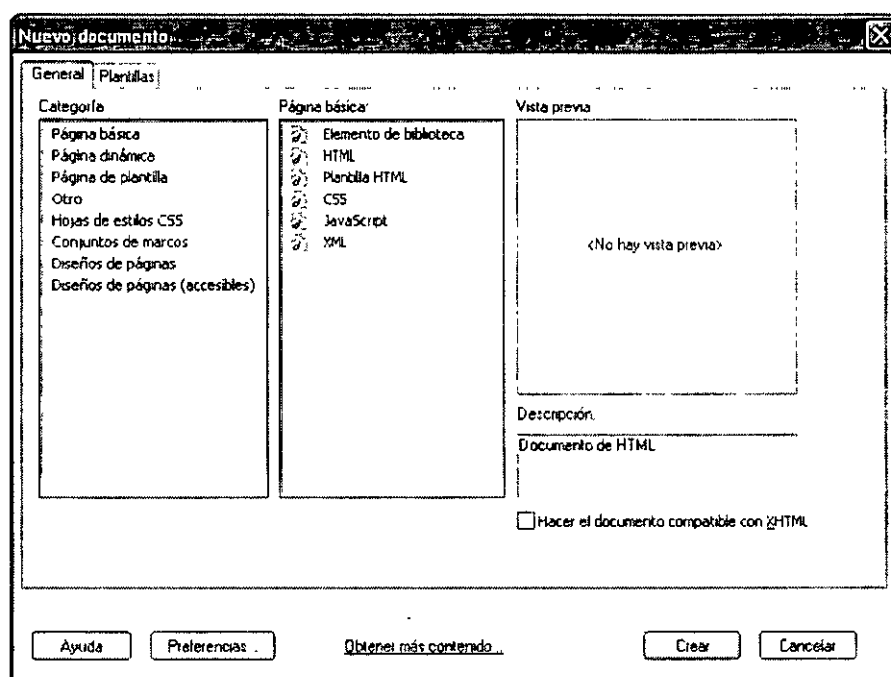
Para cerrar el documento en blanco predeterminado:

Elija Archivo > Cerrar.

Para crear una página nueva:

- 1 Seleccione Archivo> Nuevo.

Aparecerá el cuadro de diálogo Nuevo documento.



- 2 En la lista de categorías de la izquierda, seleccione la categoría Diseños de página.

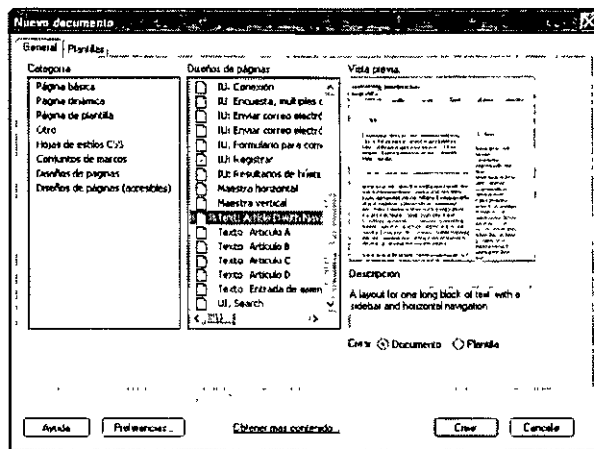
La lista de la columna central del cuadro de diálogo recibirá la etiqueta Diseño de páginas. Aparece una lista de diseños de página predefinidos.

- 3 Desplácese hacia la parte inferior de la lista Diseños de página y elija el elemento Texto: Artículo D con navegación.

**Nota:** hay otro elemento con un nombre similar. No elija el elemento llamado Texto: Artículo D, que no tiene barra de navegación



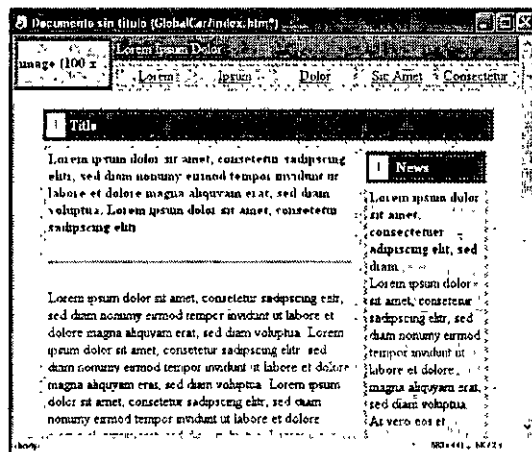
En la parte derecha del cuadro de diálogo aparecerá una pequeña vista previa de la página



Si lo prefiere, puede crear una página utilizando cualquiera de los otros diseños de página suministrados o crear una página sin un diseño predefinido eligiendo un elemento de la categoría Página básica. En el resto de la lección se da por sentado que utiliza el diseño de página Texto: Artículo D con navegación.

- 4 Compruebe que el botón de opción Documento está seleccionado en la parte inferior derecha del cuadro de diálogo.
- 5 Haga clic en Crear.

Aparecerá una nueva página, con la disposición que usted ha elegido, en una nueva ventana de documento. La página contiene el texto marcador de posición "Lorem ipsum" para mostrar qué apariencia tendrá el diseño de la página cuando se le añada texto real.



- 6 Guarde el documento.

**Para guardar la nueva página:**

- 1 Seleccione Archivo > Guardar.
- 2 En el cuadro de diálogo Guardar como, acceda a la carpeta Design, dentro de la carpeta raíz del sitio.  
  
Aviso: la carpeta raíz del sitio es la que ha creado al configurar el sitio en “Configuración de un sitio local” en la página 88.
- 3 Introduzca el nombre de archivo **index.htm**.
- 4 Haga clic en Guardar.

El nombre de archivo aparecerá ahora en la barra de título de la ventana de documento, entre paréntesis, después de las palabras “Documento sin título”.

## Ajuste de la disposición

Las páginas predefinidas proporcionan un punto de partido, pero lo más probable es que no coincidan exactamente con la disposición que necesita para las páginas.

Para modificar la disposición de una página, utilice las herramientas de disposición de Dreamweaver. Este tutorial trata sobre algunas de las herramientas, pero si desea más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver (Ayuda > Utilización de Dreamweaver).

En primer lugar, elimine los elementos de disposición que no necesite. Para crear la disposición de la página de Global Car Rental, elimine varias tablas y celdas innecesarias (consulte la siguiente sección).

A continuación, agregue marcadores de posición de imagen y ajuste el ancho de las columnas de la tabla (utilizando la vista Disposición de Dreamweaver) para que todo quede perfectamente ajustado. Consulte “Adición de un marcador de posición de imagen” en la página 98 y “Definición de una columna como autoampliable” en la página 99.

## Eliminación de los elementos innecesarios

Cualquier diseño de página predefinido contiene elementos que no necesita para su página. Puede seleccionar esos elementos y eliminarlos.

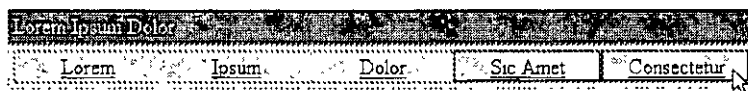
Si está creando la página de Global Car Rental, no necesitará los siguientes elementos del diseño de la página estándar:

- Dos de los enlaces de navegación de la parte superior de la página
- El área de título y encabezado situado por encima de la columna de texto principal
- Un pequeño cuadro situado junto al título en la columna de la barra lateral
- La barra de copyright situada en la parte inferior de la página

El procedimiento general para eliminar un elemento consiste en seleccionarlo y, a continuación, presionar la tecla Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh). Los procedimientos siguientes indican cómo seleccionar y eliminar cada elemento innecesario. Cuando termine, compruebe que ha eliminado todo lo que deseaba y, a continuación, guarde el documento.

Para eliminar vínculos de navegación innecesarios:

- 1 Elija Ver > Vista de tabla > Vista estándar para asegurarse de que está viendo las tablas en vista Estándar.
- 2 En la barra de navegación del documento, arrastre desde la celda de la tabla con el vínculo "Sic Amet" hasta la celda de la tabla con el vínculo "Consectetur".



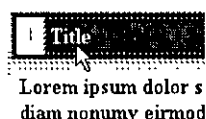
Las dos celdas se resaltarán para indicar que están seleccionadas.

- 3 Presione Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh).

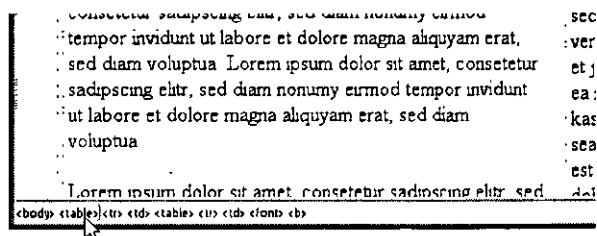
Se eliminarán las celdas de la tabla. Las otras celdas de la tabla (los vínculos "Lorem", "Ipsum" y "Dolor") se ampliarán automáticamente para llenar el ancho de la tabla.

Para eliminar el título de la columna de texto que no necesita:

- 1 En la parte superior de las columnas de texto, haga clic en la palabra Title.



- 2 En el selector de etiquetas, haga clic en la etiqueta <table> de la izquierda, la que aparece inmediatamente a la derecha de la etiqueta <body>. (Si no ve la etiqueta <body> en el espacio de trabajo flotante, amplíe la ventana de documento.)

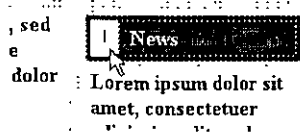


- 3 Presione Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh) para eliminar la tabla que contiene el título.

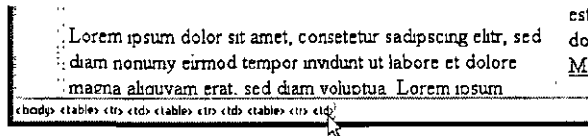
**Nota:** el selector de etiquetas contiene dos etiquetas <table>, ya que el área del título es una tabla anidada dentro de otra tabla. En este caso, deberá eliminar la tabla externa, indicada por la etiqueta <table> de la izquierda

Para eliminar el cuadro del encabezado de la barra lateral que no necesita:

- 1 En la columna derecha, a la izquierda de la palabra News, haga clic en el cuadro que contiene el signo de exclamación.



- 2 En el selector de etiquetas, haga clic en la etiqueta <td> de la derecha para seleccionar el cuadro alrededor del signo de exclamación.



- 3 Presione Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh).

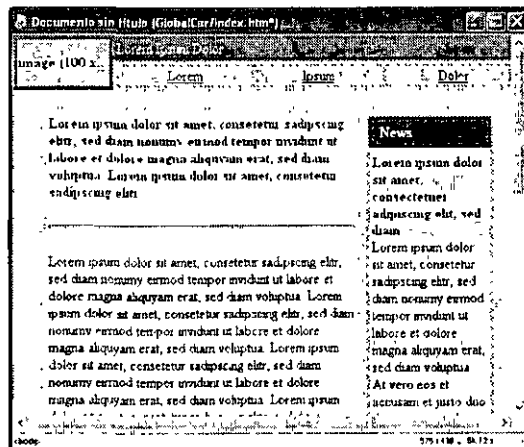
Para eliminar la barra de copyright que no necesita:

- 1 Desplácese hasta la parte inferior de la página. Haga clic en cualquier lugar de la barra de copyright de la parte inferior.
- 2 En el selector de etiquetas, haga clic en la etiqueta <table> de la izquierda, la que aparece inmediatamente a la derecha de la etiqueta <body>. A continuación, presione Suprimir para eliminar la tabla que contiene la información de copyright.

Para comprobar y guardar la página:

- 1 Examine la página para comprobar que ha eliminado todos los elementos innecesarios.

La página deberá tener una apariencia similar a la imagen siguiente:



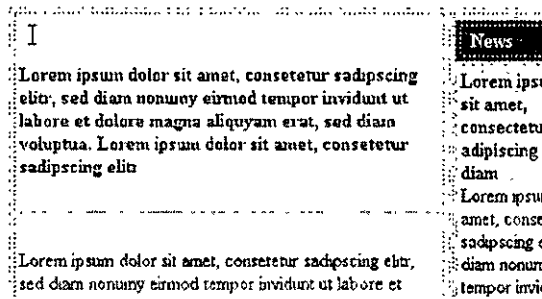
- 2 Guarde el documento.

## Adición de un marcador de posición de imagen

Ahora cree un marcador de posición que represente la imagen que agregará posteriormente.

Para agregar un marcador de posición de imagen:

- 1 Haga clic al principio de la columna de texto principal, en la parte superior izquierda del texto, inmediatamente antes de la primera palabra en negrita del texto. A continuación, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para introducir una línea en blanco delante del texto. Seguidamente, haga clic en la nueva línea en blanco.



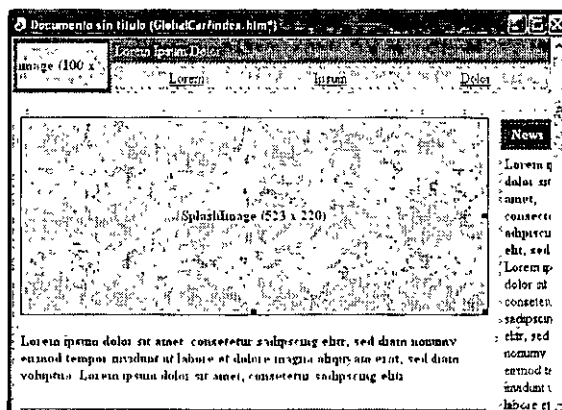
El punto de inserción deberá encontrarse ahora en una línea independiente. Si no es así, sitúe el punto de inserción en la línea en blanco.

- 2 Elija Insertar > Marcador de posición de imagen.
- 3 En el cuadro de diálogo Marcador de posición de imagen, introduzca un nombre para el marcador de posición (como SplashImage) y valores para el ancho y el alto. Para la página Global Car Rental, introduzca 523 para el ancho y 220 para el alto.

**Nota:** los nombres de los marcadores de posición deberán comenzar con una letra y sólo podrán contener letras y números.

- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

Aparecerá un cuadro gris con las dimensiones especificadas. Se trata de un marcador de posición para una imagen y se utiliza como ayuda para disponer las páginas sin necesidad de tener las imágenes finales a mano.



- 5 Quizá necesite ampliar la ventana de documento para ver la columna de texto de la derecha.

## Definición de una columna como autoampliable

La columna de texto de la barra lateral situada a la derecha de la página index.htm tiene un ancho fijo. Para hacer que su ancho cambie cuando el visitante ajuste la ventana del navegador, defina la columna como autoampliable. A continuación, ajuste el ancho de la columna ancha que contiene el marcador de posición de imagen.

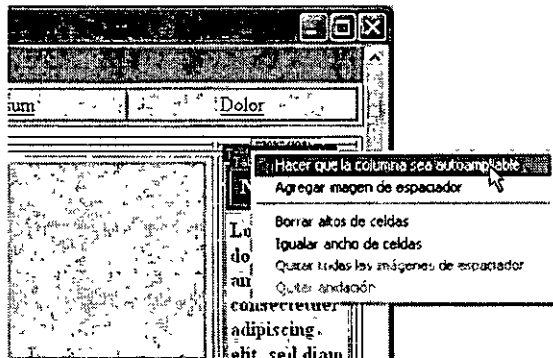
**Para definir la columna de la izquierda como autoampliable:**

- 1 Si no se muestra la barra Insertar, elija Ventana > Insertar para mostrarla.
- 2 En la barra Insertar, haga clic en la ficha Disposición.
- 3 Haga clic en el botón Vista de disposición para cambiar a la vista Disposición.
- 4 Lea el cuadro de diálogo informativo y, a continuación, haga clic en Aceptar.  
Para cada tabla de la página aparece una ficha verde en la esquina superior izquierda de la tabla. La ficha muestra la etiqueta "Tabla de disposición".
- 5 En la ventana de documento, haga clic en la ficha Tabla de disposición situada por encima y a la izquierda del marcador de posición de imagen que ha insertado para seleccionar la tabla que contiene las dos columnas de texto.

Aparecerá un encabezado de columna sobre cada una de las dos columnas de texto mostrando el ancho de cada columna.

- 6 Si la ventana de documento es demasiado estrecha para mostrar la columna completa a la derecha, amplíela.  
Después de ampliar la ventana de documento, otras fichas Tabla de disposición pueden ocultar el número que indica el ancho del encabezado de la columna a la derecha. No haga clic en esas otras fichas Tabla de disposición.
- 7 Haga clic con cuidado en el encabezado de la columna derecha. (Procure hacer clic sobre la parte superior de las fichas verdes Tabla de disposición de la columna derecha.)

Aparecerá un menú emergente.



- 8 En el menú emergente, elija Hacer que la columna sea autoampliable.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Elegir imagen de espaciador que le pedirá que elija una imagen de espaciador.

**Nota:** Si ya ha elegido una imagen de espaciador en algún momento, este cuadro de diálogo no aparecerá. En ese caso, la columna de la derecha se establecerá como autoampliable. Si no aparece el cuadro de diálogo, omita el resto de este procedimiento.

- 9 En el cuadro de diálogo Elegir imagen de espaciador, seleccione la opción Usar archivo de imagen de espaciador existente y haga clic en Aceptar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de imagen de espaciador.

- 10 En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de imagen de espaciador, acceda a la carpeta raíz local y abra la carpeta Assets. A continuación, abra la carpeta Images, seleccione spacer.gif y haga clic en Aceptar (Windows) o Abrir (Macintosh).

La columna de la derecha se definirá ahora como autoampliable. En un navegador, la columna derecha será todo lo ancha que sea posible cuando la columna izquierda se dibuje con su ancho fijo.

Para ajustar el ancho de la columna de texto principal:

- 1 Haga clic en el encabezado de la columna izquierda y elija Igualar ancho de celdas en el menú emergente que aparece.

Ahora la columna izquierda está definida con un ancho fijo (igual al ancho de la imagen más el relleno de celda y el espaciado de celda).

- 2 Haga clic en el botón Vista estándar de la barra Insertar para volver a la vista Estándar.
- 3 Guarde el documento.

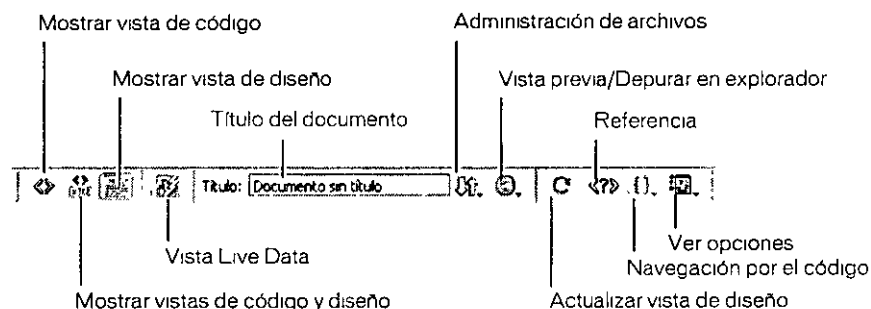
## Defina el título de una página

Puede definir distintas propiedades para una página, incluidos su título, color de fondo, color de texto, etc. (Para definir las propiedades de una página, elija Modificar > Propiedades de la página.) Pero si sólo desea definir el título de la página (el título que aparece en la barra de título del navegador), puede hacerlo en la barra de herramientas Documento.

Para definir el título de una página para el documento:

- 1 Si la barra de herramientas Documento no está visible, elija Ver > Barras de herramientas > Documento.

Aparecerá la barra de herramientas Documento de Dreamweaver. En el espacio de trabajo integrado, aparece en la parte superior del área de documento de forma predeterminada. En el espacio de trabajo flotante, aparece formando parte de la ventana de documento.



- 2 En el cuadro de texto Título, escriba un título para la página en "Documento sin título", como **Global Car Rental Home Page**. A continuación, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para actualizar el título de la página en la barra de título de la ventana de documento.
- 3 Guarde el documento.

## Adición de texto con estilo

Puede escribir texto en la ventana de documento o copiarlo y pegarlo de otro origen (como un archivo de Microsoft Word). Para obtener más información, consulte la siguiente sección. A continuación, puede aplicar formato al texto utilizando el panel Estilos CSS (consulte "Adición de estilos al texto" en la página 102).

Antes de introducir texto, compruebe que se encuentra en la vista Diseño eligiendo Ver > Diseño.

### Adición de texto

A medida que introduzca texto y aplique formato en la vista Diseño, Dreamweaver creará el código HTML subyacente. Para introducir código directamente, utilice la vista Código. Para más información sobre la vista Código, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Edición de código en Dreamweaver.

Las páginas prediseñadas suministradas con Dreamweaver contienen el texto marcador de posición "Lorem ipsum". Si usted basa su página en una página prediseñada, deberá sustituir el texto marcador de posición por su propio texto cuando esté listo para comenzar a agregar contenido. Sin embargo, quizá le convenga dejar el texto marcador de posición en su lugar hasta que termine con el diseño y la disposición de modo que usted o su cliente pueda ver la disposición sin que le distraiga el texto.

Para agregar texto a la página:

- 1 Haga triple clic en el texto marcador de posición en negrita situado en la parte superior de la columna izquierda (bajo el marcador de posición de imagen) para seleccionar todo el párrafo en negrita.
- 2 Escriba **Safety Tips** (o el texto de encabezado que prefiera).
- 3 Seleccione los tres párrafos del texto marcador de posición situado bajo la regla horizontal.
- 4 Escriba el texto siguiente (o el que prefiera):  
**The safety of our loyal customers is important to us. Read these safety tips to ensure that your next trip goes off without a hitch!**
- 5 En la columna derecha, haga triple clic en la palabra "News" y escriba **Globe-Trotter Promotions** para sustituirla.

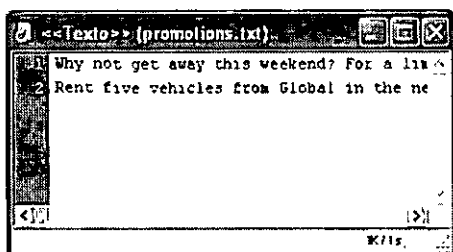


- 6 En el panel Sitio, localice el archivo promotions.txt en la carpeta Assets. Haga doble clic en el icono de archivo para abrirlo.

Este archivo contiene texto sobre las promociones especiales de Global Car Rentals.

**Nota:** en el sitio de muestra, el archivo que contiene ese texto es un archivo de texto. Para otros sitios, es posible que disponga de documentos HTML generados por Microsoft Word. Puede importar esos archivos HTML y limpiarlos utilizando el comando de Dreamweaver Importar HTML de Word. Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver.

Observe que el archivo de texto aparece en una ventana de documento nueva con una barra oscura en la parte inferior izquierda. Esta ventana se muestra en la vista Código y no se puede cambiar a la vista Diseño porque el archivo no tiene formato HTML.



**Nota:** si lo prefiere, utilice su propio texto en la página en lugar del texto suministrado.

- 7 En la ventana de documento promotions.txt, presione Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) para seleccionar todo el texto y, a continuación, elija Edición > Copiar para copiar el texto.
- 8 En la ventana de documento index.htm, seleccione todo el texto marcador de posición en la celda inferior de la columna derecha y elija Edición > Pegar.  
El texto se pegará en la tabla.
- 9 Haga clic delante de la palabra "Rent" (el segundo párrafo de texto que acaba de pegar) y elija Insertar > Regla horizontal para situar una línea horizontal entre las dos promociones.
- 10 Guarde el documento.
- 11 Cambie al archivo promotions.txt. Cierre ese archivo eligiendo Archivo > Cerrar.

## Adición de estilos al texto

Hay varias formas de aplicar estilos al texto en HTML. Un método consiste en utilizar Hojas de estilos en cascada (CSS) para definir etiquetas HTML con un formato específico.

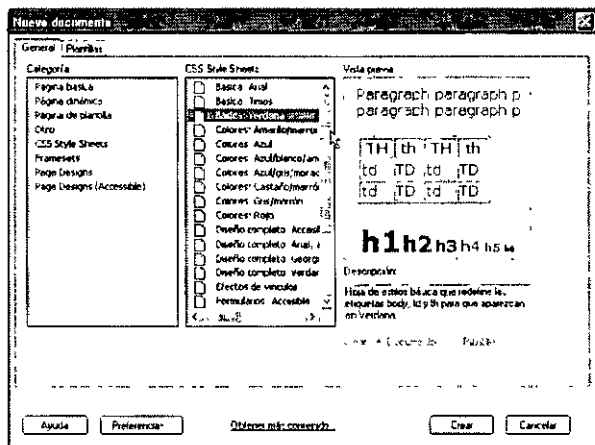
En esta lección se explica cómo crear una hoja de estilos CSS sencilla a partir de una hoja de estilos predefinida y, a continuación, aplicar la nueva hoja de estilos al texto y modificar los estilos.

**Para crear una hoja de estilos CSS:**

- 1 Seleccione Archivo > Nuevo.
- 2 En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione Hojas de estilos CSS en la lista de categorías de la izquierda.

La lista de la columna central del cuadro de diálogo recibirá la etiqueta Hojas de estilos CSS. Aparece una lista de hojas de estilos predefinidos.

- 3 En la lista Hojas de estilos CSS, seleccione una hoja de estilos. Para el sitio Global Car Rental, seleccione Basic: Verdana, que cambia la definición de las etiquetas body, td y th especificando fuentes para ellas. A continuación, haga clic en Crear.



Dreamweaver creará un archivo de texto con un pequeño conjunto de estilos CSS predefinidos.

- 4 Elija Archivo > Guardar para guardar el nuevo archivo CSS. Guárdelo en la carpeta assets del sitio con el nombre text.css (o cualquier otro que prefiera).
- 5 Elija Archivo > Cerrar para cerrar el archivo CSS.


#### Para aplicar estilo al texto utilizando estilos CSS:

- 1 En el menú Ventana, elija un archivo HTML (como index.htm).

**Nota:** si el sistema está configurado para ocultar las extensiones de archivo, el archivo index.htm aparecerá en el menú Ventana con el nombre *index*.

- 2 Elija Ventana > Estilos CSS para mostrar el panel Estilos CSS.
- 3 En la parte superior del panel Estilos CSS, haga clic en el botón de opción Editar estilos para mostrar los estilos disponibles.

Si no ha definido previamente estilos para este documento, no habrá estilos disponibles.

- 4  En la parte inferior del panel Estilos CSS, haga clic en el botón Adjuntar hoja de estilos. Aparecerá el cuadro de diálogo Vincular hoja de estilos externa.
- 5 En el cuadro de diálogo Vincular hoja de estilos externa, haga clic en Examinar para localizar una hoja de estilos.
- 6 En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de hoja de estilos, localice y seleccione la nueva hoja de estilos que ha creado en la carpeta assets. A continuación, haga clic en Aceptar (Windows) o Seleccionar (Macintosh) para adjuntar la hoja de estilos.

- 7 En el cuadro de diálogo Vincular hoja de estilos externa, haga clic en Aceptar para adjuntar la hoja de estilos.

El nombre y el contenido de la hoja de estilos aparecerán en el panel Estilos CSS. Los estilos definidos en la hoja de estilos se aplicarán al texto del documento HTML. Por ejemplo, el texto del cuerpo aparecerá en Verdana.

- 8 Guarde el documento.

Para editar los estilos de la hoja de estilos:

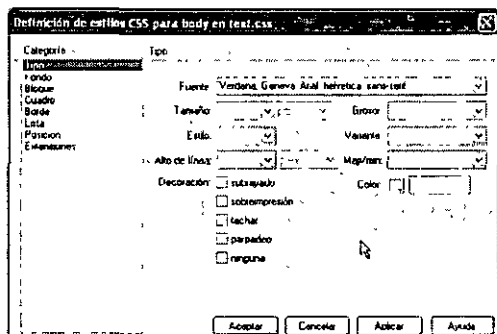
- 1 En la parte superior del panel Estilos CSS, haga clic en el botón de opción Editar estilos para mostrar los estilos disponibles.

- 2 Seleccione el nombre del archivo CSS en el panel Estilos CSS y haga clic en el botón Editar hoja de estilos, situado en la parte inferior del panel Estilos CSS.

Aparecerá un cuadro de diálogo con los nombres de los estilos de la hoja.

- 3 Seleccione uno de estilos, como body y haga clic en Editar.

Aparecerá el cuadro de diálogo Definición de estilo CSS.



- 4 Introduzca un tamaño para el texto, como 13 píxeles. Ajuste las opciones que desee.
- 5 Haga clic en Aceptar para redefinir el estilo.
- 6 Edite los otros estilos. Para crear los estilos utilizados en el sitio Global Car Rental, defina los estilos body, td y th con un tamaño de 13 píxeles.
- 7 Cuando termine de editar estilos, haga clic en el botón Guardar para guardar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo de la hoja de estilos.

Los estilos modificados se aplicarán al documento. Por ejemplo, el texto del cuerpo aparecerá en Verdana de 13 píxeles.

## Agregar imágenes

En esta lección aprenderá a agregar imágenes a la página con la que está trabajando. Si dispone de sus propias imágenes, puede utilizarlas. No obstante, si es la primera vez que agrega una imagen le recomendamos que utilice la suministrada con el sitio de muestra de Dreamweaver.

Si aún no ha seguido el procedimiento de “Agregue activos al sitio” en la página 92 para copiar los activos del sitio Global Car Rental en la carpeta raíz local del sitio, hágalo ahora.

### Para agregar una imagen al documento:

- 1 Guarde el documento si aún no lo ha hecho.

Puede insertar una imagen en un documento sin guardar, pero si lo hace, aparecerá un cuadro de diálogo informándole de que el URL empleado para la imagen será la ruta local completa de la imagen. Si sigue este procedimiento, Dreamweaver reparará los URL cuando guarde el documento, aunque es más sencillo guardar el documento antes de añadir imágenes.

- 2 Para insertar una imagen en el lugar que ocupa un marcador de posición de imagen, haga doble clic en éste. Por ejemplo, para insertar el logotipo de la empresa en la parte superior izquierda de la página Global Car Rental, haga doble clic en el pequeño marcador de posición con la etiqueta “image (100 x 50)”.

Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen.

- 3 En la parte inferior del cuadro de diálogo, compruebe que el menú emergente Relativo a está definido como Documento.

Para obtener información sobre URL relativos al documento y relativos a la raíz, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver.

- 4 Acceda a una imagen de la carpeta assets (como logo.jpg).
- 5 Haga clic en Aceptar o Seleccionar (Windows) o Abrir o Seleccionar (Macintosh) para insertar la imagen.

En la ventana de documento, la imagen aparecerá donde se encontraba el marcador de posición.

- 6 Haga clic en el marcador de posición de imagen grande que creó en “Adición de un marcador de posición de imagen” en la página 98 para seleccionarlo. (No haga doble clic en él.)

Para sustituir este marcador de posición por una imagen puede utilizar el método que empleó con el otro marcador de posición, pero las instrucciones siguientes le ofrecen un método alternativo.

- 7 Compruebe que están visibles el panel Sitio y el inspector de propiedades (elija Ventana > Archivos del sitio y Ventana > Propiedades si no están visibles).

- 8 En el inspector de propiedades, arrastre desde el icono de señalización de archivos del cuadro de texto Orig hasta el panel Sitio. (Asegúrese de arrastrar desde el icono de señalización de archivos situado junto al cuadro de texto Orig, no desde el que se encuentra junto al cuadro de texto Vínculo.) Siga presionando el botón del ratón mientras señala la carpeta assets (si la carpeta está cerrada). La carpeta se abrirá. Siga presionando el botón mientras señala la carpeta imag.es. También se abrirá esa carpeta. Siga presionando el botón hasta que el puntero se sitúe sobre el archivo vintage.jpg. Libere el botón del ratón para seleccionar vintage.jpg.

En la ventana de documento, la imagen aparecerá donde se encontraba el marcador de posición. Si aparece una imagen incorrecta, mire el nombre de archivo en el cuadro de texto Orig. Si ha seleccionado un archivo incorrecto, vuelva a arrastrar el icono de señalización de archivos.

- 9 Para insertar imágenes en lugares donde todavía no hay marcadores de posición, haga clic en la vista Diseño para situar el punto de inserción donde desea colocar la imagen y, a continuación, elija Insertar > Imagen.

Si inserta una imagen cuyo archivo no se encuentra en la carpeta raíz local del sitio, Dreamweaver le ofrece la posibilidad de copiar automáticamente la imagen en el sitio.

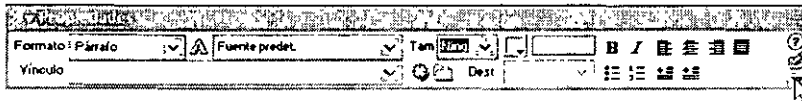
- 10 Guarde el documento.

## Definición de los colores de segundo plano.

En las páginas prediseñadas suministradas con Dreamweaver, la mayoría de los colores de fondo de las celdas de la tabla están definidos como gris. En la mayor parte de los sitios deberá cambiar los colores para que coincidan con la combinación de colores del sitio.

Para definir el color de fondo de la celda de una tabla:

- 1 Si el inspector de propiedades no está abierto, elija Ventana > Propiedades para abrirlo.
- 2 Si el inspector de propiedades está contraído (mostrando sólo su barra de título), haga clic en la flecha de ampliación de la barra de título para ampliarlo.
- 3 Si el inspector de propiedades no muestra todas las propiedades, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha del inspector para ver todas las propiedades



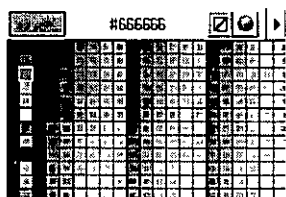
- 4 Mientras presiona la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh), haga clic en una celda para seleccionarla. Por ejemplo, en la página de muestra Global Car Rental hay ahora una celda que contiene la imagen del logotipo de la empresa de alquiler de automóviles. Presione la tecla Control o Comando mientras hace clic en la celda que contiene esa imagen de logotipo.

La mitad inferior del inspector de propiedades muestra las propiedades de la celda. Si la mitad inferior del inspector de propiedades no está visible, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha del inspector para ver todas las propiedades.

- 5 En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Color de fondo que aparece junto a la etiqueta Fnd inferior.



Aparecerá el selector de colores y el puntero se transformará en un cuentagotas.



- 6 Seleccione un color. Puede seleccionar un color en la paleta del selector de colores o hacer clic en cualquier lugar de la pantalla para seleccionar el color del píxel en el que ha hecho clic. Por ejemplo, haga clic en el fondo de la imagen del logotipo Global para hacer que el color de fondo de la celda de la tabla sea el mismo que el color de fondo de la imagen.

El color de fondo de la celda de la tabla cambiará al color que usted ha seleccionado.

- 7 Repita el procedimiento con todas las celdas cuyo color de fondo desee cambiar. En la página de muestra Global Car Rental, cambie los colores de fondo de todas las celdas de la barra de navegación y de la celda del encabezado de la segunda columna de texto (la celda que ahora contiene el texto "Globe-Trotter Promotions") para que todas tengan el color de fondo del logotipo Global.
- 8 Guarde el documento.


## Observación del código

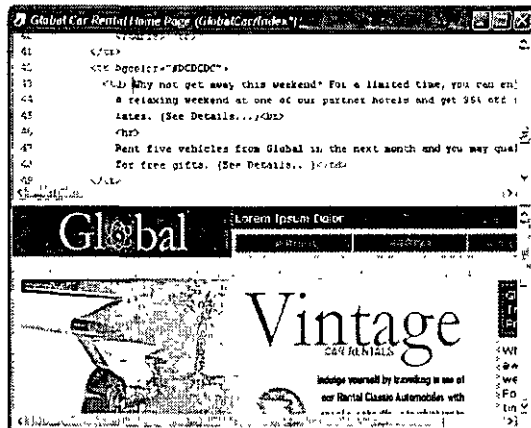
Dedique un rato a examinar lo que Dreamweaver hace cuando usted agrega contenido a una página. A medida que agrega texto, imágenes y otros contenidos, Dreamweaver genera código HTML.

Dreamweaver permite ver el documento de dos formas distintas: la vista Diseño (donde el documento aparece de forma muy similar a como lo haría en un navegador) y la vista Código (donde se puede ver el código HTML subyacente). También puede utilizar una vista dividida que muestra las vistas de Código y de Diseño.

Para ver el código HTML del documento:

1 Si la barra de herramientas Documento no está visible, elija Ver > Barras de herramientas > Documento.


 2 En la barra de herramientas Documento, haga clic en el botón Código y diseño. La ventana se dividirá, mostrando el código HTML subyacente.



Puede editar el código en la vista Código. Los cambios realizados en el código no se mostrarán en la vista Diseño hasta que actualice la vista.

Para mostrar los cambios de código en la vista Diseño, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en cualquier lugar de la vista Diseño.

 • Haga clic en el botón Actualizar de la barra de herramientas Documento.

Dreamweaver proporciona muchas funciones avanzadas que le ayudarán a editar código en la vista Código. Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Edición de código en Dreamweaver.

Cuando trabaje con sus propias páginas, podrá utilizar la vista que le resulte más cómoda. En el resto del tutorial se da por sentado que está utilizando la vista Diseño.

Para mostrar sólo la vista Diseño:

1 Si la barra de herramientas Documento no está visible, elija Ver > Barras de herramientas > Documento.

 2 En la barra de herramientas Documento, haga clic en el botón Diseño.

## Creación de una segunda página

En esta lección creará una segunda página para el sitio. En la siguiente lección, “Adición de vínculos de texto entre las páginas” en la página 110 creará vínculos entre las páginas.

Existen varias formas posibles de crear una segunda página. En esta lección creará una segunda página realizando una copia de la primera, de modo que ambas tengan la misma disposición.

**Nota:** si desea crear una disposición propia partiendo de cero, puede utilizar las herramientas de edición de tablas de Dreamweaver o la vista Disposición. Los marcos y las capas son otras opciones de disposición. Ninguna de estas opciones se trata en esta lección.

En un sitio más complejo, la mejor forma de asegurarse de que todas las páginas tienen la misma disposición es utilizar una plantilla. Para más información sobre la edición de tablas, la vista Disposición, marcos, capas y plantillas, consulte “Lecturas adicionales” en la página 115.

La segunda página que cree en el sitio Global Car Rental será la página de servicio al cliente. Para crear esta página realizará una copia de la página principal (index.htm), eliminará el contenido que no deba aparecer en la página de servicio al cliente y, por último, agregará contenido nuevo.

Para más información sobre cómo agregar y aplicar formato al texto, consulte “Adición de texto con estilo” en la página 101.

### Para crear una copia de la primera página (index.htm):

- 1 En el panel Sitio, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control Macintosh) haga clic en el nombre de archivo de la primera página que ha creado, index.htm (o el nombre que asignó al archivo).
- 2 En el menú contextual, elija Duplicar.  
Aparecerá una copia del archivo.  
**Sugerencia:** si la copia no aparece inmediatamente, haga clic en el botón Actualizar del panel Sitio para hacer que aparezca.
- 3 Seleccione el nuevo archivo duplicado. Realice una pausa momentánea, haga clic de nuevo para poder editar el nombre de archivo (es la misma técnica que se utiliza en el Explorador de Windows y en el Finder).
- 4 Asigne un nombre nuevo al archivo, como customerService.htm.

### Para eliminar el material innecesario de la nueva página:

- 1 Abra la nueva página customerService.htm haciendo doble clic en ella dentro del panel Sitio.  
Observe la barra de título de la ventana de documento para comprobar que está mostrando el archivo customerService.htm. La barra de título debe indicar “Global Car Rental Home Page” y, a continuación, un nombre de carpeta y de archivo. El nombre de archivo deberá ser customerServe.htm (o el que le haya asignado en el procedimiento anterior).
- 2 En la página customerService.htm, seleccione la imagen grande (la imagen que muestra el automóvil en la columna de texto principal) haciendo clic en ella.
- 3 En el selector de etiquetas, haga clic en la etiqueta <td>.
- 4 Presione Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh).  
Se eliminará todo lo que contiene la celda de la tabla, incluidos el texto y la imagen.
- 5 Guarde el documento.



**Para agregar texto a la nueva página:**

- 1 En el panel Sitio, localice el archivo custServInfo.htm en la carpeta Assets. Haga doble clic en el icono de archivo para abrirlo.

Este archivo tiene contenido para agregar a la página de servicio al cliente. Si está creando su propio sitio, aquí debería agregar su propio contenido, pero a los efectos de esta lección, se le suministra contenido.

- 2 En la ventana de documento custServInfo.htm, elija Ver > Código para ver el código HTML.
- 3 En la misma ventana de documento custServInfo.htm, presione Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) para seleccionar todo lo que contiene el archivo.

Si no se encuentra en la vista Código cuando lleva a cabo este procedimiento, quizá deba presionar Control+A o Comando+A varias veces para seleccionar todo. Si el punto de inserción se encuentra en la celda de una tabla, Seleccionar todo sólo selecciona inicialmente esa celda. Para simplificar la tarea, cambie a la vista Código antes de seleccionar todo.

- 4 Presione Control+C (Windows) o Comando+C (Macintosh) para copiar todo.
- 5 Vuelva al documento customerService.htm. Haga clic dentro de la columna de texto principal, que ahora estará vacía (la columna ancha de la izquierda).
- 6 Elija Edición > Pegar HTML.

El código HTML que ha copiado en el archivo custServInfo.htm se pegará en este documento. (Si elige Edición > Pegar en lugar de Edición > Pegar HTML, el código HTML se pegará en la vista Diseño como si fuera texto. Si el código HTML aparece en la vista Diseño en este paso, elija Edición > Deshacer y vuelva a intentarlo.)

La hoja de estilos text.css ya está adjunta a esta página, por lo que se aplica formato al texto de manera automática.

## Adición de vínculos de texto entre las páginas

Puede crear vínculos en cualquier etapa del proceso de creación del sitio. Si está siguiendo las lecciones de esta guía por orden, ya habrá creado las páginas y les habrá agregado contenido. Por tanto, en esta lección creará vínculos entre las páginas que ha creado.

A continuación se indican otros dos procedimientos generales para crear vínculos para un sitio:

- Cree en primer lugar una serie de páginas ficticias. A continuación, agregue vínculos entre ellas y, por último, agregue contenido a las páginas.
- Cuando cree una página, especifique vínculos con las páginas que no existen. Posteriormente, cree páginas que tengan los nombres de archivo con los que ha establecido los vínculos.

**Para crear un vínculo entre la página de servicio al cliente e index.htm:**

- 1 Cambie a la página de servicio al cliente si no es la página actual. (Si la página no está abierta, ábrala haciendo doble clic en su icono en el panel Sitio.)
- 2 En la parte inferior de la columna de texto ancho de la parte izquierda, seleccione las palabras "Home Page".

Si no agregó texto a la columna izquierda de la página de servicio al cliente cuando la creó, introduzca las palabras **Home Page** en esa columna de texto y selecciónelas.

- 3 Si el inspector de propiedades no está abierto, ábralo eligiendo Ventana > Propiedades.
- 4 Haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades. Acceda al archivo index.htm en la carpeta raíz local del sitio.

## Creación de imágenes de sustitución para vínculos gráficos

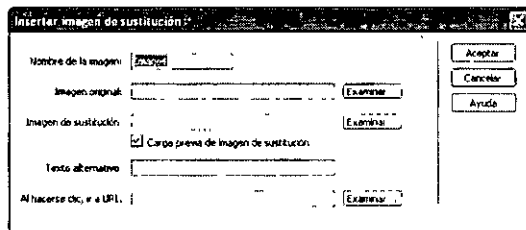
Una imagen de sustitución es una imagen que parece cambiar cuando el visitante del sitio la señala con el puntero. Por ejemplo, puede parecer que un botón de una página se ilumina cuando el visitante lo señala.

Una imagen de sustitución consta de dos imágenes: la imagen que aparece cuando se carga la página inicialmente en el navegador y la imagen que aparece cuando el puntero pasa por encima de la imagen original.

**Nota:** si crea una imagen de sustitución, utilice dos imágenes que tengan las mismas dimensiones.

**Para crear una imagen de sustitución:**

- 1 Cambie a la página principal (index.htm) si no es la página actual. (Si la página no está abierta, ábrala haciendo doble clic en su icono en el panel Sitio.)
- 2 En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea que aparezca la imagen de sustitución. En la página principal de Global Car Rental, por ejemplo, haga doble clic en la celda de la barra de navegación que indica “Lorem” y presione Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh) para eliminar el texto, dejando el punto de inserción en la celda.
- 3 Elija Insertar > Imágenes interactivas > Imagen de sustitución.



- 4 En el cuadro de diálogo Insertar imagen de sustitución, escriba un nombre para la imagen, como **home-image**, en el cuadro de texto Nombre de la imagen.  
Esto asignará un nombre exclusivo a la imagen, lo que facilitará su identificación en el código HTML.
- 5 En el cuadro de texto Imagen original, haga clic en Examinar; a continuación, acceda al archivo btnHome.jpg en la carpeta de imágenes del sitio (dentro de la carpeta assets). Compruebe que el menú emergente Relativo a está definido como Documento. A continuación, haga clic en Aceptar o Seleccionar (Windows) o Abrir o Seleccionar (Macintosh).  
El cuadro de texto Imagen original indica qué imagen se mostrará cuando la página aparezca por primera vez en el navegador.

- 6 En el cuadro de texto Imagen de sustitución, haga clic en Examinar; a continuación, acceda al archivo btnHome\_on.jpg en la carpeta de imágenes del sitio. Compruebe que el menú emergente Relativo a está definido como Documento. A continuación, haga clic en Aceptar o Seleccionar (Windows) o Abrir o Seleccionar (Macintosh).

El cuadro de texto Imagen de sustitución indica qué imagen se mostrará cuando el puntero señale a la imagen en el navegador.

- 7 Asegúrese de que la opción Carga previa de imagen de sustitución está seleccionada, de manera que las imágenes de sustitución se carguen cuando se abra la página en el navegador, lo que garantiza una transición rápida entre imágenes cuando el usuario pasa el puntero por encima de la imagen original.

- 8 En el cuadro de texto Al hacerse clic, ir a URL, haga clic en el botón Examinar y acceda a index.htm.

El archivo index.htm es el archivo que usted está editando, por lo que este paso hace que la imagen de sustitución se vincule a la página en la que está colocando la imagen de sustitución. Quizá le parezca innecesario establecer un vínculo con la página en la que se encuentra en vínculo, pero el conjunto de imágenes de sustitución de navegación también se utilizará en otras páginas. Por tanto, este vínculo permitirá a los visitantes volver a la página index.htm desde otras páginas que contienen esta barra de navegación.

- 9 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

La imagen original especificada aparecerá en el documento.

- 10 Guarde el documento.

**Nota:** las imágenes de sustitución no cambian cuando se las señala con el puntero en la ventana de documento de Dreamweaver. Las imágenes de sustitución sólo funcionan en el navegador. Para comprobar el correcto funcionamiento de estas imágenes, obtenga una vista previa del documento en un navegador. Para más información sobre la vista previa, consulte "Obtención de una vista previa en el navegador" en la página 113.

Para el sitio Global Car Rental, cree otras dos imágenes de sustitución en las otras dos celdas de la barra de navegación (las que contienen "Ipsum" y "Dolor"): una sustitución que utilice las imágenes btnCustomerService.jpg y btnCustomerService\_on.jpg, vinculada a customerService.htm, y otra sustitución que utilice las imágenes btnLocations.jpg y btnLocations\_on.jpg, vinculada a locations.htm. Tenga en cuenta que aún no ha creado el archivo locations.htm; sólo tiene que escribir el nombre de archivo en el cuadro de texto "Al hacerse clic, ir a URL" del cuadro de diálogo Insertar imagen de sustitución.

## Copia de la barra de navegación

Ahora que ha creado una barra de navegación de trabajo, puede reutilizarla en todas las páginas. En esta lección usted copiará las celdas de la barra de navegación y las pegará en la segunda página.

Existen otros modos de reutilizar contenido en Dreamweaver, incluidos los elementos de biblioteca, las plantillas y los fragmentos de código.

**Para copiar la barra de navegación en otra página:**

- 1 En el archivo `index.htm`, haga clic en la celda de la tabla que contiene la imagen de sustitución Home.
- 2 En el selector de etiquetas, seleccione la etiqueta `<tr>` de la derecha.  
Se seleccionará la fila de la tabla que contiene las imágenes de sustitución de la barra de navegación.
- 3 Elija Editar > Copiar.
- 4 Cambie al archivo `customerService.htm`.
- 5 Haga clic en la celda de la barra de navegación que indica "Lorem".
- 6 En el selector de etiquetas, seleccione la etiqueta `<tr>` de la derecha.
- 7 Elija Editar > Pegar.  
Las imágenes de sustitución de la barra de navegación se pegarán en el lugar que ocupan las celdas de la tabla existentes.
- 8 Guarde el documento.

## Obtención de una vista previa en el navegador

La vista Diseño ofrece una idea aproximada de la apariencia que tendrá la página en un navegador, pero la única forma de estar seguro de su apariencia exacta consiste en obtener una vista previa en un navegador. Las distintas versiones de cada navegador tienen sus propias peculiaridades. Dreamweaver procura producir HTML que tenga el aspecto más parecido posible en todos los navegadores, si bien no puede evitar algunas diferencias. (Por eso Dreamweaver no reproduce una vista previa directamente. Dreamweaver no puede replicar con precisión todos los comportamientos de todos los navegadores.)

Vista previa en el navegador muestra qué apariencia tendrán las páginas cuando se publiquen.

**Para una vista previa de las páginas:**

- 1 Si `index.htm` no es el documento actual, selecciónelo. (Si no está abierto, ábralo.)
- 2 Presione la tecla F12.  
Se iniciará el navegador principal aún no está en funcionamiento. Muestra la página de índice.  
**Nota:** Dreamweaver deberá detectar automáticamente el navegador principal y utilizarlo para ofrecer vistas previas. Si no aparece la vista previa o si no aparece en el navegador deseado, vuelva a Dreamweaver (si es necesario) y elija Archivo > Vista previa en el navegador > Editar lista de navegadores. Aparecerá el cuadro de diálogo de preferencias de Vista previa en el navegador. Agregue el navegador adecuado a la lista. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo Preferencias.
- 3 Sitúe el puntero señalando a las imágenes de sustitución para ver cómo cambian. Haga clic en los vínculos para comprobar si funcionan.

## Configuración y publicación de un sitio remoto

Ya ha creado un sitio Web pequeño, pero funcional. El paso siguiente consiste en publicarlo cargando los archivos en un servidor Web remoto.

Antes de continuar, deberá disponer de acceso a un servidor Web remoto (como, por ejemplo, el servidor de su ISP, un servidor propiedad del cliente para el que trabaja, un servidor de intranet dentro de su empresa o un servidor IIS o PWS en un sistema Windows). Si aún no tiene acceso a dicho servidor, póngase en contacto con su ISP, su cliente o el administrador del sistema.

El procedimiento siguiente funciona más correctamente si la carpeta raíz remota está vacía. Si el sitio remoto ya contiene archivos, cree una carpeta vacía en el sitio remoto (en el servidor) y utilice esa carpeta vacía como carpeta raíz remota.

En el procedimiento siguiente se da por sentado que ha configurado un sitio local. Para más información, consulte "Configuración de un sitio local" en la página 88.

Para conectar con un sitio remoto:

- 1 Elija Sitio > Editar sitios.
- 2 Seleccione un sitio (como Global Car Rental) y haga clic en Editar.
- 3 Haga clic en la ficha Básico en la parte superior del cuadro de diálogo.
- 4 Cuando configuró el sitio local dio los primeros pasos de la ficha Básicas. Por tanto, haga clic en Siguiente varias veces hasta que se resalte el paso Compartiendo archivos en la parte superior del asistente.



- 5 En el menú emergente con la etiqueta "¿Cómo conecta con su servidor remoto?", elija un método para conectar con el sitio remoto.

El método más común para conectar con un servidor de Internet es FTP. El método más común para conectar con un servidor de la intranet es Local/red. Si no está seguro de qué opción debe elegir, consulte con el administrador del sistema del servidor.

6 Si elige FTP, introduzca las opciones siguientes:

- Introduzca el nombre de host del servidor (como ftp.macromedia.com).
- En el cuadro de texto donde se le pregunta qué carpeta contiene los archivos, introduzca la ruta del servidor desde la carpeta raíz ftp hasta la carpeta raíz del sitio remoto. Si no está seguro, consulte con el administrador del sistema.

En muchos casos, este cuadro de texto deberá quedar en blanco.

- Introduzca el nombre de usuario y la contraseña en los cuadros de texto correspondientes y haga clic en Conexión de prueba.
- Si no consigue establecer conexión, consulte con el administrador del sistema

7 Si elige Local/red, haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto y acceda a la carpeta raíz del sitio remoto.

8 Haga clic en Siguiente.

9 No active la desprotección y la protección para este sitio.

Si usted y sus compañeros están trabajando juntos en un sitio grande, la función de desprotección y protección les ayudará a evitar que se sobrescriban los archivos. Sin embargo, estas funciones no son necesarias para este sitio.

10 Haga clic en Siguiente.

11 Haga clic en Listo para terminar de configurar el sitio remoto.

12 Haga clic en Listo otra vez para terminar de editar el sitio

**Para cargar las páginas en un sitio remoto:**

1 En el panel Sitio, seleccione la carpeta raíz local del sitio.



2 Haga clic en el botón Colocar archivos.

Se cargarán todos los archivos del sitio en el sitio remoto.

3 Abra el sitio remoto en un navegador para comprobar que todo se ha cargado correctamente.

## Lecturas adicionales

Dreamweaver es una gran aplicación, con decenas de potentes funciones. Este tutorial sólo aborda algunos aspectos básicos. Para obtener más detalles sobre los temas descritos en este tutorial, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver.

Este tutorial está centrado en el uso de la vista Diseño para crear un sitio estático. Para obtener información sobre la vista Código y la edición manual de código en Dreamweaver, consulte “Tutorial 2 de Dreamweaver: Edición de código” en la página 116. Para obtener información sobre los aspectos básicos de la creación de una aplicación Web orientada a bases de datos, consulte “Tutorial 3 de Dreamweaver: Creación de una aplicación Web” en la página 126.

## Tutorial 2 de Dreamweaver: Edición de código

Si bien los desarrolladores Web pueden beneficiarse de las potentes herramientas visuales que ofrece Macromedia Dreamweaver MX, muchos de ellos también hacen uso de las herramientas de edición de código. Dreamweaver MX incorpora muchas funciones nuevas para ofrecerle el entorno profesional de edición de código que usted necesita.

En este tutorial se ofrece una descripción general del nuevo entorno profesional de edición de código de Dreamweaver MX. Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Edición de código en Dreamweaver.

### Cambio al espacio de trabajo de edición de código

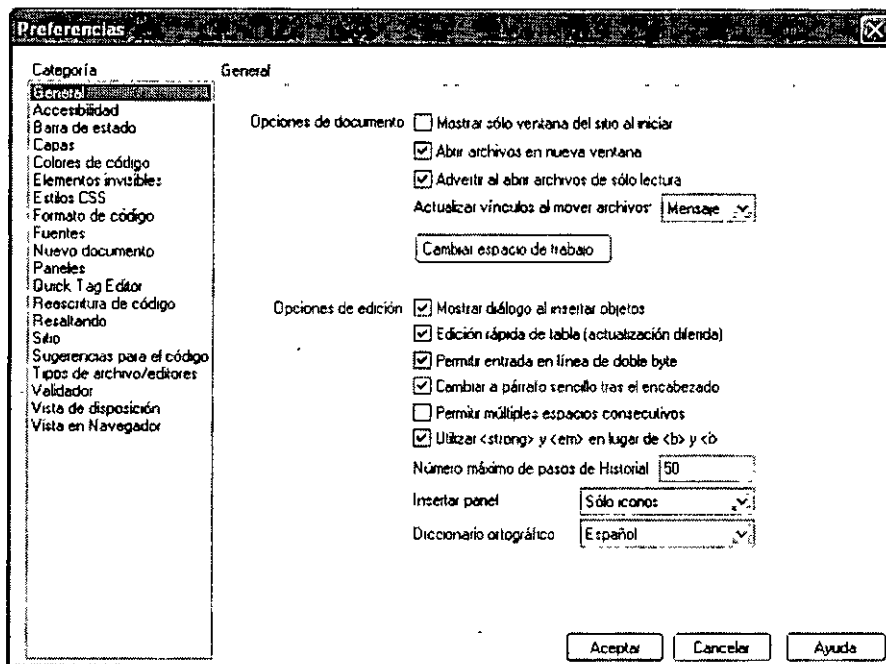
Si no lo hizo durante la instalación, ahora puede configurar el espacio de trabajo para que tenga la apariencia y el funcionamiento de los entornos de edición código de Macromedia HomeSite y Macromedia ColdFusion Studio.

**Nota:** los usuarios de Macintosh no pueden cambiar el espacio de trabajo.

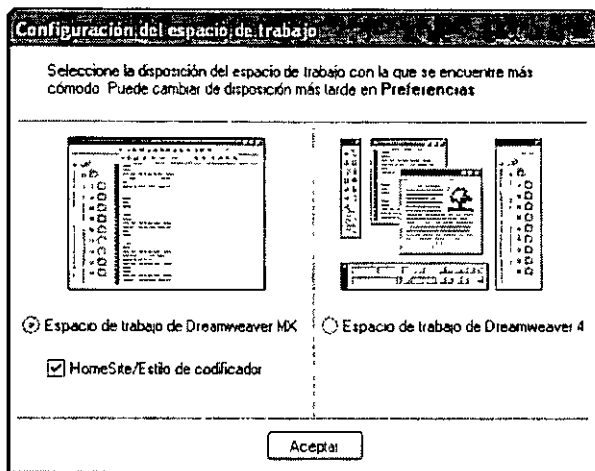
Para modificar el nuevo espacio de trabajo de edición de código:

- 1 Elija Edición > Preferencias y, a continuación, elija General en la lista de categorías de la izquierda.

Aparecerá la categoría General.



- Haga clic en el botón Cambiar espacio de trabajo.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Configuración del espacio de trabajo.



- Seleccione la opción Espacio de trabajo de Dreamweaver MX y, a continuación, la opción HomeSite/Estilo de codificador.
- Haga clic en Aceptar dos veces para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.
- Cierre Dreamweaver y reinicielo.

## Copia de una carpeta a un sitio

Antes de iniciar las lecciones debe configurar un sitio y copiar en él una carpeta. El explorador de archivos integrado en el panel Sitio permite ver el disco local y la red. Resulta útil para trabajar con archivos que no se encuentran en el sitio que se muestra en el panel Sitio.

Para copiar páginas en el sitio.

- Elija Ventana > Sitio para abrir el panel Sitio si aún no está abierto.
- En el menú emergente Sitio del panel Sitio, seleccione el nombre del sitio que definió en el primer tutorial de este capítulo.  
Si no ha definido un sitio, consulte "Configuración de un sitio local" en la página 88. Debe definir un sitio antes de continuar.  
Cuando selecciona el nombre de sitio en el menú emergente, Dreamweaver muestra los archivos del sitio.
- Amplíe el icono Escritorio (Windows) o Sistema (Macintosh) para ver los discos disponibles.
- Amplíe las carpetas necesarias para llegar a la carpeta de la aplicación Dreamweaver y, a continuación, amplíe la carpeta Samples.
- En la carpeta Samples, expanda la carpeta GettingStarted y, a continuación, seleccione la carpeta Code y presione Control+C (Windows) o Comando+C (Macintosh) para copiarla.
- Vuelva a la parte superior del panel Sitio y seleccione la carpeta del sitio.
- Presione Control+V (Windows) o Comando+V (Macintosh) para pegar una copia de la carpeta en el sitio.



## Visualización de las páginas terminadas

Antes de continuar, debe ver las páginas terminadas para comprobar su apariencia. Naturalmente, las páginas pueden variar.

Para ver las páginas terminadas:

- 1 Elija Ventana > Sitio para abrir el panel Sitio si aún no está abierto.
- 2 Amplíe el icono Escritorio (Windows) o Sistema (Macintosh) para ver los discos disponibles.
- 3 Amplíe las carpetas necesarias para llegar a la carpeta de la aplicación Dreamweaver y, a continuación, amplíe la carpeta Samples.
- 4 En la carpeta Samples, expanda la carpeta GettingStarted y después expanda la carpeta FinalSite.
- 5 En la carpeta FinalSite, haga doble clic en el archivo index.htm para abrirlo y, a continuación, haga doble clic en location\_comp.htm.  
Dreamweaver mostrará las páginas en la ventana de documento.
- 6 Cierre las páginas cuando haya terminado.

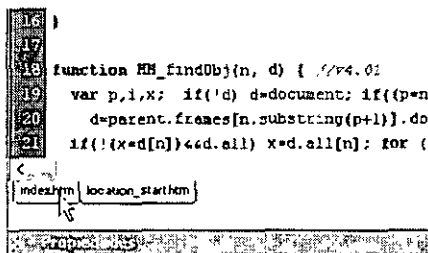
## Apertura de varias páginas

Utilice el panel Sitio para abrir las páginas que necesita en esta lección.

Para abrir páginas:

- 1 Elija Ventana > Sitio para abrir el panel Sitio si aún no está abierto.
- 2 En el sitio, expanda la carpeta Code.
- 3 Haga doble clic en el archivo index.htm para abrirlo y, a continuación, haga doble clic en location\_start.htm.  
Esos son los archivos que necesita en esta lección.
- 4 En la ventana Documento, haga clic en el botón Mostrar vista de código de la barra de herramientas o elija Ver > Código para pasar a la vista Código y ver el código fuente del archivo.
- 5 Para pasar rápidamente de una página a otra, presione Control+Tab o haga clic en la ficha situada en la parte inferior de la página (sólo en Windows).

**Nota:** debe maximizar la página para ver las fichas



```
16 }
17
18 function MM_findObj(n, d) { //v4.01
19   var p,i,x;  if(!d) d=document; if((p=n
20     d=parent.frames[n.substring(p+1)].do
21     if(!{x=d[n]}&&d.all) x=d.all[n]; for (
```

index.htm | location\_start.htm

## Adición de una imagen arrastrándola

En esta lección agregará a la página principal de Locations un botón similar a los botones Home y Customer Service. Puede introducir el código directamente en la página, hacer clic en el icono de imagen de la barra Insertar o utilizar el editor de etiquetas de imagen (IMG) (seleccione la imagen, haga clic con el botón secundario del ratón en Windows o presione Control mientras hace clic en Macintosh y, a continuación, seleccione Editar etiqueta).

Otra posibilidad consiste en arrastrar la imagen desde su carpeta.

**Para agregar una imagen arrastrándola:**

- 1 Abra index.htm en la vista de Código si aún no está abierto.
- 2 En el grupo de paneles Archivos, abra el panel Activos (Windows > Activos).
- 3 Seleccione el archivo de imagen btnLocations.jpg.
- 4 Arrastre el archivo de imagen hasta el código de página y, a continuación, colóquelo en el código de la tercera celda de la primera tabla.

**Sugerencia:** busque el código de los botones Home y Customer Service Coloque la imagen Locations antes de la etiqueta de cierre /td correspondiente a la celda de la tabla que sigue a las dos celdas de esos botones

Dreamweaver insertará el código en el punto de inserción para crear la imagen.

- 5 Seleccione Archivo > Guardar.

## Adición de un vínculo con el Selector de etiquetas

A continuación vinculará el botón que ha agregado con la página Locations. Además de introducir manualmente código para un vínculo y utilizar la barra Insertar para añadir un vínculo, puede utilizar el Selector de etiquetas.

**Para escribir código con la ayuda del Selector de etiquetas:**

- 1 Abra index.htm en la vista de Código si aún no está abierto.
- 2 En el código de la primera tabla, busque y seleccione el código correspondiente al botón Location que insertó en la sección anterior.

**Nota:** resalte toda la etiqueta <img>

- 3 Haga clic con el botón secundario del ratón (Windows) o presione Control y haga clic (Macintosh) en el texto seleccionado y, a continuación, seleccione Insertar etiqueta en el menú emergente.

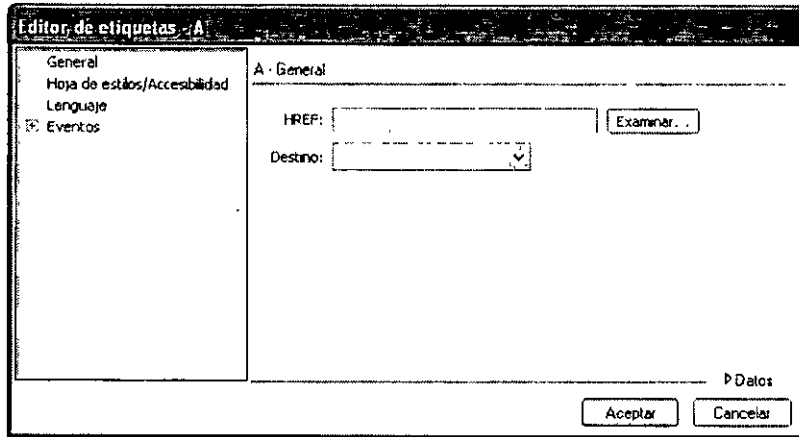
Aparecerá el Selector de etiquetas.

- 4 Elija Etiquetas HTML, Elementos de página, General y, a continuación, seleccione A en el panel de la derecha.

**Nota:** También puede elegir Etiquetas HTML y después seleccionar la etiqueta A en el panel de la derecha sin seleccionar primero Elementos de página, General

5 Haga clic Insertar.

Aparecerá un editor de etiquetas para la etiqueta anchor (<a>).



6 En el cuadro de texto HREF, introduzca location\_start.htm o haga clic en el botón Examinar para acceder al archivo.

**Nota:** si desea establecer un vínculo con una página, introduzca el URL de la página

7 Haga clic en Aceptar para cerrar el editor de registros.

8 Haga clic en Cerrar para cerrar el Selector de etiquetas.

Dreamweaver insertará el código en la página para crear el vínculo.

9 En la ventana Documento, elija Archivo > Guardar.

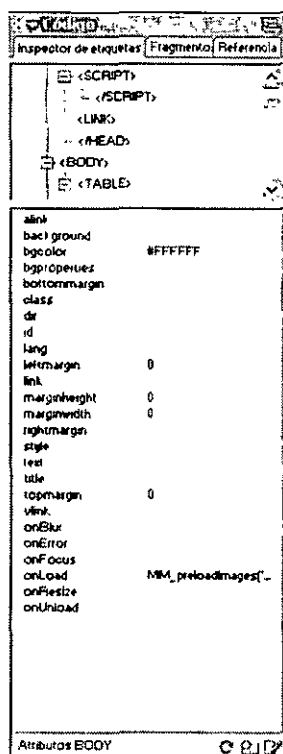
## Edición de una etiqueta

A continuación utilizará el inspector de etiquetas para buscar una etiqueta específica en la página Locations y modificarla rápidamente.

Para editar una etiqueta utilizando el inspector de etiquetas:

- 1 Abra location\_start.htm en la vista de Código si aún no está abierto.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones para abrir el inspector de etiquetas si aún no está abierto:
  - Elija Ventana > Inspector de etiquetas.
  - En el grupo de paneles de Código, haga clic en la ficha Inspector de etiquetas.

El inspector de etiquetas ofrece una visión estructurada de todas las etiquetas de la página. También muestra los atributos de cada etiqueta.



- 3 En la vista de Código de la ventana de documento, busque el texto con el encabezado "Rental Locations".
- 4 Seleccione la entidad de espacio de no separación (&nbsp;) entre las etiquetas de párrafo que siguen al encabezado:

```
<p><FONT SIZE="+2" COLOR="#FF6600">Rental Locations</FONT></p>  
<p>  
&nbsp;</p>
```

- 5 Elija Insertar > Tabla y, a continuación, haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Insertar tabla para aceptar los valores predeterminados.  
Dreamweaver inserta el código de la tabla.
- 6 Haga clic en el botón Actualizar de la barra de herramientas.  
Se actualiza el panel Inspector de etiquetas de forma que el foco esté en la etiqueta Table que acaba de insertar. Aparece una lista de atributos bajo la etiqueta.
- 7 En la ventana Documento, haga clic en algunas etiquetas diferentes para ver cómo el Inspector de etiquetas actualiza la etiqueta y los atributos que muestra, y después haga clic de nuevo en la etiqueta Table de forma que aparezcan sus atributos en el Inspector de etiquetas.
- 8 En el panel Inspector de etiquetas, haga clic en el cuadro de texto vacío situado junto al atributo align.  
Aparecerá una flecha para un menú emergente.
- 9 Haga clic en la flecha del menú emergente y seleccione centro.  
Dreamweaver cambiará el código en la ventana de documento.
- 10 Haga clic en el botón Mostrar vista de diseño de la barra de herramientas y elija Ver > Diseño para ver la tabla.
- 11 En la ventana Documento, elija Archivo > Guardar.

## Consulta de información sobre una etiqueta

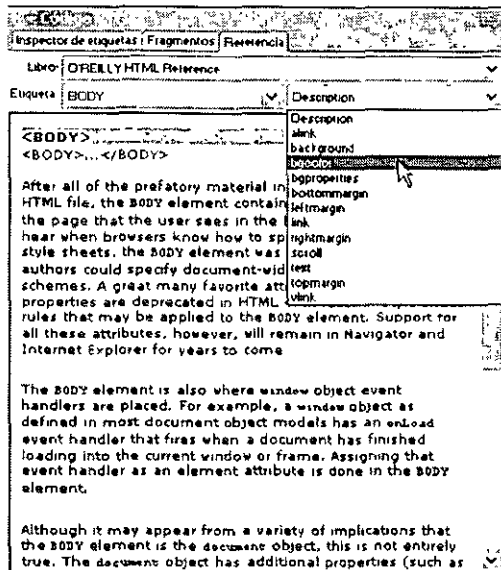
Si necesita ayuda con los atributos y los valores de atributo de una etiqueta, puede consultar información de referencia en Dreamweaver.

**Para consultar información sobre una etiqueta:**

- 1 Abra location\_start.htm en la vista de Código si aún no está abierto.
- 2 En la ventana de documento, seleccione el texto "bgcolor" en la etiqueta body.
- 3 Haga clic con el botón secundario del ratón (Windows) o presione Control y haga clic (Macintosh) en el texto seleccionado y, a continuación, elija Referencia en el menú emergente.  
Se abrirá el panel Referencia y mostrará información sobre el atributo bgcolor.

**Nota:** también puede elegir Ventana > Referencia para acceder al panel Referencia. Este panel está integrado en el entorno de desarrollo en el panel del grupo Código

- 4 Para información sobre un atributo de etiqueta específico, selecciónelo en el menú emergente.



## Adición de una imagen con Sugerencias para el código

En esta lección agregará un logotipo a la página Locations.

Para agregar código a la página manualmente, haga clic en la ventana de documento y comience a escribir. También puede utilizar la nueva función Sugerencias para el código en Dreamweaver para agilizar el trabajo.

Para escribir código con la ayuda de Sugerencias para el código:

- 1 Abra `location_start.htm` en la vista de Código si aún no está abierto.
- 2 Busque el código correspondiente a la fila de la tabla que contiene el texto "The International Car Rental Specialists"; seleccione la entidad de espacio de no separación (`&nbsp;`) en el código de la celda que precede al texto:

```
<td rowspan="2" bgcolor="#424973">&nbsp;</td>
```

- 3 Escriba el paréntesis de apertura (`<`) de la etiqueta de imagen.

Aparecerá una lista de etiquetas en el punto de inserción.

**Nota:** puede establecer la duración de la demora seleccionando Edición > Preferencias o Dreamweaver > Preferencias (Mac OS X) y, a continuación, seleccionando Sugerencias para el código en la lista de categorías de la izquierda. Puede abrir Sugerencias para el código presionando la barra de espaciadora y puede cerrarlas en cualquier momento presionando la tecla Escape.

- 4 Seleccione la etiqueta `img` en la lista y, a continuación, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para insertar la etiqueta.

**Sugerencia:** para desplazarse rápidamente a una etiqueta, escriba la primera letra de dicha etiqueta

- 5 Presione la barra espaciadora para mostrar una lista de atributos de la etiqueta.

- 6 Escriba `src` y después presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).  
Aparece un botón Examinar bajo el código que acaba de escribir.
- 7 Seleccione el botón Examinar para buscar el archivo de imagen o escribir la ruta del archivo de imagen, `Assets/images/logo.jpg`.
- 8 Presione la barra espaciadora, seleccione el atributo `alt` y, a continuación, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
- 9 Escriba `Logo` y mueva el curso a la derecha de las comillas que aparecen a continuación de la palabra `Logo`.
- 10 Presione la barra espaciadora, seleccione el atributo `align` y, a continuación, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).  
Aparecerá una lista de valores conocidos para el atributo `align`.
- 11 Seleccione `top` en la lista y, a continuación, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
- 12 Escriba un paréntesis de cierre (`>`) para completar la etiqueta.
- 13 En la ventana Documento, elija Archivo > Guardar.

Para agregar un atributo a una etiqueta existente, sitúe el punto de inserción delante del paréntesis de cierre de la etiqueta (`>`) y presione la barra espaciadora. Aparecerá una lista de atributos. Agregue el atributo y especifique su valor, si lo tiene.

## Comprobación de los cambios

Después de realizar cambios en el código, puede ver inmediatamente los resultados.

Para una representación visual del código, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en el botón Mostrar vista de diseño de la barra de herramientas o seleccione Ver > Diseño.
- Vea la página en un navegador Web presionando F12. Para cerrar el navegador y volver al código, presione Alt-F4 (sólo Windows).

## Adición de un vínculo con la barra Insertar

A continuación establecerá un vínculo con la imagen del logotipo que ha insertado de modo que cuando el usuario haga clic en ella se abra la página principal.

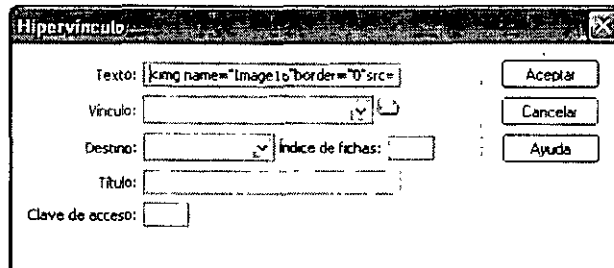
Para crear el vínculo puede simplemente colocar una etiqueta `anchor` (`<a>`) alrededor de la etiqueta de imagen en el código y definir los atributos de la etiqueta `anchor`, con o sin ayuda de Sugerencias para el código. Otra forma de agregar el vínculo consiste en utilizar la barra Insertar.

Para escribir código con la ayuda de la barra Insertar:

- 1 Abra `location_start.htm` en la vista de Código si aún no está abierto.
- 2 Resalte el código de la imagen `logo.jpg` que ha insertado.

**Nota:** resalte toda la etiqueta `<img>`

- 3 En la ficha Común de la barra Insertar, haga clic en el botón Hipervínculo.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Hipervínculo con la etiqueta de imagen ya introducida.



- 4 En el cuadro de texto Vínculo, introduzca index.htm o haga clic en el icono de carpeta para acceder a ese archivo.  
*Nota:* para establecer un vínculo con una página Web, introduzca el URL de la página
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).  
Dreamweaver insertará el código en la página para crear el vínculo alrededor de la imagen.
- 6 Seleccione Archivo > Guardar.

## Impresión del código

Puede imprimir el código para editarlo fuera de línea, archivarlo o distribuirlo.

Para imprimir el código:

- 1 Abra una página en la vista de Código
- 2 Elija Archivo > Imprimir código.

*Sugerencia:* para imprimir con números de línea, elija Ver > Opciones de vista de Código > Números de líneas antes de imprimir.

## Lecturas adicionales

Para obtener más información sobre las funciones de edición manual de código de Dreamweaver y sobre la forma de tener acceso al código cuando se trabaja en el entorno de diseño visual de Dreamweaver, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver.



## Tutorial 3 de Dreamweaver: Creación de una aplicación Web

En este tutorial aprenderá a utilizar Macromedia Dreamweaver MX para desarrollar rápidamente aplicaciones Web dinámicas orientadas a bases de datos. Un aspecto interesante del desarrollo de aplicaciones Web dinámicas consiste en la capacidad de presentar información almacenada en bases de datos con un formato Web.

Conforme avance en la lección aprenderá a incorporar información de bases de datos en el sitio Web. Desarrollará aplicaciones Web para el sitio Global Car Rental utilizando una base de datos existente que contiene tres tablas de datos: locations, comments y regions. También utilizará Dreamweaver para crear una consulta SQL sencilla para extraer datos de la base de datos.

En esta lección creará las siguientes páginas dinámicas:

- Una página de inserción que permitirá a los visitantes enviar comentarios a la empresa
- Una página Detalle que incluirá los comentarios y la información de contacto del cliente

### Procedimientos previos

Para realizar este tutorial, primero debe completar las tareas de configuración mostradas en la siguiente sección, de forma que pueda trabajar con las páginas de ejemplo de ColdFusion incluidas con Dreamweaver MX.

Las listas de comprobación de la configuración le dirigirán en la instalación y configuración de un servidor Web y ColdFusion MX Server Developer Edition, incluida en el CD-ROM de Macromedia Studio MX (sólo para Windows). También puede descargar Developer Edition desde [www.macromedia.com/software/coldfusion/](http://www.macromedia.com/software/coldfusion/).

Estos procedimientos de configuración describen una forma de configurar la aplicación de muestra si está utilizando ColdFusion con Microsoft Internet Information Server (IIS) o Personal Web Server (PWS). Para más información sobre estos servidores Web, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Instalación de un servidor Web en Windows. Si está utilizando ColdFusion MX con un servidor Web distinto, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Configuración de una aplicación Web.

Las pantallas de ejemplo de este tutorial muestran cuadros de diálogo de Macromedia ColdFusion. Sin embargo, puede completar las lecciones de este capítulo en todos los demás modelos de servidor compatibles con Dreamweaver MX: PHP, ASP.NET, ASP y JSP. Para más información sobre la forma de trabajar con estos modelos, consulte la Ayuda de Dreamweaver.

Para configurar una aplicación Web deberá dar estos tres pasos. En primer lugar, configure el sistema. En segundo lugar, defina un sitio de Dreamweaver. En tercer lugar, conecte la aplicación a la base de datos. En esta guía de configuración se realizan los tres pasos de que consta el proceso.

## Listas de comprobación de la configuración para desarrolladores de ColdFusion

Para configurar una aplicación Web, debe configurar el sistema, definir un sitio de Dreamweaver y conectar con una base de datos. En esta sección se ofrecen las listas de comprobación para cada una de estas tareas. En el resto del capítulo encontrará las descripciones de los procedimientos.

### Configuración del sistema

- 1 Asegúrese de que dispone de un servidor Web.
- 2 Instale ColdFusion Server MX Developer Edition.

Para ver los requisitos y las instrucciones de instalación, consulte Capítulo 16, "Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server Developer Edition", en la página 391.

- 3 Cree una carpeta raíz.

### Definición de un sitio de Dreamweaver

- 1 Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro.
- 2 Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.
- 3 Defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.
- 4 Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas.
- 5 Cargue los archivos de muestra en el servidor Web.

### Conexión con la base de datos

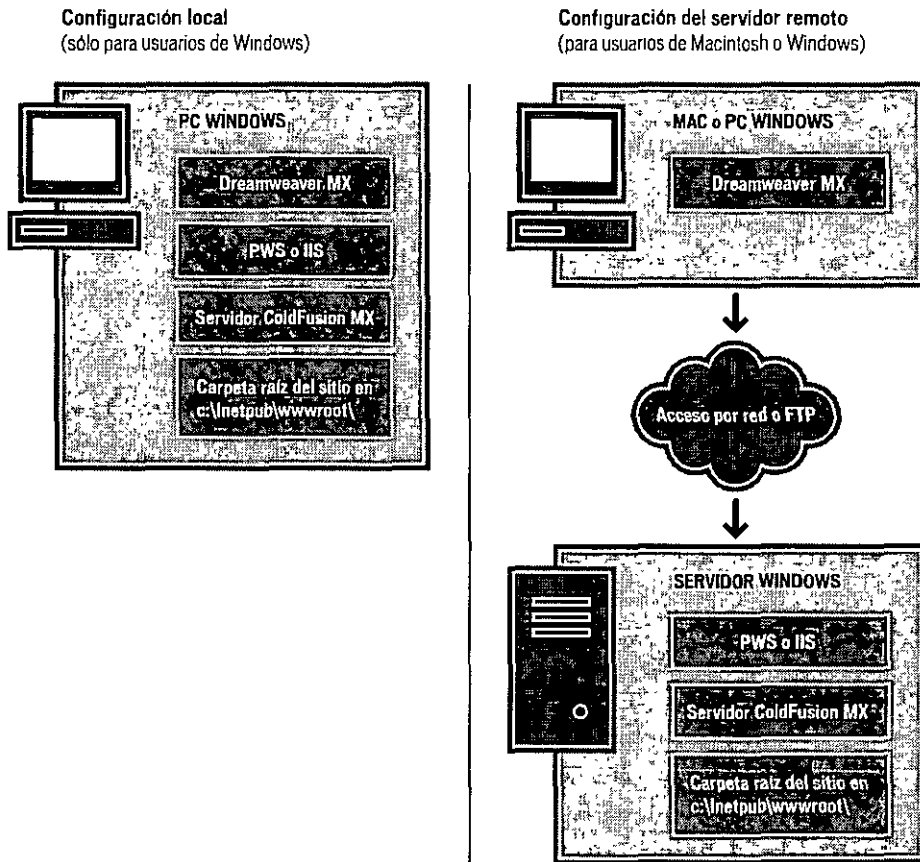
- 1 Si dispone de una configuración de servidor remoto, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto.
- 2 Cree una fuente de datos de ColdFusion en ColdFusion Administrator.
- 3 Vea la conexión en Dreamweaver.

### Configuración del sistema

En esta sección se proporcionan instrucciones para establecer dos configuraciones de sistema comunes: una en la que Microsoft IIS o PWS está instalado en el disco duro y otra en la que IIS o PWS está instalado en el equipo Windows remoto. Si no desea utilizar estas configuraciones, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Configuración de una aplicación Web.

También puede utilizar el servidor Web independiente que se instala con ColdFusion MX Developer Edition. Consulte "Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server en Windows" en la página 392.

La ilustración siguiente muestra las dos configuraciones descritas en esta sección:



- 1 Asegúrese de que dispone de un servidor Web (consulte "Comprobación de un servidor Web" en la página 128).
- 2 Instale el servidor de aplicaciones ColdFusion (consulte el Capítulo 16, "Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server Developer Edition", en la página 391).
- 3 Cree una carpeta raíz (consulte "Creación de una carpeta raíz" en la página 129).

**Nota:** la instalación del servidor Web y del servidor de aplicaciones son tareas que sólo es preciso realizar una vez.

### Comprobación de un servidor Web

Para desarrollar y comprobar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web. Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web.

Asegúrese de que Microsoft IIS o PWS están instalados y en ejecución en el disco duro o en un equipo Windows remoto. (Los usuarios de Macintosh deberán instalar Microsoft IIS o PWS en un equipo Windows remoto.) Una forma rápida de comprobar si PWS o IIS están instalados en un sistema es observando la estructura de carpetas. ¿Contiene una carpeta denominada c:\inetpub o d:\inetpub? PWS y IIS crean esta carpeta durante su instalación.

Si PWS o IIS no están instalados en el sistema, instale uno de ellos en este momento. Si desea ver instrucciones, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Instalación de un servidor Web en Windows.

## Instalación de ColdFusion MX Server

Para procesar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor de aplicaciones. Un servidor de aplicaciones es un software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando se solicita al servidor una página de este tipo, el servidor Web pasa la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador.

Para ver los requisitos y las instrucciones de instalación, consulte Capítulo 16, "Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server Developer Edition", en la página 391.

Una vez completada la instalación, siga las instrucciones descritas en "Confirmación de la instalación y administración de ColdFusion MX Server" en la página 393 para asegurarse de que ColdFusion MX está instalado y en funcionamiento.

El paso siguiente es crear una carpeta raíz para la aplicación Web.

## Creación de una carpeta raíz

Una vez instalado el software de servidor, cree una carpeta raíz para la aplicación Web en el sistema que ejecuta Microsoft PWS o IIS y asegúrese de que la carpeta cuenta con los permisos necesarios.

- 1 Cree una carpeta denominada MySampleApp en el sistema que ejecuta PWS o IIS.

Un lugar idóneo para crear la carpeta es en C:\inetpub\wwwroot\ De manera predeterminada, el servidor Web PWS o IIS se instala en la carpeta Inetpub\wwwroot. El servidor Web servirá cualquier página de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a las peticiones HTTP de un servidor Web.

- 2 Asegúrese de que los permisos de lectura (Read) y de Script están activados para la carpeta.

Si está utilizando PWS, inicie Personal Web Manager haciendo doble clic en el icono de servidor Web de la bandeja del sistema. (El icono representa a una mano que sujeta una página Web.) En Personal Web Manager, haga clic en el icono Advanced (avanzadas). Aparecerá el cuadro de diálogo Advanced Options (opciones avanzadas). Seleccione Home (inicio) y haga clic en Edit Properties (editar propiedades). Aparecerá el cuadro de diálogo Edit Directory (editar directorio). Asegúrese de que los permisos de lectura (Read) y de Script están seleccionados. Por razones de seguridad, no debe seleccionar la opción Execute (ejecutar).

Si utiliza IIS, inicie la herramienta administrativa de IIS (en Windows XP, seleccione Inicio > Panel de control > Rendimiento y mantenimiento > Herramientas administrativas > Servicios de Internet Information Services). Bajo Web Sites > Default Web Site (sitios Web, sitio Web predeterminado), haga clic con el botón derecho del ratón en la carpeta MySampleSite y elija Properties (propiedades) del menú emergente. En el cuadro de texto Execute Permissions (permisos de ejecución), asegúrese de que está seleccionada la opción Scripts. Por razones de seguridad, no seleccione la opción "Scripts and Executables" (scripts y ejecutables).

El servidor Web está ya configurado para facilitar páginas Web de la carpeta raíz en respuesta a las peticiones HTTP de los navegadores Web.

Una vez configurado el sistema, deberá definir un sitio de Dreamweaver.

## Definición de un sitio de Dreamweaver

Una vez configurado el sistema, deberá copiar los archivos de muestra a una carpeta local y definir un sitio de Dreamweaver para administrar los archivos.

- 1 Copie los archivos de muestra en una carpeta del disco duro (consulte "Copia de los archivos de muestra" en la página 130)
- 2 Defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver (consulte "Definición de una carpeta local" en la página 130).
- 3 Defina la carpeta raíz del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver (consulte "Definición de una carpeta remota" en la página 131).
- 4 Especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas (consulte "Especificación del lugar en el que deben procesarse las páginas dinámicas" en la página 132).
- 5 Cargue los archivos de muestra en el servidor Web (consulte "Carga de los archivos de muestra" en la página 133).

## Copia de los archivos de muestra

Si aún no lo ha hecho, copie los archivos de muestra de la carpeta de aplicación de Dreamweaver a una carpeta del disco duro.

- 1 Cree una nueva carpeta denominada Sites en el disco duro.  
Por ejemplo, cree C:\Sites (Windows) o Hard Drive:Documents:Sites (Macintosh).
- 2 Localice la carpeta GettingStarted dentro de la carpeta de aplicación de Dreamweaver en el disco duro.

La ruta de dicha carpeta es la siguiente:

`\Macromedia\Dreamweaver MX\Samples\GettingStarted\`

- 3 Copie la carpeta GettingStarted en la carpeta Sites.

Una vez copiada la carpeta GettingStarted, defina la carpeta como carpeta local de Dreamweaver.

## Definición de una carpeta local

Una vez copiada la carpeta GettingStarted, defina la carpeta que contiene los archivos de muestra de ColdFusion como carpeta local de Dreamweaver.

- 1 En Dreamweaver, seleccione Sitio > Nuevo sitio.  
Aparece el cuadro de diálogo Definición del sitio.
- 2 Si no aparece el asistente, haga clic en Avanzadas.
- 3 En el cuadro de texto Nombre del sitio, introduzca **GlobalCar - ColdFusion**.  
El nombre identificará al sitio dentro de Dreamweaver.

- 4 En el cuadro de texto Carpeta raíz local, especifique la subcarpeta de la carpeta GettingStarted que contiene los archivos de muestra de ColdFusion.

Puede hacer clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto para localizar y seleccionar la carpeta. En Windows, la carpeta debe ser la siguiente:

`C:\Sites\GettingStarted\Develop\coldfusion`

En Macintosh, la carpeta debe ser la siguiente:

`Hard Drive:Documents:Sites:GettingStarted:Develop:coldfusion`

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

### Definición de una carpeta remota

Después de definir una carpeta local, defina una carpeta del servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver.

- 1 En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio para, haga clic en Datos remotos en la lista Categoría.

Aparecerá la pantalla Datos remotos.

- 2 En el cuadro de texto Acceso, elija el modo en que desea mover los archivos hacia y desde el servidor: directamente (la opción Local/red) o mediante FTP.

- 3 Introduzca la ruta o la configuración de FTP de la carpeta del servidor remoto creada en la sección "Creación de una carpeta raíz" en la página 129.

La carpeta puede encontrarse en el disco duro o en un equipo remoto. Aunque haya creado la carpeta en el disco duro, dicha carpeta será todavía la carpeta "remota" válida. A continuación se ofrece un ejemplo al elegir el acceso Local/red:

Carpeta remota: `c:\inetpub\wwwroot\MySampleApp`

Para obtener más información sobre FTP, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Configuración de las opciones de Datos remotos para acceso FTP.

Deje abierto el cuadro de diálogo Definición del sitio. A continuación, defina una carpeta para procesar páginas dinámicas.

## Especificación del lugar en el que deben procesarse las páginas dinámicas

Una vez definida la carpeta remota de Dreamweaver, especifique una carpeta para procesar páginas dinámicas como se describe en esta sección. Dreamweaver utiliza esta carpeta para mostrar páginas dinámicas y conectar con bases de datos mientras trabaja.

- 1 En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio para, haga clic en Servidor de prueba en la lista Categoría.

Aparecerá la pantalla Servidor de prueba. Dreamweaver necesita los servicios de un servidor de prueba para generar y mostrar contenido dinámico mientras usted trabaja. El servidor de prueba puede ser el equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción. Siempre y cuando permita procesar páginas de ColdFusion, no importa cuál de estas opciones elija. En este caso, puede utilizar la misma configuración que la establecida en la categoría Datos remotos (consulte “Definición de una carpeta remota” en la página 131), ya que señalan a un servidor capaz de procesar páginas de ColdFusion.

- 2 Seleccione ColdFusion como tecnología de servidor.
- 3 En el cuadro de texto Acceso, elija el método (Local/red o FTP) especificado para el acceso a la carpeta remota.

Dreamweaver introduce los parámetros especificados en la categoría Datos remotos. No modifique dichos parámetros.

- 4 En el cuadro de texto Prefijo de URL, introduzca el URL raíz que introduciría en un navegador Web para solicitar una página en la aplicación Web.

Con el fin de mostrar live data en las páginas mientras trabaja, Dreamweaver crea un archivo temporal, lo copia en la carpeta raíz del sitio Web e intenta solicitarla utilizando el prefijo de URL.

Dreamweaver proporciona el prefijo de URL más probable basándose en la información proporcionada en el cuadro de diálogo Definición del sitio. Por ejemplo, si la carpeta especificada en el cuadro de texto Carpeta remota es c:\inetpub\wwwroot\MySampleApp, el prefijo de URL deberá ser el siguiente:

`http://localhost/MySampleApp/`

**Sugerencia:** el prefijo de URL nunca debe especificar una página concreta del sitio

No obstante, el prefijo de URL sugerido puede ser incorrecto. Corrija o introduzca un nuevo prefijo de URL si la sugerencia de Dreamweaver no es correcta. Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > El prefijo de URL.

- 5 Haga clic en Aceptar y luego en Listo.

Una vez especificada una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web.

## Carga de los archivos de muestra

Una vez especificada una carpeta en la que procesar las páginas dinámicas, cargue los archivos de muestra al servidor Web como se describe en esta sección. Debe “cargar” los archivos aunque el servidor Web se esté ejecutando en el equipo local.

Si no carga los archivos, es posible que algunas funciones, como la vista Live Data y Vista previa en el navegador, no funcionen correctamente con páginas dinámicas. Por ejemplo, los vínculos de imágenes podrían romperse en la vista Live Data, ya que los archivos de imagen aún no están en el servidor. De igual forma, al hacer clic en un vínculo con una página Detalle tras obtener una vista previa de una página Maestro en un navegador, se producirá un error si la página Detalle no está presente en el servidor.

- 1 En el panel Sitio (Ventana > Sitio), seleccione la carpeta raíz en la sección Archivos locales.  
La carpeta raíz debe ser la primera carpeta de la lista.
- 2 Haga clic en la flecha azul que señala hacia arriba en la barra de herramientas.  
Dreamweaver copiará todos los archivos en la carpeta del servidor Web definida en “Definición de una carpeta remota” en la página 131.

El sitio de Dreamweaver quedará definido. El siguiente paso consiste en conectar con la base de datos de muestra instalada con Dreamweaver.

## Conexión con la base de datos de muestra

Durante la instalación, Dreamweaver copia en el disco duro una base de datos de muestra de Microsoft Access. En esta sección se explica cómo crear una conexión con la base de datos de muestra.

**Nota:** si desea conectar con otra base de datos, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Conexiones de bases de datos para desarrolladores de ColdFusion

- 1 Si dispone de una configuración de servidor remoto, copie la base de datos de muestra en el equipo remoto (consulte “Configuración de la base de datos (configuración con servidor remoto)” en la página 133).
- 2 Cree una fuente de datos de ColdFusion en ColdFusion Administrator (consulte “Creación de un origen de datos ColdFusion” en la página 134).
- 3 Vea la conexión en Dreamweaver (consulte “Conexión con la base de datos de muestra” en la página 134).

## Configuración de la base de datos (configuración con servidor remoto)

Esta sección sólo es pertinente si tiene una configuración de servidor remoto (es decir, si el servidor Web se ejecuta en un equipo remoto). Si el servidor Web se ejecuta en el mismo equipo que Dreamweaver, continúe con la sección “Creación de un origen de datos ColdFusion” en la página 134.

Antes de intentar conectar con la base de datos de muestra, copie la base de datos en el disco duro del equipo remoto. El archivo de base de datos, global.mdb, está situado en la siguiente carpeta del disco duro local:

```
\\Macromedia\Dreamweaver MX\Samples\Database\global.mdb
```

Puede colocar el archivo en cualquier carpeta del equipo remoto o crear una nueva carpeta para ella.

Una vez que la base de datos se encuentra en el equipo remoto, cree una fuente de datos de ColdFusion en ColdFusion Administrator.



## Creación de un origen de datos ColdFusion

Cree una fuente de datos de ColdFusion denominada connGlobal en ColdFusion Administrator que señale al archivo de base de datos de muestra.

- 1 En Dreamweaver, abra una página de ColdFusion.
- 2 En el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos), haga clic en el icono Modificar fuentes de datos (el segundo icono de la derecha en la barra de herramientas del panel).  
Se abrirá ColdFusion Administrator en una ventana de navegador.
- 3 Conecte (inicie una sesión) con ColdFusion Administrator y cree una fuente de datos denominada connGlobal que señale al archivo de base de datos global.mdb.

Si ColdFusion se ejecuta en el equipo local, cree una fuente de datos que señale al archivo de base de datos en la siguiente carpeta:

c:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver MX\Samples\Database\global.mdb

Si ColdFusion se ejecuta en un equipo remoto, cree una fuente de datos que señale al archivo de base de datos que situó en el equipo remoto en la sección "Configuración de la base de datos (configuración con servidor remoto)" en la página 133.

Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Utilización de ColdFusion.

Tras crear una fuente de datos ColdFusion, podrá conectar con la base de datos en Dreamweaver.

## Conexión con la base de datos de muestra

Tras crear una fuente de datos ColdFusion, podrá utilizarla en Dreamweaver para conectar con la base de datos.

Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos). Las fuentes de datos ColdFusion aparecen en el panel.

Si la fuente de datos creada no aparece en el panel, lleve a cabo una de las siguientes operaciones:

- Compruebe de nuevo los parámetros de conexión en ColdFusion Administrator.
- Compruebe la configuración de la carpeta que Dreamweaver utiliza para procesar las páginas dinámicas (consulte "Especificación del lugar en el que deben procesarse las páginas dinámicas" en la página 132).
- Consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Solución de problemas de conexiones de base de datos.

Si aparece en el panel la fuente de datos denominada connGlobal, la aplicación ColdFusion de muestra estará configurada para este tutorial.

## Inicio del tutorial

Ya está preparado para crear una aplicación Web controlada por datos.

### Apertura de un documento para trabajar en él

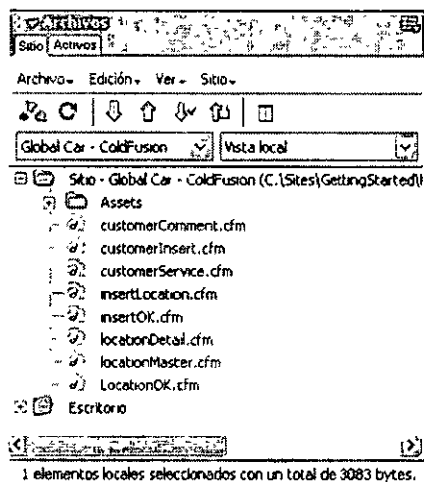
Un buen punto de partida para desarrollar una aplicación de base de datos consiste en crear una lista de los registros almacenados en la base de datos. En la aplicación que está creando en este capítulo, usted mostrará información de la tabla de comentarios de clientes de la base de datos. Posteriormente, creará una página Web dinámica que permita a los clientes insertar directamente comentarios o preguntas en la base de datos.

Comencemos localizando los documentos con los que trabajará para crear estas páginas.

1 Siga este procedimiento para abrir el panel Sitio:

- En el grupo de paneles Archivos, haga clic en la flecha de ampliación para mostrar el panel Sitio.
- Elija Ventana > Sitio.
- Presione F8.

Se abrirá el panel Sitio.



- 2 En el menú emergente Sitio, seleccione el sitio Global Car que corresponda a su tipo de páginas de servidor.
- 3 En el panel Sitio, haga doble clic en el archivo customerComment para abrirlo. El documento se abrirá en la ventana Documento.

- 4 Si el documento se muestra actualmente en la vista Código, haga clic en el botón Mostrar vista de diseño o el botón Mostrar vistas de código y diseño en la barra de herramientas Documento, de modo que pueda utilizar las pantallas de ejemplo suministradas como puntos de comprobación mientras sigue la lección.

Usted editará la página parcialmente realizada.



Customer Comments

## Definición de un juego de registros

A continuación creará un juego de registros para seleccionar los datos que desea mostrar. Un *juego de registros* es un subconjunto de información extraído de una base de datos mediante una consulta. (En ASP.NET se denomina conjunto de datos o DataSet.) Una consulta de base de datos se compone de criterios de búsqueda que definen lo que debe incluirse en el juego de registros. A continuación, utilice la información extraída como origen del contenido de las páginas dinámicas.

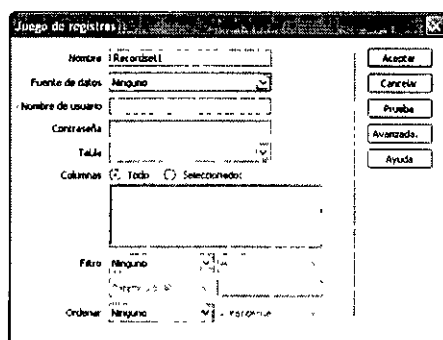
Dreamweaver MX proporciona una sencilla interfaz para crear consultas SQL básicas, por lo que no necesita conocer SQL para crear un juego de registros en Dreamweaver.

Usted creará un juego de registros que seleccione todos los valores de la tabla COMMENTS de la base de datos Global.

- 1 En Dreamweaver, abra el cuadro de diálogo Juego de registros o Conjunto de datos (ASP.NET) realizando una de estas operaciones:

- En la ficha Aplicación de la barra Insertar, haga clic en el botón Juego de registros o Conjunto de datos (ASP.NET).
- Elija Ventana > Vinculaciones para abrir el panel Vinculaciones y luego haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros o Conjunto de datos (ASP.NET).
- Haga clic en la flecha de ampliación del grupo de paneles Aplicación y, a continuación, en el panel Vinculaciones, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros o Conjunto de datos (ASP.NET).

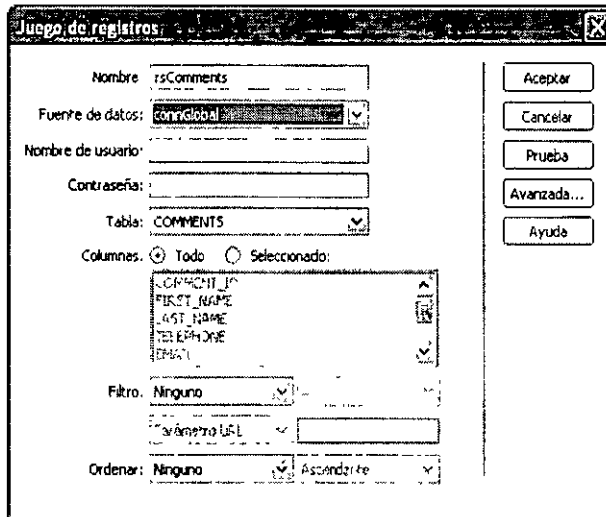
Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros o Conjunto de datos. Si el cuadro de diálogo que ve parece más complejo que el que aparece abajo, haga clic en el botón Simple.



- 2 En el cuadro de texto Nombre, introduzca rsComments.

- 3 En el menú emergente Fuente de datos (ColdFusion) o Conexión (otros tipos de páginas del servidor), seleccione connGlobal.

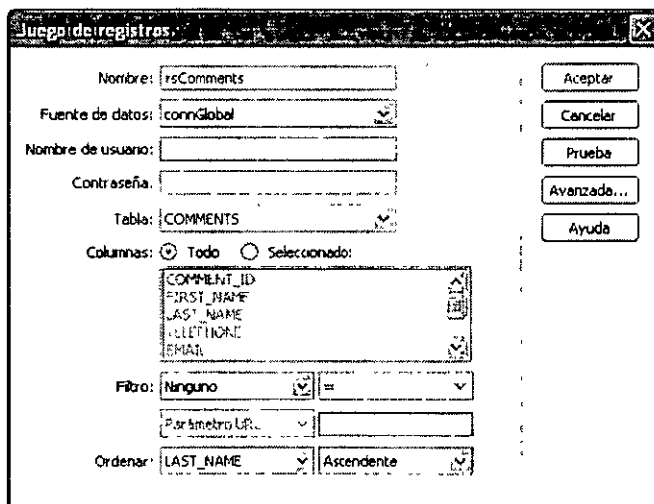
El cuadro de diálogo Juego de registros o Conjunto de datos se actualizará con datos de la base de datos.



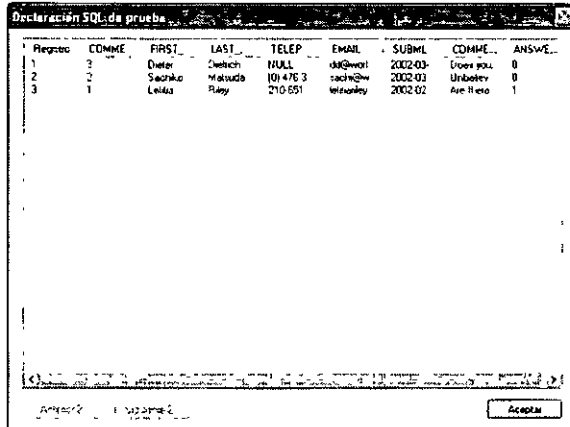
En el menú emergente Tabla, COMMENTS ya está seleccionado. En Columnas, la opción Todo está seleccionada.

- 4 Acepte el valor predeterminado para solicitar el juego de registros completo.
- 5 En el menú emergente Ordenar, seleccione LAST\_NAME y en el segundo menú emergente, seleccione Ascendente.

Los juegos de registros recuperados mostrarán los datos en orden alfabético por apellido del cliente.



- 6 Haga clic en Prueba para comprobar el juego de registros o el conjunto de datos.



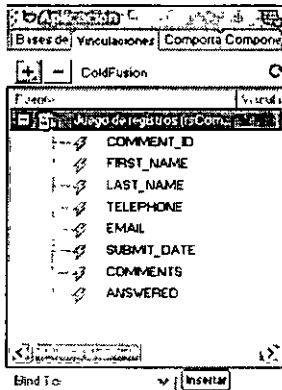
Registro	COMME...	FIRST...	LAST...	TELEP...	EMAIL	SUBML	COMME...	ANSWE...
1	2	Daria	Swatch	RUSS	dar@swa	2002-03	Daria SWA	0
2	2	Sasha	Masuda	104763	sash@sw	2002-03	Sasha SWA	0
3	1	Lidia	Flay	210551	lflay@sw	2002-02	Lidia SWA	1

En la ventana Declaración SQL de prueba se mostrarán los registros de la base de datos que coincidan con los criterios de selección de juegos de registros o conjuntos de datos.

- 7 Haga clic en Aceptar para cerrar la ventana Declaración SQL de prueba.  
8 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Juego de registros o Conjunto de datos.

El juego de registros aparecerá en el panel Vinculaciones

**Sugerencia:** si no aparecen todos los campos del juego de registros, haga clic en el botón de signo más (+) situado delante de Juego de registros (rsComments) para ampliar la visualización del juego de registros




## Visualización de los registros de la base de datos

A continuación creará una página que incluya los registros que contiene la tabla COMMENTS. Generará dinámicamente la página en lugar de introducir manualmente la información.

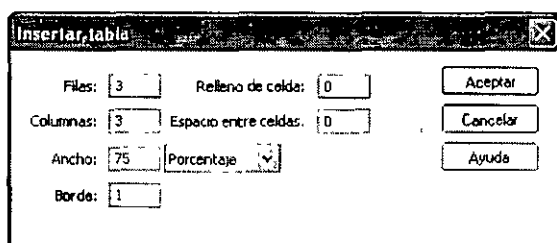
Comenzará creando una tabla para estructurar la lista de datos.

1 En el documento customerComment, sitúe el punto de inserción después de "Customer Comments" y, a continuación, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para establecer dónde se insertará la tabla.

2 Inserte una tabla realizando una de estas operaciones:

-  • En la barra Insertar, haga clic en la ficha Común y, a continuación, haga clic en el botón Tabla o arrástrela hasta el documento.
- En la barra Insertar, haga clic en la ficha Disposición y, a continuación, haga clic en el botón Tabla o arrástrela hasta el documento.
- Seleccione Insertar > Tabla.

Se mostrará el cuadro de diálogo Insertar tabla.



3 En el cuadro de diálogo, defina las siguientes opciones:

En Filas, introduzca 2.

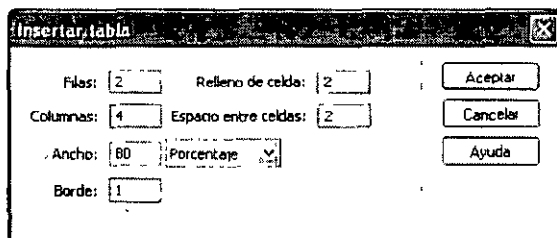
En Relleno de celda, introduzca 2.

En Columnas, introduzca 4.

En Espacio entre celdas, introduzca 2.

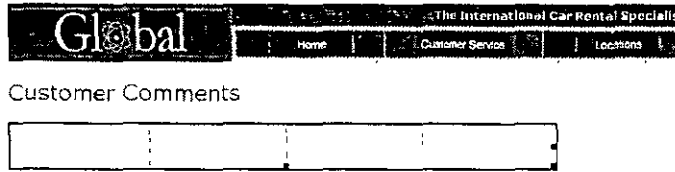
En Ancho, introduzca 80.

El cuadro de diálogo terminado deberá tener este aspecto:



- 4 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

La tabla se inserta en el documento.



- 5 En la fila superior de la tabla, agregue etiquetas para las entradas de la tabla:

En la primera celda de la tabla, introduzca **First Name**.

En la siguiente celda, introduzca **Last Name**.

En la siguiente celda, introduzca **E-mail Address**.

En la última celda, introduzca **Comments**.

- 6 Guarde el documento (Archivo > Guardar).

### Adición de campos dinámicos a la tabla

Ahora está preparado para agregar los campos del juego de registros a la tabla.

- 1 Abra el panel Vinculaciones si no está abierto realizando una de estas operaciones.

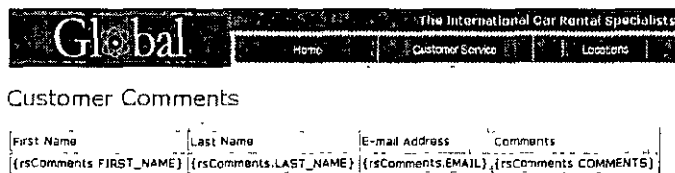
- Elija Ventana > Vinculaciones.
- Haga clic en la flecha de ampliación del grupo de paneles Aplicación y, a continuación, seleccione el panel Vinculaciones.

- 2 Agregue el campo **FIRST\_NAME** a la tabla realizando una de estas operaciones:

- Sitúe el punto de inserción en la celda de la tabla situada bajo la etiqueta **First Name** y, a continuación, en el panel Vinculaciones, seleccione **FIRST\_NAME** y haga clic en Insertar.
- Arrastre **FIRST\_NAME** desde el panel Vinculaciones hasta la celda de la tabla.

- 3 Repita el paso 2 para agregar **LAST\_NAME**, **EMAIL** y **COMMENTS** a la tabla.

La página deberá tener una apariencia similar a ésta:



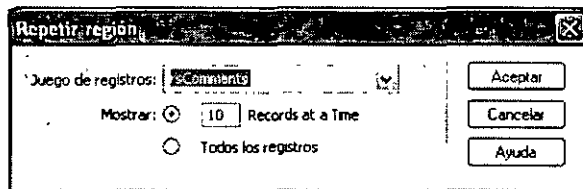
- 4 Guarde el documento.

## Definición de una región repetida

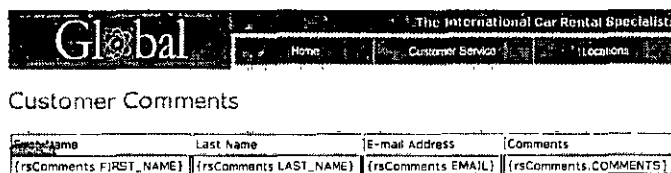
La tabla que ha creado sólo contiene una fila para datos. Para ver todos los registros, deberá definir la fila de la tabla como una región repetida. La página se repetirá con registros de datos para cada registro que coincida con los requisitos de búsqueda del juego de registros.

- 1 En la ventana de documento, seleccione la fila inferior de la tabla realizando una de estas operaciones:
  - Sitúe el puntero en la primera celda y, a continuación, arrástrelo a la derecha para seleccionar todas las celdas de la fila.
  - Haga clic en una de las celdas y, a continuación, en el selector de etiquetas, haga clic en la etiqueta <tr>.
  - Sitúe el puntero a la izquierda de la fila de la tabla. Cuando se convierta en una flecha, haga clic en el borde de la fila de la tabla para seleccionar la fila.
- 2 Defina una región repetida realizando una de estas operaciones:
  - En el panel Comportamientos del servidor, haga clic en el botón de signo más (+) y, a continuación, seleccione Repetir región.
  - En la ficha Aplicación de la barra Insertar, haga clic en el botón Región repetida.
  - Seleccione Insertar > Objetos de aplicación > Región repetida.

Aparecerá el cuadro de diálogo Repetir región.



- 3 En el cuadro de diálogo, acepte la configuración predeterminada y haga clic en Aceptar. La fila de la tabla aparecerá en un contorno de tabuladores.



- 4 Guarde el documento.



## Visualización de las páginas

A continuación, usted guardará las páginas y las verá para comprobar cómo funciona la aplicación que ha desarrollado. Para ver páginas con la apariencia que tendrían al ser procesadas por el servidor puede utilizar la vista Live Data.

1 Con `customerComment` aún seleccionado, realice una de estas operaciones para ver los datos de las páginas:



- En la barra de herramientas Documento, haga clic en el botón Vista Live Data.
- Seleccione Ver > Live Data.

La página se actualizará con una lista de datos de clientes extraídos de la base de datos.

The screenshot shows the top of a web page for 'Global - The International Car Rental Specialists'. Below the header, the text 'Customer Comments' is displayed above a table with the following data:

First Name	Last Name	E-mail Address	Comments
Dieter	Dietrich	dd@worldly.com	Does your Heathrow office lease automobiles?
Sachiko	Matsuda	sach@web.net	Unbelievably excellent service received at your New Tokyo airport facility.
Laura	Raley	lerrit@juno.com	Are there any plans to put a facility in Anchorage Alaska?

## Creación de un formulario de inserción de registros

La página siguiente que creará para el sitio Web Global es una página de comentarios de clientes. Con ella los clientes podrán escribir comentarios e insertarlos directamente en la base de datos. Esta página se conectará con la tabla `Comments` de la base de datos `Global`.

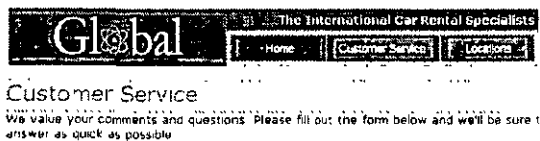
Dreamweaver incluye varios objetos de aplicación que le ayudarán a crear páginas de aplicación rápida y fácilmente. En este ejercicio, usted utilizará un objeto de aplicación para crear la página de inserción. El objeto de aplicación `Insertar registro` crea un formulario HTML, campos de datos que se vinculan (o enlazan) con la base de datos y los scripts de servidor necesarios para crear una página dinámica.

## Adición de un objeto de aplicación Formulario de inserción de registro

Puede utilizar un objeto de aplicación `Formulario de inserción de registro` para crear un formulario que se vincule con los campos de una base de datos. El objeto de aplicación permite seleccionar los campos que se incluyen en el formulario, etiquetar los campos y seleccionar el tipo de objetos de formulario que se van a insertar. Cuando un usuario introduce datos en los campos del formulario y hace clic en el botón `Enviar`, se inserta un nuevo registro en la base de datos. También se puede definir la apertura de una página cuando se ha enviado correctamente un registro para que el usuario sepa que la base de datos se ha actualizado.

- 1 En el panel Sitio, localice el archivo customerInsert y, a continuación, haga doble clic en el archivo para abrirlo.

El documento se abrirá en la ventana de documento.



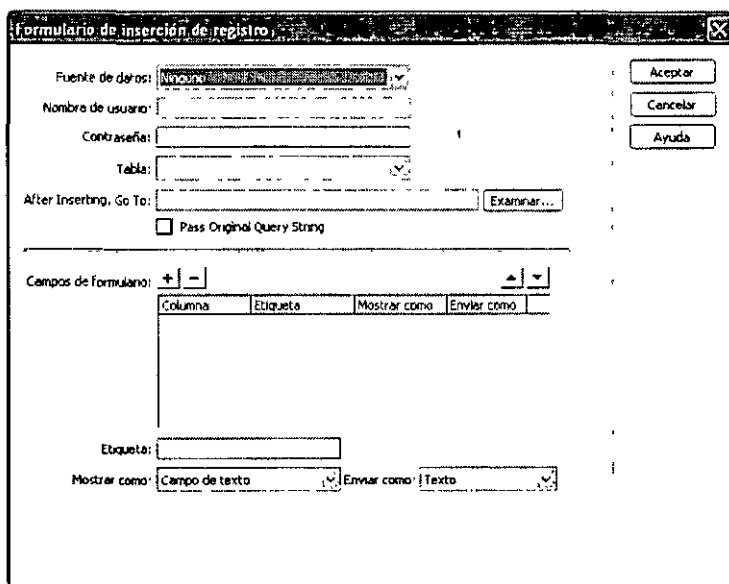
- 2 Sitúe el punto de inserción en el documento después de la palabra "posible" y, a continuación, presione Intro o Retorno para definir dónde se insertará el objeto de aplicación.

- 3 Realice una de estas operaciones para insertar un objeto de inserción de registros:



- En la ficha Aplicación de la barra Insertar, haga clic en el botón Formulario de inserción de registro.
- Elija Insertar > Objetos de aplicación > Formulario de inserción de registro.

Aparecerá el cuadro de diálogo Formulario de inserción de registro.



- 4 En el menú emergente Fuente de datos (ColdFusion) o Conexión, seleccione connGlobal.

- 5 En el menú emergente Tabla, compruebe que COMMENTS está seleccionado.

- 6 En el cuadro de texto "Tras insertar, ir a" o "Si es correcto, ir a" (ASP.NET), haga clic en Examinar.

- 7 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione el archivo denominado insertOK y, a continuación, haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

Ha seleccionado una página para mostrar a los usuarios del sitio una notificación de confirmación de la información que han enviado.

## Creación del formulario de inserción

En la sección Campos de formulario del cuadro de diálogo Formulario de inserción de registro, defina el formulario en el que el usuario introducirá datos.

- 1 En el cuadro de diálogo Formulario de inserción de registro, elimine los campos que no desea incluir en el formulario realizando una de estas operaciones:

Seleccione COMMENT\_ID y, a continuación, haga clic en el botón de signo menos (-).

Seleccione TELEPHONE y, a continuación, haga clic en el botón de signo menos (-).

Seleccione SUBMIT\_DATE y, a continuación, haga clic en el botón de signo menos (-).

Seleccione ANSWERED y, a continuación, haga clic en el botón de signo menos (-).

- 2 Si está creando una página para ASP.NET, cambie el orden alfabético de los campos de formulario de la manera siguiente:

En la lista Columna, seleccione COMMENTS, después haga clic en la flecha Abajo hasta la posición COMMENTS, bajo LAST\_NAME.

En la lista Columna, seleccione EMAIL, después haga clic en la flecha Abajo para colocarlo bajo LAST\_NAME.

- 3 En la lista Campos de formulario, seleccione FIRST\_NAME para especificar cómo se mostrará el campo en el formulario.

- 4 En el cuadro de texto Etiqueta, introduzca First Name.

Esta es la etiqueta que aparecerá el formulario HTML junto al campo de texto.

- 5 Establezca el tipo de objeto de formulario para el campo de una de las maneras siguientes:

- Si está utilizando ASP.NET, acepte en Mostrar como el valor predeterminado Campo de texto y, en el menú emergente Enviar como, cambie el valor predeterminado WChar por VARCHAR.

- Si está utilizando otros tipos de página de servidor, acepte en Mostrar como el valor predeterminado de Campo de texto y en Enviar como acepte el valor predeterminado Texto.

- 6 En el campo Valor predeterminado, escriba Enter your first name para definir el texto inicial del campo que permita al usuario saber qué tipo de información debe suministrar.

La entrada FIRST\_NAME deberá tener similar a la apariencia siguiente al terminar.

---

Campos de formulario:

Columna	Etiqueta	Mostrar como	Enviar como
FIRST_NAME	First Name	Campo de te...	Texto
LAST_NAME	LAST_NAME:	Campo de te...	Texto
EMAIL	EMAIL:	Campo de te...	Texto
COMMENTS	COMMENTS:	Campo de te...	Texto

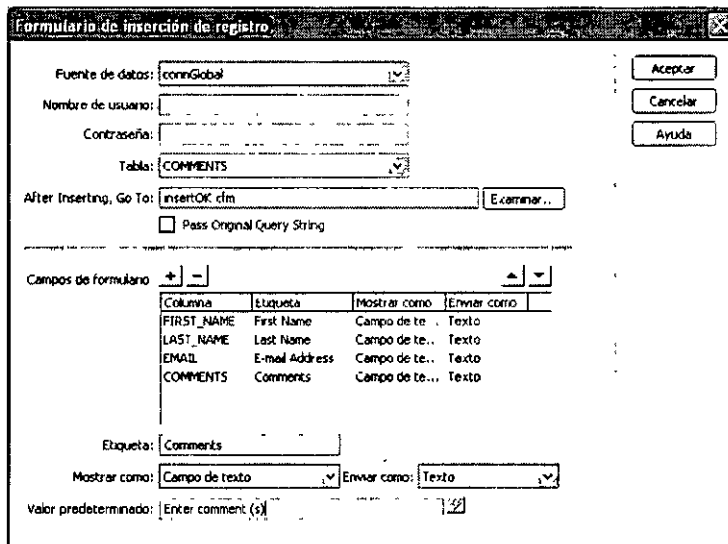
Etiqueta:

Mostrar como:   Enviar como:

Valor predeterminado:

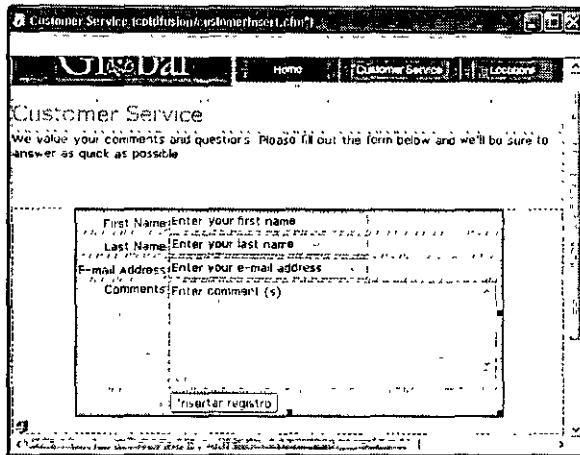
---

- 7 Repita los pasos 3-6 para los campos de formulario LAST\_NAME y EMAIL.  
En el cuadro de texto Valor predeterminado, escriba el texto inicial que desea que aparezca en el campo cuando se muestre en el formulario.
  - 8 Seleccione COMMENTS para establecer valores para este campo.
  - 9 En el campo Etiqueta, introduzca **Comments**.
  - 10 Establezca valores para el campo de formulario Comments de una de las maneras siguientes:
    - Si está utilizando ASP.NET, en el menú emergente Mostrar como seleccione Área de texto y, a continuación, en el menú emergente Enviar como, seleccione VARCHAR.
    - Si está utilizando otros tipos de páginas de servidor, en el menú emergente Mostrar como seleccione Área de texto y, a continuación, en el menú emergente Enviar como, acepte el valor predeterminado Texto.
  - 11 En el cuadro de texto Valor predeterminado, escriba el texto que aparecerá inicialmente en este campo del formulario o deje el campo en blanco.
- El cuadro de diálogo deberá tener una apariencia similar a la siguiente al terminar.



12 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

El objeto de aplicación Formulario de inserción de registro se insertará en el documento.



13 Guarde el documento.

## Copia de archivos al servidor

A continuación guardará los cambios y copiará los archivos actualizados al servidor. Después de copiar los archivos, verá la página de inserción de registros, agregará un comentario o una pregunta, y enviará los datos para probar la aplicación.

- 1 En el panel Sitio, seleccione customerInsert y, a continuación, haga clic en el botón Colocar archivo(s) (flecha arriba azul) para copiar el archivo local en el servidor.
- 2 Cuando Dreamweaver le pregunte si desea copiar archivos dependientes al servidor; elija Sí.

*Nota:* en algunos modelos de servidor, Dreamweaver crea una carpeta Connections en la carpeta local. También debe copiar la carpeta al servidor remoto para que la aplicación Web funcione. En el panel Sitio, seleccione la carpeta Connections y, a continuación, haga clic en el botón Colocar archivo(s) para copiar la carpeta al servidor

- 3 Con customerInsert seleccionado, elija Archivo > Previsualizar en el navegador o presione F12 (Windows) para ver el documento.
- 4 Introduzca los datos de prueba en el formulario y, a continuación, haga clic en el botón Insertar registro del documento para enviar los datos.

La información se actualizará en la base de datos y aparecerá la página insertOK.

## Visualización de la actualización

Veamos los cambios realizados a la base de datos. Puede ver los cambios abriendo el documento customerComment creado en la primera parte de esta lección o ver los cambios en la base de datos.

- En Dreamweaver, en el panel Sitio, haga doble clic en el documento denominado customerComment y después seleccione Archivo > Previsualizar en el navegador y, a continuación, seleccione un navegador para ver la página.

El registro que acaba de introducir aparecerá en la lista Customer Comments.

- En Dreamweaver, en el panel Base de datos (Ventana > Base de datos), busque el icono de base de datos connGlobal, haga clic en el botón más (+) situado delante de Tablas para ver la lista de tablas de la base de datos. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en un elemento.

Aparecerá una lista de registros de la base de datos; el comentario que acaba de introducir será la última entrada de la tabla.

## Lecturas adicionales

Para información más detallada sobre los temas tratados en este tutorial, consulte los temas siguientes en la Ayuda de Dreamweaver:

- Almacenamiento y recuperación de datos para la página
- Definición de fuentes de datos dinámicos
- Cómo agregar contenido dinámico a páginas Web
- Creación de vínculos de navegación por conjuntos de registros
- Creación rápida de una página de inserción
- Creación de una página de inserción elemento a elemento

## **CAPÍTULO 6**

# Integración de Dreamweaver MX con la familia de productos Macromedia Studio MX

Macromedia Fireworks MX y Macromedia Flash MX son potentes herramientas de desarrollo Web diseñadas para crear gráficos y películas SWF que se pueden ver en páginas Web. Macromedia Dreamweaver MX está totalmente integrado con estas herramientas a fin de simplificar el flujo de trabajo de diseño Web.

Para configurar una integración sin problemas entre Macromedia Flash MX, Dreamweaver MX y Fireworks MX, asegúrese de activar las Design Notes (notas de diseño) al definir los sitios de Dreamweaver. De forma predeterminada, esta opción está preseleccionada en la configuración de la definición de Sitio. Para más información sobre la activación de Design Notes, consulte la Ayuda de Dreamweaver MX > Utilización de Dreamweaver > Activación y desactivación de Design Notes.

Al exportar archivos desde Macromedia Flash MX o Fireworks MX a un sitio definido en Dreamweaver, se exportan automáticamente al sitio Design Notes que contienen referencias al archivo de edición PNG o de Macromedia Flash (FLA), junto con el archivo preparado para la publicación en Web (GIF, JPEG o SWF).

Puede insertar fácilmente imágenes o tablas de Fireworks y películas de Macromedia Flash en un documento de Dreamweaver. También puede aprovechar las características de integración entre Macromedia Flash MX, Fireworks MX y Dreamweaver MX para hacer modificaciones en una imagen o una película después de insertarla en un documento de Dreamweaver.

Al trabajar con Dreamweaver MX, también puede iniciar el proceso de producción de gráficos insertando y actualizando un gráfico de marcador de posición de imagen. Para más información sobre los marcadores de posición de imagen, consulte la Ayuda de Dreamweaver MX > Utilización de Dreamweaver > Inserción de un marcador de posición de imagen.

Después de insertar un marcador de posición de imagen en Dreamweaver MX puede iniciar Fireworks MX para crear un gráfico nuevo. En Fireworks, puede diseñar el gráfico y agregar zonas interactivas, comportamientos u otros elementos que desee. Cuando haya acabado, puede guardar el gráfico como un archivo PNG y exportarlo a un archivo (o a varios archivos) con formato de gráfico para Web, como GIF o JPEG. Puede exportar una tabla por capas como HTML e imágenes. Al volver a Dreamweaver MX, se actualiza en el documento la imagen o la tabla de Fireworks que reemplaza el marcador.

## Integración de Fireworks MX y Macromedia Flash MX

La edición Roundtrip y Design Notes (notas de diseño) permiten a Dreamweaver MX integrar operaciones con Fireworks MX y Macromedia Flash MX. La edición Roundtrip garantiza que las actualizaciones de código se transfieren correctamente entre Dreamweaver MX y estas aplicaciones (por ejemplo, para conservar los comportamientos de sustitución o los vínculos a otros archivos), y las Design Notes permiten a Dreamweaver MX encontrar el documento de origen apropiado para un archivo de imagen o película exportado. Para más información sobre el uso de Design Notes en Dreamweaver MX, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Utilización de Design Notes en Fireworks y Flash con Dreamweaver.

Además de la información de ubicación, las Design Notes contienen otros datos relevantes sobre los archivos exportados. Por ejemplo, cuando exporta una tabla de Fireworks, Fireworks MX escribe una Design Note para cada archivo de imagen exportado de la tabla. Si el archivo exportado contiene zonas interactivas o sustituciones, el código JavaScript para las zonas interactivas o las sustituciones estará contenido en el documento HTML que exporta Fireworks MX.

Para obtener los mejores resultados al desarrollar gráficos y películas para su publicación en Web, guarde los archivos de origen (preparados para Web) de Fireworks MX y Macromedia Flash MX en un sitio definido por Dreamweaver. Esto garantiza que cualquier usuario que comparta este sitio podrá encontrar el documento de origen al editar una imagen o una tabla de Fireworks, o al editar una película de SWF cuando se trabaja con Dreamweaver.

La clave del desarrollo de un flujo de trabajo totalmente integrado con estas aplicaciones es configurar primero el entorno de trabajo. Para más información sobre la configuración del entorno de trabajo de Dreamweaver y Fireworks MX, consulte "Manipulación de Dreamweaver y Macromedia Fireworks MX" en la página 150. Para más información sobre la configuración del entorno de trabajo de Dreamweaver y Macromedia Flash MX, consulte "Manipulación de Dreamweaver MX y Macromedia Flash MX" en la página 160.

## Manipulación de Dreamweaver y Macromedia Fireworks MX

Dreamweaver MX y Fireworks MX reconocen y comparten muchas de las ediciones de archivos, incluidos los cambios a vínculos, mapas de imágenes y capas de tabla. Juntas, las dos aplicaciones ofrecen un flujo de trabajo ideal para editar, optimizar y colocar archivos de gráficos Web en páginas HTML.

Para configurar un entorno de trabajo integrado, debe completar algunas tareas preliminares, como definir un sitio local de Dreamweaver y asegurarse de que las Design Notes están habilitadas para el sitio. Las Design Notes se activan automáticamente a menos que modifique la configuración predeterminada.

También debe establecer Fireworks MX como principal editor de imágenes externo para que Dreamweaver pueda iniciarlo fácilmente para editar imágenes. Para más información sobre la configuración de Fireworks MX como editor externo, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Utilización de un editor de imágenes externo.

Con el fin de garantizar una integración sin problemas para iniciar y editar, cuando esté preparado para exportar los archivos de código HTML y gráficos de Fireworks, hágalo a la carpeta del sitio de Dreamweaver. Al exportar un gráfico GIF o JPEG desde Fireworks MX a una carpeta de sitio de Dreamweaver, Fireworks MX crea una carpeta denominada \_notes en la misma carpeta. Esta carpeta contiene las Design Notes, que son archivos de pequeño tamaño con la extensión .mno (Macromedia Note).



Las Design Notes contienen información sobre los archivos de gráficos que exporta Fireworks MX. Cuando inicia y edita una imagen o una tabla de Fireworks en Dreamweaver, Dreamweaver utiliza esta información para buscar el archivo PNG de origen. Para más información sobre cómo especificar si Dreamweaver debe iniciar automáticamente el archivo PNG cuando esté disponible, consulte “Especificación de preferencias de ejecución y edición de archivos de origen de Fireworks MX” en la página 151.

Cuando seleccione una imagen de un documento de Dreamweaver exportada desde Fireworks MX y con un archivo MNO correspondiente, el inspector de propiedades mostrará el icono de Fireworks MX y la ruta de origen del archivo.

Si configura Fireworks MX como editor de imágenes externo para Dreamweaver MX, podrá moverse sin dificultades entre Dreamweaver MX y Fireworks MX cuando tenga que editar una imagen. En las preferencias de Dreamweaver, establezca Fireworks MX como editor principal de archivos gráficos (de formatos GIF, PNG y JPEG). Para más información sobre la forma de configurar un editor de imágenes, consulte “Utilización de un editor de imágenes externo” o “Configuración de las preferencias del editor de imágenes externo” en la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver.

## Especificación de preferencias de ejecución y edición de archivos de origen de Fireworks MX

Las preferencias de ejecución y edición de Fireworks MX permiten especificar cómo manejar los archivos PNG de origen al ejecutar archivos de Fireworks desde otra aplicación, como Dreamweaver.

Dreamweaver MX sólo reconoce dichas preferencias en determinados casos en los que se ejecuta y optimiza una imagen de Fireworks. En concreto, es necesario ejecutar y optimizar una imagen que no sea parte de una tabla de Fireworks y que no contenga una ruta de acceso correcta de Design Note al archivo PNG de origen. En todos los demás casos, incluidos todos los casos de inicio y edición de imágenes de Fireworks, Dreamweaver inicia automáticamente el archivo PNG de origen, solicitando que se localice el archivo de origen en caso de no poder encontrarlo.

### Para especificar las preferencias de inicio y edición de Fireworks:

- 1 En Fireworks, elija Edición > Preferencias o Fireworks > Preferencias (Mac OS X).
- 2 Haga clic en la ficha Ejecutar y editar (Windows) o seleccione Ejecutar y editar en el menú emergente (Macintosh).
- 3 Especifique las opciones de preferencia para editar u optimizar imágenes de Fireworks colocadas en una aplicación externa:

**Utilizar siempre origen PNG** inicia automáticamente el archivo PNG de Fireworks definido en la Design Note como origen de la imagen colocada. Las actualizaciones se realizan tanto en el archivo PNG de origen como en su correspondiente imagen colocada.

**No utilizar nunca PNG de origen** ejecuta automáticamente la imagen colocada de Fireworks, exista o no un archivo PNG de origen. Las actualizaciones sólo se realizan en la imagen colocada.

**Preguntar al ejecutar** permite especificar cada vez si se ejecuta o no el archivo PNG de origen. Cuando se edita u optimiza una imagen colocada, Fireworks MX muestra un mensaje que solicita tomar una decisión de ejecución y edición. También es posible especificar preferencias de ejecución y edición globales a partir de este cuadro de mensaje.

## Inserción de una imagen de Fireworks MX en un documento de Dreamweaver MX

Es posible colocar gráficos de Fireworks en un documento de Dreamweaver de varias maneras diferentes. Puede utilizar el comando Insertar imagen para colocar un gráfico exportado de Fireworks directamente en un documento de Dreamweaver o crear un gráfico de Fireworks nuevo a partir de un marcador de posición de imagen de Dreamweaver.

**Para insertar una imagen de Fireworks MX en un documento de Dreamweaver:**

- 1 En el documento de Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea que aparezca la imagen y lleve a cabo una de estas operaciones:
  - Elija Insertar > Imagen.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el botón Imagen o arrástrelo al documento.
- 2 Navegue hasta el archivo de Fireworks exportado y después haga clic en Aceptar (Windows) o en Abrir (Macintosh).

**Nota:** Si el archivo de Fireworks no se encuentra en el sitio Dreamweaver actual, aparecerá un mensaje para preguntarle si desea copiar el archivo en la carpeta raíz. Haga clic en Sí

## Actualización de un marcador de posición de imagen de Dreamweaver MX en Fireworks MX

Puede crear un marcador de posición de imagen en un documento de Dreamweaver y después iniciar Fireworks MX para diseñar una imagen gráfica o una tabla de Fireworks para reemplazarlo. Para más información sobre la inserción de marcadores de posición de imagen, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Inserción de un marcador de posición de imagen.

Para crear una nueva imagen a partir de un marcador de posición de imagen debe tener Dreamweaver MX y Fireworks MX instalados en el sistema. Fireworks MX reconoce las siguientes configuraciones de marcador de posición de imagen que puede establecer cuando trabaja en el marcador de posición de imagen en Dreamweaver:

- Tamaño de imagen, correlacionado con el tamaño de lienzo de Fireworks MX
- Identificador de imagen, que Fireworks MX utiliza como nombre de documento predeterminado para el archivo de origen y el archivo exportado que cree
- Alineamiento de texto
- Los comportamientos reconocidos por Fireworks MX, como intercambio de imagen, menú emergente, barra de navegación y establecer texto

Fireworks MX también reconoce los vínculos asociados al marcador de posición de imagen cuando se trabaja en Dreamweaver.

**Nota:** Aunque no pueda ver en Fireworks los vínculos que haya agregado a un marcador de posición de imagen, se conservan. Si dibuja una zona interactiva y agrega un vínculo en Fireworks MX, no se eliminará el vínculo que agregó al marcador de posición de imagen en Dreamweaver. Sin embargo, si dibuja en Fireworks una sección en la nueva imagen, eliminará el vínculo del documento de Dreamweaver cuando reemplace el marcador de posición de imagen.

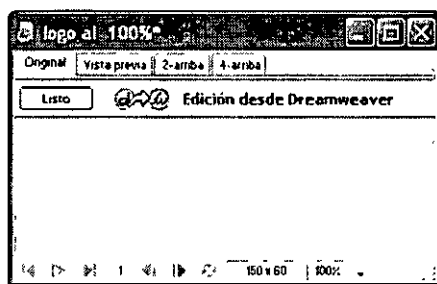
Las siguientes configuraciones de marcador de posición de imagen se desactivan en el inspector de propiedades, ya que Fireworks no las reconoce: alineamiento de imagen, color, Vspace y Hspace, y mapas.

Cuando crea una imagen nueva en Fireworks para reemplazar un marcador de posición de imagen en Dreamweaver, Fireworks MX le pide que guarde el archivo como un archivo PNG (documento de origen) y que exporte el archivo a un formato preparado para Web, como GIF, JPEG o, en el caso de imágenes por capas, como HTML e imágenes. La nueva imagen o tabla de Fireworks reemplaza automáticamente al marcador de posición de imagen en el documento de Dreamweaver.

**Para editar una imagen de marcador de posición de Dreamweaver en Fireworks MX:**

- 1 Asegúrese de que ha establecido Fireworks MX como editor de imágenes para archivos PNG. Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Configuración de las preferencias del editor de imágenes externo.
- 2 En la ventana Documento, haga clic en el marcador de posición de imagen para seleccionarlo.
- 3 Realice uno de los siguientes pasos para iniciar Fireworks MX para editar:
  - En el inspector de propiedades, haga clic en Crear.
  - Presione Control (Windows) o Command (Macintosh) y después haga doble clic en el marcador de posición de imagen.
  - Haga clic con el botón derecho en el marcador de posición de imagen y después elija Crear imagen en Fireworks.

Se inicia Fireworks en modo Editar desde Dreamweaver.



- 4 Utilice las opciones de Fireworks para diseñar la imagen.
- 5 Cuando haya terminado, haga clic en Listo. Aparecerá el cuadro de diálogo Guardar como. Fireworks le pedirá que guarde el archivo PNG.
- 6 En el campo Guardar en, elija la carpeta que definió como sitio local de Dreamweaver. Si asignó un nombre al marcador de posición de imagen al insertarlo en el documento de Dreamweaver, Fireworks rellenará el campo Nombre de archivo con ese nombre. Si lo desea, puede cambiar el nombre.
- 7 Para guardar el archivo PNG, haga clic en Guardar. Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar. Utilice este cuadro de diálogo para exportar la imagen en formato GIF.
- 8 En el cuadro de diálogo, elija la carpeta de sitio local de Dreamweaver para Guardar en.
- 9 El campo de texto Nombre se actualizará automáticamente con el mismo nombre que utilizó para el archivo PNG. Si lo desea, escriba un nombre nuevo.

10 Para Guardar como tipo, seleccione el tipo de archivo que desea exportar; por ejemplo, Sólo imágenes o HTML e imágenes.

11 Haga clic en Guardar.

Se guardará el archivo y la selección volverá a Dreamweaver. En el documento de Dreamweaver, el archivo exportado o la tabla Fireworks reemplaza el marcador de posición de imagen.

## Edición de una imagen o tabla de Fireworks MX

Puede iniciar Fireworks para editar imágenes insertadas en un documento de Dreamweaver. Al ejecutar y editar una imagen o una sección de imagen que forma parte de una tabla de Fireworks, Dreamweaver inicia Fireworks y el archivo PNG desde el que se exportó la imagen o la tabla.

Cuando la imagen forma parte de una tabla de Fireworks, puede iniciar la tabla de Fireworks completa para editarla con tal de que exista el comentario `<!--fw table-->` en el código HTML. Si se exportó el archivo PNG de origen desde Fireworks a un sitio de Dreamweaver mediante la configuración HTML e imágenes de Estilo de Dreamweaver, el comentario de tabla de Fireworks se insertará automáticamente en el código HTML.

Para iniciar y editar una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver:

1 En Dreamweaver, elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades, si no está abierto.

2 Haga clic en la imagen o en una sección de la imagen para seleccionarla.

El inspector de propiedades identifica la selección como una imagen o tabla de Fireworks basada en el elemento seleccionado, y muestra el nombre del archivo PNG de origen.

3 Para iniciar Fireworks para tareas de edición, lleve a cabo una de estas operaciones:

- En el inspector de propiedades, haga clic en Editar.
- Mientras presiona Control (Windows) o Command (Macintosh), haga doble clic en la imagen seleccionada.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) en la imagen deseada, o haga clic en ella mientras presiona Control (Macintosh), y seleccione Editar con Fireworks en el menú contextual.

Se inicia Fireworks y abre el archivo PNG asociado para editarlo.

**Nota:** Si Fireworks no encuentra el archivo PNG de origen, le pedirá que lo busque. Cuando trabaje con un archivo de origen de Fireworks, los cambios se guardarán en el archivo de origen y en el archivo exportado, de lo contrario, sólo se actualizará el archivo exportado.

4 En Fireworks, edite la imagen PNG de origen.

5 Cuando termine de editar la imagen, haga clic en Listo.

Fireworks guarda los cambios en el archivo PNG, exporta la imagen actualizada (o HTML e imágenes) y devuelve la selección a Dreamweaver. En Dreamweaver, aparece la imagen o la tabla actualizada.

## Cómo abrir un menú emergente de Fireworks MX en Dreamweaver MX

Fireworks admite menús emergentes basados en imágenes o en HTML. Dreamweaver sólo admite menús emergentes basados en HTML. En Dreamweaver, puede abrir un menú emergente de Fireworks y realizar cambios en todas las propiedades de elemento de menú excepto las imágenes de fondo y los menús emergentes basados en imágenes.

El comportamiento Mostrar menú emergente en Dreamweaver permite editar o actualizar el contenido de un menú emergente basado en HTML de Fireworks. Puede agregar, eliminar o modificar elementos de menú, reorganizarlos y establecer su posición en una página. Para más información sobre la forma de configurar o modificar opciones de menú emergente en Dreamweaver, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Mostrar menú emergente.

Si el menú emergente que desea editar está basado en imágenes y desea conservar los fondos de las celdas basados en imágenes, debe editarlo en Fireworks en lugar de en Dreamweaver.

**Para editar las imágenes de fondo en un menú emergente basado en imágenes:**

Seleccione la imagen que desea actualizar y haga clic en Editar. Para más información sobre la edición de una imagen de Fireworks, consulte "Edición de una imagen o tabla de Fireworks MX" en la página 154.

**Para abrir el menú emergente de Fireworks:**

- 1 Seleccione en el documento de Dreamweaver la zona interactiva o la imagen que desencadena el menú emergente.
- 2 Abra el panel Comportamientos (Mayús+F3) si no está abierto y, a continuación, haga doble clic en Mostrar menú emergente en la lista Acciones.  
Aparece el cuadro de diálogo Mostrar menú emergente.
- 3 Realice los cambios que desee en el menú emergente.
- 4 Cuando acabe de modificar el menú emergente, haga clic en Aceptar.

## Cómo iniciar Fireworks MX para optimizar una imagen

Puede iniciar Fireworks desde Dreamweaver para realizar cambios rápidos de exportación, como cambiar el tamaño de una imagen o cambiar el tipo de archivo, en imágenes y animaciones de Fireworks colocadas. Fireworks permite cambiar las configuraciones de optimización y animación, y el tamaño y el área de la imagen exportada.

**Para cambiar las configuraciones de optimización de una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver:**

- 1 En Dreamweaver, seleccione la imagen deseada y elija Comandos > Optimizar imagen en Fireworks.
- 2 Si el sistema lo solicita, especifique si desea ejecutar un archivo de Fireworks como origen para la imagen colocada.
- 3 En Fireworks, realice las modificaciones que desee en el cuadro de diálogo Optimización:
  - Para modificar las configuraciones de optimización, haga clic en la ficha Opciones. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.
  - Para modificar el tamaño y el área de la imagen exportada, haga clic en la ficha Archivo.

- 4 Cuando termine de editar la imagen, haga clic en Actualizar.

Se exporta la imagen con la nueva configuración de optimización, se actualiza el archivo GIF o JPEG colocado en Dreamweaver y se guarda el archivo PNG de origen si se ha seleccionado un archivo de origen.

Si ha cambiado el formato de la imagen, el verificador de vínculos de Dreamweaver le pedirá que actualice las referencias a la imagen. Por ejemplo, si cambia el formato de la imagen mi\_imagen de GIF a JPEG, el hecho de hacer clic en Aceptar respondiendo a la solicitud del verificador cambia todas las referencias a mi\_imagen.gif del sitio por mi\_imagen.jpg.

## Inserción de código HTML de Fireworks MX en un documento de Dreamweaver MX

El comando Exportar de Fireworks permite exportar y guardar los archivos de imagen y de código HTML optimizados en la ubicación de la carpeta del sitio Dreamweaver deseada. Después puede insertar el archivo en Dreamweaver.

Para más información sobre la exportación de archivos de Fireworks como HTML, consulte la Ayuda de Fireworks.

Dreamweaver permite insertar código HTML generado por Fireworks, completo con imágenes asociadas, divisiones y JavaScript, en un documento. Esta función de inserción facilita la creación de elementos de diseño en Fireworks y su posterior integración en un documento de Dreamweaver existente.

**Para insertar HTML de Fireworks en un documento de Dreamweaver:**

- 1 En Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el documento donde desee que comience el código HTML de Fireworks insertado.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
  - Elija Insertar > Imágenes interactivas > HTML de Fireworks.
  - En la categoría Común de la barra Insertar, haga clic en el botón Insertar HTML de Fireworks.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, haga clic en Examinar para seleccionar el archivo HTML de Fireworks que desee.
- 4 Seleccione la opción Eliminar el archivo tras la inserción para mover el archivo HTML de Fireworks original a la Papelera de reciclaje (Windows) o a la Papelera (Macintosh) cuando termine la operación.

Utilice esta opción en caso de no necesitar el archivo HTML de Fireworks después de insertarlo. Esta opción no afecta al archivo PNG de origen asociado al archivo HTML.

**Nota:** Si el archivo HTML está en una unidad de red, se borrará de forma irreversible y no se moverá a la papelera de reciclaje o Papelera

- 5 Haga clic en Aceptar para insertar el código HTML, junto con sus imágenes, divisiones y JavaScript asociados, en el documento de Dreamweaver.

## Cómo colocar HTML de Fireworks MX en Dreamweaver MX

Un método rápido para colocar imágenes y tablas generadas por Fireworks en Dreamweaver es copiar y pegar el código HTML de Fireworks directamente en el documento de Dreamweaver.

**Para copiar y pegar código HTML de Fireworks en Dreamweaver:**

- 1 En Fireworks, seleccione Editar > Copiar código HTML
- 2 Siga los pasos del asistente conforme le guía en el proceso de configuración de la exportación del código HTML e imágenes. Cuando el sistema lo solicite, especifique la carpeta del sitio Dreamweaver como destino para las imágenes exportadas.

El asistente exporta las imágenes a la carpeta especificada y copia el código HTML en el Portapapeles.

- 3 En Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el documento donde desee pegar el código HTML y seleccione Edición > Pegar.

Todo el código HTML y JavaScript asociado con los archivos Fireworks exportados se copia en el documento de Dreamweaver, actualizándose todos los vínculos a las imágenes.

**Para exportar y pegar código HTML de Fireworks en Dreamweaver:**

- 1 En Fireworks, elija Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, especifique la carpeta del sitio Dreamweaver como destino de las imágenes exportadas.
- 3 En el menú emergente Guardar como, seleccione HTML e imágenes.
- 4 En el menú emergente HTML, elija Copiar al Portapapeles y después haga clic en Guardar.
- 5 En Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el documento donde desee pegar el código HTML exportado y elija Edición > Pegar.

Todo el código HTML y JavaScript asociado con los archivos Fireworks exportados se copia en el documento de Dreamweaver, actualizándose todos los vínculos a las imágenes.

## Actualización de código HTML de Fireworks MX colocado en Dreamweaver MX

En Fireworks, el comando Archivo > Actualizar HTML de Fireworks ofrece una alternativa al método de ejecución y edición para actualizar archivos de Fireworks colocados en Dreamweaver. La opción Actualizar HTML permite editar una imagen PNG de origen en Fireworks y, a continuación, actualizar automáticamente cualquier archivo de imagen y de código HTML exportado colocado en un documento de Dreamweaver. Este comando permite actualizar archivos de Dreamweaver aunque Dreamweaver no esté ejecutándose.

**Para actualizar el código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver:**

- 1 En Fireworks, abra el archivo PNG de origen y realice los cambios que desee.
- 2 Elija Archivo > Guardar
- 3 En Fireworks, seleccione Archivo > Actualizar HTML.
- 4 Desplácese al archivo de Dreamweaver que contenga el código HTML que desee actualizar, y haga clic en Abrir.

- 5 Desplácese a la carpeta de destino donde desee colocar los archivos de imagen actualizados y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh).

Fireworks actualiza el código HTML y JavaScript del documento de Dreamweaver. Fireworks exporta también las imágenes actualizadas asociadas con el código HTML y coloca las imágenes en la carpeta de destino especificada.

Si Fireworks no encuentra el código HTML correspondiente, ofrece la opción de insertar el nuevo código HTML en el documento de Dreamweaver. Fireworks coloca la sección JavaScript del nuevo código al comienzo del documento y la tabla HTML o el vínculo con la imagen al final.

## Creación de un álbum de fotos Web con Dreamweaver MX

El comando Crear álbum de fotos Web de Dreamweaver permite generar automáticamente un sitio Web que contenga un álbum de imágenes a partir de una carpeta dada. Este comando utiliza JavaScript para llamar a Fireworks, que crea una miniatura y una imagen de mayor tamaño de cada una de las imágenes de la carpeta. A continuación, Dreamweaver crea una página Web que contiene todas las miniaturas, así como vínculos con las imágenes más grandes. Para utilizar la función Crear álbum de fotos Web, es necesario que estén instalados en el sistema Dreamweaver y Fireworks 4 o una versión posterior.

Antes de empezar, coloque todas las imágenes del álbum de fotografías en una sola carpeta. (No es necesario que la carpeta se encuentre en un sitio). Además, asegúrese de que los nombres de archivos de imágenes tengan la extensión reconocida por el comando Crear álbum de fotos Web (.gif, .jpg, .jpeg, .png, .psd, .tif o .tiff). Las imágenes con extensiones de archivo no reconocidas no se incluyen en el álbum de fotografías.

### Para crear un álbum de fotos Web:

- 1 En Dreamweaver, seleccione Comandos > Crear álbum de fotos Web.
- 2 Escriba el título en el cuadro de texto Título del álbum de fotos. El título aparecerá en un rectángulo gris en la parte superior de la página que contiene las miniaturas.  
  
Si lo desea, puede introducir hasta dos líneas de texto adicional para que aparezca directamente debajo del título, en los cuadros de texto Información de subencabezado y Otra información.
- 3 Haga clic en el botón Examinar situado junto al cuadro de texto Carpeta de imágenes de origen para elegir la carpeta que contiene las imágenes de origen. A continuación, elija (o cree) la carpeta de destino en la que colocar todas las imágenes y archivos HTML exportados haciendo clic en el botón Examinar situado junto al cuadro de texto Carpeta de destino.  
  
La carpeta de destino no debe contener un álbum de fotografías; en tal caso, y si cualquiera de las nuevas imágenes tuviera el mismo nombre que las previamente utilizadas, podrían sobrescribirse los archivos de miniaturas e imágenes existentes.
- 4 Especifique las opciones de visualización de las imágenes en miniatura:
  - Elija un tamaño para las imágenes en miniatura en el menú emergente Tamaño de miniatura. Las imágenes se ajustan a escala de forma proporcional para crear miniaturas que se adaptan a un cuadrado que tiene las dimensiones en píxeles indicadas.
  - Para visualizar el nombre del archivo de cada imagen original debajo de la miniatura correspondiente, seleccione Mostrar nombres de archivos.
  - Introduzca el número de columnas de la tabla que muestra las miniaturas.



- 5 Elija un formato para las imágenes en miniatura en el menú emergente Formato de miniatura:
  - GIF WebSnap 128** crea miniaturas GIF que utilizan una paleta Web aplicable de hasta 128 colores.
  - GIF WebSnap 256** crea miniaturas GIF que utilizan una paleta Web aplicable de hasta 256 colores.
  - JPEG-Calidad superior** crea miniaturas JPEG con calidad relativamente mayor y archivos más grandes.
  - JPEG-Archivo más pequeño** crea miniaturas JPEG con calidad relativamente inferior y archivos más pequeños.
- 6 Elija un formato para las imágenes de tamaño grande en el menú emergente Formato de foto. Para cada una de las imágenes originales se crea una imagen de gran tamaño con el formato especificado. Es posible especificar un formato para las imágenes de gran tamaño que difiera del formato especificado para las miniaturas.

**Nota:** El comando Crear álbum de fotos Web no permite utilizar los archivos de imagen originales como las imágenes de gran tamaño, ya que es posible que los formatos de las imágenes originales que no sean GIF y JPEG no se visualicen apropiadamente en todos los navegadores. Tenga en cuenta que si las imágenes originales son archivos JPEG, las imágenes de gran tamaño generadas pueden tener un tamaño de archivo mayor o menor calidad que la de los archivos originales.
- 7 Elija un porcentaje de escala para las imágenes de gran tamaño.

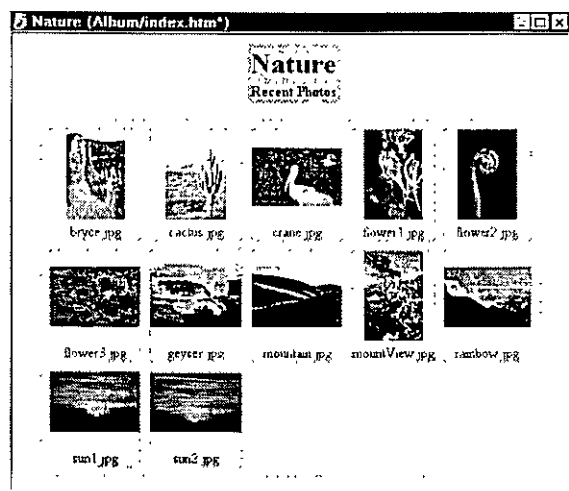
Establecer la escala en 100% crea imágenes del mismo tamaño del mismo tamaño que las originales. El porcentaje de escala se aplica a todas las imágenes; si las imágenes originales no son todas del mismo tamaño, el ajuste a escala por el mismo porcentaje puede producir resultados no deseados.
- 8 Seleccione Crear página de navegación para cada foto para crear una página Web individual para cada imagen de origen que contenga vínculos de navegación etiquetados Anterior, Inicio y Siguiente.

Si selecciona esta opción, las miniaturas vincularán con las páginas de navegación. Si no la selecciona, las miniaturas se vincularán directamente con las imágenes de gran tamaño.
- 9 Haga clic en Aceptar para crear los archivos de código HTML e imagen para el álbum de fotografías Web.

Fireworks se ejecuta (si todavía no está abierto) y crea las miniaturas y las imágenes de gran tamaño. Este proceso puede llevar varios minutos si se ha incluido un gran número de archivos de imagen. Una vez finalizado el proceso, Dreamweaver vuelve a activarse y crea la página que contiene las miniaturas.

- 10 Cuando aparezca el cuadro de diálogo que confirme la creación del álbum, haga clic en Aceptar.

Puede que tenga que esperar unos segundos hasta visualizar la página del álbum de fotografías. Las miniaturas se muestran ordenadas alfabéticamente por nombre de archivo.



**Nota:** Una vez iniciado el proceso de creación del álbum de fotos, el hecho de hacer clic en el botón Cancelar del cuadro de diálogo de Dreamweaver no lo detiene sino que simplemente evita que Dreamweaver presente la página principal del álbum de fotos.

## Manipulación de Dreamweaver MX y Macromedia Flash MX

Puede insertar fácilmente una película de Macromedia Flash (archivo SWF) en un documento de Dreamweaver. Después puede utilizar el inspector de propiedades para establecer las opciones de reproducción y visualización en Web para el archivo SWF. Para más información sobre la inserción de una película de Macromedia Flash en Dreamweaver, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Inserción de películas Flash.

El verificador de vínculos de Dreamweaver permite editar fácilmente vínculos de archivos insertados en un documento de Dreamweaver, incluidas películas de Macromedia Flash. Puede actualizar el vínculo en la película SWF y después actualizar el cambio en el documento de edición de Macromedia Flash. Para más información, consulte "Actualización de vínculos en un archivo SWF de Flash MX" en la página 163.

Si tiene Macromedia Flash MX y Dreamweaver MX, también puede actualizar una película insertada en un documento de Dreamweaver. Cuando las dos aplicaciones están instaladas en el equipo y se selecciona una película SWF en el documento de Dreamweaver, el inspector de propiedades muestra un botón Editar activo. Si no tiene Macromedia Flash MX, el botón Editar estará desactivado.

Si hace clic en Editar, Dreamweaver inicia Macromedia Flash MX para buscar el archivo de edición de Macromedia Flash (FLA) para el archivo SWF seleccionado. Si las Design Notes están activadas para el sitio de Dreamweaver, se almacenará automáticamente información sobre el archivo de origen en una Design Note para el archivo SWF cuando lo exporte a un sitio de Dreamweaver. Si Macromedia Flash MX no encuentra el archivo de edición de Macromedia Flash, se le pedirá que lo busque. No puede actualizar directamente un archivo SWF; debe hacer cambios en el archivo de origen y después exportarlo como un archivo de película SWF.

Después de iniciar correctamente un documento de origen para editarlo, puede trabajar en Macromedia Flash MX para realizar cambios en una película. Al terminar de hacer cambios, Macromedia Flash MX actualiza el documento de edición de Macromedia Flash, vuelve a exportar el archivo de película, cierra y devuelve la selección al documento de Dreamweaver. Puede ver el archivo SWF actualizado en el documento.

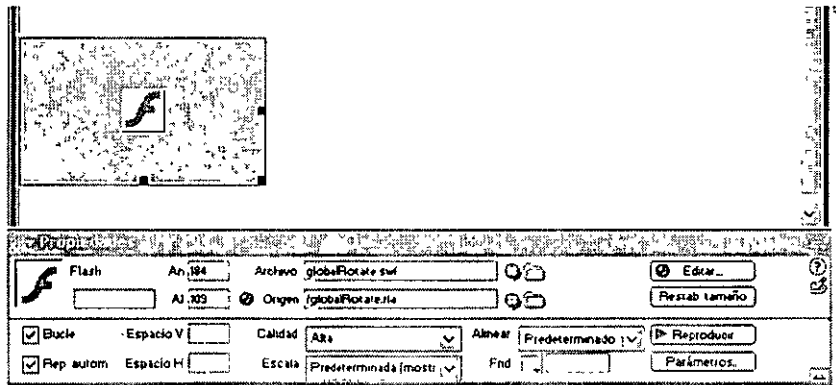
Para más información, consulte la siguiente sección y "Actualización de vínculos en un archivo SWF de Flash MX" en la página 163.

## Edición de una película de Macromedia Flash MX desde Dreamweaver MX

No puede editar directamente un archivo SWF en Dreamweaver. Si desea realizar cambios en un archivo SWF exportado, debe seleccionar el marcador de posición de película Macromedia Flash en el documento Dreamweaver e iniciar Flash MX para editar la película.

Para iniciar y editar una película de Macromedia Flash (archivo SWF) insertada desde Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades, si no está abierto.
- 2 En el documento de Dreamweaver, realice uno de los siguientes pasos:
  - Haga clic en el marcador de posición de película de Macromedia Flash para seleccionarlo; a continuación, en el inspector de propiedades, haga clic en Editar.



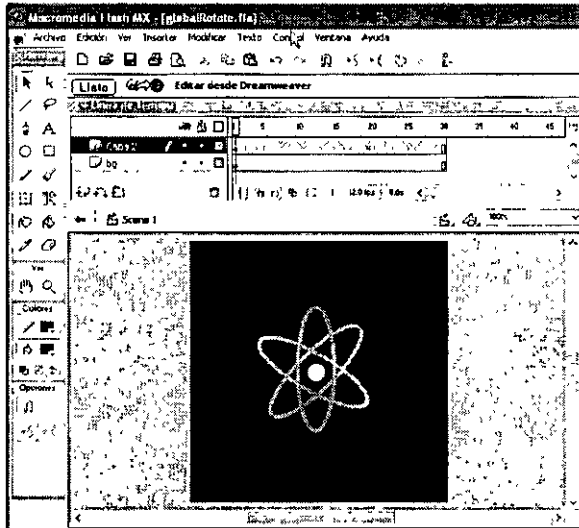
- Haga doble clic (Windows) o presione Command y haga doble clic (Macintosh) en el marcador de posición de la película que desea editar.

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la película deseada, y elija Editar con Flash en el menú contextual.

Dreamweaver inicia Macromedia Flash MX y abre el archivo FLA para que lo modifique. Si Dreamweaver no puede encontrar el archivo FLA, le pedirá que lo busque.

**Nota:** Si el archivo FLA o SWF está bloqueado, Dreamweaver le pedirá que desproteja el archivo, cancele la solicitud o vea el archivo

- 3 En Macromedia Flash MX, edite la película. La ventana Documento indicará que está modificando una película desde Dreamweaver.



- 4 Cuando termine de editar la imagen, haga clic en Listo.

Se guardan los cambios al archivo FLA de origen y se actualiza el archivo SWF.

- 5 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para ver el archivo SWF actualizado en el documento, haga clic en Reproducir en el inspector de propiedades.
- Para previsualizar la página en una ventana de navegador, presione F12.

## Actualización de vínculos en un archivo SWF de Flash MX

Puede actualizar un vínculo de un archivo SWF en la vista Mapa del sitio de Dreamweaver. Para más información sobre la vista Mapa del sitio, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Utilización del mapa del sitio. Para poder crear un mapa del sitio debe establecer una página de inicio para el sitio. En la vista Mapa del sitio debe mostrar archivos dependientes para poder actualizar un vínculo de un archivo SWF. De forma predeterminada, el mapa del sitio no muestra los archivos dependientes. Para más información sobre la forma de mostrar archivos dependientes, consulte la Ayuda de Dreamweaver > Utilización de Dreamweaver > Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio.

Todos los vínculos actualizados por Dreamweaver en el archivo SWF se transmiten al documento de origen FLA cuando se realiza una ejecución y edición. Dreamweaver registra automáticamente todos los cambios de vínculos en el archivo SWF de las Design Notes y Macromedia Flash MX, después de pasar los cambios al archivo FLA, los elimina de las Design Notes.

### Para actualizar un vínculo de URL de un archivo SWF:

- 1 Configure una página de inicio para el sitio, si no lo ha hecho aún.
- 2 Abra la vista del Mapa del sitio.
- 3 Para mostrar archivos dependientes, elija Ver > Mostrar archivos dependientes (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Mostrar archivos dependientes (Macintosh).  
El vínculo aparecerá bajo el archivo SWF seleccionado.
- 4 Cambie el vínculo llevando a cabo una de estas operaciones:
  - Para cambiar el vínculo en el archivo SWF seleccionado, haga clic con el botón derecho en el vínculo y después elija Cambiar vínculo. En el cuadro de diálogo que aparece en el cuadro de texto URL, escriba la nueva ruta URL.
  - Para actualizar todas las instancias del vínculo, elija Sitio > Cambiar vínculo en todo el sitio. En el cuadro de diálogo que aparece, en el cuadro de texto Cambiar todos los vínculos a, busque o escriba la ruta del vínculo que va a cambiar y, en el campo Por vínculos a, busque o escriba la ruta del nuevo URL.
- 5 Haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

# Parte IV Flash MX



Los capítulos de la Parte IV presentan Macromedia Flash MX, contienen un tutorial y describen el funcionamiento de Flash MX en la familia de productos Studio MX.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

- Capítulo 7, “Bienvenido a Macromedia Flash MX”
- Capítulo 8, “Tutorial de Flash MX”
- Capítulo 9, “Integración de Macromedia Flash MX con la familia de productos Macromedia Studio MX”

# **CAPÍTULO 7**

## **Bienvenido a Macromedia Flash MX**

Macromedia Flash MX es la herramienta estándar de edición profesional para la creación de publicaciones Web de gran impacto. Tanto si es un diseñador que crea logotipos animados, controles de navegación de sitios Web o animaciones de gran formato, o un desarrollador de aplicaciones que crea aplicaciones Web o sitios Web, descubrirá que por su capacidad y flexibilidad, Macromedia Flash MX es el medio ideal para desarrollar su propia creatividad.

Macromedia Flash MX mejora la creatividad, al proporcionar a los diseñadores plantillas preestablecidas y bibliotecas. El uso de símbolos y bibliotecas compartidas permite a los diseñadores crear ilustraciones llenas de posibilidades, manteniendo un pequeño tamaño adecuado para Web. Las mejoras de la línea de tiempo facilitan aún más la creación de ilustraciones animadas, y el soporte para vídeo, que se ha mejorado, permite agregar clips de película a los diseños.

Los usuarios de Internet y los negocios que operan en ella están exigiendo más por sus inversiones en tecnologías de Internet, y la capacidad para ofrecer un auténtico valor a los usuarios está forzando a muchas compañías a buscar modelos más completos para las aplicaciones de Internet, modelos que combinen la potencia del escritorio tradicional con la capacidad de implementación, y la naturaleza rica en contenidos, de las aplicaciones Web. Las compañías prevén además un crecimiento del uso de los servicios Web, y un mundo en el que las aplicaciones deberán compartir funcionalidad y datos entre muchos tipos de dispositivos clientes. Estas tendencias están impulsando a la industria hacia una nueva generación de clientes enriquecidos. Macromedia Flash MX y el reproductor Macromedia Flash Player lideran esta nueva ola de innovación en los contenidos y aplicaciones cliente para Internet.

La sección siguiente describe cómo las nuevas funciones de Macromedia Flash MX hacen posibles los componentes fundamentales para las tecnologías de clientes enriquecidos.

### **Novedades de Macromedia Flash MX**

Los diseñadores que requieren un alto nivel de control e integración con herramientas de diseño estándar del sector disponen ahora de una aplicación creativa incomparable para crear contenido multimedia.

La potencia de las nuevas funciones permite a los desarrolladores de aplicaciones el acceso a nuevas capacidades, que hacen de Flash MX un sólido e interesante entorno de desarrollo de aplicaciones. Los componentes predefinidos proporcionan elementos reutilizables de interfaz de arrastrar y colocar para contenido de Macromedia Flash, tales como cuadros de lista, botones de opción y barras de desplazamiento. Los desarrolladores pueden trabajar con avanzadas herramientas de creación de scripts y depuración, y con material de referencia integrado para desarrollar rápidamente aplicaciones Web dinámicas.

## Para todos los usuarios de Macromedia Flash MX

La posibilidad de guardar documentos de Macromedia Flash MX en formato Flash 5 permite actualizar su equipo ahora y seguir colaborando con diseñadores que trabajan con Flash 5. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Almacenamiento de documentos de Flash.

Ahora es posible desarrollar contenidos accesibles, que puedan ser vistos y oídos por personas con discapacidades, para ampliar la audiencia de las películas y aplicaciones Macromedia Flash. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Creación de contenido accesible.

La compatibilidad con los idiomas coreano y chino permite llegar a una mayor audiencia. Funciones como los campos de texto verticales y la compatibilidad con Unicode facilitan la creación de contenido en idiomas asiáticos. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Creación de texto.

## Para el diseñador de Macromedia Flash MX

Macromedia Flash MX mejora la creatividad, proporcionando a los diseñadores un mayor nivel de control y más capacidades de integración con un amplio conjunto de herramientas de diseño. Las nuevas funciones de Flash MX ayudan a los diseñadores a crear rápidamente una amplia gama de contenido. En lugar de centrarse en cómo funciona Macromedia Flash MX, pueden centrarse más en sus diseños.

Las mejoras realizadas en la línea de tiempo, como las carpetas para organizar capas, una mejor información sobre el puntero y la capacidad de cortar y pegar varios fotogramas y cambiarles el tamaño, hacen que sea más fácil utilizar la línea de tiempo, lo que le permite trabajar más rápidamente y con menos esfuerzo. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Línea de tiempo.

La mejora de la edición de símbolos en contexto facilita la creación de documentos y permite a los diseñadores trabajar con símbolos en sus películas. Los nuevos controles de la parte superior del escenario hacen que resulte más fácil que nunca editar símbolos en contexto. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Edición de símbolos.

Las mejoras en la biblioteca eliminan los cuellos de botella de producción, ya que simplifican la creación y la manipulación de los símbolos de biblioteca. Para mover símbolos o carpetas entre documentos de Macromedia Flash, o crear nuevos símbolos de biblioteca, basta con arrastrar. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Manipulación de bibliotecas comunes. El nuevo cuadro de diálogo Solucionar conflicto de biblioteca simplifica la adición de un símbolo de biblioteca a un documento que ya tiene un símbolo de biblioteca con el mismo nombre. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Solución de conflictos entre elementos de bibliotecas.

Los elementos de bibliotecas compartidas mejoran la edición de películas Macromedia Flash, ya que permiten compartir elementos de bibliotecas con otros documentos de Macromedia Flash, ya sea durante la edición o la reproducción de una película con Macromedia Flash Player. Las bibliotecas compartidas en tiempo de ejecución ayudan a crear archivos más pequeños y a actualizar con mayor facilidad varios documentos de forma simultánea, permitiendo que las películas muestren símbolos de biblioteca y objetos compartidos almacenados en una intranet o en Internet. Las bibliotecas compartidas en tiempo de edición mejoran el ritmo de trabajo gracias al seguimiento, la actualización y el intercambio de símbolos en cualquier documento de Macromedia Flash disponible en su equipo o red. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Utilización de elementos de bibliotecas compartidas.



Las mejoras en el espacio de trabajo de Macromedia Flash MX hacen que éste sea más fácil de manejar y de comprender para los diseñadores, independientemente de su experiencia. Las funciones más utilizadas aparecen en un inspector de propiedades sensible al contexto, con lo que ya no es necesario acceder a muchas otras ventanas, paneles y cuadros de diálogo. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Paneles e inspector de propiedades. Otras funciones utilizadas a menudo aparecen en paneles que se contraen fácilmente y se acoplan o desacoplan según convenga para ahorrar espacio en la pantalla. Los diseñadores pueden incluso guardar diseños de paneles especiales para adaptar el espacio de trabajo en Macromedia Flash. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Utilización de los paneles.

Macromedia Flash MX incluye ahora plantillas iniciales que simplifican la creación de documentos nuevos, ya que eliminan muchas de las tareas comunes necesarias para empezar un nuevo documento. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Creación de un documento nuevo. También puede crear sus propias plantillas a partir de documentos. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Almacenamiento de documentos de Flash.

Las mejoras realizadas en el mezclador de colores hacen que la creación, la edición y la utilización de colores y degradados sea más fácil que nunca. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Manipulación de colores sólidos y rellenos con degradado en el mezclador de colores.

Macromedia Flash MX incluye lecciones completas en las que se explican las nuevas funciones, lo que permite familiarizarse fácilmente con sus potentes herramientas y funciones. Para consultar las lecciones, seleccione Ayuda de Flash > Lecciones > Primeros pasos en Flash.

La compatibilidad con vídeo amplía las posibilidades creativas de las películas Macromedia Flash, ya que permite importar clips de vídeo en diversos formatos. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Importación de vídeo.

La herramienta Transformación libre abre nuevas posibilidades para la expresión de sus creaciones, ya que permite combinar los efectos de varias transformaciones de objetos a la vez. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Transformación libre de objetos.

El modificador de envoltura permite crear fácilmente objetos gráficos que antes resultaban difíciles de crear, ya que permite deformar y distorsionar la forma del recuadro de delimitación que los rodea. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Modificación de formas con el modificador de envoltura.

La edición a nivel de píxel permite realizar un trabajo más preciso y refinado, ya que se pueden alinear objetos con una precisión a nivel de píxel en los documentos de Macromedia Flash. Puede colocar objetos o puntos de objetos con precisión donde desee que aparezcan en la película final. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Ajuste a píxeles.

La función Separar facilita la aplicación de cambios creativos a caracteres de texto individuales sin necesidad de convertir el texto en símbolos, lo que simplifica la creación de animaciones y diseños complejos. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Transformación de texto.

El comando Distribuir en capas distribuye rápida y automáticamente el número de objetos seleccionados en sus propias capas. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Distribución de objetos en capas para crear animaciones interpoladas.

Las capas de máscara de clips de película permiten crear máscaras animadas colocando un clip de película en una capa de máscara. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Utilización de capas de máscara. También puede utilizar ActionScript para crear una máscara animada con un clip de película. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Utilización de clips de película como máscaras.

La mejora de los controles de sonido permite perfeccionar la calidad de la producción de las películas gracias a la sincronización de eventos de películas con el inicio o el final de clips de sonido. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Evento onSoundComplete.

## Para el desarrollador de Macromedia Flash MX

El potente entorno Macromedia Flash MX incluye herramientas de creación de scripts y depuración avanzadas, material de referencia integrado y componentes predefinidos que puede utilizar para desarrollar rápidamente aplicaciones Web dinámicas.

Las mejoras en ActionScript permiten cargar dinámicamente archivos JPEG y MP3 en tiempo de ejecución y actualizar los archivos en cualquier momento sin necesidad de volver a publicar la película. Consulte “Introducción de ilustraciones en Flash” e “Importación de sonidos” en la Ayuda de Flash > Utilización de Flash.

Los puntos de anclaje mejoran la navegación en películas Macromedia Flash, ya que permiten que los usuarios utilicen los botones para avanzar y retroceder de sus navegadores para saltar de un anclaje a otro. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Utilización de anclajes con nombre.

Las mejoras realizadas en el editor de ActionScript permiten a los editores, tengan o no experiencia, aprovechar al máximo las posibilidades de ActionScript. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Creación de scripts en ActionScript.

Los consejos de códigos aceleran el desarrollo de códigos ActionScript, ya que detectan automáticamente el comando que está introduciendo el usuario y ofrecen consejos para mostrar la sintaxis exacta del comando. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Utilización de los consejos de códigos.

Los componentes de Macromedia Flash aceleran el desarrollo de aplicaciones Web porque proporcionan elementos de la interfaz de arrastrar y colocar reutilizables para contenido de Macromedia Flash, como cuadros de lista, botones de opción y barras de desplazamiento. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Utilización de componentes.

El depurador mejorado combina las capacidades de depuración existentes con las de un depurador de ActionScript, lo que permite al usuario establecer puntos de corte y desplazarse por el código paso a paso a medida que se ejecuta. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Prueba de una película.

El modelo de objetos integra clips de película, botones y campos de texto en el lenguaje de creación de scripts orientados a objetos ActionScript. Consulte “Manipulación de clips de película y botones” y “Control de texto con ActionScript” en la Ayuda de Flash > Utilización de Flash.

El modelo de eventos hace que la gestión de eventos de ActionScript sea más potente y fácil de entender. El modelo de eventos permite un control más complejo de los eventos de usuario, como el movimiento del ratón y la utilización del teclado. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Control de la ejecución de ActionScript.

La función Previsualización dinámica para componentes permite ver de forma activa los cambios realizados en los componentes de la interfaz de usuario dentro del entorno de edición. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Componentes con Previsualización dinámica.

Las mejoras en el soporte de texto permiten realizar un control exhaustivo mediante la utilización de ActionScript en cada una de las propiedades de un objeto de texto, incluido el formato, el tamaño y el diseño. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Manipulación de texto.

La nueva interfaz API de dibujo mejora las posibilidades de programación orientada a objetos de ActionScript, ofreciendo un conjunto de capacidades de dibujo de formas mediante el objeto MovieClip, lo que permite un control programático con la herramienta de representación de Macromedia Flash MX. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Objeto MovieClip.

Las sentencias de intercambio y de igualdad estricta permiten definir de forma concisa sentencias de control del flujo tales como `if`, `then` y `else`, lo que aumenta la compatibilidad de ActionScript con ECMA-262. Consulte las entradas correspondientes en Ayuda de Flash > Diccionario de ActionScript.

Las funciones `setInterval` y `clearInterval` permiten a los diseñadores configurar una rutina genérica a la que se llamará periódicamente a lo largo de la duración de una película. Consulte las entradas correspondientes en Ayuda de Flash > Diccionario de ActionScript.

La conversión de los objetos `String`, `Array` y `XML` en objetos nativos aumenta el rendimiento optimizando los objetos de ActionScript `Number`, `Boolean`, `Object`, `String`, `Array` y `XML`. El rendimiento de Macromedia Flash Player aumenta 100 veces. Consulte las entradas correspondientes en Ayuda de Flash > Diccionario de ActionScript.

La compresión SWF utiliza el código de compresión existente Z-lib para mejorar el tiempo de descarga de contenidos complejos de Macromedia Flash. Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Publicación.

## Mejora de la experiencia Web con Macromedia Flash Player

Macromedia Flash Player es un entorno de tiempo de ejecución de alto rendimiento para el procesamiento de contenidos de código, gráficos y audio, así como para la comunicación de datos. Funciona de igual manera en cualquier combinación de sistema operativo, arquitectura de chip y navegador Web, y es compatible con todos los entornos habituales en sistemas de escritorio y estaciones de trabajo.

Más del 98% de los usuarios en línea tienen instalado Macromedia Flash Player, y un número creciente de dispositivos tales como PDA y teléfonos inteligentes son compatibles con él. Esto convierte a Macromedia Flash Player en la opción preferida de los desarrolladores para ofrecer contenido dinámico de la forma más eficaz y al mayor número de usuarios.

Los avanzados recursos técnicos de Macromedia Flash MX y Macromedia Flash Player se combinan para ofrecer el entorno de desarrollo Web y las funciones de implementación más potentes disponibles en la actualidad.

Lo siguiente es un resumen de algunas de estas funciones:

**La salida de gráficos vectoriales** produce archivos mucho menores, una transmisión más rápida y resultados que pueden escalarse más fácilmente a diversos formatos y dispositivos de salida.

**La distribución de contenidos de flujo** carga inmediatamente los primeros cuadros del contenido, lo que mejora tanto el rendimiento percibido como el real.

**El caché de archivos, incluidos los datos de audio y vídeo**, permite que las aplicaciones se carguen inmediatamente cuando el usuario vuelve a ellas durante una sesión.

**Los objetos compartidos en el equipo cliente** almacenan datos complejos que pueden reutilizarse entre sesiones de la aplicación o dentro de una sesión.

**Las transiciones visuales dinámicas** cargan nuevos elementos de la interfaz en tiempo de ejecución sin necesidad de actualizar toda la pantalla o toda la página.

Los componentes y comportamientos personalizados de la interfaz de usuario permiten crear controles de interfaz y agregarles comportamientos y datos dinámicos mediante ActionScript. En la comunidad de desarrolladores de Macromedia Flash hay disponibles cientos de componentes de interfaz de usuario gratuitos.

Los servicios Web de Macromedia Flash pueden desarrollarse ahora mediante ColdFusion MX, Sun Java y Microsoft .Net, para invocar lógica y obtener datos procedentes de servicios generados con ActionScript o CFML de servidor, e implementados en el servidor Macromedia ColdFusion MX Server, así como de servicios generados con Java Servlets estándar, clases Java, EJB y objetos .Net.

La compatibilidad básica para la integración de datos está ahora disponible con el comando LoadVariables, al igual que la compatibilidad mejorada para cargar y utilizar documentos XML. Macromedia Flash MX puede trabajar con datos generados desde casi cualquier entorno de aplicación de servidor.

Es posible ejecutar aplicaciones Macromedia Flash MX de forma independiente y fuera de línea; para ello, es preciso distribuir la aplicación, sus datos y Macromedia Flash Player completo.

## Aprendizaje de Macromedia Flash MX

El paquete Macromedia Flash MX contiene diversos medios que le ayudarán a conocer el programa rápidamente y a saber cómo crear sus propias películas Macromedia Flash. Éstos incluyen: una versión electrónica del manual, ayuda en línea que aparece en el navegador Web, un panel integrado llamado Referencia de ActionScript, lecciones interactivas y un sitio Web que se actualiza periódicamente. Además, encontrará recursos de terceros disponibles para los diseñadores y los desarrolladores.

## El manual electrónico y el manual impreso de Macromedia Flash MX

La información que aparece en la versión impresa de *Utilización de Flash* está principalmente destinada a usuarios que llevan entre tres y seis meses aprendiendo Macromedia Flash MX, y se centra en la utilización de las herramientas y comandos de Macromedia Flash MX. Los tutoriales y las lecciones en línea complementan esta información.

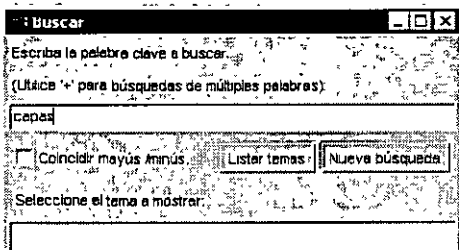
Los capítulos sobre ActionScript, explican cómo escribir y crear interacciones con el lenguaje de creación de scripts de Macromedia Flash.

## Utilización de la Ayuda de Macromedia Flash

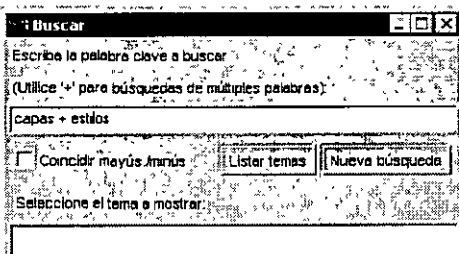
Macromedia Flash MX contiene dos sistemas de ayuda: Utilización de Flash y el Diccionario de ActionScript. Para obtener los mejores resultados al utilizar la Ayuda de Macromedia Flash, Macromedia recomienda utilizar Netscape Navigator 4.0 o posterior o Microsoft Internet Explorer 4.0 o posterior sobre Windows, y Netscape Navigator 4.0 o posterior o Microsoft Internet Explorer 4.5 o posterior sobre Macintosh. Si utiliza un navegador de la versión 3.0, podrá acceder al contenido de las películas y a la Ayuda de Macromedia Flash, pero algunas funciones (como Buscar) no estarán disponibles. Para ejecutar Macromedia Flash MX y la Ayuda de Macromedia Flash al mismo tiempo en Macintosh pueden ser necesarios hasta 32 MB de memoria, según los requisitos de memoria del navegador.

**Para utilizar la Ayuda de Macromedia Flash:**

- 1 Seleccione uno de los sistemas de ayuda del menú Ayuda.
- 2 Las funciones indicadas a continuación le ayudarán a navegar por los temas de la ayuda:
  - Contenido** organiza la información por temas. Haga clic en las entradas de nivel superior para ver otros temas subordinados.
  - Índice** organiza la información como en un índice impreso tradicional. Haga clic en un término para ir a un tema relacionado.
  - Buscar** busca una determinada cadena de texto en todo el texto del tema. La búsqueda requiere un navegador cuya versión sea 4.0 o posterior con Java activado. Para buscar una frase, introdúzcala en el cuadro de texto.



Para buscar archivos que contengan dos palabras clave (por ejemplo, *capas* y *estilo*), separe las palabras con un signo más (+).



Para buscar archivos que contengan una frase completa, separe las palabras con un espacio. Los botones **Anterior** y **Siguiente** permiten moverse por los temas de una sección.



El icono de Macromedia Flash MX le lleva al sitio Web del Centro de soporte de Flash.

## Utilización de las lecciones y los tutoriales de Macromedia Flash MX

Las lecciones de Macromedia Flash MX proporcionan instrucciones interactivas rápidas que sirven como introducción a las funciones principales de Macromedia Flash MX, lo que le permite practicar con ejemplos aislados. Si es un usuario nuevo de Macromedia Flash MX o si sólo ha utilizado parte de las funciones, comience con las lecciones.

Los tutoriales de Macromedia Flash MX proporcionan instrucciones interactivas detalladas que le ayudan a familiarizarse con Macromedia Flash MX y explican paso a paso algunas de sus funciones más destacables.

El tutorial Introducción a Flash MX presenta el flujo de trabajo en Macromedia Flash MX y enseña cómo crear una película básica. El tutorial presupone que el usuario conoce los temas que se tratan en las lecciones.

El tutorial Introducción a ActionScript enseña los principios básicos de ActionScript, el lenguaje orientado a objetos que utiliza Macromedia Flash MX para hacer que las películas sean interactivas.

El tutorial Introducción a los componentes ofrece a los usuarios principiantes e intermedios de Macromedia Flash MX una introducción acerca de los componentes, y muestra cómo pueden utilizarse para crear rápidamente una aplicación simple. Antes de empezar este tutorial, debe finalizar las lecciones de Macromedia Flash MX, el tutorial Introducción a Macromedia Flash MX y el tutorial Introducción a ActionScript, o bien estar familiarizado con el lenguaje ActionScript.

### Para empezar las lecciones:

Seleccione Ayuda > Lecciones > Primeros pasos en Flash.

### Para empezar un tutorial, utilice uno de los siguientes procedimientos:

- Seleccione Ayuda > Tutoriales > Introducción a Flash MX.
- Seleccione Ayuda > Tutoriales > Introducción a ActionScript.
- Seleccione Ayuda > Tutoriales > Introducción a los componentes.

El primer tutorial está también disponible en el capítulo 8 de este manual, "Tutorial de introducción a Macromedia Flash MX".

## Utilización de recursos adicionales de Macromedia

El sitio Web del Centro de soporte de Flash se actualiza con regularidad con la información más reciente sobre Macromedia Flash y las sugerencias de usuarios expertos, temas avanzados, ejemplos, consejos y otros. Visite el sitio Web regularmente para conocer las últimas noticias sobre Macromedia Flash y cómo sacar el máximo partido del programa en <http://www.macromedia.com/support/flash>.

El panel Referencia de ActionScript proporciona información detallada sobre la utilización y la sintaxis de ActionScript. La estructura jerárquica de la información permite buscar fácilmente la información concreta que se necesita.

### Para mostrar el panel Referencia de ActionScript:

Elija Ventana > Referencia.

## Recursos de terceros

Macromedia recomienda varios sitios Web con vínculos a recursos de terceros sobre Macromedia Flash MX.

- Sitios de la comunidad de Macromedia Flash  
[http://www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/flash\\_websites.htm](http://www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/flash_websites.htm)  
<http://www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/tn4148-flashmaillists.html>
- Manuales de Macromedia Flash  
<http://www.macromedia.com/software/flash/productinfo/books/>
- Conceptos de programación orientada a objetos  
<http://java.sun.com/docs/books/tutorial/java/concepts>

# CAPÍTULO 8

## Tutorial de Flash MX

Este tutorial le guiará a través del proceso de creación de una atractiva experiencia Web con Macromedia Flash MX. Mientras completa el tutorial, aprenderá a diseñar una película, desde la apertura de un nuevo documento hasta la publicación de la película para su reproducción a través de Web. Tardará tres horas aproximadamente en completar el tutorial (dependiendo de su experiencia) y aprenderá a realizar las tareas siguientes:

- Analizar una película finalizada.
- Definir propiedades de documentos y crear un degradado.
- Crear y enmascarar ilustraciones vectoriales.
- Interpolación de efectos de mapa de bits dentro de un clip de película.
- Cargar texto dinámico.
- Modificar botones y agregar funciones de navegación.
- Agregar flujos y sonidos de eventos.
- Probar y publicar la película.

Se recomienda completar las ocho secciones incluidas en el tutorial en el orden indicado, si bien puede optar por revisar sólo las secciones que le interesen. Si completa el tutorial sin seguir el orden establecido, tenga en cuenta que en cada sección se asume que el usuario domina los conocimientos presentados en las secciones anteriores.

### Qué debe saber

Antes de empezar el tutorial, lea las siete lecciones de Ayuda de Flash. En estas lecciones interactivas creadas en Macromedia Flash MX se presentan los conceptos básicos que debe conocer para completar el tutorial. Los temas de las lecciones son los siguientes:

- Primeros pasos en Flash.
- Ilustración en Flash.
- Adición y edición de texto.
- Creación y edición de símbolos.
- Aspectos básicos de las capas.
- Creación de botones.
- Creación de animaciones interpoladas.

Para abrir una lección, elija Ayuda > Lecciones y selecciónela en la lista.



## Visualización de la película terminada

Puede abrir una versión ya terminada de la película del tutorial para comprender mejor cómo se verá el archivo final.

En esta sección, realizará las tareas siguientes:

- Analizar la película acabada con el inspector de propiedades y el explorador de películas.
  - Examinar un clip de película y discernir sus relaciones con la película principal.
  - Ver los tipos de elementos incluidos en la película.
- 1 Dentro de la carpeta de la aplicación Flash, vaya a `Tutorials/FlashIntro` y haga doble clic en `stiletto.swf` para abrir la película acabada en el Macromedia Flash Player autónomo.  
Las películas Flash publicadas tienen la extensión `.swf`; los documentos del entorno de edición tienen la extensión `.fla`.
  - 2 Cuando se abra la película, observe cómo aumentan progresivamente o se desvanecen las tres vistas del coche.  
Crearé esta animación interpolando efectos de mapa de bits en un clip de película.
  - 3 Escuche el sonido que se reproduce continuamente mientras se reproduce la película. Es un ejemplo de flujo de sonido.
  - 4 Mueva el puntero por encima de los tres botones situados a lo largo del borde inferior derecho de la ventana para ver el efecto de sustitución y oír los sonidos de eventos incluidos en cada botón.
  - 5 Haga clic en un botón para ver con qué está vinculado y, a continuación, cierre el navegador que ha abierto y vuelva al archivo SWF.
  - 6 Después de ver la película, haga clic en su cuadro de cierre.

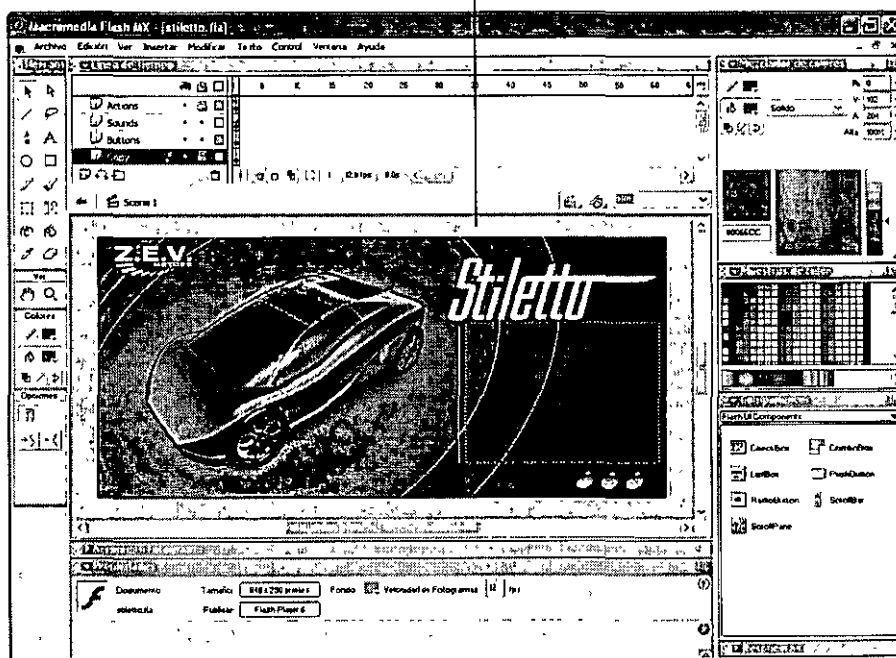
## Análisis del archivo stiletto fla

Resulta útil analizar el archivo FLA acabado para ver cómo el autor ha diseñado el documento. Para analizar el archivo, puede ver las propiedades de un objeto, ver la línea de tiempo y el escenario, observar elementos de biblioteca y utilizar el explorador de películas.

- 1 En Macromedia Flash, elija Archivo > Abrir. Vaya a la carpeta de la aplicación Flash y abra Tutorial/FlashIntro/stiletto fla.

Aparecerá la película del tutorial completa en el entorno de edición.

Arrastre la barra que separa el escenario de la línea de tiempo



- 2 Para ver todas las capas de la línea de tiempo principal, arrastre hacia abajo la barra que separa el escenario de la línea de tiempo.
- 3 En la línea de tiempo, desbloquee la capa Copy y la capa Images.

## Visualización de las propiedades del documento

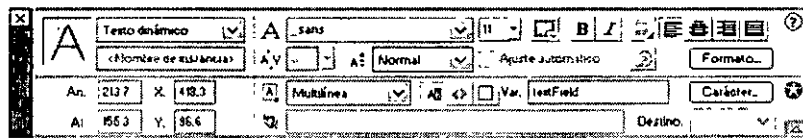
El inspector de propiedades permite ver especificaciones de los objetos seleccionados. Estas especificaciones dependen del tipo de objeto seleccionado. Si selecciona un objeto de texto, por ejemplo, aparece la configuración para ver y modificar los atributos de texto.

- 1 Si el inspector de propiedades no está abierto, elija Ventana > Propiedades.
- 2 En el escenario, desplácese hacia abajo, si es necesario, y seleccione el bloque rectangular donde ha aparecido el texto descriptivo en el archivo SWF acabado. El texto no aparece en el archivo FLA porque se carga de un archivo TXT externo en un campo de texto dinámico.



Cuadro de texto

En el inspector de propiedades, puede ver el tamaño, el estilo y el color del texto, entre otros atributos.



Si el inspector de propiedades no está totalmente expandido, haga clic en el triángulo blanco de la esquina inferior derecha.

- 3 En el escenario, seleccione el coche.

La configuración del clip de película reemplaza la configuración de texto. Los clips de película son símbolos con sus propias líneas de tiempo independientes. Puede considerarlos como películas dentro de películas.

## Visualización del clip de película

Ahora abrirá el modo de edición de símbolos para ver la línea de tiempo de un clip de película.

- 1 En el escenario, haga doble clic en el clip de película del coche.

Como ha aprendido en la lección Creación de animaciones interpoladas, debe definir los cambios de la animación en fotogramas clave. Cuando se desplace alrededor de la línea de tiempo, observe las capas que disponen de fotogramas clave y los fotogramas que son fotogramas clave.

Los fotogramas clave iniciales e intermedios que incluyen contenido se indican en la línea de tiempo mediante círculos rellenos; los fotogramas clave finales aparecen como rectángulos con contornos pequeños.

- 2 En la línea de tiempo, seleccione la cabeza lectora y arrástrela despacio por los fotogramas.

Vea cómo los cambios de acción en el escenario se corresponden con los cambios en la línea de tiempo. Mientras arrastra la cabeza lectora, la película se reproduce secuencialmente. Puede agregar a las películas código ActionScript, el lenguaje de creación de scripts de Macromedia Flash, para hacer que la cabeza lectora salte a fotogramas específicos.

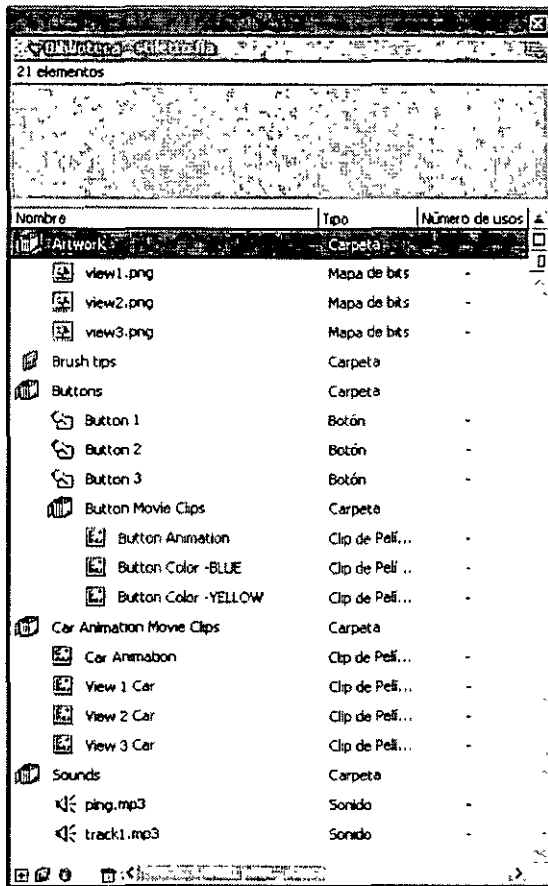
- 3 Cuando termine de ver el clip de película, realice una de las acciones siguientes para volver a la película principal:
  - Elija Edición > Editar documento.
  - Haga clic en el botón Atrás.
  - Haga clic en Scene 1 encima del escenario.

## Visualización de elementos de la biblioteca

El panel Biblioteca contiene los símbolos y los objetos importados del documento.

- 1 Si el panel Biblioteca no está abierto, elija Ventana > Biblioteca.
- 2 Arrastre el panel Biblioteca para hacerlo más grande, si es necesario, y ver los objetos dentro de la biblioteca.
- 3 Si la carpeta Artwork no está expandida, haga doble clic para ver los objetos de la carpeta.
- 4 Haga clic en view1.png para ver la imagen en el área de previsualización en la parte superior del panel Biblioteca.
- 5 Expanda las otras carpetas del panel Biblioteca para ver los elementos incluidos en el documento, como botones y clips de película.

- 6 Cuando haya visto todos los elementos, cierre el panel Biblioteca.



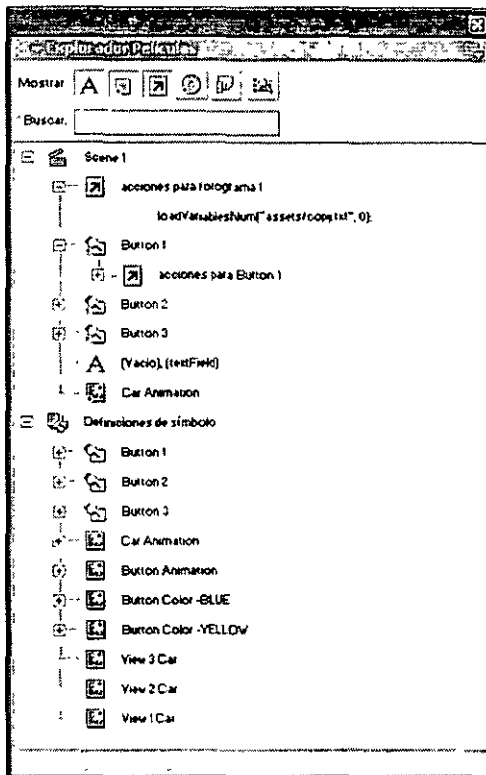
### Análisis de la estructura de la película con el explorador de películas

El explorador de películas ayuda a organizar, localizar y editar medios. Gracias a su estructura jerárquica en árbol, el explorador de películas proporciona información acerca de la organización y el flujo de una película, por lo que resulta especialmente útil cuando se analiza una película diseñada por otra persona.

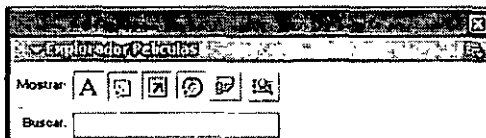
- 1 Si el explorador de películas todavía no está abierto, elija Ventana > Explorador de películas.
- 2 Si es necesario, amplíe el explorador de películas para ver la estructura de árbol dentro del panel.

Los botones de filtrado del explorador de películas muestran u ocultan información.

- Haga clic en el menú emergente de la barra de título del explorador de películas y verifique que Mostrar elementos de película y Mostrar definiciones de símbolo estén seleccionados.



- Anule la selección del botón Mostrar fotogramas y capas a lo largo de la parte superior del explorador de películas. Verifique que los únicos botones de filtro seleccionados sean Mostrar texto; Mostrar botones, clips de película y gráficos; Mostrar archivos de comando de acción y Mostrar vídeo, sonidos y mapas de bits.

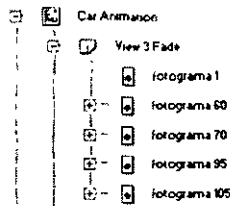


- Examine la lista para ver algunos de los elementos incluidos en la película y sus relaciones con otros elementos.
- Para expandir un objeto o una categoría, haga clic en el botón de signo más (+) situado a la izquierda del nombre.
- Seleccione el botón de filtro Mostrar fotogramas y capas. Desplácese hacia abajo en la categoría Definiciones de símbolos. Con la categoría expandida, haga doble clic en el clip de película Car Animation.

Ahora se encuentra en el modo de edición de símbolos de clips de película.

- 8 En el explorador de películas, con la categoría Car Animation seleccionada y expandida, expanda el icono de View 3 Fade y, a continuación, haga doble clic en el fotograma 60.

En la línea de tiempo del clip de película, la cabeza lectora se mueve al fotograma 60 de la capa View 3 Fade.



Para ver un elemento que aparezca en el árbol jerárquico, haga clic en el icono correspondiente. Si hace clic en un icono de fotograma, la cabeza lectora se mueve a ese fotograma en la línea de tiempo. Si hace clic en un elemento, como una imagen de mapa de bits, el inspector de propiedades muestra la configuración de la imagen. Al hacer doble clic en un icono que representa un símbolo se abre el modo de edición de símbolos.

- 9 Cierre el explorador de películas. Para cerrar el documento, elija Archivo > Cerrar. Si ha efectuado cambios en el archivo, no los guarde.

## Definición de las propiedades de un nuevo documento y creación de un fondo de degradado

Para saber cómo crear una película en Macromedia Flash, debe empezar por el primer paso del proceso: abrir un archivo nuevo. A continuación, cuando finalice esta sección, sabrá realizar las tareas siguientes:

- Abrir un archivo nuevo y definir propiedades de documentos.
- Crear y transformar un fondo de degradado.

### Apertura de un archivo nuevo

Ahora estará listo para crear su propia versión de la película del tutorial.

- 1 Seleccione Archivo > Nuevo.
- 2 Elija Archivo > Guardar como.
- 3 Asigne al archivo el nombre mystiletto fla y guárdelo en la carpeta de la aplicación Flash, en la subcarpeta Tutorials/FlashIntro/My\_Stiletto.

**Nota:** conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia

## Definición de propiedades de documento

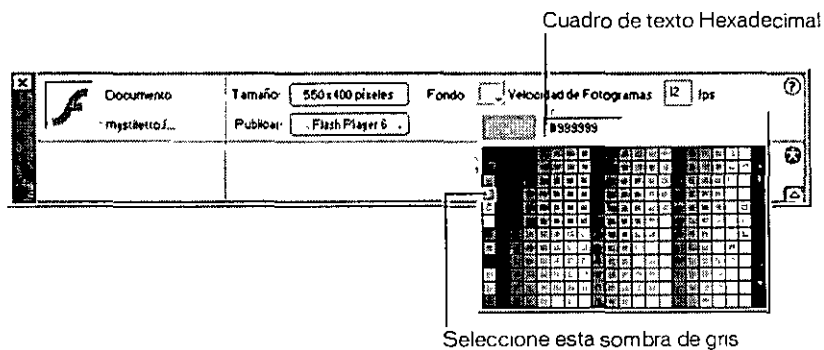
La configuración de las propiedades de un documento generalmente constituye el primer paso en el trabajo de edición. Puede utilizar el inspector de propiedades y el cuadro de diálogo Propiedades del documento para especificar las configuraciones que afectan a toda la película, como la velocidad de reproducción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

- 1 Si el inspector de propiedades no está abierto, elija Ventana > Propiedades. En el inspector de propiedades, verifique que 12 es el número del cuadro de texto Velocidad de fotogramas.

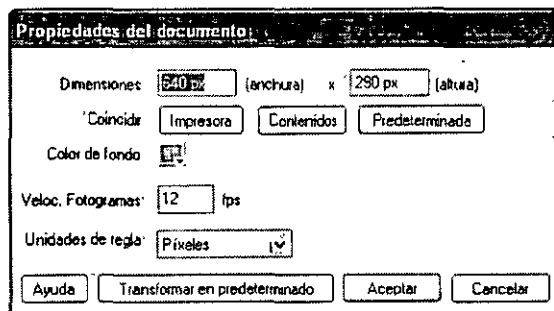
La película se reproducirá a 12 fotogramas por segundo, una velocidad óptima para reproducir animaciones en Web.

**Nota:** si el inspector de propiedades no está totalmente expandido, haga clic en el triángulo blanco de la esquina inferior derecha

- 2 El cuadro Color de fondo indica el color del escenario. Haga clic en la flecha abajo en el cuadro Color de fondo y, a continuación, mueva la herramienta Cuentagotas sobre las muestras de color para ver sus valores hexadecimales en el cuadro de texto hexadecimal.
- 3 Busque y haga clic en la muestra de color gris con el valor hexadecimal 999999.



- 4 Para cambiar el tamaño del escenario, haga clic en el botón Tamaño, que indica el tamaño del escenario. En el cuadro de diálogo Propiedades del documento, escriba 640 px en el primer cuadro de texto Dimensiones y 290 px en el segundo cuadro de texto Dimensiones. Verifique que Píxeles esté seleccionado en el menú emergente y haga clic en Aceptar.



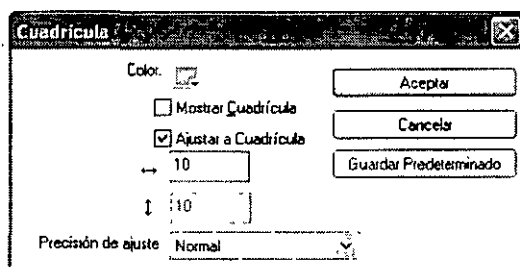
Las dimensiones del escenario cambian para reflejar la nueva configuración de 640 x 290 píxeles.



## Especificación de la configuración de cuadrícula

En el escenario, puede alinear objetos a lo largo de las líneas de cuadrícula horizontales y verticales. Aunque la cuadrícula no esté visible, puede ajustar objetos a ella. Ahora modificará la distancia entre las líneas de cuadrícula horizontales y verticales y creará una cuadrícula alineada con los bordes del escenario.

- 1 Elija Ver > Cuadrícula > Editar cuadrícula.
- 2 En el cuadro de diálogo Cuadrícula, escriba 10 px en el cuadro de texto de anchura de la cuadrícula y 10 px en el cuadro de texto de altura de la cuadrícula.
- 3 Seleccione Ajustar a cuadrícula y verifique que Mostrar cuadrícula no esté seleccionado. Los objetos se ajustarán a la cuadrícula, aunque la cuadrícula no esté visible.
- 4 Verifique que Normal esté seleccionado en Precisión de ajuste y haga clic en Aceptar. La precisión de ajuste determina la proximidad a una línea de cuadrícula a la que debe estar un objeto para que se ajuste a ella.



## Creación de un fondo de degradado

Un degradado muestra variaciones sutiles de un color o transiciones entre dos o más colores. En el archivo de tutorial final, el fondo es un degradado que mezcla negro y azul oscuro con un área transparente que permite mostrar parte del color gris del escenario. Este efecto se consigue utilizando el Mezclador de colores.

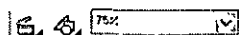
**Nota:** aunque los degradados ofrecen efectos interesantes en las películas, su uso excesivo puede afectar negativamente a la velocidad del procesador del equipo y reducir la velocidad a la que se reproduce una animación. Cuando diseñe una película, tenga en cuenta tanto los requisitos artísticos como los de rendimiento para determinar la utilización óptima de los degradados.

## Dibujo de un rectángulo

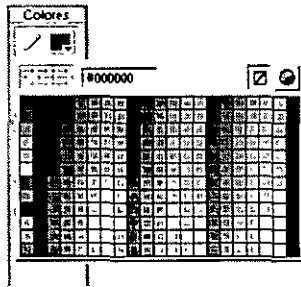
Anteriormente en el tutorial creó una cuadrícula alineada con el escenario y ajustó objetos a líneas de cuadrícula. Ahora dibujará un rectángulo que se ajusta al área de la cuadrícula que bordea el escenario.

- 1 En el menú emergente situado sobre el lado derecho del escenario, introduzca 75% para ver todo el escenario.

Esta configuración indica la vista aumentada o reducida del escenario. La configuración no afecta al tamaño real del escenario en la película especificado en el cuadro de diálogo Propiedades del documento.



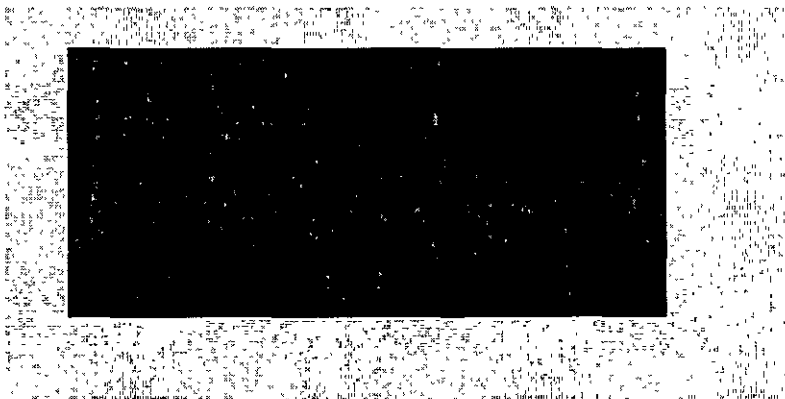
- 2 En la caja de herramientas, seleccione la herramienta Rectángulo.
- 3 En la caja de herramientas, haga clic en el control Color de trazo. Seleccione Sin trazo (el botón con la línea diagonal roja que se encuentra sobre la paleta de colores).



El color de relleno seleccionado de la forma no es importante; en breve cambiará el color.

- 4 Empezando por la esquina superior izquierda del escenario, arrastre el puntero a la esquina inferior derecha del escenario para dibujar un rectángulo que ocupe el escenario.

Al soltar el puntero, el rectángulo se ajusta a los bordes del escenario a lo largo de la cuadrícula oculta.



**Nota:** durante el tutorial, podrá deshacer los cambios realizados. Flash puede deshacer varios cambios recientes que haya efectuado según la cantidad de deshacer niveles que haya configurado en Preferencias. Para deshacer, elija Edición > deshacer o presione Ctrl+Z (Windows) o Comando+Z (Macintosh). De manera inversa, podrá rehacer lo que ha deshecho eligiendo Edición > Rehacer o presionando Ctrl+Y (Windows) o Comando+Y (Macintosh).

## Especificación de un color para el degradado

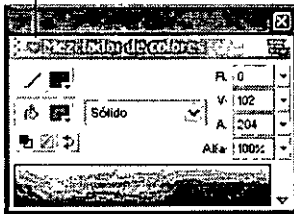
El azul oscuro es el primer color que se agregará al degradado.

- 1 En la caja de herramientas seleccione la herramienta Flecha. En el escenario, haga clic dentro del rectángulo para seleccionar el relleno.

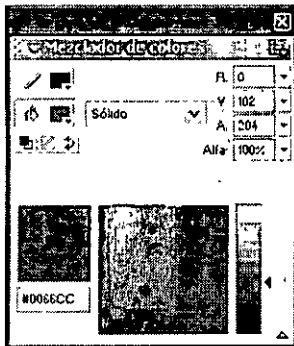
Cuando dibujó el rectángulo, el inspector de propiedades mostró las propiedades de la herramienta Rectángulo. Al seleccionar una forma que ya se ha creado, el inspector de propiedades muestra las propiedades de la forma.

- 2 Si no está abierto el Mezclador de colores, elija Ventana > Mezclador de colores.
- 3 Para expandir el Mezclador de colores, haga clic en la flecha blanca de la barra de título del panel.

Haga clic aquí para expandir el panel

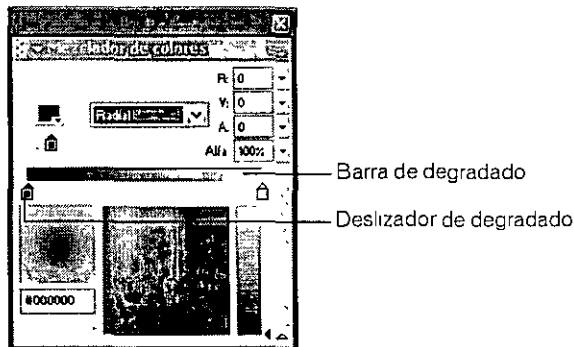


- 4 Si el Mezclador de colores no está totalmente expandido, haga clic en la flecha situada en la parte inferior derecha del panel.



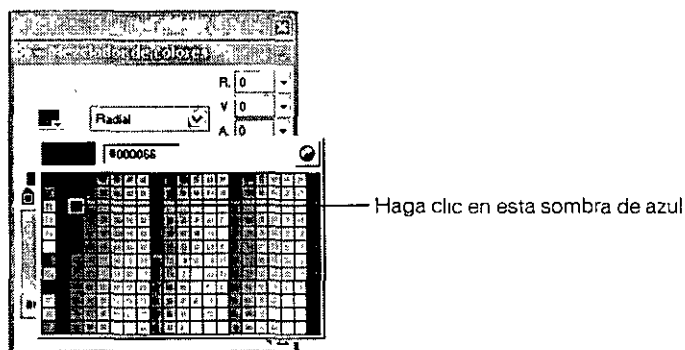
- 5 En el menú emergente Estilo de relleno, seleccione Radial.

6 Haga clic en el deslizador situado a la izquierda de la barra de degradado para seleccionarlo.



7 Haga clic en el cuadro de color situado en la esquina superior izquierda de la ventana para abrir la paleta de colores. Utilice uno de los métodos siguientes para seleccionar azul oscuro:

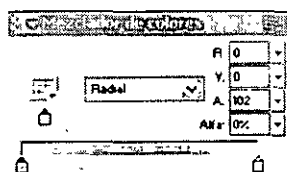
- Escriba 000066 en el cuadro de texto de valor hexadecimal y presione Intro o Retorno.
- Mueva el cuentagotas sobre las muestras de color hasta que encuentre el azul oscuro con el valor hexadecimal 000066 y, a continuación, haga clic en la muestra para seleccionarla.



### Cambio del valor alfa

En el Mezclador de colores, el cuadro de texto Alfa indica la transparencia del color, donde 0% indica que el color es completamente transparente y 100% indica que el color es completamente opaco. Especificará un valor alfa 0% para crear un degradado que incluya el azul oscuro, el negro y el color de escenario gris que deje entrever las áreas transparentes del degradado.

- En el Mezclador de colores, escriba 0 en el cuadro de texto Alfa y presione Intro o Retorno o mueva el deslizador Alfa a 0.

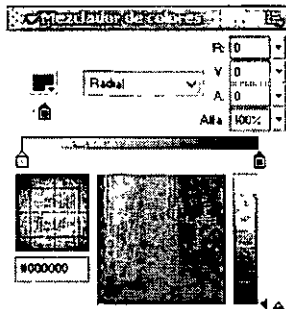


## Cómo agregar un segundo color de degradado

Ahora agregará negro al degradado.

- 1 En el Mezclador de colores, haga clic en el deslizador situado a la derecha de la barra de degradado para seleccionarlo.
- 2 Haga clic en el cuadro de color para abrir la paleta de colores y seleccione el negro con el valor hexadecimal 000000.

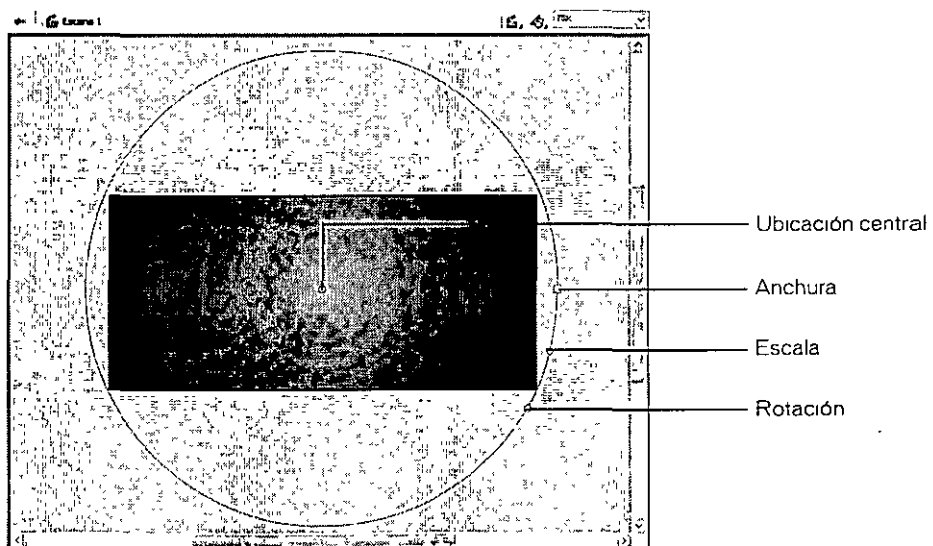
Recuerde que puede escribir el valor hexadecimal en el cuadro de texto Hexadecimal y presionar Intro o Retorno, o bien buscar y seleccionar la muestra de color con el mismo valor hexadecimal.



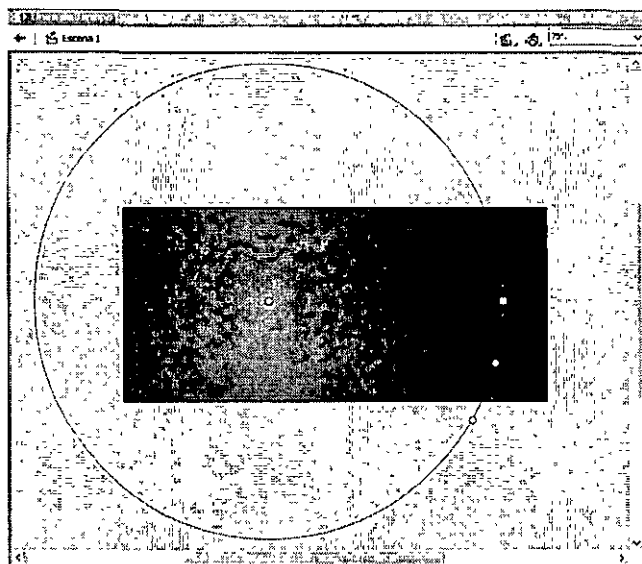
## Transformación del relleno de degradado

Cuando se transforma un objeto, se gira, ajusta o sesga. Puede transformar un relleno con la herramienta Transformación de relleno.

- 1 En la caja de herramientas, seleccione la herramienta Transformación de relleno. En el escenario, haga clic en cualquier lugar dentro del rectángulo.  
Aparece una elipse alrededor del escenario que indica la forma y la ubicación del degradado. La elipse dispone de controles de ubicación, anchura, escala y rotación del degradado radial.

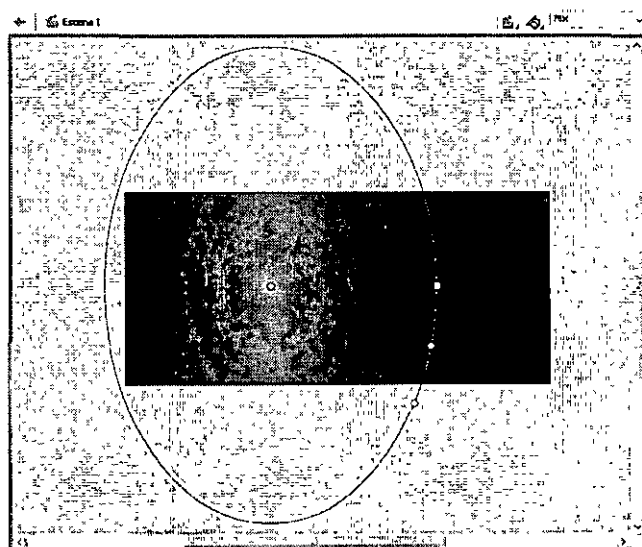


- 2 Arrastre el control central hacia la izquierda del escenario de manera que esté a un tercio aproximadamente del borde izquierdo del escenario, como se muestra en la siguiente ilustración.

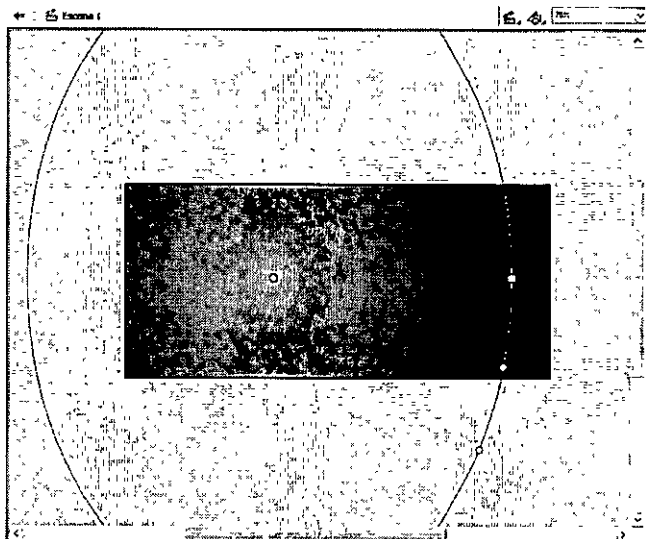


Al cambiar la forma y la ubicación de la elipse, también se modifican la forma y la ubicación de las transiciones del color del escenario.

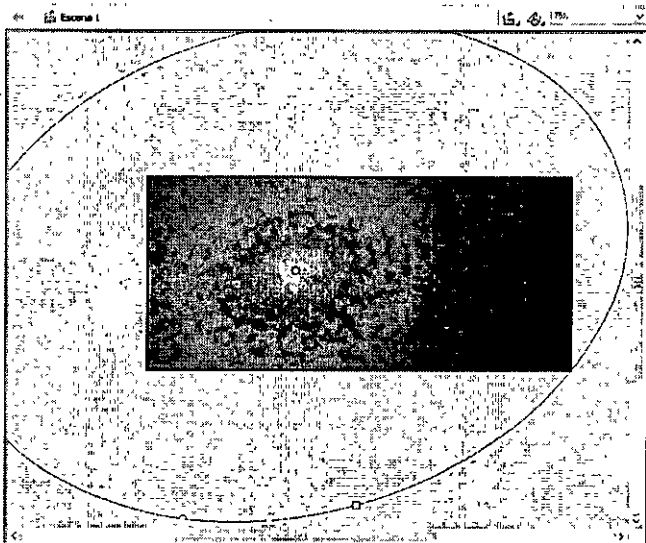
- 3 Arrastre el selector cuadrado de la elipse, que controla la anchura del degradado, hacia la izquierda para estrechar la elipse; la forma aproximada de la elipse aparece en la ilustración siguiente.



- 4 Arrastre el selector central circular, que controla el tamaño del degradado, hacia la derecha para ensanchar la elipse, como se muestra en la ilustración siguiente.



- 5 Arrastre el selector circular inferior, que controla la rotación de la elipse, hacia la izquierda para rotar la elipse al ángulo aproximado que se muestra en la ilustración siguiente.



## Asignación de nombre y bloqueo de una capa

La forma del degradado aparece en la Capa 1 de la línea de tiempo, que actualmente es la única capa del documento. Como preparación para agregar y mover más objetos en el escenario, cambiará el nombre y bloqueará la capa. En la siguiente sección del tutorial creará una nueva capa.

Como ya ha aprendido en la lección Aspectos básicos de las capas, al bloquear la capa se asegura de que no se realicen cambios involuntarios en los objetos de la capa.

- 1 En la línea de tiempo, haga doble clic en el nombre Capa 1 y escriba **Background** para cambiar el nombre de la capa.
- 2 Haga clic fuera del nombre de la capa y, a continuación, haga clic en el icono de candado para bloquear la capa.

## Cómo crear y enmascarar ilustraciones vectoriales

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

Además del degradado, el archivo acabado contiene formas de fondo. Ahora utilizará la herramienta Óvalo para crear las formas.

En concreto, en esta sección aprenderá a realizar las tareas siguientes:

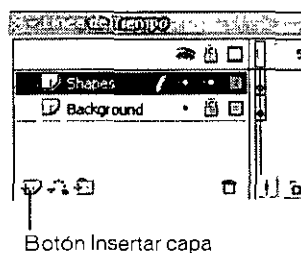
- Agregar una capa
- Crear y “recortar” formas.
- Enmascarar la capa que contiene las formas.

Para completar esta sección, puede continuar trabajando con el archivo `mystiletto fla` o ir a la carpeta de la aplicación Flash y abrir el archivo `Tutorials/FlashIntro/stiletto2 fla`. Si utiliza el archivo `stiletto2 fla`, guárdelo con un nombre nuevo en la carpeta `My_Stiletto` para mantener una versión no modificada del archivo original.

## Cómo agregar una capa

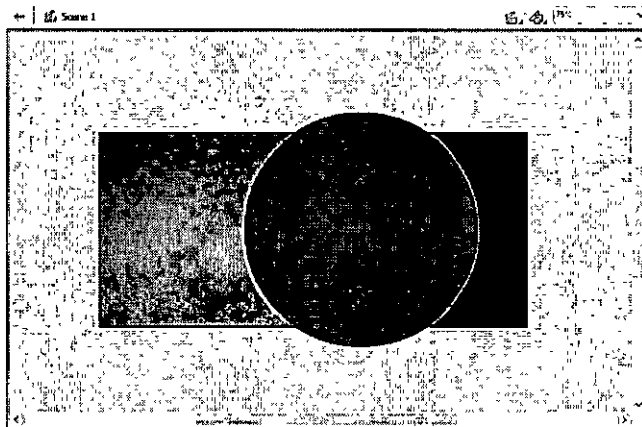
En lugar de crear las formas en la capa `Background`, agregará una nueva capa en la que podrá dibujar las formas.

- 1 Para agregar una nueva capa, elija `Insertar > Capa` o haga clic en el botón `Insertar capa`. Asigne a la nueva capa el nombre `Shapes`.





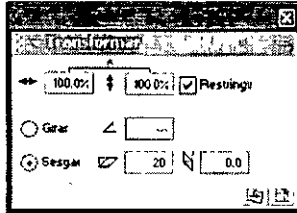
- 2 En la caja de herramientas, seleccione la herramienta Óvalo.
- 3 En el inspector de propiedades, seleccione Muy fina en el menú emergente Estilo del trazo. Haga clic en el control Color de trazo. En la paleta de colores, seleccione el gris con el valor hexadecimal 999999.  
 Recuerde que puede introducir el valor hexadecimal en el cuadro de texto hexadecimal o buscar y hacer clic en la muestra de color que tenga el mismo valor hexadecimal.
- 4 Si el Mezclador de colores no está abierto, elija Ventana > Mezclador de colores. En el menú emergente Estilo de relleno, seleccione Sólido. Haga clic en el control Color de relleno para seleccionarlo. En el campo correspondiente al rojo (R), escriba 109. En los cuadros de texto correspondiente al verde (V) y al azul (A), escriba 45 y, a continuación, presione Intro o Retorno.  
 Así estará especificando los valores para la cantidad de rojo, verde y azul de un color.
- 5 En la línea de tiempo, verifique que la capa Shapes esté seleccionada. En el escenario, restrinja el óvalo a un círculo presionando Mayús mientras arrastra para dibujar un círculo que se extienda desde el área del lienzo situada sobre el escenario al área del lienzo situada bajo el escenario.



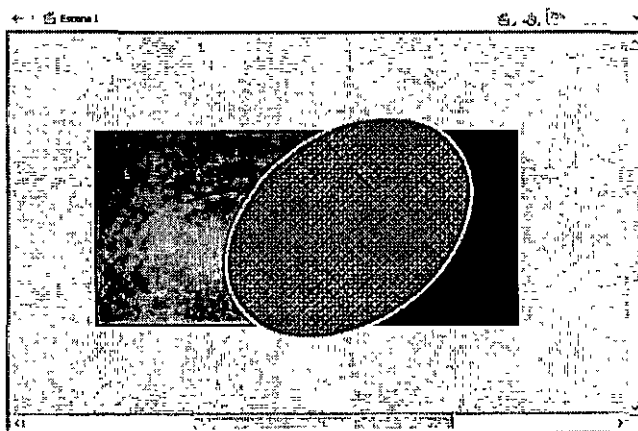
**Nota:** si se equivoca, elija Edición > Deshacer e inténtelo de nuevo.

- 6 Seleccione la herramienta Flecha en la caja de herramientas y haga doble clic en el círculo del escenario para seleccionar el relleno y el trazo.
- 7 Si el panel Transformar no está abierto, elija Ventana > Transformar.

- 8 Para expandir el panel Transformar, haga clic en la flecha blanca situada en la esquina superior izquierda. Seleccione Sesgar y escriba 20,0 en el cuadro de texto Sesgar horizontalmente y, a continuación, presione Intro o Retorno.



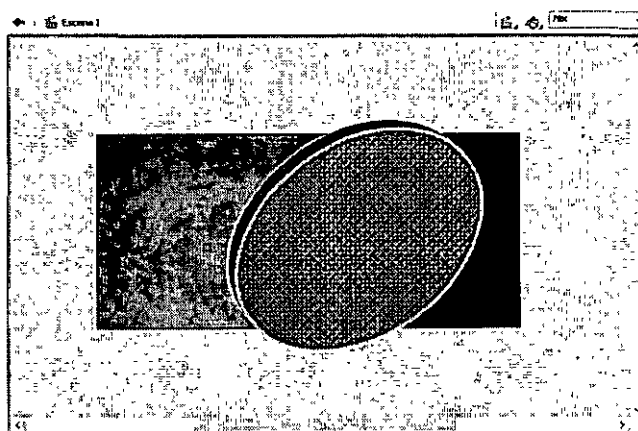
El círculo que ha dibujado se convierte en un óvalo sesgado.



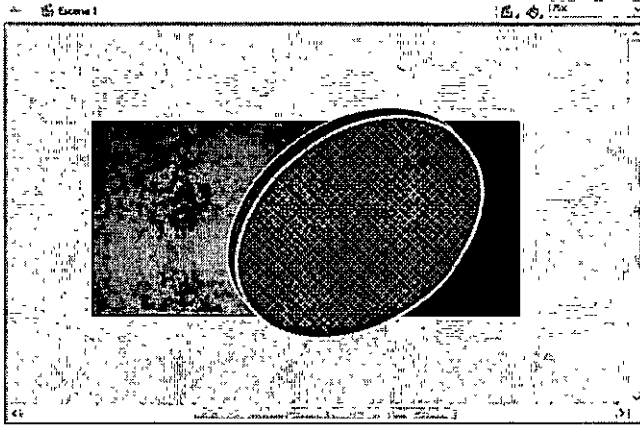
### Creación y transformación de una forma duplicada

Ahora creará y transformará un óvalo duplicado.

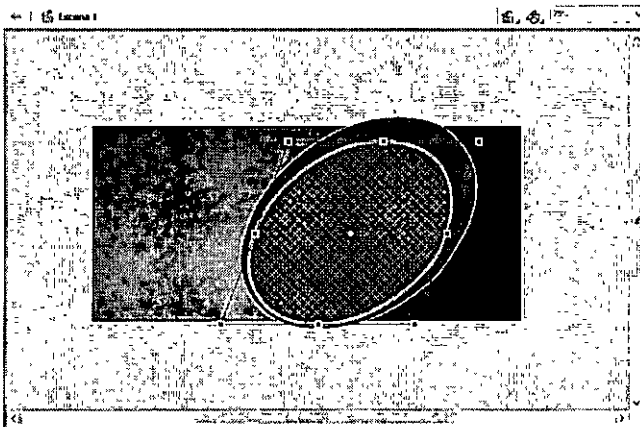
- 1 Con el relleno y el trazo del óvalo aún seleccionado en el escenario, elija Edición > Duplicar.



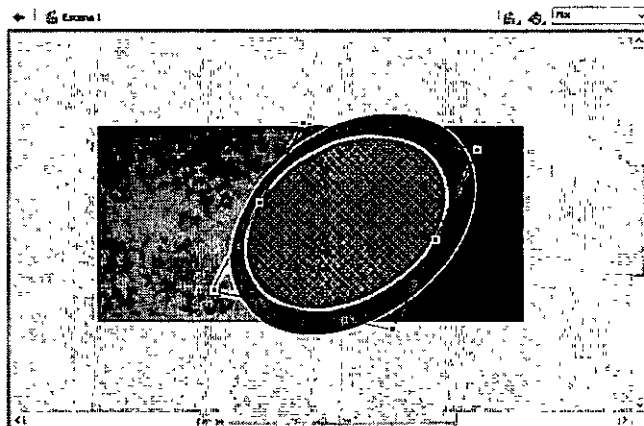
- 2 En el inspector de propiedades, utilice el control Color de relleno para seleccionar el color negro.



- 3 En la caja de herramientas, seleccione la herramienta Transformación libre. Aparece una guía con selectores alrededor del óvalo duplicado.
- 4 Mueva el puntero sobre un selector de esquina hasta que aparezca el indicador diagonal con flechas en los dos extremos. Arrastre el selector hacia dentro para reducir el óvalo. Verifique que el trazo del óvalo interior no toque el trazo del óvalo exterior.



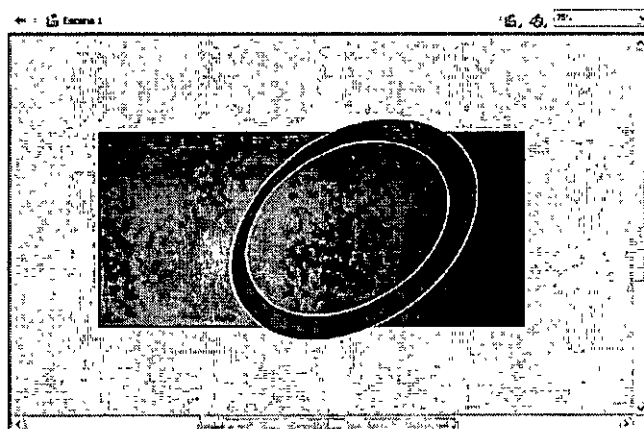
- 5 Mueva el puntero sobre el selector de esquina hasta que el puntero se transforme en un indicador de rotación circular. Arrastre el indicador de rotación a la izquierda para rotar el óvalo a la posición aproximada que se muestra en la ilustración siguiente.



### Creación de un recorte con el duplicado

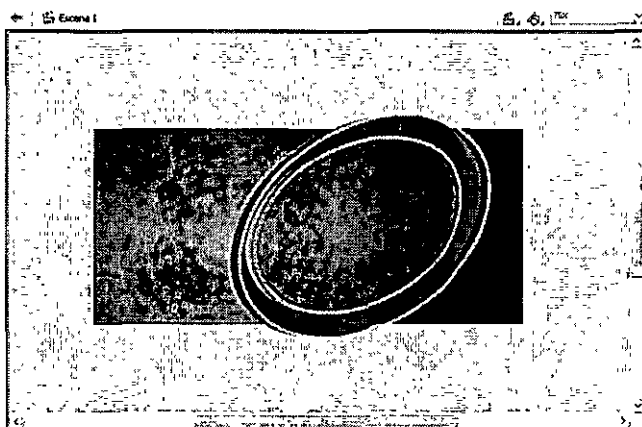
Cuando se crea una forma encima de otra en la misma capa y ambas formas son de colores diferentes y no están agrupadas, la forma de encima “recorta” el área de la forma de abajo. Ahora eliminará el óvalo duplicado para ver el efecto de recorte.

- 1 Con la guía de la herramienta Transformación libre alrededor del óvalo duplicado, haga clic en cualquier punto del escenario o del lienzo lejos de las formas y, a continuación, haga clic en el relleno del óvalo interior. Presione la tecla Supr del teclado para eliminar el relleno.



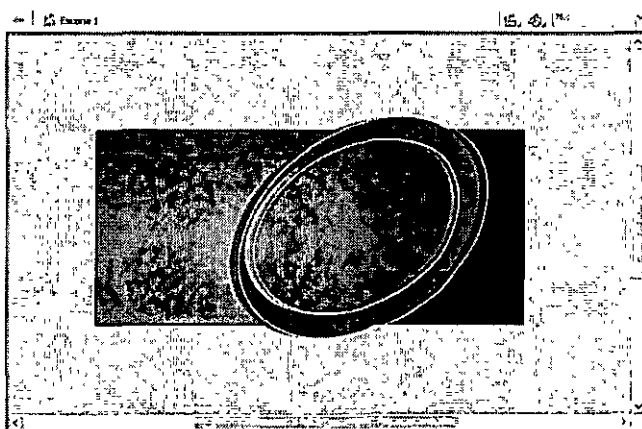
El óvalo dispone ahora de un trazo exterior y un trazo interior.

- 2 Con la herramienta Flecha, haga clic en el trazo exterior del óvalo para seleccionarlo y, a continuación, haga clic mientras presiona la tecla Mayús para seleccionar también el trazo interior. Arrastre ligeramente los trazos hacia la derecha del relleno, como se muestra en la ilustración siguiente.

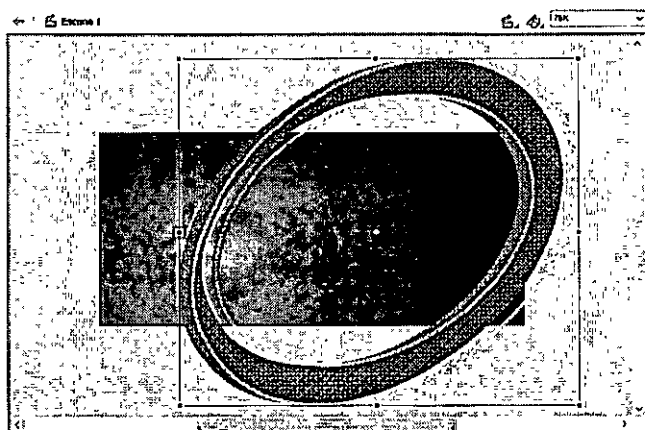


Cada área del color de relleno dentro del área dividida por el trazo representa un segmento diferenciado al que se puede dar un color por separado.

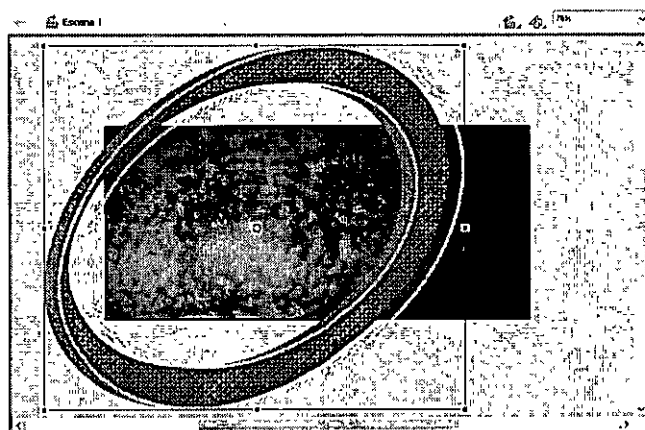
- 3 Seleccione un área del relleno de la forma y utilice el Mezclador de colores para cambiar el color de relleno por una sombra marrón cuyo valor sea 117 para el rojo, 78 para el verde y 53 para el azul. Si lo desea, repita este paso para cambiar otra área de relleno a una sombra marrón más clara, como se muestra en la ilustración siguiente:



- 4 Seleccione la herramienta Transformación libre. Arrastre el puntero alrededor de las formas del fondo del óvalo para seleccionar todas las formas y, a continuación, arrastre el selector de esquina derecho de la guía para ensanchar las formas, como se muestra en la ilustración siguiente.



- 5 Arrastre las formas del escenario para que parte de la curva aparezca en la esquina superior izquierda y al lado derecho del escenario.



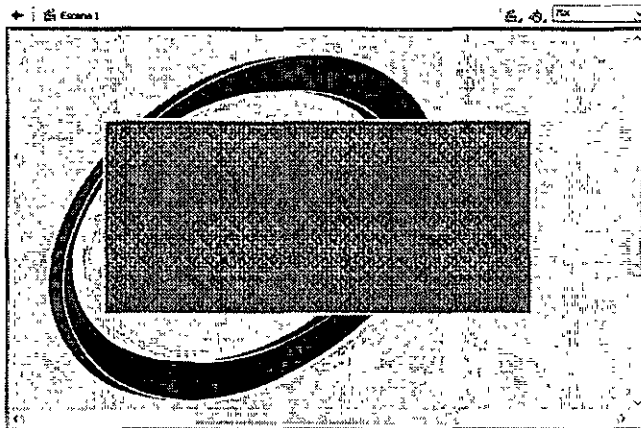
**Nota:** mientras vaya completando el tutorial no olvide guardar el archivo con frecuencia

## Creación de una máscara

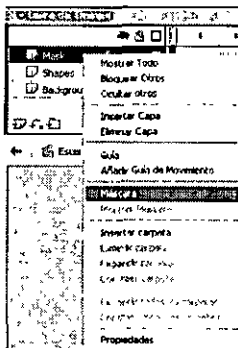
La ilustración que ha creado en la capa Shapes sobresale del escenario hasta el área del lienzo. Aunque el área del lienzo no aparecerá en la película publicada, la ilustración que sobresale del escenario puede resultar molesta en el entorno de edición. Si bien puede borrar la parte de las formas que se extiende hasta el lienzo, es mejor aplicar una máscara sobre el escenario para que sólo permanezca visible el área que se encuentra bajo la máscara (todo el escenario, en este caso). De este modo, si desea volver a las formas para modificarlas, éstas permanecerán intactas.

- 1 Con la capa Shapes seleccionada, agregue una capa nueva a la línea de tiempo y asígnele el nombre Mask.
- 2 En la caja de herramientas, seleccione la herramienta Rectángulo y dibuje un rectángulo que vaya de la esquina superior izquierda del escenario a la esquina inferior derecha.

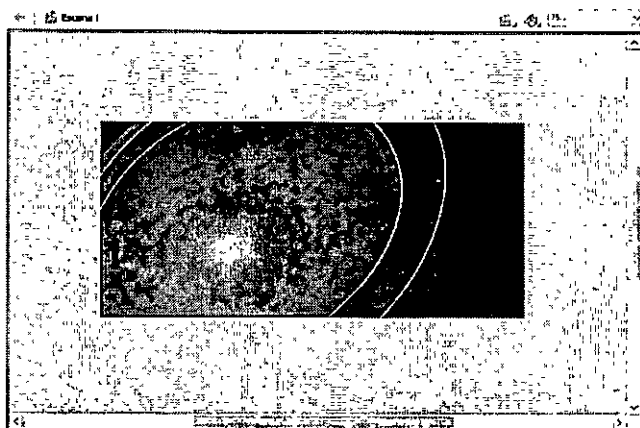
Este rectángulo es la forma de la máscara. Todo lo que se encuentre bajo el rectángulo será visible.



- 3 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el nombre de la capa Mask en la línea de tiempo y elija Mask en el menú contextual.



La capa se convierte en una capa de máscara, señalada por un icono de una flecha hacia abajo. La capa situada inmediatamente debajo está vinculada a la capa Mask y su contenido se muestra a través del área rellena de la máscara. El nombre de capa de máscara aparece con sangría y su icono cambia a una flecha que apunta a la derecha. La ilustración del lienzo ya no está visible en el escenario.



Las capas de máscara deben estar bloqueadas para que se muestre el efecto Mask. Para editar las formas, puede desbloquear las capas Mask y Shapes. Cuando acabe de editar la ilustración, bloquee las capas de nuevo para invocar la máscara.

- 4 Guarde el archivo.

## Interpolación de efectos de mapa de bits dentro de un clip de película

Además de crear ilustraciones vectoriales en Macromedia Flash, puede importar imágenes de mapa de bits, que utilizan píxeles para visualizar gráficos, en la película Flash y aplicar varios efectos de color. En esta sección, realizará las tareas siguientes:

- Importar imágenes de mapa de bits
- Modificar la compresión de mapa de bits
- Crear y editar un símbolo de clip de película
- Interpolación de efectos de mapa de bits para que aumenten progresivamente o se desvanezcan las vistas del coche

Para completar esta sección, puede continuar trabajando con el archivo `mystiletto fla` o ir a la carpeta de la aplicación Flash y abrir el archivo `Tutorials/FlashIntro/stiletto3 fla`. Si utiliza el archivo `stiletto3 fla`, guárdelo con un nombre nuevo en la carpeta `My_Stiletto` para mantener una versión no modificada del archivo original.



## Importación de imágenes a la biblioteca

Cuando importe un archivo a Macromedia Flash, puede importarlo directamente a la biblioteca.

1 En la línea de tiempo, agregue una capa nueva y asígnele el nombre **Images**.

2 Elija Archivo > Importar a biblioteca.

Al seleccionar Importar a biblioteca en lugar de Importar, las imágenes deben colocarse en el escenario para que aparezcan.

3 Vaya a la carpeta Tutorials/FlashIntro/Assets, situada en la carpeta de la aplicación Flash, seleccione el archivo view1.png y, a continuación, haga clic mientras mantiene presionada la tecla Mayús para agregar los archivos view2.png y view3.png a la selección. Haga clic en Abrir.

4 En el cuadro de diálogo Configuración de la importación PNG de Fireworks, haga clic en la opción Importar como una única imagen sin capas y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Las tres imágenes están ahora en la biblioteca.

## Modificación de la compresión de mapa de bits

Cuando se importa una imagen, se pueden comprobar y modificar los valores que comprimen la imagen. Aunque la compresión de imágenes reduce el tamaño de los archivos de la película, puede afectar a la calidad de la imagen: el objetivo es encontrar un equilibrio entre la configuración de la compresión y la calidad de la imagen.

1 Si el panel Biblioteca no está abierto, elija Ventana > Biblioteca. Amplíe la ventana, si es necesario, para ver los tres archivos que ha importado.

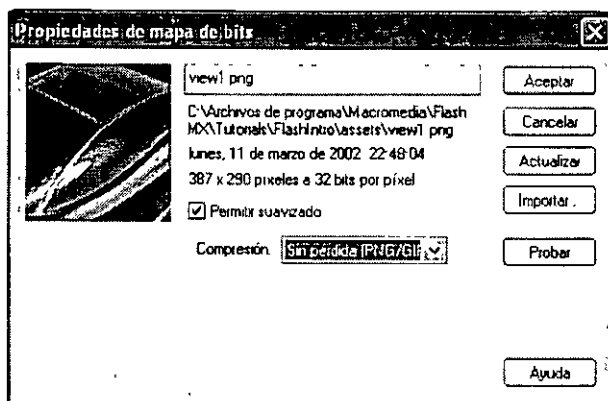


2 Haga doble clic en el archivo view1.png.

La compresión JPEG es la selección predeterminada.

3 En el menú emergente Compresión, seleccione Sin pérdida (PNG/GIF) para obtener una mayor calidad de imagen.

- 4 Para probar cómo aparece la imagen con la nueva configuración, haga clic en Probar. Si es necesario, arrastre el coche a la ventana de previsualización. Cuando haya previsualizado la imagen, haga clic en Aceptar.

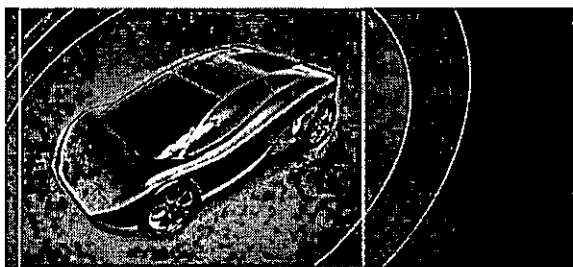


- 5 Vuelva al panel Biblioteca. Haga doble clic en el archivo view2.png, repita el paso 3 y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- 6 En el panel Biblioteca, haga doble clic en view3.png, especifique Sin pérdidas (PNG/GIF) y haga clic en Aceptar.

## Creación de un símbolo de clip de película

En el archivo final, tres visualizaciones del coche eléctrico aumentan progresivamente o se desvanecen en la escena de apertura. Este efecto se consigue creando un símbolo de clip de película que tenga una línea de tiempo independiente de la línea de tiempo principal. A continuación, interpolará la transparencia alfa entre tres visualizaciones del coche para crear un efecto de aumento/desvanecimiento progresivo. Para empezar a crear el efecto primero deberá crear el clip de película.

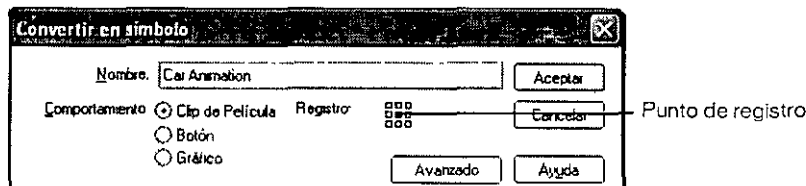
- 1 Con la capa Images aún seleccionada en la línea de tiempo, arrastre el objeto view1.png del panel Biblioteca al escenario y coloque el coche en el área donde el fondo de degradado sea menos oscuro.



- 2 Elija Insertar > Convertir en símbolo o presione F8.

- 3 En el cuadro de diálogo Convertir en símbolo, asigne al símbolo el nombre **Car Animation**. Verifique que Clip de película esté seleccionado y que el cuadro central esté seleccionado en el indicador Registro y haga clic en Aceptar.

Los mapas de bits, como otros objetos de Macromedia Flash, disponen de puntos de registro utilizados para posiciones y transformaciones. Al alinear las tres visualizaciones del coche en el clip de película, éstas deben alinearse con relación a un punto de registro central.



## Edición de un símbolo

Para ver la línea de tiempo del clip de película, debe estar en modo de edición de símbolos. Puede abrir el modo de edición de símbolos haciendo doble clic en el símbolo en el escenario o en el panel Biblioteca.

- 1 En el escenario, haga doble clic en el coche para abrir el modo de edición de símbolos.  
El nombre del símbolo aparece sobre el área del lienzo, junto con un vínculo para Scene 1 que retrocede a la película principal.  
En modo de edición de símbolos, aparecerá la línea de tiempo del clip de película en lugar de la línea de tiempo de la película principal.
- 2 Cambie el nombre de Capa 1 por el de View 1 Fade.
- 3 El coche que se visualiza en el escenario es una imagen de mapa de bits, no un símbolo, dentro del símbolo Car Animation. Convierta el coche en un símbolo seleccionándolo en el escenario y presionando F8.
- 4 En el cuadro de diálogo Convertir en símbolo, asigne al símbolo el nombre **View 1 Car** y, a continuación, verifique que Clip de película esté seleccionado.
- 5 Verifique que el cuadrado central esté seleccionado en el indicador Registro y haga clic en Aceptar.
- 6 Desplácese horizontalmente por la línea de tiempo hasta que llegue al fotograma 105. Seleccione el fotograma y elija Insertar > Fotograma clave o presione F6 para agregar un fotograma clave.

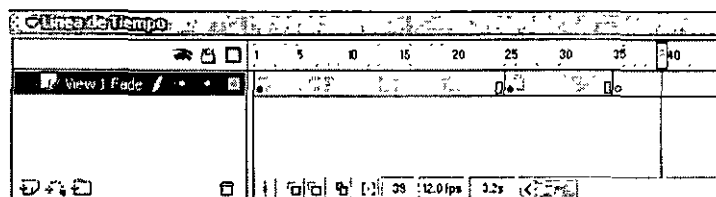
El indicador Fotograma actual muestra el fotograma seleccionado.



- 7 Agregue fotogramas clave a los fotogramas 25 y 35.

- 8 Agregue un fotograma clave al fotograma 34 y, a continuación, haga clic en cualquier lugar de la capa entre los fotogramas 36 y 104 y presione la tecla Supr del teclado.

Aparece un fotograma clave vacío en el fotograma 35 y el coche no aparece en el escenario a partir del fotograma 35.

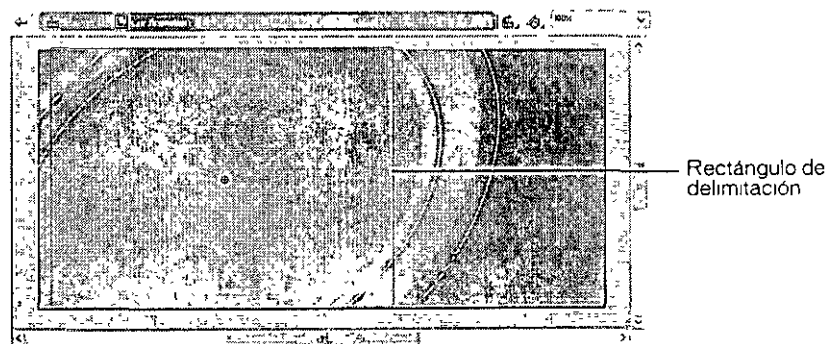


**Nota:** si se equivoca al agregar fotogramas clave y desea eliminarlos, seleccione uno o más fotogramas y haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras mantiene presionada la tecla Control (Macintosh) y, a continuación, elija Borrar fotograma clave en el menú contextual.

### Interpolación de efectos de mapa de bits

La creación de una interpolación de efecto de mapa de bits es similar a la creación de una interpolación de movimiento recto: se especifica la configuración de los fotogramas clave de inicio y de fin y, a continuación, se especifica la interpolación para esos fotogramas y los fotogramas intermedios. Macromedia Flash crea la animación de transición desde el primer fotograma clave de la animación hasta el último.

- 1 En la línea de tiempo de Car Animation, seleccione el fotograma 34 y, a continuación, haga clic en View 1 Car en el escenario para que el inspector de propiedades muestre las propiedades del clip de película.
- 2 En el menú emergente Color del inspector de propiedades, seleccione Alfa. En el menú emergente Valor para alfa, escriba 0% en el cuadro de texto y presione Intro o Retorno o utilice el deslizador para seleccionar 0%.



- 3 En la línea de tiempo, seleccione un fotograma entre los fotogramas 25 y 34. En el inspector de propiedades, seleccione Movimiento en el menú emergente Interpolación.

Una flecha con una línea sólida abarca los fotogramas clave interpolados. Una línea discontinua entre los fotogramas clave indica que la interpolación no se ha implementado correctamente, lo que ocurre con frecuencia cuando falta un fotograma clave de inicio o de fin.

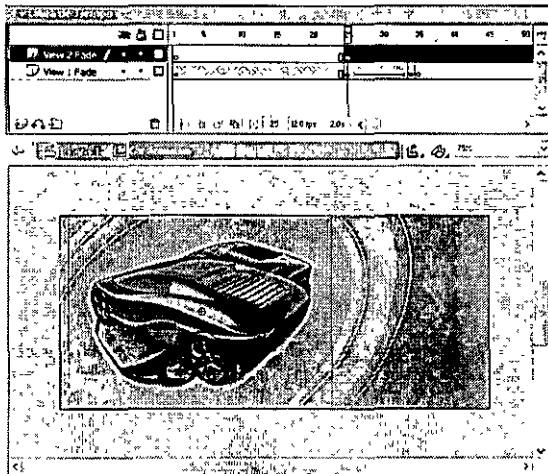
## Aparición progresiva del segundo coche

Mientras View 1 Car se desvanece, otra visualización del coche aparecerá progresivamente.

- 1 Agregue una nueva capa a la línea de tiempo de Car Animation y asígnele el nombre View 2 Fade.
- 2 En la capa View 2 Fade, agregue un fotograma clave al fotograma 25.
- 3 Con la cabeza lectora aún en el fotograma 25, arrastre el objeto view2.png del panel Biblioteca al escenario.
- 4 Si el panel Información no está abierto, elija Ventana > Información. Verifique que el cuadrado central esté seleccionado en el indicador Registro y, a continuación, escriba 0 en el cuadro de texto de la coordenada X y 0 en el cuadro de texto de la coordenada Y. Presione Intro o Retorno.

El inspector de propiedades también dispone de cuadros de texto X e Y; sin embargo, estas coordenadas se establecen con relación a un punto de registro en la esquina superior izquierda del clip de película.

- 5 Seleccione view2.png en el escenario y presione F8 para convertirlo en símbolo. En el cuadro de diálogo Convertir en símbolo, asigne al símbolo el nombre View 2 Car. Verifique que Clip de película esté seleccionado y haga clic en Aceptar.



- 6 En el inspector de propiedades de clips de película, seleccione Alfa en el menú emergente Color y escriba 0% en el cuadro de texto Valor para alfa.
- 7 Agregue un fotograma clave al fotograma 35 de la capa View 2 Fade.
- 8 En el escenario, haga clic dentro del rectángulo de delimitación del coche transparente. En el inspector de propiedades de clips de película, introduzca 100% en el cuadro de texto Valor para alfa.
- 9 En la capa View 2 Fade, seleccione un fotograma entre los fotogramas 25 y 34. En el inspector de propiedades, seleccione Movimiento en el menú emergente Interpolación.

## Desvanecimiento del segundo coche

Ahora creará la animación que hace que el segundo coche se desvanezca.

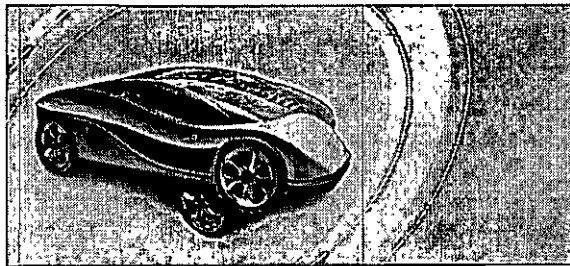
- 1 En la capa View 2 Fade, agregue un fotograma clave al fotograma 60.
- 2 En la capa View 2 Fade, agregue un fotograma clave al fotograma 70 y otro fotograma clave al fotograma 69.
- 3 Seleccione el fotograma clave en el fotograma 69 de la capa View 2 Fade. Seleccione View 2 Car en el escenario y utilice el inspector de propiedades para seleccionar una transparencia alfa del 0%.
- 4 En la capa View 2 Fade, seleccione un fotograma entre los fotogramas 60 y 68. En el inspector de propiedades, seleccione Movimiento en el menú emergente Interpolación.
- 5 Haga clic en un fotograma de la capa View 2 Fade entre los fotogramas 71 y 105 y presione Supr.

*Nota:* conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia

## Aparición progresiva del tercer coche

A medida que el segundo coche se desvanece, el tercer coche aparece progresivamente. Ahora crearemos esta animación.

- 1 Con la capa View 2 Fade seleccionada, agregue una nueva capa a la línea de tiempo y asígnele el nombre View 3 Fade.
- 2 En la capa View 3 Fade, agregue un fotograma clave al fotograma 60.
- 3 Con el fotograma 60 aún seleccionado, arrastre el objeto view3.png del panel Biblioteca al escenario. Utilice el panel Información (elija Ventana > Información si el panel está cerrado) para especificar 0 tanto para la coordenada X como para la coordenada Y, así como para verificar que el punto de registro esté centrado, como ha hecho para view2.png.
- 4 Seleccione view3.png en el escenario y presione F8 para convertirlo en un símbolo. En el cuadro de diálogo Convertir en símbolo, asigne al símbolo el nombre View 3 Car. Verifique que Clip de película esté seleccionado y haga clic en Aceptar.



- 5 En el inspector de propiedades, seleccione Alfa en el menú emergente Color y escriba 0% en el cuadro de texto Valor para alfa.
- 6 Agregue un fotograma clave al fotograma 70 de la capa View 3 Fade.

- 7 En el escenario, efectúe su selección dentro del rectángulo de delimitación de View 3 Car. En el inspector de propiedades, introduzca 100% en el cuadro de texto Valor para alfa.
- 8 En la capa View 3 Fade, seleccione un fotograma entre los fotogramas 60 y 69. En el inspector de propiedades, seleccione Movimiento en el menú emergente Interpolación.

### Desvanecimiento del tercer coche

Ahora creará la animación que hace que el tercer coche se desvanezca.

- 1 En la capa View 3 Fade, agregue un fotograma clave a los fotogramas 95 y 105.
- 2 Con el fotograma 105 seleccionado en la capa View 3 Fade, seleccione View 3 Car en el escenario y utilice el inspector de propiedades para seleccionar una transparencia alfa del 0%.
- 3 En la capa View 3 Fade, seleccione un fotograma entre los fotogramas 95 y 104. En el inspector de propiedades, seleccione Movimiento en el menú emergente Interpolación.

### Aparición progresiva del primer coche

Mientras el tercer coche se desvanece, el primer coche debe aparecer progresivamente para completar la animación.

- 1 En la capa View 1 Fade, agregue un fotograma clave al fotograma 95.
- 2 Con el fotograma 95 aún seleccionado, arrastre el clip de película View 1 Car (no view1.png) del panel Biblioteca al escenario.
- 3 En el panel Información, escriba 0 en el cuadro de texto de la coordenada X y 0 en el cuadro de texto de la coordenada Y. Presione Intro o Retorno.
- 4 En el inspector de propiedades, seleccione Alfa en el menú emergente Color y escriba 0% en el cuadro de texto Valor para alfa.
- 5 Seleccione el fotograma 104 de la capa View 3 Fade.
- 6 Haga clic dentro del rectángulo de delimitación del clip de película View 1 Car en el escenario. En el inspector de propiedades, introduzca 100% en el cuadro de texto Valor para alfa.
- 7 En la capa View 1 Fade, seleccione un fotograma entre los fotogramas 95 y 104. En el inspector de propiedades, seleccione Movimiento en el menú emergente Interpolación.

**Nota:** conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia

### Prueba de la película

En cualquier momento durante la edición podrá probar cómo se reproducirá la película como archivo SWF.

- 1 Guarde la película y elija Control > Probar película.  
Macromedia Flash exporta una copia SWF de su película.  
En la película SWF, la animación se reproduce de forma automática de forma continua.
- 2 Cuando termine de ver la película, cierre el archivo SWF haciendo clic en su cuadro de cierre. En el documento de Flash, elija Edición > Editar documento o haga clic en Scene 1 para volver a la línea de tiempo principal.

## Carga de texto dinámico en tiempo de ejecución

En la lección Adición y edición de texto ha practicado cómo escribir texto directamente en el escenario. Puede diseñar también la película para que incluya texto de archivos externos. Uno de los modos más sencillos para hacerlo es con la acción `loadVariables` para cargar texto en un campo de texto dinámico en tiempo de ejecución. En el archivo FLA puede especificar atributos de texto tales como el estilo de fuente, el tamaño y el color para el campo de texto dinámico. Una ventaja de mantener texto en archivos externos es que todo aquel que desee modificar el texto puede trabajar con el archivo de texto en lugar de con el archivo FLA.

En esta sección aprenderá a realizar las tareas siguientes:

- Importar y alinear un logotipo
- Crear un campo de texto dinámico
- Utilizar el inspector de propiedades para asignar un nombre de variable de texto
- Utilizar la acción `loadVariables` para cargar texto de un archivo externo

Para completar esta sección, puede continuar trabajando con el archivo `mystiletto fla` o ir a la carpeta de la aplicación Flash y abrir el archivo `Tutorials/FlashIntro/stiletto4 fla`. Si utiliza el archivo `stiletto4 fla`, guárdelo con un nombre nuevo en la carpeta `My_Stiletto` para mantener una versión no modificada del archivo original.

### Importación del logotipo

Antes de crear el campo de texto dinámico, importará el logotipo, que es un archivo de Macromedia FreeHand para el que Macromedia Flash agrega de forma automática una capa en la línea de tiempo.

Observe que, si desea editar el documento original antes de llevarlo a Flash, puede simplemente copiarlo y pegarlo, o arrastrarlo y colocarlo desde Macromedia FreeHand. El resultado puede ser un mejor flujo de trabajo.

1 En la línea de tiempo, seleccione la capa `Images` y agregue una nueva capa encima de ésta. Asigne a la nueva capa el nombre `Copy`.

2 Con la capa `Copy` seleccionada, elija `Archivo > Importar`.

Recordará que ya en otra sección de este tutorial importó objetos a la biblioteca. Ahora importará el logotipo para que aparezca en el escenario.

3 Busque en la carpeta de la aplicación Flash la carpeta `Tutorials/FlashIntro/Assets`, haga clic en `logo.fh10` y, a continuación, haga clic en `Abrir`.



- 4 En el cuadro de diálogo Importar de FreeHand, verifique que Escenas, Capas y Todo estén seleccionados. Compruebe también que las opciones Incluir capas de fondo y Mantener texto como bloques estén seleccionadas y, a continuación, haga clic en Aceptar.



- 5 En la línea de tiempo, Flash ha creado una capa denominada Logo. Arrastre el nombre Logo para mover la capa debajo de la capa Copy.
- 6 Puede especificar las coordenadas de escenario para el logotipo. En el inspector de propiedades, con el logotipo seleccionado, escriba 10 en el cuadro de texto X y 20 en el cuadro de texto Y. A continuación, presione Intro o Retorno.
- 7 En la línea de tiempo, bloquee la capa Logo.

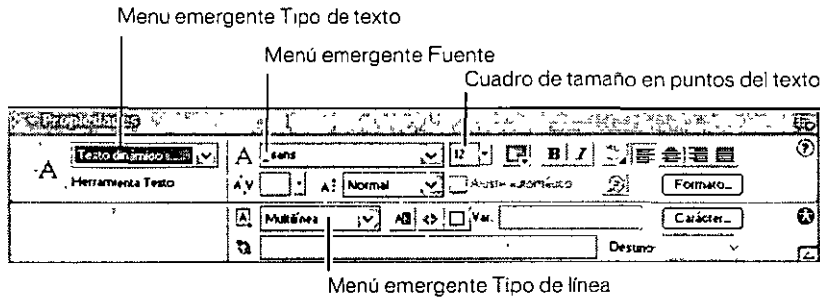


## Creación de un campo de texto dinámico

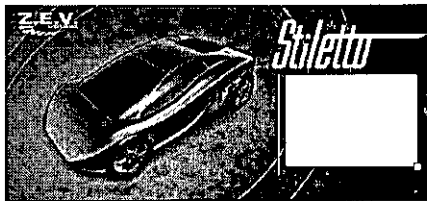
Ahora creará un campo de texto dinámico. En lugar de escribir texto en el campo, especificará el texto de la variable que se carga en el campo en tiempo de ejecución.

- 1 En la línea de tiempo, seleccione la capa Copy. En la caja de herramientas seleccione la herramienta Texto. En el inspector de propiedades, seleccione Texto dinámico en el menú emergente Tipo de texto.
- 2 En el menú emergente Fuente, seleccione `_sans`.  
`_sans` es una fuente de dispositivo apropiada para texto de pequeño tamaño en diferentes plataformas. Para más información acerca de las fuentes de dispositivos, consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Utilización de fuentes de dispositivos (sólo texto horizontal).
- 3 En el cuadro de tamaño escriba 12.

- 4 Haga clic en Color de texto (relleno) y seleccione amarillo, con el valor hexadecimal FFCC00.
- 5 En el menú emergente Tipo de línea, seleccione Multilínea, que se utiliza para varias líneas de texto que se ajustarán.



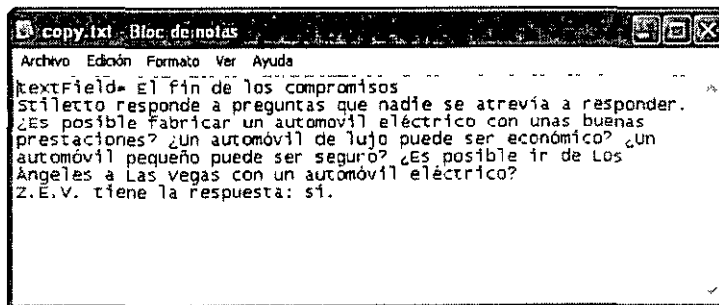
- 6 En el escenario, haga clic debajo del logotipo. Arrastre el puntero para crear un campo de texto con la anchura del texto del logotipo y la profundidad aproximada de la línea vertical que está agrupada con el logotipo, como se muestra en la ilustración siguiente.



- 7 En el inspector de propiedades, escriba `textField` en el campo de texto Var.

Var

El archivo de texto que se cargará en el campo de texto dinámico (tal como se ve en la ilustración siguiente) incluye texto que da nombre a la variable: `textField=`. Cuando se introduce este nombre en el cuadro de texto Var, se está asignando un nombre a la variable que la película debe cargar.



## Utilización de la acción loadVariables para cargar texto

La acción loadVariables incluye un parámetro para especificar la ruta al texto de la variable. El texto se encuentra en un archivo denominado copy.txt de la carpeta Tutoriales/FlashIntro/Assets.

- 1 En la línea de tiempo, agregue una capa nueva y asígnele el nombre **Actions**. Si es necesario, arrastre la capa Actions a la parte superior de la línea de tiempo.

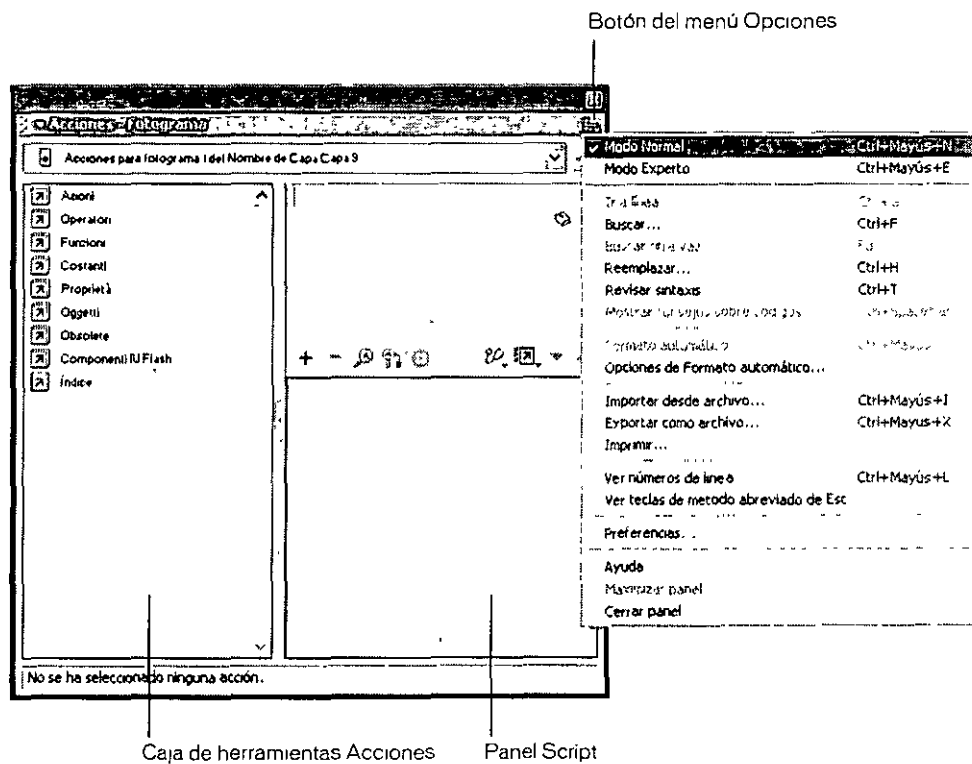
Se recomienda mantener las acciones en la capa superior de una línea de tiempo.

- 2 Si el panel Acciones no está abierto, elija **Ventana > Acciones**. Amplíe el panel Acciones, si es necesario, haciendo clic en la flecha blanca de la barra de título para expandir la ventana o arrastrando la esquina inferior derecha del panel para ver la caja de herramientas Acciones y el panel Script.

El tipo de panel Acciones que se muestra depende del objeto al que se está agregando una acción. Si, por ejemplo, seleccionó un fotograma, el panel Acciones muestra las acciones de los fotogramas. Si seleccionó un botón, el panel Acciones muestra las acciones de los botones.

- 3 Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha de la barra de título para mostrar el menú emergente. Compruebe que se ha seleccionado el modo normal y no el experto.

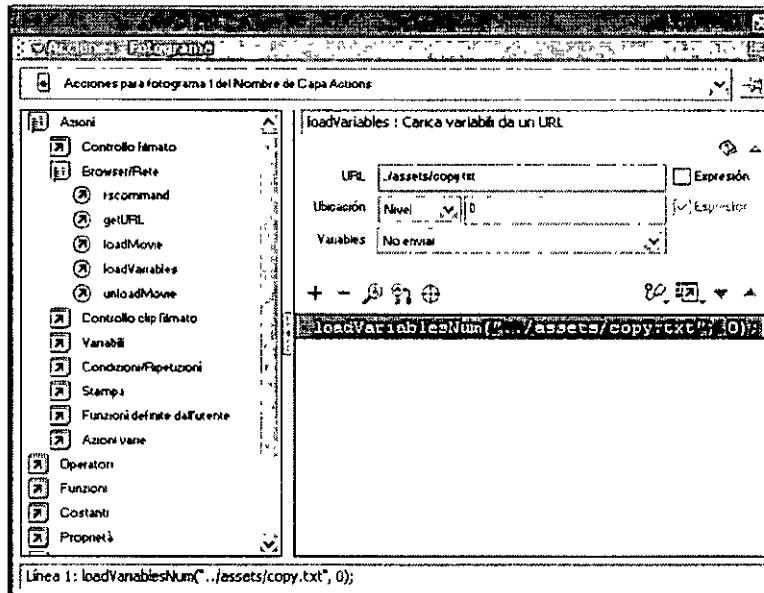
El modo experto ofrece funciones que son útiles para los usuarios con más experiencia en ActionScript. En modo normal, los campos de parámetros y controles le guían en la creación de código de ActionScript.



- 4 En la caja de herramientas Acciones, elija Acciones > Navegador/Red y, a continuación, haga clic en loadVariables.

El código de ActionScript se agrega al panel Script. Los parámetros de la acción aparecen sobre el panel Script.

- 5 En el cuadro de texto URL, escriba la ruta al archivo de texto: ../assets/copy.txt.



## Prueba de la película

- Guarde la película y, a continuación, elija Control > Probar película.  
También puede presionar Ctrl+Intro (Windows) o Comando+Retorno (Macintosh).

## Cómo agregar animación y navegación a botones

Cuando se especifica que un símbolo nuevo es un botón, Macromedia Flash crea la línea de tiempo para los estados del botón. En la lección Creación de botones, ha aprendido a cambiar el color de relleno de una forma dentro de un estado de botón. En esta sección, aprenderá más acerca de la modificación de botones, incluida la animación a un botón.

En concreto, en esta sección aprenderá a realizar las tareas siguientes:

- Importar una biblioteca de otro archivo FLA
- Alinear botones
- Agregar animación a un estado de botón
- Agregar navegación a un botón para establecer un vínculo con un sitio Web
- Utilizar la función Habilitar botones simples.
- Agregar navegación con botones

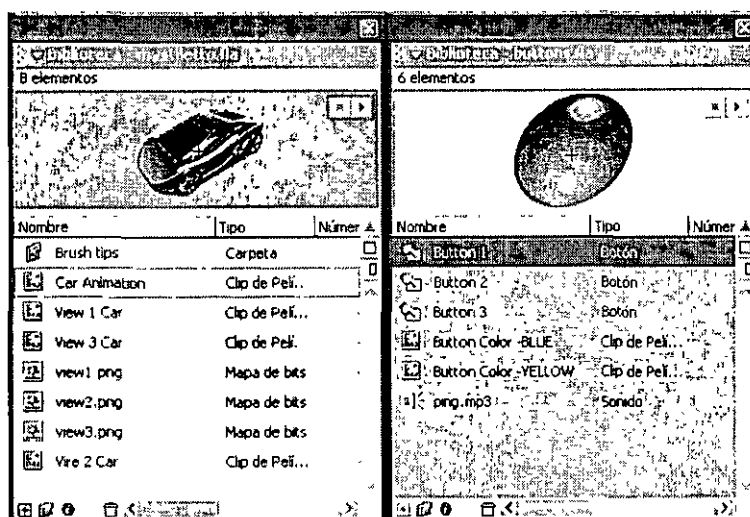
Para completar esta sección, puede continuar trabajando con el archivo mystiletto fla o ir a la carpeta de la aplicación Flash y abrir el archivo Tutoriais/FlashIntro/stiletto5 fla. Si utiliza el archivo stiletto5 fla, guárdelo con un nombre nuevo en la carpeta My\_Stiletto para mantener una versión no modificada del archivo original.

## Importación de la biblioteca de otro archivo FLA

Los botones que utilizará en la película residen en la biblioteca de otro archivo FLA. Para utilizar los botones, abra como una biblioteca el archivo FLA que contiene los botones.

- 1 Con el panel Biblioteca abierto, elija Archivo > Abrir como biblioteca. En la carpeta de la aplicación Flash busque la carpeta Tutoriais/FlashIntro/Assets y haga doble clic en el botón buttons fla.

La biblioteca del archivo buttons fla aparece junto a la biblioteca del documento.

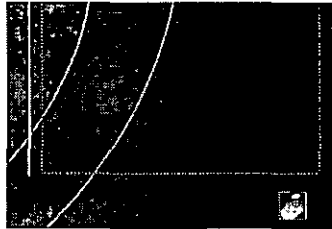


## Alineación de botones

Puede alinear los tres botones a lo largo de los ejes vertical y horizontal con el panel Alinear.

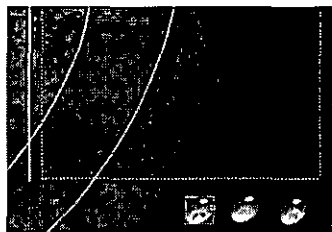
- 1 En la línea de tiempo, con la capa Copy seleccionada, agregue una capa nueva y asígnele el nombre Buttons. Bloquee todas las capas excepto la capa Buttons.
- 2 En el menú emergente Ver del escenario, situado a la derecha sobre el escenario, introduzca 150% para ampliar la vista del escenario. A continuación, desplácese a la parte inferior derecha del escenario.

- 3 Arrastre el botón 1 del panel de la biblioteca buttons.fla y colóquelo debajo de la esquina inferior derecha del campo de texto dinámico.

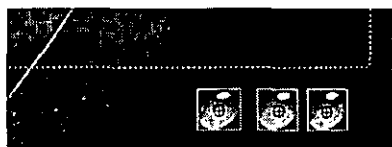


Cuando se arrastra un botón del panel de la biblioteca buttons.fla, el botón pasa a formar parte de la biblioteca del documento.

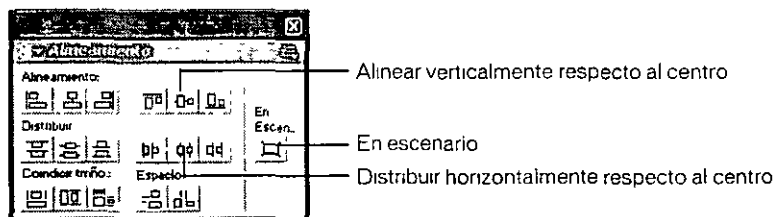
- 4 Arrastre el botón 2 y el botón 3 del panel de la biblioteca buttons.fla y colóquelos a la izquierda del botón 1. Utilice el espaciado aproximado que se muestra en la ilustración siguiente:



- 5 Con la herramienta Flecha, arrastre el puntero para seleccionar los tres botones



- 6 Para abrir el panel Alinear, elija Ventana > Alinear. Verifique que En escenario no esté seleccionado (en este momento no alineará los botones con el escenario). Haga clic en Alinear verticalmente respecto al centro y, a continuación, haga clic en Distribuir horizontalmente respecto al centro.



Los botones se alinean en el escenario.

## Habilitación de botones simples

Cuando la función Habilitar botones simples está activa, puede oír los sonidos incluidos con los botones 2 y 3 y puede ver los colores utilizados para los estados de los botones. No se reproduce el diseño más complejo de botones, como las animaciones.

- 1 Elija Control > Habilitar botones simples y, a continuación, sitúese sobre cada botón y haga clic en él.  
El botón derecho, botón 1, no está listo. A continuación, lo modificaremos.
- 2 Cuando haya probado los botones, elija Control > Habilitar botones simples para anular la selección de esa función.

## Modificación de un estado de botón

Ahora creará una película dentro del estado Sobre del botón 1 y, a continuación, creará una interpolación de forma en el clip de película. La interpolación de forma crea un efecto que cambia el color de gris a rojo.

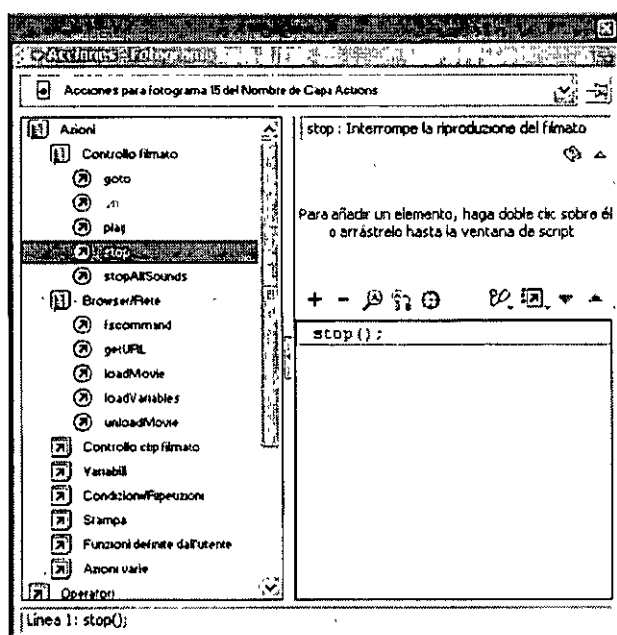
- 1 En el escenario, haga doble clic en el botón de la derecha, botón 1, para abrir el modo de edición de símbolos.
- 2 En la línea de tiempo del botón 1, oculte todas las capas excepto la capa Color. En la capa Color, seleccione el fotograma clave Sobre.
- 3 En el escenario, seleccione la forma de óvalo negro para el botón de la derecha. Presione F8 para que el óvalo se convierta en un símbolo. En el cuadro de diálogo Convertir en símbolo, asigne al símbolo el nombre **Button Animation**. Seleccione Clip de película y haga clic en Aceptar.
- 4 En el escenario, haga doble clic en el símbolo Button Animation para abrir el modo de edición de símbolos.
- 5 Cambie el nombre de la Capa 1 por el de Color Change y agregue un fotograma clave al fotograma 15.
- 6 Con la cabeza lectora aún en el fotograma 15, seleccione la forma del botón en el escenario y elija una sombra brillante roja en el menú emergente Color de relleno en la caja de herramientas.
- 7 En la línea de tiempo, haga clic en cualquier fotograma entre los fotogramas 1 y 13. En el inspector de propiedades, seleccione Forma en el menú emergente Interpolación.  
Arrastre la cabeza lectora desde el fotograma 1 al 15 para ver el cambio de color.

## Cómo agregar acciones a botones

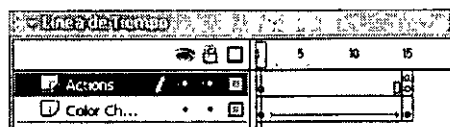
Cuando el usuario haga clic en el botón y la animación interpolada se reproduzca, haremos que la cabeza lectora se mueva al final de la línea de tiempo de Animación de botón y se detenga. ActionScript, el lenguaje de creación de scripts de Macromedia Flash, se utiliza para controlar el movimiento de la cabeza lectora en una línea de tiempo.

- 1 Agregue una nueva capa a la línea de tiempo Animación de botón y asígnele el nombre **Actions**.
- 2 En la capa **Actions**, agregue un fotograma clave al fotograma 15.
- 3 Si el panel Acciones no está abierto, elija **Ventana > Acciones**. Amplíe el panel, si es necesario, para ver la caja de herramientas Acciones y el panel Script.
- 4 Con el fotograma 15 de la capa **Actions** seleccionado, vaya a la categoría **Acciones > Control de película** de la caja de herramientas Acciones y haga doble clic en **stop**.

La acción **stop** permite indicar, en este caso, que la cabeza lectora se detenga cuando llegue al fotograma 15.



En la línea de tiempo de Animación de botón, el fotograma 15 de la capa **Actions** muestra una *a* pequeña, que indica que se ha adjuntado una acción a ese fotograma.



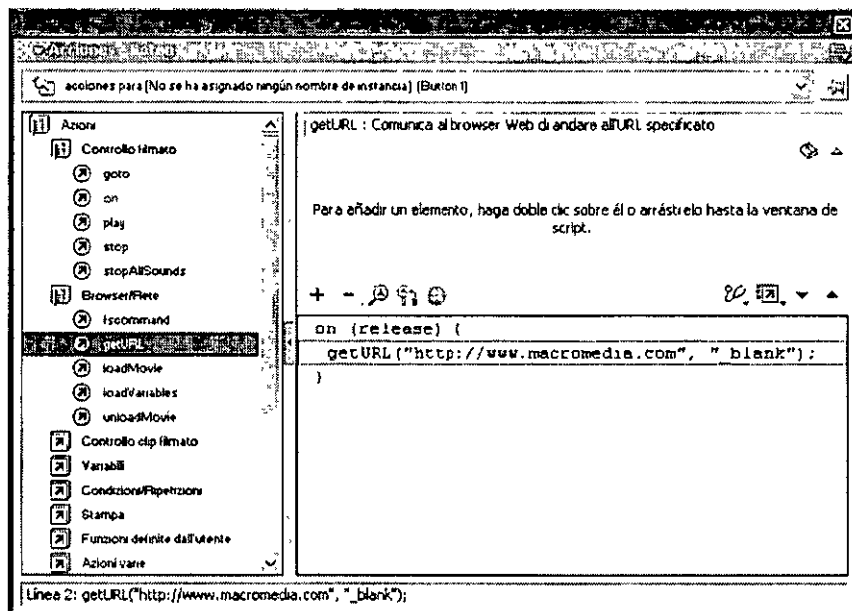
**Nota:** conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia



## Cómo agregar navegación con botones

La acción `getURL` se utiliza para agregar navegación a un botón que se abre en un sitio Web.

- 1 Elija Edición > Editar documento o haga clic en Scene 1 para volver a la película principal.
- 2 En el escenario, haga clic en el Botón 1, el botón de la derecha.
- 3 En el panel Acciones, elija Acciones > Navegador/Red y haga doble clic en `getURL`.
- 4 En el cuadro de texto URL, escriba un URL completo, como `http://www.macromedia.com`.
- 5 En el menú emergente Ventana, seleccione `_blank` para que se inicie una nueva ventana de navegador cuando el usuario haga clic en el Botón 1.



- 6 Guarde el archivo y, a continuación, elija Control > Probar película. Haga clic en el Botón 1 para ir al sitio Web que ha especificado en el paso 4.
- 7 Cierre el navegador y el archivo SWF y, a continuación, vuelva al entorno de edición de Macromedia Flash. Si lo desea, puede seleccionar el Botón 2 en el escenario y repetir los pasos del 3 al 7 para vincularlo con otro sitio Web y, a continuación, repetir los pasos para el Botón 3. Cuando haya agregado todos los vínculos, cierre el panel Acciones.

## Cómo agregar flujos y sonidos de eventos

Cuando se está descargando una película de una fuente de Internet, puede empezar a reproducirse un flujo de sonido inmediatamente después de que se haya descargado el archivo de sonido. Esos sonidos son especialmente adecuados para sonidos continuos de fondo.

Los sonidos de eventos deben descargarse completamente y cargarse en la RAM antes de reproducirse; los sonidos de eventos son útiles para los botones.

En esta sección aprenderá a realizar las tareas siguientes:

- Agregar un flujo de sonido a la película.
- Agregar un sonido de evento a un botón

Para completar esta sección, puede continuar trabajando con el archivo `mystiletto fla` o ir a la carpeta de la aplicación Flash y abrir el archivo `Tutorials/FlashIntro/stiletto6 fla`. Si utiliza el archivo `stiletto6 fla`, guárdelo con un nombre nuevo en la carpeta `My_Stiletto` para mantener una versión no modificada del archivo original.

## Cómo agregar un flujo de sonido

Puede incluir sonido en la película arrastrando el sonido al escenario. Aquí agregará música de fondo que fluya y se reproduzca un número de veces determinado.

- 1 En la línea de tiempo, con la capa `Buttons` seleccionada, agregue una capa nueva y asígnele el nombre `Sounds`.
- 2 Seleccione `Archivo > Importar`. En la carpeta de la aplicación Flash, vaya a `Tutorials/FlashIntro/Assets` y haga clic en `track1.mp3`. Haga clic mientras mantiene presionada la tecla `Ctrl` (Windows) o la tecla `Comando` (Macintosh) para agregar `ping.mp3` a la selección y, a continuación, haga clic en `Abrir`.  
Los archivos se importan a la biblioteca.
- 3 Con la capa `Sounds` seleccionada, arrastre el sonido `track1.mp3` del panel `Biblioteca` al escenario. En la línea de tiempo, una representación pequeña de ondas de sonido aparece en el fotograma.
- 4 Seleccione el primer fotograma de la capa `Sounds` en la línea de tiempo. En el inspector de propiedades, escriba `999` en el cuadro de texto `Bucle` para especificar el número de veces que el sonido puede reproducirse de forma continua.

## Prueba de la película

- 1 Guarde el archivo y, a continuación, elija Control > Probar película para oír el sonido.
- 2 Cuando se termine de reproducir la película, haga clic en el cuadro de cierre de la película.

## Cómo agregar un sonido de evento a un botón

Además de arrastrar un sonido al escenario, puede seleccionar un sonido en el inspector de propiedades. A continuación utilizará este método para agregar un sonido de evento a un botón.

Como ha aprendido en la lección Creación de botones, al crear un símbolo de botón, Macromedia Flash crea fotogramas para los distintos estados de botón en relación con el puntero del ratón. El fotograma Sobre, por ejemplo, representa el estado del botón cuando el puntero está sobre el botón. Otros estados/fotogramas de botón son Reposo, Presionado y Zona activa.

Ahora agregará un sonido de evento a un botón, lo que hace que el sonido se reproduzca mientras el botón está en estado Sobre. Como está agregando el sonido al símbolo del botón en la biblioteca y no sólo a una instancia del símbolo, el sonido se reproducirá en cada instancia del botón.

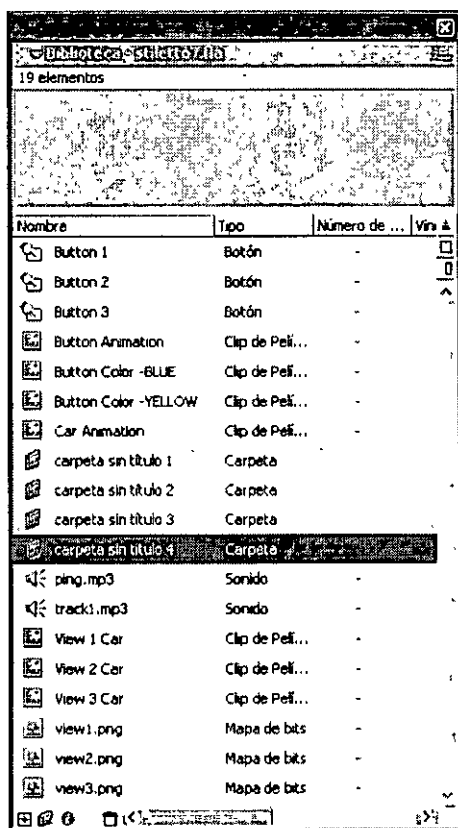
- 1 En el panel Biblioteca, haga doble clic en la instancia Botón 1 para abrir el modo de edición de símbolos.
- 2 En la línea de tiempo para el Botón 1, agregue una capa nueva y asígnele el nombre **Sound**.
- 3 Seleccione el fotograma Sobre (Fotograma 2) de la capa Sound y elija Insertar > Fotograma clave o presione F6.
- 4 Para definir las propiedades de sonido, haga clic en el fotograma 2 de la capa Sound. En el inspector de propiedades, seleccione Ping.mp3 en el menú emergente Sonido. Verifique que Evento esté seleccionado en el menú emergente Sinc.
- 5 Guarde el documento y elija Control > Probar película para oír los sonidos del botón. Cuando haya visto el archivo SWF, cierre su ventana para volver al documento.

## Organización del panel Biblioteca

Actualmente dispone de bastantes elementos en el panel Biblioteca. Para organizarlos, localizarlos fácilmente y establecer categorías según el tipo, creará carpetas y, a continuación, moverá allí los elementos.

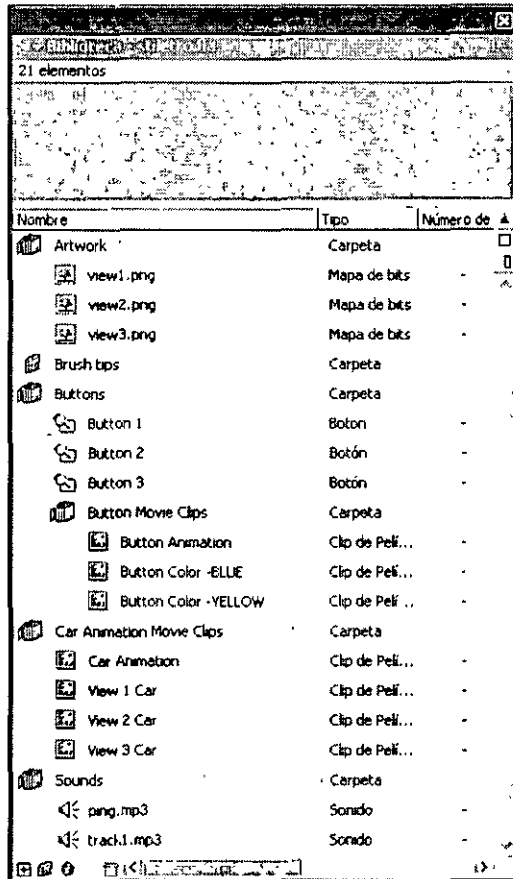
*Sugerencia:* se recomienda tener organizado el panel Biblioteca de cualquier película que se edite, especialmente para que otras personas que trabajen en el mismo archivo puedan encontrar fácilmente los elementos

- 1 Si el panel Biblioteca no está abierto, seleccione Ventana > Biblioteca.
- 2 Expanda y amplíe la ventana, según sea necesario, para ver todos los elementos del panel Biblioteca. En la parte inferior del panel Biblioteca, haga clic en el botón Nueva carpeta cuatro veces para crear cuatro carpetas nuevas.



- 3 Haga doble clic en el nombre de la carpeta sin título 1 y cámbiele el nombre por el de Car Animation Movie Clips.
- 4 Cambie el nombre de las otras tres carpetas por el de Sounds, Artwork y Buttons.
- 5 Arrastre View 1 Car, View 2 Car, View 3 Car y Car Animation a la carpeta Car Animation Movie Clips.

- 6 Arrastre los objetos ping.mp3 y track1.mp3 a la carpeta Sounds.
- 7 Arrastre los objetos view1.png, view2.png y view3.png a la carpeta Artwork.
- 8 Arrastre los objetos Botón 1, Botón 2 y Botón 3 a la carpeta Buttons. Con la carpeta Buttons seleccionada, haga clic de nuevo en Nueva carpeta para crear una subcarpeta de la carpeta Buttons.
- 9 Asigne a la nueva carpeta el nombre **Button Movie Clips** y, a continuación, arrastre los elementos restantes de clips de película de botón a esta carpeta.



- 10 Cierre el panel Biblioteca y guarde el documento.

## Prueba del rendimiento de descarga y publicación de la película

Para acabar el documento, utilizará el comando Publicar para crear una película compatible con Web cuya extensión sea .swf.

Si utiliza el comando Publicar con las configuraciones predeterminadas, Macromedia Flash preparará su archivo para Web. Macromedia Flash publicará el archivo SWF y creará un archivo HTML con las etiquetas necesarias para mostrar el archivo SWF.

Una vez definidas las opciones de Configuración de publicación necesarias, podrá elegir Archivo > Publicar para exportar al mismo tiempo a todos los formatos seleccionados. Macromedia Flash almacena la configuración de publicación que se especifica con el documento, de manera que cada película puede tener su propia configuración.

En esta sección aprenderá a realizar las tareas siguientes:

- Utilizar el Creador de perfil para ancho de banda para probar el rendimiento de descarga de la película.
- Publicar la película en un paso.
- Revisar y modificar la configuración de publicación.
- Ver la película en un navegador Web.

Para completar esta sección, puede continuar trabajando con el archivo mystiletto fla o ir a la carpeta de la aplicación Flash y abrir el archivo Tutoriales/FlashIntro/stiletto7 fla. Si utiliza el archivo stiletto7 fla, guárdelo con un nombre nuevo en la carpeta My\_Stiletto para mantener una versión no modificada del archivo original.

## Comprobación del rendimiento de descarga de la película

Para que una película Macromedia Flash se reproduzca correctamente en Internet, se debe descargar un fotograma antes de que la película alcance ese fotograma. Si la película alcanza un fotograma que no se ha descargado aún, se pondrá en pausa hasta que lleguen los datos. El ancho de banda reducido de los archivos Macromedia Flash favorece las descargas rápidas.

Podrá usar el Creador de perfil del ancho de banda para comprobar su película e identificar dónde podrían ocurrir las pausas. El Creador de perfil para ancho de banda muestra el volumen de datos que se envía desde cada fotograma de la película en función de la velocidad definida del módem.

- 1 Guarde el documento y elija Control > Probar película.
- 2 En el menú Depuración, seleccione una velocidad de módem para determinar la velocidad de descarga que Macromedia Flash simulará.

También puede elegir Personalizar para introducir una velocidad de descarga.

- 3 Elija Ver > Creador de perfil para ancho de banda para ver el archivo SWF con un gráfico del rendimiento de descarga.



La barra sombreada representa el primer y único fotograma de la película principal. Las películas con varios fotogramas tendrán varias barras sombreadas. La altura de la barra representa el tamaño del fotograma en bytes y kilobytes. Las barras que se extienden sobre la línea roja, especialmente si la barra representa un fotograma distinto del primero, indican que pueden producirse demoras en la reproducción de la película. Puede optimizar la película para que se descargue con más rapidez. Para obtener información detallada, consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Optimización de películas.

- 4 Cuando termine de ver el Creador de perfil para ancho de banda, elija Ver > Creador de perfil para ancho de banda para anular su selección. Cierre la ventana del archivo SWF para regresar al entorno de edición.

## Utilización del comando Publicar

Puede publicar el documento de Macromedia Flash para que se reproduzca en Internet en un paso

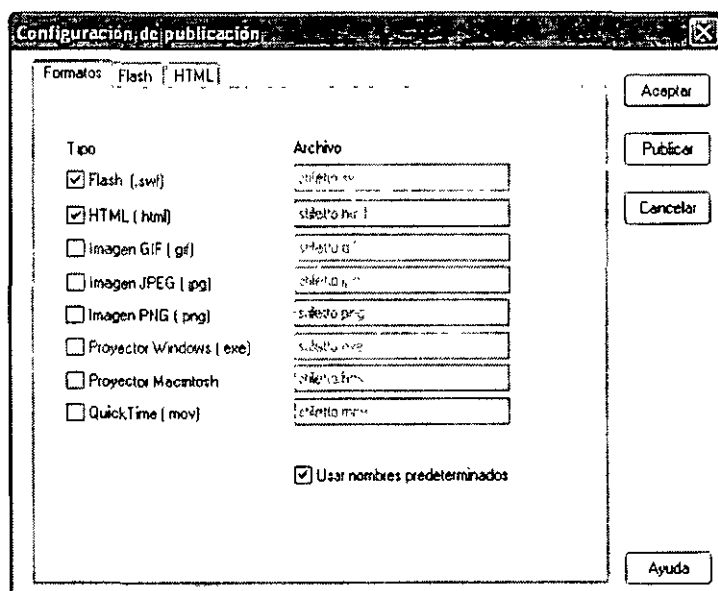
- Con el documento guardado, elija Archivo > Publicar.

Macromedia Flash publica su película creando un archivo SWF y posiblemente archivos adicionales basados en los atributos definidos en el cuadro de diálogo Configuración de publicación. Encontrará los archivos publicados, de manera predeterminada, en la misma carpeta donde ha guardado el archivo FLA.

## Visualización de las configuraciones de publicación

Mediante el cuadro de diálogo Configuración de publicación es fácil volver a configurar la forma en que se publica su archivo.

- 1 Para ver la configuración de sus publicaciones elija Archivo > Configuración de publicación.



Macromedia Flash está configurado de forma predeterminada para crear un archivo HTML de apoyo que muestre la película Flash.

Cuando selecciona un formato que necesita configuraciones adicionales aparece una nueva ficha.

- 2 En la ficha Formatos, verifique que Flash (.swf) y HTML (.html) estén seleccionados. Haga clic en la ficha Flash.

De manera predeterminada, la película se publica para Flash Player. En el proceso de publicación también se aplica la compresión de películas y JPEG.

- 3 Haga clic en la ficha HTML.

De manera predeterminada, el proceso de publicación crea un documento HTML que inserta el archivo SWF en una ventana de navegador. La configuración de la ficha HTML del cuadro de diálogo Configuración de publicación determina el modo en que la película aparece en el navegador.



## Cambio en la configuración de publicación

De forma predeterminada, Macromedia Flash da al archivo SWF el mismo nombre que el archivo FLA. Puede indicar a Flash que cambie el nombre.

- 1 En la ficha Formatos del cuadro de diálogo Configuración de publicación anule la selección de Usar nombres predeterminados.
- 2 En el cuadro de texto HTML (.html), seleccione el texto existente y escriba un nombre nuevo, como `stilettoElectric.html`. A continuación, haga clic en Publicar. Cuando se cierre la ventana de estado Publicación, haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Configuración de publicación.

## Visualización de la película publicada en un navegador

Puede ver el archivo HTML y la película SWF, que acaba de publicar, en el navegador.

- 1 Abra el navegador y, a continuación, abra el archivo HTML que ha creado.  
De manera predeterminada, el archivo HTML se encuentra en la misma carpeta que el archivo FLA.  
Cuando se abre el archivo HTML, la película SWF se reproduce en el navegador.
- 2 En el navegador puede utilizar un comando como Ver > Origen de la página o Ver > Código fuente para ver el código HTML.  
Las etiquetas OBJECT y EMBED garantizan que la película SWF se visualice en el navegador.



```
stilettoElectric.html - Bloc de notes
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
<HTML>
<HEAD>
<meta http-equiv=Content-type content="text/html; charset=ISO-8859-1">
<TITLE>stiletto</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor="#999999">
<!-- URL's used in the movie-->
<CA HREF=http://www.macromedia.com></CA> <!-- text used in the movie-->
<OBJECT classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-9688-444553400000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/Flash/swflash.cab#version=6,0,0,0"
WIDTH= 640" HEIGHT= 290" id="stiletto" ALIGN=""
<PARAM NAME=movie VALUE="stiletto.swf"> <PARAM NAME=quality VALUE=high> <PARAM NAME=bgcolor
VALUE=#999999"> <EMBED src="stiletto.swf" quality=high bgcolor=#999999 WIDTH= 640" HEIGHT= 290"
NAME="stiletto" ALIGN=""
TYPE="application/x-shockwave-flash"
PLUGINSOURCE="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer"></EMBED>
</OBJECT>
</BODY>
</HTML>
```

Para más información acerca de las plantillas HTML de Flash, consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Plantillas de publicación HTML.

## Pasos siguientes

Al completar las ocho secciones del tutorial ha aprendido mucho acerca de la creación de películas Macromedia Flash, incluidas las tareas siguientes:

- Analizar una película finalizada.
- Definir propiedades de documentos y crear un degradado.
- Cómo crear y enmascarar ilustraciones vectoriales.
- Interpolación de efectos de mapa de bits dentro de un clip de película.
- Cargar texto dinámico.
- Modificar botones y agregar funciones de navegación.
- Agregar flujos y sonidos de eventos.
- Probar y publicar una película.

Puede aprender más acerca de las capacidades de Flash consultando el Tutorial de introducción a ActionScript en Ayuda > Tutoriales. Al estar diseñado para personas no familiarizadas con ActionScript, el tutorial sirve de introducción a los conceptos de creación de scripts permitiendo, a la vez, crear un rompecabezas con diferentes acciones. Además, puede buscar los artículos y Tech Notes (notas técnicas) de Flash en el galardonado Centro de soporte de Macromedia. Para acceder al sitio, vaya a <http://www.macromedia.com> y haga clic en Support.

# **CAPÍTULO 9**

## **Integración de Macromedia Flash MX con la familia de productos Macromedia Studio MX**

La potencia y la flexibilidad de Macromedia Flash MX se extiende a sus capacidades de trabajo dentro de la familia Macromedia Studio MX. Muchas tareas, desde la simple producción de gráficos hasta el desarrollo e implementación de complejos proyectos de aplicación y sitios Web, se benefician de la facilidad con la que se puede recurrir a los puntos fuertes de los productos Studio MX.

Las secciones siguientes destacan las diversas funciones que permiten aprovechar al máximo la familia Studio MX para optimizar flujos de trabajo, crear elementos de interfaz y trabajar fácilmente con los formatos de gráficos Web más populares.

### **Macromedia Dreamweaver MX**

Macromedia Dreamweaver MX ofrece todo lo necesario para crear un sitio Web profesional, tanto si prefiere trabajar con las habituales herramientas de diseño visual como si necesita el control de un sólido entorno de edición de texto. La intuitiva interfaz de usuario de Macromedia facilita la tarea de crear y administrar sitios Web. La combinación de Macromedia Flash MX y Dreamweaver MX permite crear, implementar y mantener fácilmente sitios Web y contenidos atractivos y dinámicos.

### **Funciones de integración de Dreamweaver MX con Flash MX**

A continuación se ofrece un resumen de las funciones que puede utilizar para garantizarse una integración fácil y completa de los contenidos de Macromedia Flash MX en un sitio de Dreamweaver.

#### **Botones de Macromedia Flash MX**

En Dreamweaver MX, puede agregar directamente botones de navegación Macromedia Flash. Mediante la barra Insertar, puede seleccionar estilos de botón, escribir texto y especificar un URL de destino, todo sin salir de Dreamweaver MX. Puede crear estilos en Macromedia Flash MX o descargarlos desde Dreamweaver Exchange.

#### **Texto de Macromedia Flash MX**

Puede introducir directamente en Dreamweaver MX texto suavizado procedente de Macromedia Flash MX. Los navegadores de los usuarios mostrarán la fuente correctamente, esté o no instalada en sus equipos.

## Objetos y comportamientos personalizados de Macromedia Flash MX

Dreamweaver Exchange ofrece más de una docena de objetos y comportamientos de Macromedia Flash personalizados que permiten ofrecer opciones específicas para los archivos de Macromedia Flash en Dreamweaver MX.

## Parámetros de Macromedia Flash MX

Cuando coloque un archivo de Macromedia Flash en Dreamweaver MX, puede utilizar el inspector de propiedades para delinear cualquier conjunto de parámetros para el archivo, al seleccionarlo en la página de Dreamweaver. Si no ve la opción que necesita en el inspector de propiedades, puede utilizar el botón Parámetros, que se encuentra en la parte inferior derecha del inspector, para agregar los parámetros y los valores que necesite.

## Pares nombre/valor de Macromedia Flash MX

Macromedia Flash MX permite pasar dinámicamente pares nombre/valor a una película, por el procedimiento de incluirlos en el URL que carga la película. Por ejemplo, podría utilizar esta técnica para crear una película que se utilice como elemento de navegación para un sitio HTML. Las variables que se pasan a la película indican a la película de navegación Macromedia Flash el punto del sitio donde se encuentra el usuario y, por lo tanto, qué secciones del menú deben resaltarse.

## Caracteres especiales de Macromedia Flash MX

Si está utilizando caracteres especiales en sus URL de acceso a Macromedia Flash, puede impedir que Dreamweaver MX los convierta en cadenas codificadas con formato URL. Sólo tiene que desactivar Codificar caracteres especiales en las opciones de URL en Preferencias.

## Kit de integración de JavaScript Macromedia Flash

Disponible en Dreamweaver Exchange, el Kit de integración de JavaScript Macromedia Flash proporciona algunas funciones esenciales:

**Los controles de Macromedia Flash Player** ofrecen controles similares a los de un aparato de vídeo para las animaciones de Macromedia Flash. Los comportamientos de Dreamweaver permiten agregar fácilmente controles de reproducción, parada, avance rápido, rebobinado y zoom a cualquier objeto HTML de la página.

**Las validaciones avanzadas de formulario** permiten utilizar Dreamweaver MX para agregar 18 validaciones de formulario de cliente ya escritas a los formularios de Macromedia Flash.

**Los scripts de navegador para Macromedia Flash** permiten hacer referencia fácilmente a bibliotecas de JavaScript comunes en Macromedia Flash ActionScript. Los scripts de navegador para Macromedia Flash ofrecen JavaScript encapsulado que permite trabajar con cookies, interactuar con formularios HTML, abrir nuevas ventanas y controlar imágenes.

**El paquete de instalación de Macromedia Flash** es una completa herramienta que permite implementar sitios Web Macromedia Flash de forma coherente y sencilla. Entre las herramientas se incluyen ejemplos, scripts, plantillas e instrucciones detalladas para implementar la detección de Macromedia Flash Player en cualquier sitio Web.

**Macromedia Flash Dispatcher Behavior** es una herramienta de detección compuesta de varios archivos, incluidos en el paquete de instalación de Macromedia Flash, que en conjunto detectan si en el navegador del usuario se encuentra instalada una versión adecuada de Macromedia Flash Player. Entonces, es posible dirigir al usuario al contenido adecuado, sobre la base de esta información.

## Previsualización de archivos Macromedia Flash MX en Dreamweaver MX

Puede reproducir archivos Macromedia Flash en Dreamweaver MX mientras está creándolos. El botón Reproducir/Detener del inspector de propiedades de Macromedia Flash permite previsualizar objetos Macromedia Flash en la ventana de documentos de Dreamweaver MX en tiempo de edición. Haga clic en el botón verde Reproducir para ver el objeto en modo Reproducir; haga clic en el botón rojo Detener para detener la película y editar el objeto.

## Previsualización de archivos Macromedia Flash MX con Control Shockwave o Flash

La acción Controlar Shockwave y Flash permite reproducir, detener, rebobinar o ir a un fotograma de una película Macromedia Flash. Para aplicar el comportamiento, seleccione simplemente un anclaje o una imagen y, a continuación, seleccione el comportamiento Controlar Shockwave o Macromedia Flash en el panel Comportamientos.

Para más información sobre la integración entre Macromedia Flash MX y Dreamweaver MX, vea <http://www.macromedia.com/software/flash/resources/integration/>.

## Actualización de películas Macromedia Flash MX para Dreamweaver MX

Si tiene instalado Dreamweaver MX en su sistema, puede exportar archivos de películas Macromedia Flash (SWF) directamente a un sitio de Dreamweaver. Para más información sobre la manipulación de Dreamweaver MX, consulte Ayuda de Dreamweaver.

En Dreamweaver MX, puede agregar la película Macromedia Flash a la página. Con un simple clic, puede actualizar el documento de Macromedia Flash (archivo FLA) para la película Flash exportada en Flash, y volver a exportar la película actualizada a Dreamweaver automáticamente.

### Para actualizar una película Macromedia Flash para Dreamweaver MX:

- 1 En Dreamweaver MX, abra la página HTML que contiene la película Macromedia Flash.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
  - Seleccione la película Macromedia Flash y haga clic en Edición en el inspector de propiedades.
  - En la vista Diseño, haga doble clic mientras presiona Control (Windows) o Comando (Macintosh) en la película Macromedia Flash.
  - En la vista Diseño, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione Control y haga clic (Macintosh) en la película Macromedia Flash y elija Edición con Flash en el menú contextual.
  - En el panel Sitio, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione Control y haga clic (Macintosh) en la película Macromedia Flash, en la vista Diseño, y elija Abrir con Flash en el menú contextual.Se iniciará la aplicación Macromedia Flash en el sistema.
- 3 Si el documento de Macromedia Flash (FLA) para la película exportada no se abre, aparecerá un cuadro de diálogo para buscar el archivo. Vaya al archivo FLA en el cuadro de diálogo Abrir archivo y haga clic en Abrir.
- 4 Si el usuario ha utilizado la función Cambiar vínculo en todo el sitio de Dreamweaver MX, aparecerá un mensaje de advertencia. Haga clic en Aceptar para aplicar cambios de vínculo a la película Macromedia Flash. Haga clic en No volver a mostrar esta advertencia para que no aparezca un mensaje de advertencia al actualizar la película Macromedia Flash.

- 5 Actualice el documento de Macromedia Flash (FLA), según sea necesario, en Macromedia Flash MX.
- 6 Para guardar el documento de Macromedia Flash (FLA) y volver a exportar la película Macromedia Flash a Dreamweaver MX, realice uno de los pasos siguientes:
  - Para actualizar el archivo y cerrar Macromedia Flash MX, haga clic en el botón Listo situado encima de la esquina superior izquierda del escenario.
  - Para actualizar el archivo y mantener Macromedia Flash MX abierto, elija Archivo > Actualizar para Dreamweaver.

## Macromedia FreeHand

La solución Macromedia Flash MX/FreeHand se ha diseñado para crear hermosos materiales impresos y experiencias Web de alto impacto con un esfuerzo mínimo. Macromedia FreeHand y Macromedia Flash MX ofrecen potentes herramientas de publicación para múltiples medios que permiten desarrollar de forma efectiva la visión creativa y las comunicaciones.

### Funciones de integración de Macromedia FreeHand con Macromedia Flash MX

A continuación se ofrece un resumen de las funciones que permiten una integración fácil y completa de Macromedia Flash MX con FreeHand.

#### Ilustración en FreeHand

La creación de un guión del sitio Macromedia Flash es una parte integral del proceso de diseño, que FreeHand hace posible gracias a su estrecha integración con Macromedia Flash MX y su amplia gama de funciones creativas. FreeHand proporciona las tradicionales herramientas Bézier que los usuarios esperan de un programa de dibujo profesional. Además, dispone de cinco funciones esenciales que expanden la relación creativa con Macromedia Flash MX:

**Transparencia de vector** permite crear en FreeHand bonitos efectos que se imprimen de forma fiable y se transfieren a Macromedia Flash como objetos transparentes. El hecho de iniciar las transparencias en FreeHand le permite crear ilustraciones que se pueden imprimir con una alta calidad, y que permiten un mayor nivel de flexibilidad a la hora de elegir el medio de salida.

La función **Liberar por capas** crea rápidamente cuatro tipos de animaciones a partir de las mezclas, texto y grupos de cualquier capa de FreeHand; esto puede utilizarse para crear animaciones de Macromedia Flash. La liberación de una mezcla en capas lleva los pasos de la mezcla a capas individuales, para crear una animación de la capa fotograma a fotograma. La liberación de texto en capas lleva cada carácter a una capa separada. La liberación de un grupo lleva cada objeto a una nueva capa, sobre la base de su orden de apilado.

La **biblioteca de símbolos de Macromedia** permite almacenar los objetos FreeHand de uso frecuente en una biblioteca de símbolos de FreeHand, similar a la biblioteca de Macromedia Flash. Si se modifica un símbolo de biblioteca, automáticamente se actualizan todas las instancias del archivo, igual que en Macromedia Flash. Si importa o copia archivos de FreeHand en Macromedia Flash, se conservarán todos los símbolos originales procedentes de la biblioteca de símbolos FreeHand. Esto acelera el flujo de trabajo al mismo tiempo que optimiza el tamaño de archivo de la película Macromedia Flash.

La función **Probar película** ofrece una previsualización del aspecto que tendrán las ilustraciones y diseños cuando se exporten al formato de archivo de Macromedia Flash. FreeHand utiliza para este modo el motor de presentación de Macromedia Flash.

Las **cuadrículas de perspectiva** ofrecen ilimitadas posibilidades creativas para la creación e importación directa en Macromedia Flash de gráficos vectoriales 3D animados o estáticos. Antes, los diseñadores tenían que dibujar sus propias cuadrículas sobre las capas de fondo y, a continuación, dibujar sobre ellas los objetos de perspectiva, para ocultar las capas antes de obtener el resultado final.

## Diseño flexible con FreeHand

FreeHand es el principio ideal para producir un sitio Macromedia Flash, gracias a sus herramientas de ilustración profesionales y sus potentes capacidades de producción, tales como las páginas múltiples, los estilos y las funciones gráficas de búsqueda y sustitución.

Las páginas múltiples ofrecen flexibilidad en FreeHand, al permitirle hacer lo siguiente:

- Crear un guión de todo un sitio Macromedia Flash.
- Crear un folleto que haga un uso intensivo de técnicas de diseño y reutilizarlo en Macromedia Flash MX.
- Experimentar con distintas apariencias para las escenas.
- Utilizar estilos de texto y gráficos para hacer cambios instantáneos.
- Realizar operaciones de búsqueda y sustitución para cambiar rápidamente los gráficos y los textos de sus documentos, basándose en sus criterios.

## Comunicación con FreeHand

FreeHand admite numerosos formatos de salida en diversos tipos de soportes, lo que permite presentar los contenidos al mayor número de personas posible.

Es posible realizar diseños de impresión y crear documentos para imprimir con FreeHand y, a continuación, exportarlos como archivos de Macromedia Flash con la opción de impresión de alta calidad activada para las aplicaciones de impresión nativas de Web.

Con la ayuda de las funciones siguientes puede producir un guión de un sitio FreeHand en forma de archivo interactivo Macromedia Flash y, a continuación, enviarlo por correo electrónico a un cliente o utilizarlo como parte de una presentación para pantalla:

- Con el panel de navegación de FreeHand, puede crear vínculos de página para agregar interactividad básica a los archivos Macromedia Flash.
- Los objetos transparentes de FreeHand conservan la transparencia en Macromedia Flash.
- Los elementos repetidos se convierten de forma inteligente en símbolos, para mantener un tamaño pequeño para los archivos.
- Las capas y las páginas de FreeHand pueden convertirse en animaciones fotograma a fotograma.

Con FreeHand, puede producir materiales de impresión PostScript de alta calidad:

- Puede imprimir materiales y adaptarlos fácilmente para Web con Macromedia Flash.
- FreeHand resulta ideal para imprimir guiones de sitios Macromedia Flash
- Las presentaciones de impresión profesional que cree en FreeHand pueden utilizarse en Macromedia Flash MX una vez aprobadas por el cliente.

Las siguientes funciones permiten importar fácilmente el trabajo de FreeHand en Macromedia Flash MX:

- Es posible asignar páginas a escenas o fotogramas.
- Las capas pueden mantenerse o asignarse a fotogramas.
- Los símbolos con nombre y las instancias se conservan, para mantener los archivos organizados y de pequeño tamaño.
- Las lentes transparentes se convierten en transparencias de color alfa en Macromedia Flash MX.

## Importación de archivos FreeHand en Macromedia Flash MX

Puede importar directamente archivos FreeHand (versión 10 o anterior) en Macromedia Flash MX. FreeHand es la mejor opción para crear gráficos vectoriales que se vayan a importar en Macromedia Flash MX, ya que se puede conservar las capas, los bloques de texto, los símbolos de biblioteca y las páginas de FreeHand, y elegir un intervalo de páginas para importarlas. Si el archivo de FreeHand importado está en modo de color CMAN, Macromedia Flash MX convertirá el archivo a RVA.

Tenga presentes las siguientes pautas cuando vaya a importar archivos de FreeHand:

- Cuando importe un archivo con objetos superpuestos que desee conservar como objetos separados, coloque los objetos en capas separadas en FreeHand, y elija Capas en el cuadro de diálogo Importar de Macromedia Flash MX. (Si se importa en Macromedia Flash MX objetos superpuestos en una sola capa, las formas superpuestas se dividirán en los puntos de intersección, igual que los objetos superpuestos que se crean en Macromedia Flash.)
- Si importa archivos con rellenos con degradado, Macromedia Flash MX puede admitir hasta ocho colores en un relleno con degradado. Si un archivo de FreeHand contiene un relleno con degradado con más de ocho colores, Macromedia Flash MX creará trazados de recortes para simular el aspecto de un relleno con degradado. Los trazados de recortes pueden aumentar el tamaño del archivo. Para minimizar el tamaño del archivo, utilice rellenos con degradado de ocho colores o menos en FreeHand.
- Si importa archivos con mezclas, Macromedia Flash MX importará cada paso de la mezcla como un trazado distinto. Por tanto, cuantos más pasos tenga una mezcla en un archivo de FreeHand, mayor será el tamaño del archivo importado en Macromedia Flash MX.
- Si importa archivos con trazos que tengan mayúsculas cuadradas, Macromedia Flash MX los convertirá a mayúsculas redondeadas.
- Si importa archivos con imágenes en escala de grises, Macromedia Flash MX convertirá dichas imágenes en imágenes RVA. Esta conversión puede aumentar el tamaño del archivo importado.



- Si importa archivos con imágenes EPS, deberá seleccionar la opción Convertir archivos EPS editables al importar en las preferencias de importación de FreeHand antes de colocar la imagen EPS en FreeHand. Si no selecciona esta opción, no podrá ver la imagen EPS cuando la importe en Macromedia Flash MX. Además, Macromedia Flash MX no muestra información sobre imágenes EPS importadas (independientemente de la configuración de las preferencias que se utilicen en FreeHand).

Para importar un archivo de FreeHand:

- 1 Seleccione Archivo > Importar.
- 2 En el cuadro de diálogo Importar, seleccione FreeHand en el menú emergente Tipo de archivo (Windows) o Mostrar (Macintosh).
- 3 Busque el archivo de FreeHand y selecciónelo.
- 4 Realice una de las siguientes acciones:
  - En Windows o Mac OS X o posterior, haga clic en Abrir.
  - En Mac OS 9.X o anterior, haga clic en Añadir para agregar el archivo seleccionado a la lista Importar y haga clic en Importar para importar los archivos de la lista Importar.
- 5 En el cuadro de diálogo Configuración de importación de FreeHand, seleccione un valor para Páginas:
 

**Escenas** convierte cada página del documento de FreeHand en una escena del documento de Macromedia Flash.

**Fotogramas clave** convierte cada página del documento de FreeHand en un fotograma clave del documento de Macromedia Flash
- 6 En Capas, seleccione una de las opciones siguientes:
 

**Capas** convierte cada capa del documento de FreeHand en una capa del documento de Macromedia Flash.

**Fotogramas clave** convierte cada capa del documento de FreeHand en un fotograma clave del documento de Macromedia Flash.

**Alisar** convierte todas las capas del documento de FreeHand en una única capa alisada del documento de Macromedia Flash.
- 7 En Páginas, seleccione una de las opciones siguientes:
  - Seleccione Todo si desea importar todas las páginas del documento de FreeHand.
  - Si desea importar un intervalo de páginas del documento de FreeHand, introduzca los números de página correspondientes en Desde y Hasta.
- 8 En Opciones, seleccione cualquiera de las siguientes:
 

**Incluir capas invisibles** importa todas las capas (visibles y ocultas) del documento de FreeHand.

**Incluir capas de fondo** importa la capa del fondo junto con el documento de FreeHand.

**Mantener texto como bloques** conserva el texto del documento de FreeHand como texto editable en el documento de Macromedia Flash.
- 9 Haga clic en Aceptar.

## Macromedia Fireworks MX

Macromedia Fireworks MX lleva la eficiencia a la producción de gráficos Web, al permitirle crear rápidamente botones, animaciones y componentes de páginas. Todo continúa siendo editable, incluidos los archivos procedentes de las principales aplicaciones de gráficos. Puede ahorrar tiempo de producción con el panel de historial, el creador de botones paso a paso y la biblioteca. Sólo Fireworks permite crear un script de la aplicación completa para automatizar el flujo de trabajo.

### Producción eficiente de gráficos Web en Macromedia Fireworks MX

Macromedia Flash MX y Fireworks MX ofrecen a los desarrolladores y diseñadores un flujo de trabajo de ida y vuelta entre su entorno de herramientas de producción de mapas de bits y Macromedia Flash MX. La estrecha integración entre Macromedia Flash MX y Fireworks MX las convierte en la herramienta de producción ideal para combinar gráficos de mapa de bits optimizados en sitios Web Macromedia Flash basados en vectores. Fireworks también puede exportar documentos HTML personalizados para muchos editores HTML populares.

Las siguientes capacidades de Macromedia Flash MX facilitan aún más a los clientes la tarea de combinar la potencia de las dos herramientas.

**Inicio y edición con Fireworks** Desde el menú contextual de un mapa de bits almacenado en la biblioteca de Flash, puede iniciar y editar directamente cualquier mapa de bits dentro de Fireworks. Al guardar el mapa de bits, una vez editado, se actualiza automáticamente el elemento de biblioteca en Macromedia Flash MX. Puede editar el gráfico o la imagen de origen.

**Importación de archivos PNG de Fireworks** Puede importar directamente archivos PNG nativos de Fireworks en Macromedia Flash MX. Las formas vectoriales, líneas, capas y guías continúan siendo editables. También puede importar mapas de bits alisados. Una vez que importe los archivos en Macromedia Flash MX, puede agregar interactividad, efectos y animaciones sofisticadas. Los archivos PSD de Adobe Photoshop pueden importarse en Fireworks y guardarse como archivos PNG con capas para importarlos en Macromedia Flash MX.

**Exportación de películas de Macromedia Flash desde Fireworks** Fireworks permite exportar películas nativas de Macromedia Flash (archivos SWF), así que es posible publicar películas de Macromedia Flash directamente desde Fireworks. Puede crear anuncios animados y exportarlos como películas Macromedia Flash para obtener archivos más pequeños y compactos.

### Importación de archivos PNG de Fireworks en Macromedia Flash MX

Puede importar archivos PNG de Fireworks en Macromedia Flash MX como imágenes alisadas o como objetos editables. Cuando se importa un archivo PNG como imagen alisada, todo el archivo (incluidas las ilustraciones vectoriales) se *convierte en puntos* o en una imagen de mapa de bits. Al importar un archivo PNG como objetos editables, la ilustración vectorial del archivo se conserva en formato vectorial. Se pueden conservar los mapas de bits, el texto y las guías del archivo PNG si éste se importa como objetos editables.

Si la importación del archivo PNG se hace como imagen alisada, se puede iniciar Fireworks desde Macromedia Flash MX y editar el archivo PNG original (con datos vectoriales). Consulte Ayuda de Flash > Utilización de Flash > Edición de mapas de bits con un editor externo.

Cuando importe varios archivos PNG de un lote, debe seleccionar la configuración de importación una vez. Macromedia Flash MX utiliza la misma configuración para todos los archivos del lote.

**Nota:** es posible editar imágenes de mapas de bits en Macromedia Flash MX convirtiéndolas en ilustraciones vectoriales o separándolas. Consulte "Conversión de mapas de bits a imágenes vectoriales" y "Separación de un mapa de bits" en Ayuda de Flash > Utilización de Flash.

#### Para importar un archivo PNG de Fireworks:

- 1 Seleccione Archivo > Importar.
- 2 En el cuadro de diálogo Importar, seleccione Imagen PNG en el menú emergente Tipo de archivo (Windows) o Mostrar (Macintosh).
- 3 Busque una imagen PNG de Fireworks y selecciónela.
- 4 Realice una de las siguientes acciones:
  - En Windows o Mac OS X o posterior, haga clic en Abrir.
  - En Mac OS 9.X o anterior, haga clic en Añadir para agregar el archivo seleccionado a la lista Importar y haga clic en Importar para importar los archivos de la lista Importar.
- 5 En el cuadro de diálogo Configuración de la Importación PNG de Fireworks, seleccione una de las siguientes opciones de estructura de archivos:
  - Importar como clip de película y conservar capas** importa el archivo PNG como clip de película, con todas las capas y todos los fotogramas intactos dentro del símbolo de clip de película.
  - Importar en nueva capa en la escena actual** importa el archivo PNG en el documento de Macromedia Flash activo en una sola capa nueva en la parte superior del orden de apilamiento. Las capas de Fireworks se alisan en la capa individual. Los fotogramas de Fireworks se incluyen en la nueva capa.
- 6 En Objetos, seleccione una de las opciones siguientes:
  - Rasterizar, si es necesario, para mantener el aspecto** conserva los rellenos, trazos y efectos de Fireworks en Macromedia Flash MX.
  - Mantener editables todos los trazados** conserva todos los objetos como trazados vectoriales editables. Al importar se perderán algunos rellenos, contornos y efectos de Fireworks.
- 7 En Texto, seleccione una de las opciones siguientes:
  - Rasterizar, si es necesario, para mantener el aspecto** conserva los rellenos, trazos y efectos de Fireworks del texto importado en Macromedia Flash MX.
  - Mantener editables todos los trazados** conserva todo el texto editable. Al importar se perderán algunos rellenos, contornos y efectos de Fireworks.
- 8 Seleccione Importar como una única imagen sin capas para alisar el archivo PNG en una sola imagen de mapa de bits. Cuando se selecciona esta opción, todas las demás aparecen atenuadas.
- 9 Haga clic en Aceptar.

## Macromedia ColdFusion MX Server

Macromedia ColdFusion es el medio más rápido para crear y desplegar potentes aplicaciones para Internet. Utilizado por miles de desarrolladores de todo el mundo, ColdFusion facilita el desarrollo rápido de contenidos para sistemas de publicación, soluciones de inteligencia empresarial, aplicaciones de autoservicio y otras aplicaciones.

Los desarrolladores de Macromedia Flash encontrarán que ColdFusion MX, que es compatible con J2EE y el servidor de aplicaciones Microsoft Net, resulta ser el entorno de servidor más sencillo y potente para las aplicaciones multimedia.

### Macromedia ColdFusion MX Server y Macromedia Flash MX

Macromedia ColdFusion MX, con su accesibilidad y sus capacidades de desarrollo rápido, su sencilla pero potente integración con una amplia variedad de sistemas de servidor, y su sólida compatibilidad con XML, es el entorno ideal para crear aplicaciones Macromedia Flash MX.

Para que las aplicaciones multimedia resulten realmente atractivas deben poder intercambiar datos con una amplia variedad de sistemas de servidor. ColdFusion MX proporciona conectividad fácil e incorporada a un completo conjunto de sistemas de servidor, entre los que se incluyen todas las principales bases de datos, servidores de correo, directorios corporativos e interfaces de componentes multiplataforma. ColdFusion MX incluye controladores de base de datos de alto rendimiento para todas las principales bases de datos, y facilita la configuración de orígenes de datos en pocos minutos, mediante una sencilla interfaz basada en Web. Los desarrolladores de ColdFusion pueden enviar y recuperar mensajes fácilmente en los servidores de correo electrónico, conectarse con directorios corporativos e intercambiar documentos con servidores de archivos. ColdFusion proporciona también conectividad con aplicaciones existentes, por medio de interfaces de componentes tales como COM, CORBA o EJB.

ColdFusion MX es compatible también con el intercambio de datos basados en XML, a través de Flash Player. Mediante el intercambio de datos dinámicos estructurados con ColdFusion MX, los desarrolladores de aplicaciones multimedia en Macromedia Flash MX pueden controlar toda la potencia de procesamiento lógico y la conectividad con servidores que proporciona ColdFusion MX.

La parte VIII de este manual proporciona información general sobre el desarrollo de Webs dinámicas, así como una presentación de la edición de desarrollo de ColdFusion MX, que puede instalarse desde el CD-ROM de Macromedia Studio o descargarse del sitio Web de Macromedia en <http://www.macromedia.com>.

Para aprender más sobre prácticas recomendadas de integración entre ColdFusion MX y Macromedia Flash MX, consulte el centro de recursos de Macromedia Flash y ColdFusion en [http://www.macromedia.com/software/coldfusion/resources/flash\\_coldfusion/](http://www.macromedia.com/software/coldfusion/resources/flash_coldfusion/).

# **Parte V**

## **Fireworks MX**

Los capítulos de la Parte V presentan Macromedia Fireworks MX, contienen un tutorial y describen el funcionamiento de Fireworks MX en la familia de productos Macromedia Studio MX.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

- Capítulo 10, "Bienvenido a Macromedia Fireworks MX"
- Capítulo 11, "Tutoriales de Fireworks"
- Capítulo 12, "Integración de Fireworks MX con la familia de productos Macromedia Studio MX"

# **CAPÍTULO 10**

## Bienvenido a Macromedia Fireworks MX

Macromedia Fireworks MX es la solución profesional para el diseño y la creación de gráficos Web. Es el primer entorno de creación que trata y soluciona los retos especiales a los que se enfrentan los desarrolladores y diseñadores Web.

Puede utilizar Fireworks para crear, editar y animar gráficos Web, agregar interactividad avanzada y optimizar imágenes en un entorno profesional. En Fireworks, puede crear y editar mapas de bits y gráficos vectoriales en una sola aplicación. Todo puede editarse en todo momento. Y también es posible automatizar el flujo de trabajo para satisfacer las demandas de actualizaciones y cambios que requieren mucho tiempo.

Fireworks se integra con otros productos de Macromedia Studio MX para proporcionar una solución Web verdaderamente integrada. Puede exportar fácilmente gráficos de Fireworks con código HTML y JavaScript personalizado para el editor HTML que utilice.

### **Novedades de Fireworks MX**

Las nuevas características de Fireworks MX la convierten en una aplicación cada vez más accesible con una capacidad mejorada para crear gráficos e interactividad para sitios Web. Fireworks MX maximiza la productividad de los diseñadores Web experimentados, los desarrolladores de HTML que también trabajan con gráficos y nuevos desarrolladores Web que necesitan desarrollar páginas Web interactivas con muchos gráficos y que tienen pocos o ningún conocimiento de codificación o de JavaScript.

Fireworks MX ha sido objeto de un perfeccionamiento a fondo, con una interfaz de usuario optimizada, capacidades de menús emergentes y botones más potentes y herramientas vectoriales y de mapa de bits intuitivas. La integración con otras aplicaciones de Macromedia, y con aplicaciones de terceros, facilita la inclusión de diversos formatos de archivo en Fireworks y su envío sin problemas a otras aplicaciones mientras trabaja. Otra novedad de Fireworks es la capacidad de crear con Macromedia Flash MX comandos JavaScript que aparecen en Fireworks MX en forma de paneles o cuadros de diálogo.

## Funciones de fácil uso de Fireworks MX

Un entorno de trabajo intuitivo y cómodo, que incluye un inspector de propiedades y herramientas que funcionan de forma profesional, convierte a Fireworks MX en una aplicación sencilla de aprender y de manejar. Fireworks MX tiene un nuevo aspecto mejor organizado y más coherente con otras aplicaciones de Macromedia MX Studio.

Entre las mejoras de administración de paneles está la capacidad de agrupar paneles y, a continuación, contraer los grupos de forma que sólo sea visible la barra de título del grupo de paneles hasta que sea necesario utilizarlos. Puede acoplar los grupos de paneles en un área de acoplamiento para organizar el espacio de trabajo o arrastrar los grupos o paneles individuales a cualquier lugar del espacio de trabajo. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Organización de paneles y grupos de paneles.

El inspector de propiedades es un panel dinámico lleno de opciones que cambian a medida que trabaja. Si abre un documento, el inspector de propiedades muestra las propiedades del documento como, por ejemplo, el color y el tamaño del lienzo. Si elige una herramienta del panel Herramientas, el inspector de propiedades muestra las opciones de la herramienta. Si selecciona un objeto vectorial, muestra la información de trazo y relleno.

Puede cambiar estas y otras opciones, incluidos Live Effects, los modos de mezcla y la opacidad, directamente desde el inspector de propiedades, en lugar de tener que hacer clic en cada uno de los paneles para abrirlos o activarlos. El inspector de propiedades, conocido ya para los usuarios de Macromedia Flash y Dreamweaver, reduce el número de paneles del espacio de trabajo. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Utilización del inspector de propiedades.

La edición de vectores y de mapas de bits sin modo elimina la necesidad de tener que estar constantemente al día en lo referente a los modos vectoriales y de mapa de bits. Elegir una herramienta o seleccionar un tipo de objeto automáticamente determina si se va a crear y editar mapas de bits, vectores o texto.

Las mejoras de la edición de mapas de bits ofrecen capacidades intuitivas para crear mapas de bits mediante acciones de cortar o copiar y pegar, para mover recuadros de selección entre mapas de bits y para ajustar las imágenes con un nuevo grupo de herramientas de retoque de imágenes. Además, los comandos de selección habituales se organizan en un nuevo menú Seleccionar.

Las secciones del panel Herramientas que separan las herramientas que se utilizan para crear y editar mapas de bits, vectores y objetos Web ofrecen pistas para elegir de forma intuitiva la herramienta adecuada y obtener unos resultados creativos predecibles. Las otras herramientas y funciones de herramientas se clasifican en las categorías Seleccionar, Colores y Ver. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Utilización del panel Herramientas.

El botón Exportación rápida muestra las opciones convenientes para exportar una variedad de formatos de archivo o estilos HTML, o para iniciar otros productos Macromedia desde la ventana del documento, eliminando el tiempo de configuración y optimizando el flujo de trabajo. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Utilización del botón Exportación rápida.

El **texto en pantalla** le permite integrar visualmente texto y gráficos sin tener que utilizar el editor de texto. Simplemente elija la herramienta Texto, haga clic en el lienzo y empiece a escribir. En el inspector de propiedades, puede configurar los atributos de texto de la herramienta Texto antes de empezar a escribir o resaltar el texto existente y darle formato. Fireworks MX dispone de un rango de nuevos controles de texto y párrafo para dar formato al texto. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Utilización de texto.

El **zoom variable** le permite arrastrar la herramienta Zoom para determinar la cantidad de aumento precisa. Tras arrastrar la herramienta para aumentar el documento, la cantidad de aumento se muestra en el cuadro de texto Establecer nivel de aumento situado en la parte inferior del documento.

La **compatibilidad con Windows XP y Mac OS X** permite beneficiarse de las ventajas de los sistemas operativos más recientes. Fireworks MX está preparado para admitir todas las mejoras de interfaz de usuario de OS X.

La **exportación de XHTML** le permite exportar, actualizar y convertir XHTML a su formato original en todos los estilos que Fireworks ofrece para HTML. Puede convertir al formato original documentos heredados que han sido convertidos desde XHTML en Dreamweaver MX.

El **panel Respuestas**, una nueva función de Fireworks MX, Macromedia Dreamweaver MX y Macromedia Flash MX, es un vínculo a contenido Web actualizable, situado convenientemente en el espacio de trabajo de Fireworks. Cuando está en línea, puede hacer clic en el botón Actualizar y descargar información de referencia actualizada de Macromedia o buscar en las bases de datos en línea documentación como TechNotes (notas técnicas).

El **corrector ortográfico** busca en cada bloque de texto del documento las palabras con errores ortográficos. Cuando encuentra una palabra que no reconoce, ofrece sugerencias para corregirla o le permite agregarla al diccionario.

La **creación de caché de fuentes en distintas plataformas** permite compartir archivos de forma sencilla entre grupos de trabajo y clientes sin tener que preocuparse de los problemas de fuentes entre distintas plataformas. Fireworks mantiene el aspecto de todo el texto de un documento en sistemas que no tienen las fuentes del documento.

## Funciones de aumento de la capacidad en Fireworks MX

Fireworks MX tiene una serie de nuevas funciones de creatividad y automatización eficaces que los nuevos diseñadores Web encontrarán fáciles de utilizar y que los desarrolladores con experiencia sabrán apreciar. Estas funciones hacen de Fireworks una parte esencial del proceso de desarrollo y diseño Web desde el concepto hasta la integración.

El **Data-driven Graphics Wizard (Asistente para gráficos controlado por datos)** le permite asignar variables a texto, imágenes, zonas interactivas y divisiones y generar a continuación varios documentos basados en el original, cada uno de los cuales contiene información exclusiva procedente de un archivo de base de datos XML o delimitado por comas.

El **creador de barras de navegación del menú Comandos** automatiza el proceso de crear rápidamente barras de navegación mediante símbolos de botón de Fireworks MX adecuados. Puede seleccionar una instancia de un símbolo de botón y, a continuación, elegir el número de copias que se crearán, la orientación vertical u horizontal y el espaciado, y asignar etiquetas de botón y URL en un cuadro de diálogo integrado.



Las mejoras del Editor de menú emergente han agregado un control creativo a la nueva función más conocida de Fireworks 4. Ahora es posible crear un menú emergente horizontal o vertical y determinar las características del borde, el espaciado de celdas y el tamaño de celda independientemente del tamaño de texto. También puede establecer la situación de los menús relativa al objeto desencadenador, así como la situación de los submenús relativa al elemento de menú desencadenador o al menú emergente principal. Fireworks genera automáticamente código JavaScript; los menús exportados son totalmente compatibles con Dreamweaver MX. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Creación de menús emergentes.

La edición de símbolos de botón en el nivel de instancia le permite crear un símbolo de botón y, a continuación, diferenciar fácilmente cada uno de los botones con texto exclusivo, URL y destinos mediante el inspector de propiedades. Al mismo tiempo, puede editar otras características gráficas en el nivel de símbolo y actualizar los cambios en todas las instancias de botón sin que por ello se vean afectadas las propiedades de instancia. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Creación de símbolos de botón.

## Funciones de flujo de trabajo abierto en Fireworks MX

No tiene por qué estar limitado por el flujo de trabajo de otra persona. El uso de Fireworks MX le permite integrar la creación de gráficos en el proceso de desarrollo con un flujo de trabajo abierto y eficaz que reconoce y admite los formatos de archivo, las aplicaciones y los estándares que usted utiliza.

Los comandos JavaScript con interfaz SWF llevan la creación de comandos JavaScript a un nivel superior. Los desarrolladores pueden crear y ejecutar comandos complejos para ampliar y automatizar Fireworks MX mediante la combinación de la API de ampliación JavaScript de Fireworks con interfaces desarrolladas en Macromedia Flash MX mediante componentes y ActionScript. Para más información, consulte *Extending Fireworks MX*, disponible como PDF en el CD de instalación de Macromedia Fireworks.

La compatibilidad con Macromedia Exchange significa que los usuarios, incluso los que no están interesados en crear comandos JavaScript, pueden descargar comandos creados por usuarios desde Exchange. Los comandos aparecen en el espacio de trabajo de Fireworks MX en forma de paneles o cuadros de diálogos de fácil uso. Fireworks MX se suministra con varios comandos creados por usuarios en el menú Comandos, así como un panel Align creado por usuarios en el menú Ventana.

Los controles de diseño de tabla dividida le permiten definir y optimizar los diseños de tabla dividida arrastrando las guías de división. Fireworks cambia automáticamente el tamaño de las divisiones adjuntas y agrega y elimina divisiones según sea necesario. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Cómo mover guías de división para editar divisiones.

La función Reconstituir tabla genera de forma instantánea un nuevo archivo de origen PNG de Fireworks al señalar cualquier archivo HTML que contenga tablas con divisiones de imagen. Los comportamientos de Macromedia Fireworks y Dreamweaver como las imágenes de sustitución y los menús emergentes se importan y adjuntan a las divisiones adecuadas.

Esto resulta muy útil cuando se trabaja en proyectos de sitios Web existentes y los únicos archivos disponibles son las páginas HTML publicadas. Puede introducir las páginas HTML en Fireworks y crear archivos PNG de origen a partir de ellas. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Creación de archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML.

La **capacidad para texto de Photoshop 6** le permite abrir un archivo de Photoshop 6 ó 7 con el texto editable intacto, de forma que es posible editar el gráfico y exportarlo de nuevo al formato Photoshop sin alterar el aspecto ni la editabilidad correctos del texto. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Importación de texto de Photoshop.

La **exportación e importación con Microsoft FrontPage** se encuentra disponible al hacer clic en el botón Exportación rápida. Ejecutar y editar tablas funciona en el archivo original en Fireworks; las tablas se actualizan en Microsoft FrontPage sin perder los cambios de código que se han realizado en FrontPage. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Exportación de HTML de Fireworks a FrontPage.

La **integración de Macromedia Sitespring** incluye los mejores métodos de creación y administración de clientes en el espacio de trabajo de Fireworks MX. Para abrir la ventana Sitespring, simplemente elija Ventana > Sitespring. Para más información, consulte la documentación de Sitespring.

## Aprendizaje de Fireworks MX

Macromedia Studio MX ofrece una variedad de recursos para el aprendizaje de Fireworks, incluidos un sistema de ayuda que puede iniciarse desde la aplicación, una versión PDF de la documentación completa de Fireworks y varias fuentes de información basadas en Web.

La **Ayuda de Fireworks** se encuentra disponible siempre que la aplicación Fireworks está activa y contiene la documentación completa de Fireworks.

Los **tutoriales de Fireworks** proporcionan una introducción interactiva a las funciones principales de Fireworks, cada una de las cuales pueden completarse en una hora. Se incluyen las tareas habituales de Fireworks como, por ejemplo, el uso de las herramientas de dibujo y edición, la optimización de imágenes y la creación de elementos interactivos como los rollovers y las barras de navegación. Los tutoriales se encuentran disponibles en el Capítulo 11, "Tutoriales de Fireworks", en la página 247.

El **panel Respuestas** es una ubicación central donde puede encontrar tutoriales, notas técnicas y la información más actualizada acerca de Fireworks, todo en un único lugar. El panel Respuestas es dinámico; con un solo clic en un botón puede obtener las últimas actualizaciones e información acerca de Fireworks directamente de Macromedia.

La **propia aplicación Fireworks** contiene numerosos cuadros de diálogo e información sobre herramientas diseñados como ayuda para utilizar el programa. La información sobre herramientas aparece al detener el puntero sobre un elemento de interfaz de usuario.

El **PDF Utilización de Fireworks MX** es un documento que puede imprimirse y ser objeto de búsquedas y que contiene la documentación completa de Fireworks. El PDF está disponible en el CD de instalación y en el sitio Web de Macromedia en la dirección <http://www.macromedia.com>.

El **sitio Web de Macromedia** se actualiza regularmente y contiene la información más actualizada acerca de Fireworks, además de consejos de usuarios expertos, temas avanzados, ejemplos, sugerencias y actualizaciones. Visite el sitio Web de Macromedia para obtener noticias acerca de Fireworks e información acerca de cómo sacar el máximo provecho del programa en la dirección <http://www.macromedia.com>

El **grupo de debate sobre Fireworks** proporciona un intercambio animado para los usuarios, los representantes de soporte técnico y el equipo de desarrollo de Fireworks. Utilice un lector de grupo de noticias para ir a <news://forums.macromedia.com/macromedia.fireworks>.

**Extending Fireworks MX** contiene información sobre cómo escribir JavaScript para automatizar tareas de Fireworks. Cada comando o configuración de Fireworks puede controlarse mediante comandos JavaScript especiales que puede interpretar Fireworks. Encontrará una versión PDF de *Extending Fireworks MX* en el CD y en el sitio Web de Macromedia en la dirección <http://www.macromedia.com/support/fireworks/extend.html>.

# CAPÍTULO 11

## Tutoriales de Fireworks

Los dos tutoriales de este capítulo le guiarán a través de las tareas básicas para diseñar gráficos y agregar elementos interactivos a una página Web en Macromedia Fireworks MX.

### Tutorial 1 de Fireworks: Conceptos básicos de diseño de gráficos

Este tutorial le guiará a través de las tareas básicas del diseño de gráficos con Macromedia Fireworks MX. Obtendrá experiencia práctica del uso de la aplicación de creación de gráficos Web líder en el sector y aprenderá sobre la marcha los conceptos básicos de diseño gráfico.

Si ya está familiarizado con el diseño de gráficos en Fireworks, quizás desee avanzar hasta el "Tutorial 2 de Fireworks: Conceptos básicos de diseño Web" en la página 276, donde aprenderá a diseñar páginas Web con Fireworks.

#### Qué va a aprender

Con la ayuda de este tutorial, en menos de una hora realizará las tareas necesarias para crear un anuncio de vehículos de alquiler clásicos con Fireworks. Aprenderá lo siguiente:

- Cómo crear y guardar un nuevo documento
- Exploración del entorno de trabajo de Fireworks
- Creación y edición de objetos vectoriales
- Importación de un mapa de bits y selección de píxeles
- Cómo agregar y editar Live Effects
- Manipulación de capas y objetos
- Creación y edición de una máscara
- Creación y edición de texto
- Exportación del documento

#### Qué debe saber

Aunque este tutorial se ha diseñado para usuarios de Fireworks principiantes, cubre muchas funciones nuevas de Fireworks, de forma que los usuarios de Fireworks con experiencia también puede beneficiarse de él. No es necesario ser un diseñador gráfico para realizar este tutorial, aunque debería tener conocimientos informáticos básicos y ser capaz de utilizar las aplicaciones de escritorio habituales. Por ejemplo, debe saber cómo buscar archivos y carpetas en el disco duro.

## Cómo copiar la carpeta Tutorials

Antes de empezar, debe hacer una copia de la carpeta Tutorials para poder guardar los resultados de su trabajo y permitir al mismo tiempo que usted u otro usuario complete el tutorial con los archivos originales más adelante.

- 1 Busque la carpeta de la aplicación Fireworks en el disco duro.

**Nota:** si no puede ver la carpeta de la aplicación Fireworks, quizás sea porque tiene acceso limitado a los archivos del sistema. Puede descargar los archivos necesarios para este tutorial del Centro de soporte de Fireworks en la dirección Web [http //www.macromedia.com/support/fireworks/](http://www.macromedia.com/support/fireworks/).

- 2 Arrastre una copia de la carpeta Tutorials hasta el escritorio.

## Visualización del archivo terminado

Visualice el archivo del tutorial terminado para ver el aspecto que tendrá el proyecto finalizado.

- 1 Inicie el navegador Web.
- 2 En el disco duro, desplácese a la carpeta Tutorials que copió en el escritorio y busque la carpeta Tutorial1/Complete.

**Nota:** algunas versiones de Microsoft Windows ocultan las extensiones de los tipos de archivo conocidos de forma predeterminada. Si no ha cambiado esta configuración, los archivos de la carpeta Complete no mostrarán las extensiones. Cuando se trabaja con gráficos Web, es recomendable poder ver las extensiones de archivo. Consulte la Ayuda de Windows para obtener información acerca de cómo activar las extensiones de archivo.

- 3 Seleccione el archivo final.jpg y arrástrelo hasta la ventana del navegador abierta.

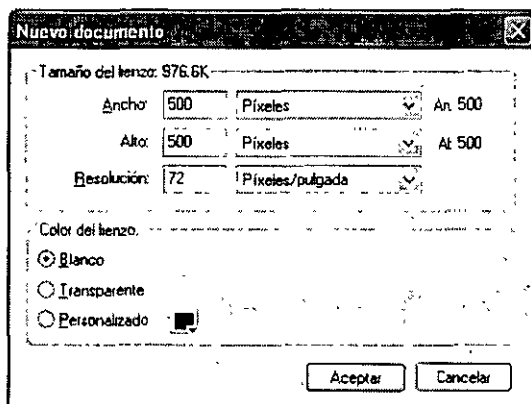
En este tutorial va a utilizar Fireworks para diseñar y exportar una copia de este anuncio de vehículos de alquiler clásicos.

**Nota:** la carpeta Complete también contiene el documento de Fireworks a partir del cual se genera el archivo JPEG. Para ver el documento, haga doble clic en final.png

## Cómo crear y guardar un nuevo documento

Ahora que ya ha visualizado el archivo final.jpg, puede empezar el proyecto.

- 1 En Fireworks, elija Archivo > Nuevo.  
Se abrirá el cuadro de diálogo Nuevo documento.

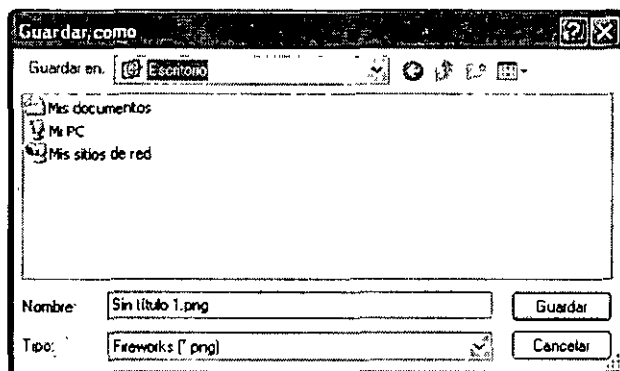


- 2 Escriba 480 de ancho y 214 de alto. Compruebe que ambas medidas están en píxeles y que el color del lienzo es blanco y haga clic en Aceptar.

Se abre una ventana de documento con una barra de título donde se lee Sin título-1.png (Windows) o Sin título-1 (Macintosh).

- 3 Si la ventana del documento no está maximizada, es decir, que no llena el centro de la pantalla, maximícela haciendo clic en el botón Maximizar (Windows) o en el cuadro Zoom (Macintosh) en la parte superior de la ventana del documento. De este modo, tendrá un mayor espacio de trabajo.
- 4 Elija Archivo > Guardar como.

Se abrirá el cuadro de diálogo Guardar como (Windows) o Guardar (Macintosh).



- 5 Busque la carpeta Tutorials/Tutorial1 en el escritorio.
- 6 Asigne al archivo el nombre vintage.
- 7 Active la opción Añadir extensión de archivo si no está activada (sólo Macintosh).
- 8 Haga clic en Guardar.

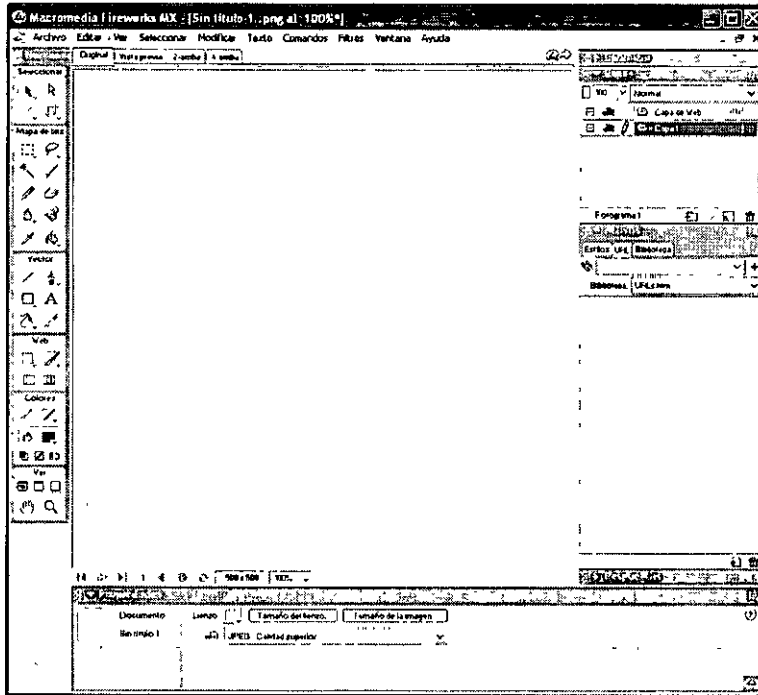
La barra de título muestra el nuevo nombre de archivo con la extensión .png. PNG es el formato de archivo nativo de Fireworks. El archivo PNG es el archivo de origen, donde realizará todo el trabajo en Fireworks. Al final de este tutorial, aprenderá a exportar el documento a otro formato para su uso en Web.

A medida que avance en el tutorial, no olvide guardar el trabajo con frecuencia mediante Archivo > Guardar.

**Nota:** durante el tutorial, podrá deshacer los cambios realizados. Fireworks permite deshacer varios cambios recientes, en función del número de pasos a deshacer que se haya establecido en Preferencias. Para deshacer el cambio más reciente, seleccione Editar > deshacer.

## Exploración del entorno de trabajo de Fireworks

Antes de seguir adelante, examine los elementos que forman el entorno de trabajo de Fireworks:



- En el centro de la pantalla está la ventana del documento. En el centro de la ventana del documento está el lienzo. Aquí se muestran el documento de Fireworks y los gráficos que se creen.
- En la parte superior de la pantalla hay una barra de menús. La barra de menús permite acceder a la mayoría de los comandos de Fireworks.
- En la parte izquierda de la pantalla está el panel Herramientas. Si el panel Herramientas no está visible, seleccione **Ventana > Herramientas**. El panel Herramientas contiene herramientas para seleccionar, crear y editar una variedad de elementos gráficos y objetos Web.
- En la parte inferior de la pantalla está el inspector de propiedades. Si el inspector de propiedades no está visible, seleccione **Ventana > Propiedades**. El inspector de propiedades muestra las propiedades de la herramienta u objeto seleccionado. Es posible cambiar estas propiedades. Si no se ha seleccionado ningún objeto o herramienta, el inspector de propiedades muestra las propiedades del documento.

El inspector de propiedades muestra dos o cuatro filas de propiedades. Si el inspector de propiedades está a media altura, es decir, que sólo muestra dos filas, puede hacer clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.



Flecha de ampliación en estado de media altura

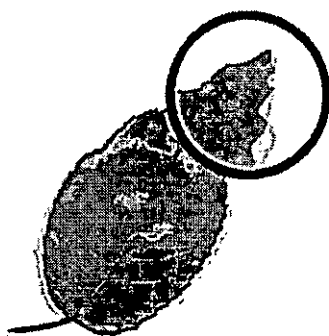
- En la parte derecha de la pantalla hay varios paneles como, por ejemplo, el panel Capas y el panel Optimizar. Puede abrir estos paneles y todos los demás desde el menú Ventana.
- Mueva el puntero sobre los diversos elementos de la interfaz. Si mantiene el puntero sobre un elemento de la interfaz durante el tiempo suficiente, aparece la información sobre herramientas. La información sobre herramientas identifica las herramientas, menús, botones y otras funciones de la interfaz en todo Fireworks. La información sobre herramientas desaparece al alejar el puntero de los elementos de la interfaz a los que identifica.

A medida que avance en el tutorial, irá aprendiendo más sobre cada uno de estos elementos.

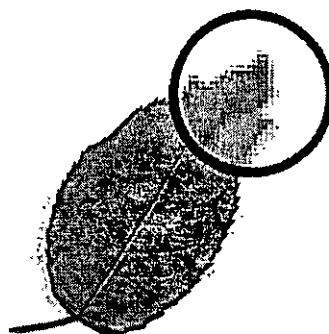
## Creación y edición de objetos vectoriales

Fireworks permite crear y editar dos tipos de gráficos: objetos vectoriales e imágenes de mapa de bits.

Un objeto vectorial es una descripción matemática de una forma geométrica. Los trazados de vectores se definen mediante puntos. Los trazados de vectores no muestran una disminución de calidad cuando se aumentan o se escalan a un tamaño mayor o menor. La hoja que aparece en la ilustración siguiente es un conjunto de objetos vectoriales. Observe la suavidad de los bordes de la hoja incluso al aumentar la imagen.



Por el contrario, una imagen de mapa de bits está compuesta de una cuadrícula de píxeles coloreados. Las imágenes con variaciones de color complejas, como las fotografías, suelen ser por lo general imágenes de mapa de bits.



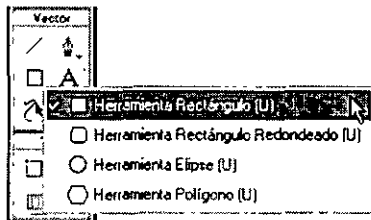


Mientras muchas aplicaciones ofrecen herramientas para editar formas vectoriales o imágenes de mapa de bits, Fireworks le permite trabajar con ambos tipos de gráficos. En esta sección trabajará con gráficos vectoriales.

## Creación de objetos vectoriales

A continuación va a crear dos de los elementos gráficos del documento. En primer lugar, creará un rectángulo azul que se colocará en la parte inferior del documento. A continuación, creará un rectángulo que actuará como borde del contenido del lienzo.

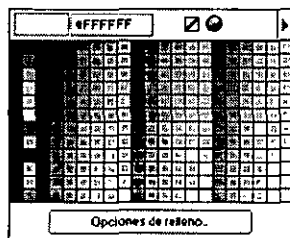
- 1 Elija la herramienta Rectángulo de la sección Vector del panel Herramientas.



- 2 En el inspector de propiedades, haga clic en el cuadro Color de relleno.



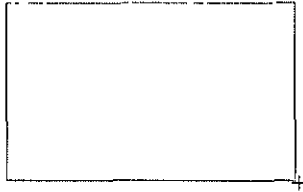
Se abre la ventana emergente Color de relleno.



- 3 Escriba 333366 en el cuadro de texto situado en la parte superior de la ventana y, a continuación, presione Intro.

El cuadro Color de relleno tomará un color azul oscuro para reflejar su elección de color.

- 4 En la ventana del documento, coloque el puntero en forma de cruz sobre el lienzo y arrástrelo hacia abajo y a la derecha para crear un rectángulo. Puede dibujar el rectángulo en cualquier lugar del lienzo. Cambiará su tamaño y su posición más adelante en el procedimiento.



- 5 Al soltar el botón del ratón, aparece seleccionado un rectángulo de color azul oscuro en el área que ha definido.

Puede saber si un objeto está seleccionado porque muestra puntos de vértice azules. La mayoría de los objetos también tienen un resaltado azul alrededor de sus bordes externos, pero los rectángulos son una excepción.

- 6 En la parte inferior izquierda del inspector de propiedades, escriba 480 en el cuadro de anchura y 15 en el cuadro de altura y, a continuación, presione Intro.

El rectángulo cambiará de tamaño para ajustarse a las dimensiones especificadas.



- 7 Elija la herramienta Puntero de la sección Seleccionar del panel Herramientas.
- 8 Arrastre el rectángulo para colocarlo en la parte inferior del lienzo, tal y como se muestra a continuación. Utilice las teclas de dirección para colocarlo en el lugar exacto.



- 9 Seleccione de nuevo la herramienta Rectángulo y dibuje un segundo rectángulo. Dibújelo en cualquier lugar del lienzo y del tamaño que desee. Cambiará sus propiedades y posición en la sección siguiente.

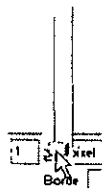
## Establecimiento de las propiedades de los objetos

En este punto, editará el segundo rectángulo que ha creado cambiando su tamaño, posición y color en el inspector de propiedades.

- 1 Con el rectángulo seleccionado, haga clic en el cuadro Color de trazo del inspector de propiedades y escriba CCCCCC como valor de color. Presione Intro para aplicar el cambio.

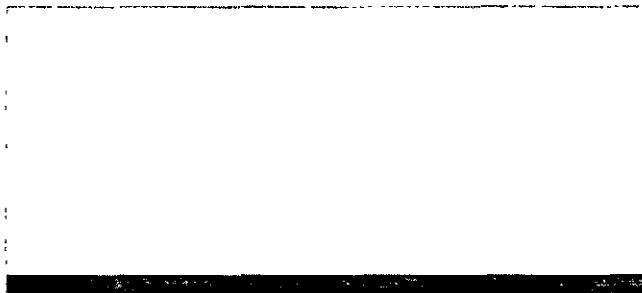


- 2 Establezca el Tamaño de la punta en el valor 1; para ello, arrastre el control deslizante o escriba en el cuadro de texto.



- 3 Haga clic en el cuadro Color de relleno del inspector de propiedades y haga clic en el botón Transparente.
- 4 En el inspector de propiedades, escriba los valores siguientes en los cuadros de anchura, altura y coordenada. A continuación, haga clic en el inspector de propiedades para aplicar los cambios.
  - Ancho: 480
  - Alto: 215
  - X: 0
  - Y: 0

El rectángulo se convierte en un borde gris alrededor del borde del lienzo.



Si en su sistema se utiliza el gris como color de fondo de ventana, quizás sea difícil ver el rectángulo en este momento. Pero no se preocupe porque sigue ahí.

- 5 Seleccione la herramienta Puntero y haga clic en cualquier lugar fuera del rectángulo para anular su selección.

Cambiarán las propiedades en el inspector de propiedades. Dado que no hay ningún objeto seleccionado, en este momento ve las propiedades de un documento en lugar de las propiedades de un objeto.

## Importación de un mapa de bits y selección de píxeles

A continuación, importará una imagen de mapa de bits y creará una selección flotante a partir de sus píxeles.

### Importación de una imagen

Va a modificar la imagen de un automóvil clásico. En primer lugar, necesita importar la imagen.

- 1 Seleccione Archivo > Importar y desplácese hasta la carpeta Tutorials del escritorio. Busque la carpeta Tutorial1/Assets.
- 2 Seleccione car.jpg y haga clic en Abrir.
- 3 Alinee el punto de inserción con la esquina superior izquierda del lienzo y haga clic, tal y como se muestra en la ilustración siguiente.



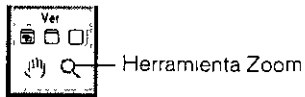
La imagen aparece seleccionada en el lienzo.

- 4 Haga clic en cualquier punto fuera de la imagen seleccionada para anular su selección.

## Creación de una selección de píxeles

A continuación, deberá seleccionar los píxeles que forman el vehículo en la imagen importada y copiarlos y pegarlos como un objeto nuevo.

- 1 Elija la herramienta Zoom de la sección Ver del panel Herramientas.



- 2 Haga clic sobre la imagen una sola vez.

La vista aumenta un 150%. Aumentar la imagen le permite ver mejor lo que selecciona y le proporciona un mayor control de la selección.

- 3 Haga clic con el botón del ratón y manténgalo presionado sobre la herramienta Lazo en la sección Mapa de bits del panel Herramientas. Seleccione la herramienta Lazo polígono en el menú emergente que aparece.



La herramienta Lazo polígono le permite dibujar una selección alrededor de los píxeles mediante una serie de líneas rectas. Utilizará la herramienta Lazo polígono para seleccionar los píxeles que forman la imagen del vehículo.

- 4 En el inspector de propiedades, establezca la opción Borde en el valor Suavizado.
- 5 Haga clic con el puntero de la herramienta Lazo polígono en el borde superior del vehículo y, a continuación, haga clic repetidamente alrededor del borde del vehículo para continuar la selección.



- 6 Para completar la selección, mueva el puntero sobre el punto en el que inició la selección. Aparecerá un pequeño cuadro gris junto al puntero del Lazo polígono que indica que está a punto de finalizar la selección. Haga clic para completar la selección.



Aparecerá un borde de recuadro alrededor de los píxeles seleccionados.

- 7 Elija Editar > Copiar.  
La selección se copia al Portapapeles.
- 8 Elija Editar > Pegar.  
La imagen del vehículo se pega en el documento como un nuevo objeto de mapa de bits.
- 9 Elija la herramienta Puntero y haga doble clic en cualquier punto fuera del mapa de bits para anular su selección.
- 10 Haga clic en el menú emergente Establecer nivel de aumento situado en la parte inferior de la ventana del documento y restablezca la vista al 100%.

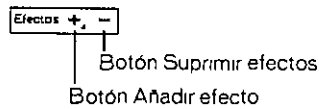
## Cómo agregar y editar Live Effects

A continuación, aplicará Live Effects a la imagen de mapa de bits original. Cambiará el matiz y la saturación de la imagen y aplicará un desenfoque.

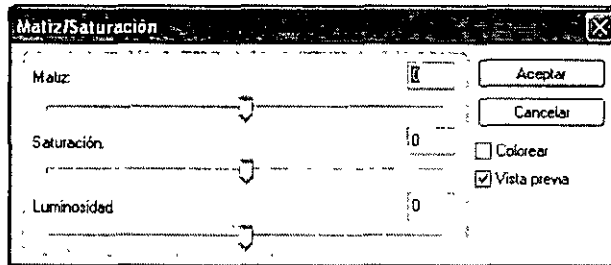
- 1 Haga clic en cualquier punto de la imagen del desierto. (No obstante, tenga cuidado de no hacer clic en el vehículo.)



- 2 En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efecto (el botón con el signo más (+)).

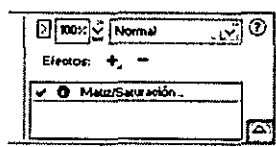


- 3 Seleccione Ajustar color > Matiz/Saturación en el menú emergente Efectos. Se abre el cuadro de diálogo Matiz/Saturación.



- 4 Seleccione la opción Colorear y haga clic en Aceptar.

La imagen aparece coloreada en el lienzo y el efecto se agrega a la lista Live Effects del inspector de propiedades. Los Live Effects pueden editarse; siempre es posible agregar un efecto a la lista, eliminarlo o editarlo.



- 5 Haga clic en el efecto Matiz/Saturación para editarlo.



**Sugerencia:** también puede hacer clic en el botón de información situado junto al efecto

Se abre de nuevo el cuadro de diálogo Matiz/Saturación.

- 6 Cambie el valor de Matiz a 25 y el de Saturación a 20 y haga clic en Aceptar.

Los niveles de matiz y saturación de la imagen cambian para mostrar un aspecto sepia, como en una vieja fotografía.

- 7 Haga clic de nuevo en el botón Añadir efecto para agregar otro Live Effect.

- 8 Seleccione Desenfocar > Desenfocar más en el menú emergente Efectos.

Los píxeles del mapa de bits seleccionado aparecen desenfocados y el nuevo efecto se agrega a la lista Live Effects del inspector de propiedades.



## Manipulación de capas y objetos

Las capas dividen un documento de Fireworks en planos diferenciados. Un documento puede estar compuesto de muchas capas, cada una de las cuales puede contener muchos objetos. En Fireworks, el panel Capas contiene una lista de las capas y los objetos de cada capa.

Con el panel Capas puede asignar un nombre, ocultar, mostrar y cambiar el orden de apilamiento de las capas y objetos, además de combinar mapas de bits y aplicar máscaras de mapa de bits. También puede agregar y eliminar capas mediante el panel Capas.

En esta parte del tutorial, utilizará el panel Capas para combinar las dos imágenes de mapa de bits. A continuación, asignará un nombre a los objetos del documento. También utilizará el panel Capas para cambiar el orden de apilamiento de los objetos.

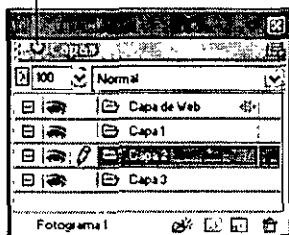
Más adelante en el tutorial utilizará el panel Capas para aplicar una máscara a la imagen combinada.

## Combinación de mapas de bits

Una vez aplicados los Live Effects a la imagen de fondo, la combinará con la imagen del vehículo en escala de grises para crear un único mapa de bits.

- 1 Si el panel Capas está minimizado o no está visible, haga clic en la flecha de ampliación o seleccione Ventana > Capas.

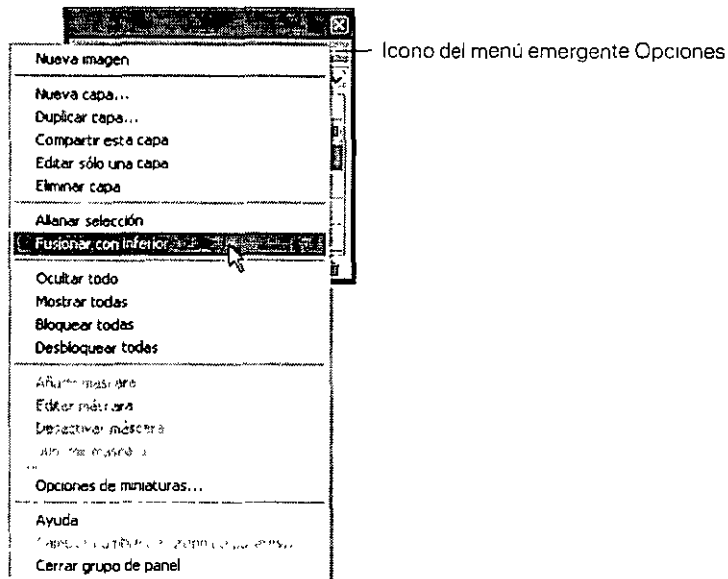
Flecha de ampliación



- 2 Haga clic en la vista en miniatura de la imagen del vehículo en escala de grises del panel Capas.



- 3 Con la imagen del vehículo seleccionada, haga clic en el icono del menú emergente Opciones situado en la parte superior derecha del panel Capas.



- 4 Seleccione Fusionar con inferior.

En el panel Capas, los dos objetos de mapa de bits se combinan en un solo mapa de bits.

La lista Live Effects del inspector de propiedades ya no contiene ningún efecto. Esto se debe a que la combinación de los píxeles de cada mapa de bits provoca que no se puedan editar como imágenes separadas. Los Live Effects que se aplican a un objeto o mapa de bits ya no pueden editarse tras realizar una combinación con otro mapa de bits.

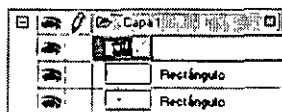
## Asignación de nombre a los objetos

Siempre resulta recomendable asignar un nombre a los objetos para poder identificarlos fácilmente más adelante. Cuando un documento se alarga y contiene numerosos objetos, puede resultar difícil manejarlos si los objetos no tienen nombres exclusivos.

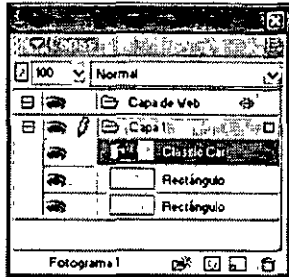
En este momento asignará un nombre a los objetos del documento mediante el panel Capas y el inspector de propiedades.

- 1 Haga doble clic en la palabra Mapa de bits situada junto a la imagen en miniatura del panel Capas.

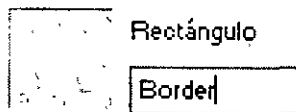
Aparece un cuadro de texto.



- 2 Escriba **Classic Car** en el cuadro de texto y presione Intro.  
El nuevo nombre se aplica al objeto de mapa de bits.



- 3 En la ventana del documento, seleccione el rectángulo gris que rodea el documento. Es difícil verlo en el lienzo; selecciónelo en el panel Capas.  
Esta vez asignará un nombre al objeto mediante el inspector de propiedades.
- 4 Escriba **Borde** en el cuadro Nombre del objeto del inspector de propiedades y presione Intro.



El nombre que escriba aquí también aparece junto a la imagen en miniatura del objeto en el panel Capas.

- 5 Escriba un nombre para el resto del objeto rectángulo mediante el panel Capas o el inspector de propiedades. Utilice el nombre que desee, pero asegúrese de que éste es significativo y que le permite identificar y administrar fácilmente los objetos del documento más adelante.

## Cambio de orden de apilamiento de los objetos

La imagen de mapa de bits combinada se solapa con el objeto de borde y con el rectángulo azul. Es necesario que el borde y el rectángulo azul se sitúen por encima, de forma que utilizará el panel Capas para cambiar el orden de apilamiento de los objetos del documento.

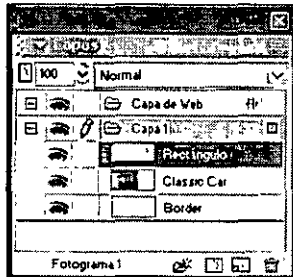
- 1 Haga clic en la imagen en miniatura del rectángulo azul del panel Capas para seleccionarla.
- 2 Arrástrela hasta la parte superior de Capa 1, por encima de la imagen en miniatura Classic Car.

**Nota:** la capa superior del panel Capas es siempre la Capa de Web. Aprenderá más sobre la Capa de Web en el "Tutorial 2 de Fireworks: Conceptos básicos de diseño Web" en la página 276

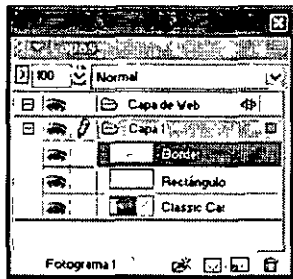
Mientras arrastra, el puntero cambia para reflejar que está arrastrando un objeto (sólo Windows). Una línea oscura en el panel Capas indica dónde se colocará el objeto si libera el botón del ratón en ese momento.

**3** Libere el botón del ratón.

El rectángulo azul se colocará exactamente por encima del objeto de mapa de bits del panel Capas. El orden de apilamiento de los objetos también cambia en el lienzo. Ahora el rectángulo azul se solapa con el objeto de mapa de bits y el objeto de borde.



**4** Como desea que el objeto de borde se sitúe por encima de los demás, debe seleccionar su imagen en miniatura y arrastrarla hasta la parte superior del panel Capas, por encima del rectángulo azul.



## Creación y edición de una máscara

Tras haber realizado diversas modificaciones a la imagen del vehículo clásico, va a efectuar un último procedimiento para darle un aspecto de transparencia gradual.


En Fireworks es posible aplicar dos tipos de máscaras: máscaras vectoriales y máscaras de mapa de bits. En este tutorial aplicará una simple máscara de mapa de bits a la imagen del vehículo. A continuación, la modificará con un relleno degradado. Los píxeles de la máscara mostrarán u ocultarán la imagen del vehículo, en función del valor de la escala de grises.

## Aplicación de una máscara

En primer lugar, aplicará una máscara de mapa de bits blanca y vacía a la imagen del vehículo. Una máscara blanca muestra una imagen u objeto seleccionado, mientras que los píxeles negros de una máscara ocultan una imagen u objeto seleccionado.

También pintará sobre la máscara para que la imagen del vehículo se desvanezca en el fondo.

1 Con la herramienta Puntero, seleccione la imagen de mapa de bits.

 2 Haga clic en el botón Añadir máscara situado en la parte inferior del panel Capas.

Se agrega una máscara transparente y vacía a la imagen seleccionada. Puede ver que la máscara se ha agregado observando la imagen en miniatura de la máscara en el panel Capas. El resaltado amarillo alrededor de la imagen en miniatura de la máscara indica que está seleccionada.

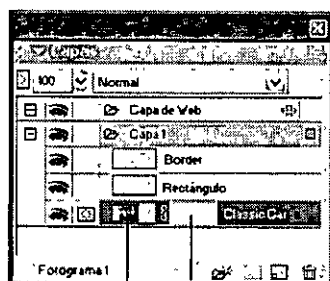


Imagen en miniatura de máscara  
Objeto de máscara

## Edición de la máscara

A continuación, dará a la imagen de mapa de bits un aspecto transparente agregando un relleno degradado a la máscara.

1 Con la imagen en miniatura de la máscara seleccionada en el panel Capas, haga clic en el botón del ratón y manténgalo presionado sobre la herramienta Cubo de pintura de la sección Mapa de bits del panel Herramientas. Seleccione la herramienta Degradado en el menú emergente que aparece.

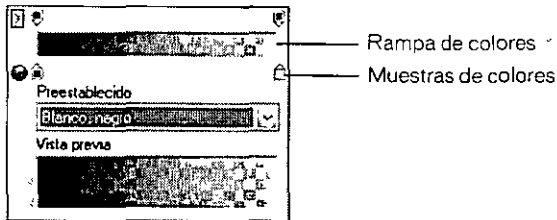


2 Haga clic en el cuadro Color de relleno del inspector de propiedades.

Se abre la ventana emergente Editar degradado.

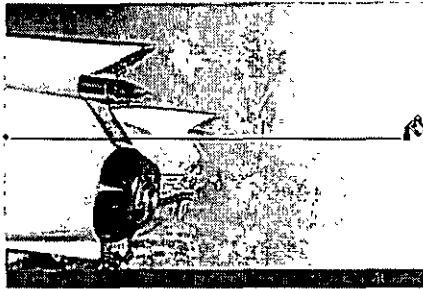
- 3 Seleccione Blanco, negro en la parte inferior del menú emergente Preestablecido.

La rampa de colores y las muestras cambian para reflejar la nueva configuración. Las muestras de colores situadas inmediatamente debajo de la rampa de colores le permiten modificar los colores en el degradado.



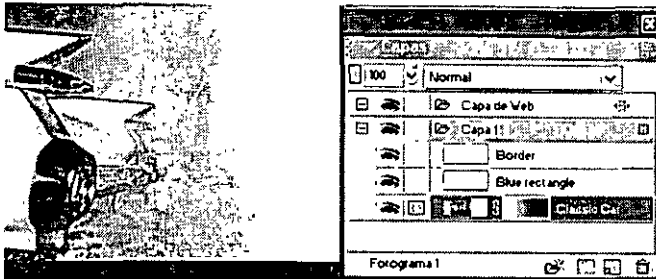
- 4 Arrastre la muestra de color izquierda (blanco) aproximadamente 1/4 de la distancia hacia la derecha para ajustar el degradado.
- 5 Haga clic fuera de la ventana emergente Editar degradado para cerrarla.
- 6 En el lienzo, arrastre el puntero Degradado por la imagen de mapa de bits, como se muestra en la ilustración siguiente.

Mientras arrastra, aparece en pantalla una respuesta visual que le permite definir el ángulo y la distancia en la que se aplicará el degradado.



## 7 Libere el botón del ratón.

La máscara se modifica con el relleno degradado que ha creado. La máscara afecta a la imagen del vehículo, pues le da un aspecto transparente degradado. La imagen en miniatura de la máscara del panel Capas muestra el relleno degradado que ha aplicado.



## 8 Seleccione la herramienta Puntero y haga clic en la imagen en miniatura de la máscara en el panel Capas.

El inspector de propiedades muestra que la máscara se aplicó utilizando su aspecto de escala de grises. Los píxeles más oscuros de la máscara ocultan la imagen del vehículo, mientras que los píxeles más claros de la máscara muestran el vehículo.

## Creación y edición de texto

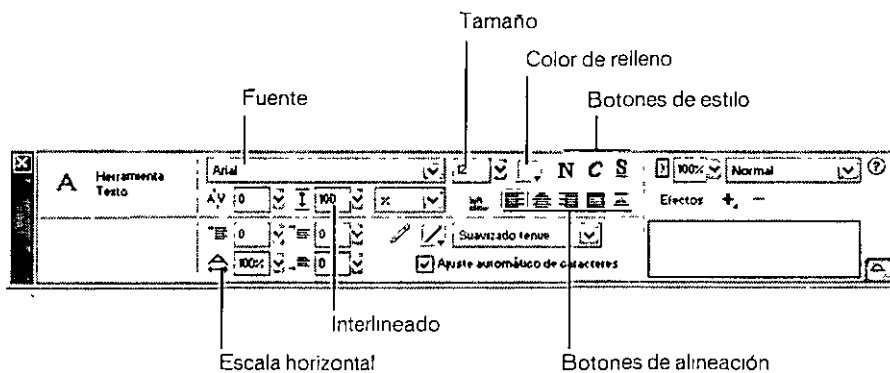
A continuación, agregará texto al documento y aplicará las propiedades del texto mediante el inspector de propiedades. Creará cuatro bloques de texto: dos para el título del anuncio y dos para el texto del cuerpo.

### Creación del texto del título

En primer lugar, creará el texto del título del anuncio de alquiler de vehículos.

- A** 1 Seleccione la herramienta Texto de la sección Vector del panel herramientas y mueva el puntero sobre la ventana del documento.

El puntero adquiere una forma de I y el inspector de propiedades muestra las propiedades del texto.



- 2 En el inspector de propiedades, realice lo siguiente:
  - Elija Times New Roman en el menú emergente Fuente.
  - Escriba 85 como tamaño de fuente.
  - Haga clic en el cuadro Color de relleno. El puntero adquiere la forma de cuentagotas. Haga clic con el puntero de cuentagotas sobre el rectángulo azul en el lienzo.



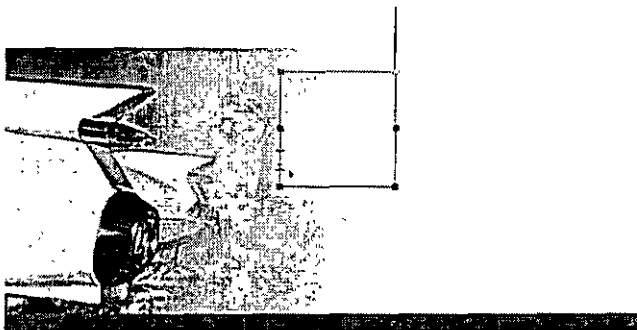
Se cierra la ventana emergente de colores y el cuadro Color de relleno cambia para reflejar el color elegido.

- Asegúrese de que no hay ningún botón de estilo seleccionado (Negrita, Cursiva, Subrayado).
  - Haga clic en el botón Alinear a la izquierda.
- 3 Con el puntero en forma de I, haga clic una sola vez en medio del lienzo.

Se crea un bloque de texto vacío.

El círculo hueco de la esquina superior derecha del bloque de texto indica que el bloque de texto cambia de tamaño automáticamente. Un bloque de texto que cambia de tamaño automáticamente en Fireworks ajusta el ancho en función de la línea más larga de texto del bloque.

Indicador de cambio de tamaño automático



- 4 Escriba Vintage en el bloque de texto.  
El ancho del bloque de texto se amplía mientras escribe.
- 5 Haga clic una vez fuera del bloque de texto para aplicar su entrada de texto.  
El bloque de texto permanece seleccionado y la herramienta Texto sigue siendo la herramienta seleccionada. El círculo hueco sobre el bloque de texto ya no es visible. Este indicador sólo es visible cuando se introduce o edita texto.

- 6 Seleccione la herramienta Puntero y arrastre el texto hasta la posición que se muestra en la ilustración siguiente.



- 7 Haga clic fuera del bloque de texto para anular su selección y seleccione de nuevo la herramienta Texto.
- 8 En el inspector de propiedades, seleccione Arial como fuente y 12 como tamaño de fuente.
- 9 Haga clic de nuevo en el lienzo, en algún punto por debajo del bloque de texto que acaba de crear y escriba CLASSIC RENTALS en letras mayúsculas.
- 10 Seleccione la herramienta Puntero para aplicar la entrada de texto.

Al cambiar de herramienta en el panel Herramientas se aplican las entradas de texto y se edita de la misma forma que al hacer clic fuera del bloque de texto. Si se presiona la tecla Esc se obtiene el mismo resultado.

- 11 Arrastre el nuevo bloque de texto hasta situarlo exactamente por debajo del bloque de texto Vintage, tal y como se muestra en la ilustración siguiente.



- 12 Haga clic fuera del bloque de texto para anular su selección.



## Creación del texto del cuerpo

A continuación, creará los dos bloques de texto que forman el texto del cuerpo de este anuncio.

- 1 Seleccione la herramienta Texto.
- 2 En esta ocasión, en lugar de hacer clic en el lienzo, arrastre para dibujar un recuadro con el puntero en forma de I, tal y como se muestra en la ilustración siguiente.



Aparece un bloque de texto. El cuadrado hueco situado en la esquina superior derecha indica que el bloque de texto es un bloque de texto de ancho fijo, definido por el recuadro que ha dibujado. Los bloques de texto de ancho fijo conservan el ancho especificado, independientemente de la cantidad de texto que se escriba en ellos. El selector de esquina hueco puede activarse o desactivarse. Al hacer doble clic sobre él, el bloque de texto alterna entre el cambio de tamaño automático o el ancho fijo.

- 3 Escriba el texto siguiente sin introducir ningún salto de línea:

Indulge yourself by traveling in a Vintage classic automobile, with a chauffeur to whisk you to any destination.



El texto se copia en el bloque de texto que ha creado. El bloque de texto se amplía verticalmente pero no horizontalmente.

- 4 Seleccione la herramienta Puntero y haga clic fuera del bloque de texto para anular su selección. A continuación, seleccione de nuevo la herramienta Texto.
- 5 En el inspector de propiedades, haga clic en el cuadro Color de relleno y elija el blanco como color del texto.
- 6 Haga clic en la esquina inferior izquierda del lienzo.

Aparece un nuevo bloque de texto por encima del rectángulo azul.

- 7 Escriba lo siguiente en letras mayúsculas sin introducir ningún salto de línea:  
SPORTS - LUXURY - CONVERTIBLE - LIMOUSINE - ANTIQUE - NEO-CLASSIC - EXOTIC - ROADSTER
- 8 Seleccione la herramienta Puntero y vuelva a colocar el bloque de texto como se muestra a continuación.



Cualquier texto que cree en Fireworks puede editarse de la misma forma que en un procesador de textos. Para editar texto, simplemente haga doble clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero, resalte el texto que desea cambiar y sobrescríbalo. O bien haga clic con el puntero en forma de I en cualquier punto del bloque de texto para agregar texto nuevo.

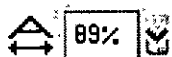
## Establecimiento de las propiedades del texto

Una vez creados los bloques de texto, utilizará el inspector de propiedades para cambiar diversas propiedades de texto.

- 1 Seleccione el bloque de texto Vintage.
  - Las propiedades del bloque de texto aparecen en el inspector de propiedades. Estas propiedades son similares a las que se muestran al seleccionar la herramienta Texto.
- 2 En el inspector de propiedades, realice lo siguiente:
  - Seleccione Suavizado tenue en el menú emergente Nivel de suavizado, si no está ya seleccionado. El suavizado suaviza los bordes del texto para que los caracteres sean más limpios y legibles.
 

Por lo general, las fuentes serif como Times New Roman se ven mejor si se configura Suavizado tenue cuando su tamaño supera los 45 puntos. De modo similar, las fuentes sans serif como Arial se ven mejor si se configura Suavizado tenue cuando su tamaño supera los 32 puntos.

**Sugerencia:** el término *serif* se refiere a las líneas diminutas (a menudo denominadas "pies") adjuntas a los caracteres de texto de algunas fuentes como Times New Roman. La fuente Arial se considera una fuente *sans serif* porque sus caracteres de texto no contienen serifs.
  - Establezca la opción Escala horizontal del inspector de propiedades en el valor 89% y presione Intro.



Como resultado, se estrecharán los caracteres del bloque de texto Vintage. Escala horizontal expande o comprime horizontalmente los caracteres del texto seleccionado. El valor predeterminado es 100%. Cualquier valor por encima de éste expandirá el texto horizontalmente y cualquier valor por debajo reducirá el ancho.

- 3 Arrastre el bloque de texto Vintage hasta la posición que se muestra en la ilustración siguiente.



- 4 Seleccione el bloque de texto Classic Rentals.
- 5 En el inspector de propiedades, realice lo siguiente:
- Haga clic en el cuadro Color de relleno, escriba FF6600 como valor del color y presione Intro.
  - Haga clic en el botón Negrita.
  - Seleccione Suavizado nítido en el menú emergente Nivel de suavizado.
- Por lo general, las fuentes sans serif como Arial se ven mejor si se configura Suavizado nítido cuando su tamaño está entre 12 y 18 puntos. De modo similar, las fuentes serif se ven mejor si se configura Suavizado nítido cuando su tamaño está entre 24 y 32 puntos.
- 6 Arrastre el bloque de texto para volver a colocarlo como se muestra a continuación.



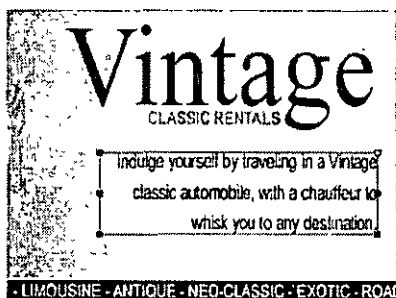
- 7 Seleccione el bloque de texto Indulge...

8 En el inspector de propiedades, realice lo siguiente:

- Establezca el tamaño de fuente en 13.
- Seleccione el negro como color del texto.
- Haga clic en el botón Alinear a la derecha.
- Seleccione Suavizado nítido en el menú emergente Nivel de suavizado.
- Establezca la opción Escala horizontal en 88%.
- Establezca la opción Interlineado en 150% y presione Intro. La opción Interlineado establece el espacio entre las líneas de texto. El interlineado normal del texto es 100%. Cualquier valor por encima de 100% aumenta el espacio entre líneas y cualquier valor por debajo lo reduce.



9 Arrastre uno de los selectores de esquina del bloque de texto para cambiar su tamaño, de forma que el texto fluya como se muestra a continuación. Si es necesario, arrastre todo el bloque de texto para volver a colocarlo también.



10 Seleccione el bloque de texto situado en la parte inferior del documento.

11 En el inspector de propiedades, realice lo siguiente:

- Establezca el tamaño de fuente en 13.
- Seleccione Suavizado nítido en el menú emergente Nivel de suavizado.
- Establezca la opción Escala horizontal en 75% y presione Intro.

12 Si es necesario, vuelva a colocar el bloque de texto.

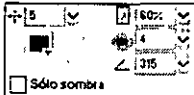


## Cómo agregar una sombra

Puede aplicar Live Effects al texto. Agregará una sombra al texto Vintage mediante los controles Live Effects del inspector de propiedades.

- 1 Seleccione el bloque de texto Vintage.
- 2 Haga clic en el botón Añadir efecto del inspector de propiedades. Seleccione Sombrear e iluminar > Sombra en el menú emergente Efectos.

Las opciones del nuevo efecto aparecen en una ventana emergente.



- 3 Escriba 5 en Distancia y 60% en Opacidad. Haga clic fuera de la ventana emergente para cerrarla.

Se agrega un efecto de sombra al bloque de texto Vintage.

- 4 Haga clic en un área vacía de la ventana del documento para anular la selección del bloque de texto.

## Exportación del documento

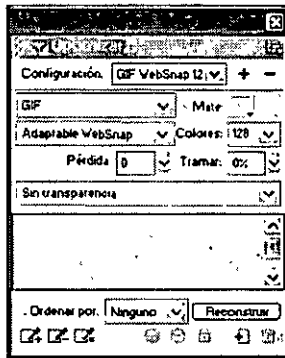
Ha creado un objeto vectorial y ha editado sus propiedades, ha importado una imagen de mapa de bits y ha realizado modificaciones en sus píxeles y ha creado un texto y le ha aplicado formato. Ahora ya puede optimizar y exportar el documento.

### Optimización del gráfico

Antes de exportar cualquier documento de Fireworks, debería optimizarlo siempre. La optimización garantiza que el gráfico se exporta con el mejor equilibrio posible entre compresión y calidad.

- 1 Realice una de las acciones siguientes para abrir el panel Optimizar, en caso de que no esté abierto:
  - Seleccione Ventana > Optimizar.
  - Si el panel está minimizado en la parte derecha de la pantalla, haga clic en la flecha de ampliación para ver el panel completo.

- 2 Seleccione JPEG – Calidad superior en el menú emergente Configuración.  
Las opciones del panel cambian para reflejar la nueva configuración.



Esta configuración puede cambiarse, pero en este tutorial utilizará la configuración predeterminada.

- 3 Haga clic en la ficha Vista previa situada cerca de la parte superior de la ventana del documento.

La ficha Vista previa muestra el documento tal y como aparecerá al exportarlo con la configuración actual.



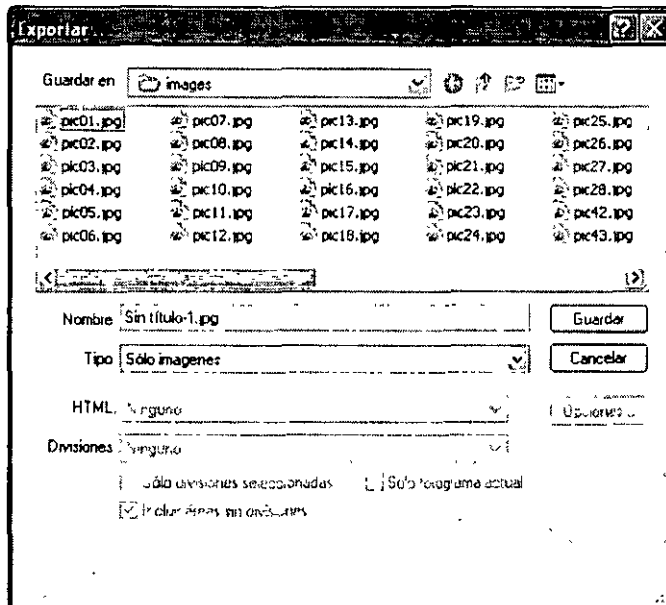
En la parte superior derecha de la ventana, Fireworks muestra el tamaño del archivo exportado y el tiempo estimado que se tardará en mostrar el gráfico al visualizarlo en Web.

## Exportación del gráfico

Una vez optimizado el gráfico, ya puede exportarlo como un archivo JPEG.

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.

Se abre el cuadro de diálogo Exportar.



El nombre de archivo tiene una extensión .jpg. Fireworks eligió este formato de archivo porque fue el seleccionado en el panel Optimizar.

- 2 Desplácese hasta la carpeta Tutoriales del escritorio y busque Tutorial1/Export.
- 3 Asegúrese de que en el menú emergente Guardar como archivo tipo (Windows) o Guardar como (Macintosh) aparece Sólo imágenes y haga clic en Guardar.

El archivo JPEG se exporta a la ubicación especificada.

Recuerde que el archivo PNG es el archivo de origen o archivo de trabajo. Aunque ha exportado el documento en formato JPEG, debe guardar además el archivo PNG para que los cambios que ha realizado también queden reflejados en el archivo de origen.

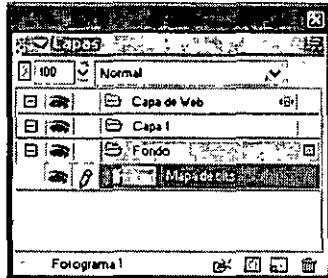
- 4 Seleccione Archivo > Guardar para guardar los cambios en el archivo PNG.
- 5 Elija Archivo > Cerrar.

## Visualización del documento exportado

El nuevo archivo creado durante el proceso de exportación se ubica en la carpeta que haya especificado.

- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Abrir y busque la carpeta Export. Fireworks creó un archivo denominado vintage.jpg en esta ubicación.
- 2 Seleccione vintage.jpg y haga clic en Abrir.

El gráfico se abre en una nueva ventana del documento en Fireworks. En el panel Capas, se han alisado todos los objetos. Cuando se alisan los objetos, se combinan en un único objeto y no pueden editarse como objetos independientes.



El inspector de propiedades muestra las propiedades de un mapa de bits. Todos los Live Effects y el resto de atributos aplicados con el inspector de propiedades ya no están disponibles en el mapa de bits seleccionado.



El documento tiene este aspecto porque hubo que alisar la imagen y todas sus propiedades en Fireworks cuando se eligió exportarlo al formato JPEG. No obstante, todavía dispone del archivo PNG de origen, de modo que si es necesario trabajar más en el diseño, siempre es posible abrir el archivo PNG, en el que todos los objetos pueden editarse.

- 3 Seleccione Archivo > Abrir y seleccione vintage.png en la carpeta Tutorial1. Haga clic en Abrir. En el panel Capas, todos los objetos están disponibles de nuevo como objetos independientes. Cada objeto puede editarse, junto con sus propiedades.
- 4 Haga clic en cada objeto. El inspector de propiedades muestra las diversas opciones de cada objeto seleccionado.
- 5 Seleccione el texto Vintage en el lienzo.

El Live Effect Sombra de este objeto de texto aparece en el inspector de propiedades.

Ahora puede comprobar la ventaja de utilizar el archivo PNG de Fireworks como archivo de origen. Puede realizar cambios en un documento y siempre es posible editarlo, incluso si elige exportar el documento a otro formato como JPEG.



## Lleve a cabo los siguientes pasos

Ha realizado las tareas necesarias para crear gráficos en Fireworks. Ha aprendido a crear y guardar un documento nuevo, y a agregar objetos vectoriales y gráficos de mapa de bits al documento. También ha aplicado Live Effects, ha trabajado con capas, ha creado una máscara y ha agregado texto. Finalmente, ha aprendido a exportar el gráfico finalizado.

Para obtener información detallada acerca de las funciones tratadas en este tutorial y acerca de otras funciones de Fireworks, consulte el índice de *Utilización de Fireworks* o busque los temas de la Ayuda de Fireworks. Para obtener más tutoriales de Fireworks, visite el sitio Web de Macromedia en la dirección <http://www.macromedia.com>. Visite también el galardonado Centro de soporte de Macromedia en la dirección <http://www.macromedia.com/support/fireworks>.

Para aprender a utilizar Fireworks para crear páginas Web interactivas, consulte el siguiente tutorial. Utilizará la imagen JPEG exportada en este documento y la importará a una página Web. También aprenderá a crear interactividad Web como botones, rollovers y menús emergentes.

## Tutorial 2 de Fireworks: Conceptos básicos de diseño Web

Este tutorial le guiará a través de las tareas básicas del diseño de gráficos e interactividad Web con Macromedia Fireworks MX. Obtendrá experiencia práctica del uso de la aplicación de creación de gráficos Web líder en el sector y aprenderá sobre la marcha los conceptos de diseño Web.

### Qué va a aprender

Con la ayuda de este tutorial, reproducirá un flujo de trabajo de creación con Fireworks típico para diseñar una página Web. Aprenderá lo siguiente:

- Cómo abrir el archivo de origen
- Importación de un gráfico
- División del documento
- Creación de un rollover de arrastrar y colocar
- Creación y edición de botones para generar una barra de navegación
- Creación y edición de un menú emergente
- Optimización del documento
- Exportación de HTML
- Cómo probar el archivo terminado

## Qué debe saber

Antes de empezar este tutorial, debería estar familiarizado con el diseño de gráficos en Fireworks o en otras aplicaciones de gráficos de mapa de bits o vectoriales. Debería poseer los conocimientos básicos que se tratan en el Tutorial 1. En concreto, debería saber cómo realizar las siguientes tareas en Fireworks:

- Cómo guardar un documento
- Selección de objetos
- Edición de propiedades de objetos
- Muestra y uso de paneles
- Manipulación de capas y objetos
- Creación y edición de texto
- Exportación de un gráfico

## Cómo copiar la carpeta Tutorials

Antes de empezar, debe hacer una copia de la carpeta Tutorials para poder guardar los resultados de su trabajo y permitir al mismo tiempo que usted u otro usuario complete el tutorial con los archivos originales más adelante.

**Nota:** Si ha completado el tutorial Conceptos básicos de diseño de gráficos, ya ha hecho una copia de la carpeta Tutorials, de forma que puede omitir este paso.

- 1 Busque la carpeta de la aplicación Fireworks en el disco duro.

**Nota:** si no puede ver la carpeta de la aplicación Fireworks, quizás sea porque tiene acceso limitado a los archivos del sistema. Puede descargar los archivos necesarios para este tutorial del Centro de soporte de Fireworks en la dirección Web <http://www.macromedia.com/support/fireworks/>.

- 2 Arrastre una copia de la carpeta Tutorials hasta el escritorio.

## Visualización de la página Web finalizada

A continuación, visualizará el archivo del tutorial finalizado para ver el aspecto del proyecto terminado después de exportarlo como un archivo HTML.

- 1 Inicie el navegador Web.
- 2 En el disco duro, desplácese a la carpeta Tutorials que copió en el escritorio y busque la carpeta Tutorial2/Complete.

**Nota:** algunas versiones de Microsoft Windows ocultan las extensiones de los tipos de archivo conocidos de forma predeterminada. Si no ha cambiado esta configuración, los archivos de la carpeta Complete no mostrarán las extensiones. Cuando se trabaja con páginas y gráficos Web es recomendable poder ver las extensiones de archivo. Consulte la Ayuda de Windows para obtener información acerca de cómo activar las extensiones de archivo.

- 3 Seleccione el archivo final.htm y arrástrelo hasta la ventana del navegador abierta.

En este tutorial completará una versión parcialmente terminada de esta página de Global, una empresa de alquiler de vehículos.

- 4 Mueva el puntero sobre la imagen grande Vintage.

Al mover el puntero sobre la imagen Vintage, cambiará otra imagen de la página. Esto se denomina *rollover discontinuo*.

- 5 Mueva el puntero por la barra de navegación en la parte superior de la página Web. Los botones cambian cuando el puntero pasa sobre ellos. Haga clic en el botón Rates para probar el vínculo.

El vínculo le conduce a la página de Fireworks en la dirección <http://www.macromedia.com>, pero a medida que vaya completando el tutorial, introducirá su propia dirección URL para este y otros elementos.

- 6 Utilice el botón Atrás del navegador para volver a la página final.htm.
- 7 Mueva el puntero sobre la imagen Worldwide Airports. Aparece un menú emergente. Mueva el puntero sobre cada elemento del menú, incluido el primero, que contiene un submenú.
- 8 Haga clic en United States para probar el vínculo y, a continuación, regrese a la página final.htm.
- 9 Cuando haya terminado de ver la página Web, puede cerrarla o dejarla abierta como referencia mientras continúa el tutorial.

**Nota:** la carpeta Complete también contiene el documento de Fireworks a partir del cual se genera el archivo HTML. Para ver este documento, haga doble clic en final.png.

## Cómo abrir el archivo de origen

Ya ha visto el archivo final.htm en un navegador, así que puede empezar.

- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Abrir.
- 2 Busque la carpeta Tutorials en el escritorio. Busque Tutorial2/Start y abra global.png.

**Nota:** a medida que avance en el tutorial, no olvide guardar el trabajo con frecuencia mediante Archivo > Guardar.

## Importación de un gráfico

Después de abrir el diseño incompleto de la página Web de Global, importará un gráfico.

Si ha completado el tutorial de Fireworks Conceptos básicos de diseño de gráficos, utilizará el JPEG que creó entonces. Si no ha completado este tutorial, puede disponer de una imagen finalizada.

- 1 Seleccione Archivo > Importar y realice una de las acciones siguientes:
  - Si ha completado el tutorial Conceptos básicos de diseño de gráficos, busque la carpeta Tutorial1/Export.
  - Si no ha completado el tutorial Conceptos básicos de diseño de gráficos, busque la carpeta Tutorial2/Assets.
- 2 Seleccione vintage.jpg y haga clic en Abrir.
- 3 Haga clic en cualquier punto del área blanca y vacía del lienzo.  
Aparece la imagen, seleccionada.

- 4 Arrastre la imagen hasta la posición que se muestra en la ilustración siguiente.



## División del documento

Los diseñadores Web utilizan un proceso denominado *división* para cortar documentos Web en partes más pequeñas, por diversos motivos. Las imágenes más pequeñas se descargan con mayor rapidez en Web, por lo que los usuarios pueden ver cómo la imagen se carga progresivamente en lugar de esperar a que se descargue una imagen mayor. Además, la división facilita la optimización diferenciada de diversas partes de un documento. La división también es necesaria para agregar interactividad.

En este tutorial creará divisiones de algunos elementos gráficos de la página Web. Más adelante agregará interactividad a las divisiones y configurará su optimización y compresión.

- 1 Con la imagen Vintage todavía seleccionada, elija Editar > Insertar > División.

Se inserta una división sobre la imagen. De forma predeterminada, las divisiones tienen un solapamiento verde.



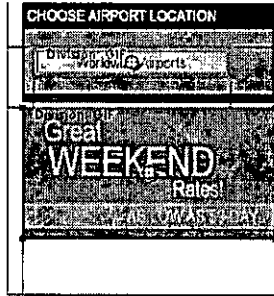
- 2 Haga clic en cualquier punto fuera de la división para anular su selección.

Las guías de división rojas definen la división y el ancho y el alto del documento. Al crear la división, Fireworks divide automáticamente el resto del documento.

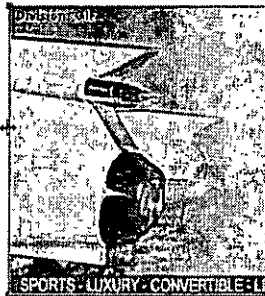
**Nota:** si no ve las guías de división rojas, seleccione Ver > Guías de división

- 3 Haga clic con Mayús presionada en el gráfico Worldwide Airports y en el gráfico Great Weekend Rates situados en la parte izquierda del documento para seleccionar ambos simultáneamente.
- 4 Seleccione Editar > Insertar > División. En el cuadro de mensaje que aparece, seleccione Varios. De este modo podrá insertar varias divisiones simultáneamente.

Las divisiones se insertan por encima de cada uno de los gráficos seleccionados. Si se agregan divisiones adicionales, se cambia el diseño de las divisiones automáticas del resto del documento.



- 5 Haga clic en cualquier punto fuera de las divisiones para anular su selección. Ahora hay un espacio entre la división Vintage y la división Great Weekend Rates. Es una división automática fina.
- 6 Coloque el puntero sobre la guía de división izquierda de la imagen Vintage.



El puntero adquiere la forma de puntero de movimiento de guía, lo que indica que puede agarrar la guía de división y arrastrarla. Arrastrar una guía de división le permite cambiar la forma de una división.

- 7 Arrastre la guía de división hacia la izquierda hasta ajustarla con la guía de división derecha en el gráfico Great Weekend Rates, tal y como se muestra en la siguiente ilustración.

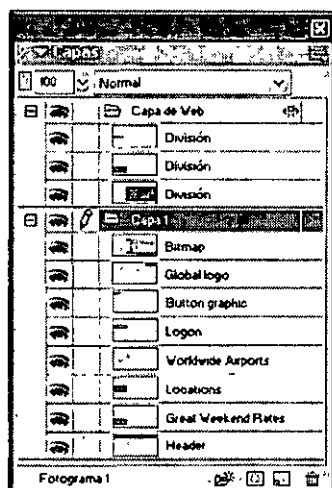


- 8 Libere el botón del ratón.

La división Vintage se extiende ahora hasta el borde de la división Great Weekend Rates y se ha eliminado la diminuta división automática. Las divisiones pueden compararse a las celdas de una tabla de una aplicación de hoja de cálculo o procesador de textos. Al arrastrar guías de división para cambiar el tamaño de una división en Fireworks se cambia el tamaño de otras divisiones, del mismo modo que se cambia el tamaño de las celdas de una tabla al arrastrar los bordes de las celdas. Si se arrastra una guía de división sobre las divisiones automáticas y más allá, las guías de división se combinan y se eliminan las divisiones automáticas que no son necesarias.

- 9 Si el panel Capas está minimizado o no está visible, haga clic en la flecha de ampliación o seleccione Ventana > Capas.

En la parte superior del panel se encuentra la Capa de Web. Contiene todos los objetos Web de un documento. En ella se enumeran las tres divisiones que ha creado. La Capa de Web es siempre la capa superior de cualquier documento. No puede moverla, cambiar su nombre ni eliminarla.



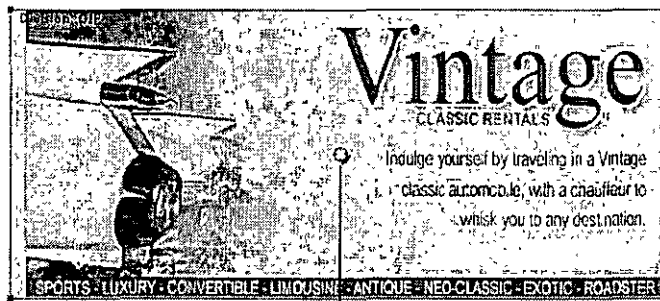
## Creación de un rollover de arrastrar y colocar

Una vez dividido el documento, ya puede agregar interactividad. Utilizará dos de las divisiones que insertó en el paso anterior para crear un rollover de arrastrar y colocar.

Hay dos tipos de rollovers: los rollovers simples y los discontinuos. Un rollover simple muestra una imagen diferente cuando el puntero se mueve sobre ella en un navegador Web. Un rollover discontinuo provoca el cambio de otra imagen en una parte distinta de la pantalla cuando el puntero se mueve sobre ella. En este tutorial creará un rollover discontinuo.

- 1 Seleccione la división que cubre la imagen Vintage.

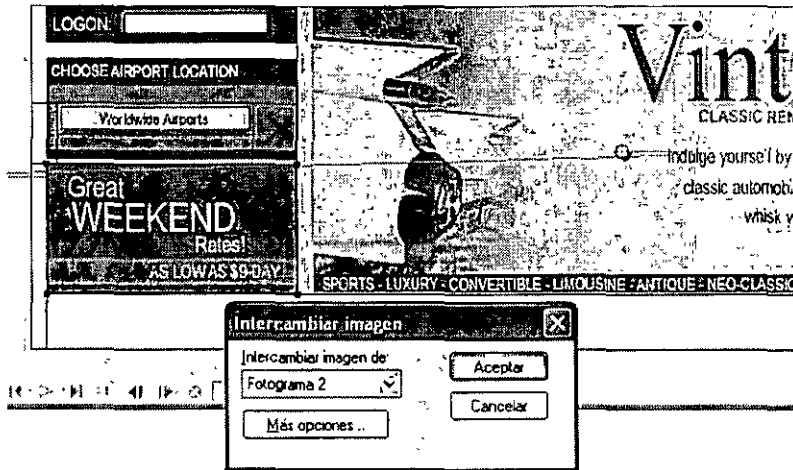
El icono redondo del centro de la división se denomina selector de comportamiento. Le permite agregar comportamientos o interactividad a una división. Si ya conoce los comportamientos de Macromedia Dreamweaver, reconocerá muchos de ellos en Fireworks.



Selector de comportamiento

Los comportamientos también pueden aplicarse mediante el panel Comportamientos. Pero en el caso de la interactividad simple de los rollovers, es más rápido y sencillo aplicar un comportamiento mediante el selector de comportamiento de una división.

- 2 Arrastre el selector de comportamiento a la división Great Weekend Rates y libere el botón del ratón.

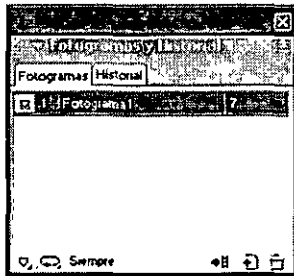


Se extiende una línea de comportamiento azul desde el selector de comportamiento hasta la esquina de la división y aparece el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.

- 3 Asegúrese de que está activada la opción Fotograma 2 del menú emergente Intercambiar imagen de y haga clic en Aceptar.

Cuando el puntero se mueve sobre la división Vintage en un navegador, la imagen de Fotograma 2 sustituirá al gráfico Great Weekend Rates. Se considera que la imagen Vintage es el desencadenador del efecto de rollover y que la imagen intercambiada es la que sustituye al gráfico Great Weekend Rates.

- 4 Si el panel Fotogramas está minimizado o no es visible, haga clic en la flecha de ampliación del grupo de paneles Fotogramas e Historial y haga clic en la ficha Fotogramas o seleccione Ventana > Fotogramas.

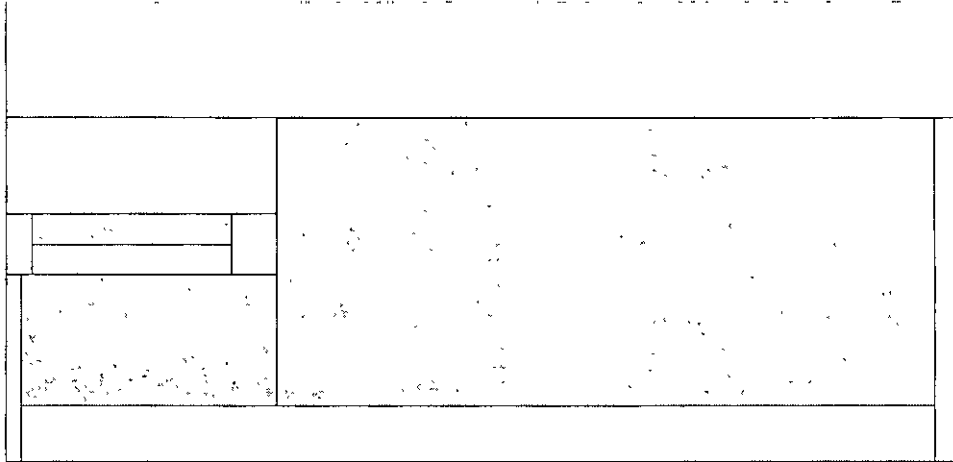


El panel Fotogramas contiene los fotogramas disponibles en el documento actual. Actualmente sólo hay un fotograma en el documento. El panel Fotogramas suele utilizarse para animación. En el caso de los rollovers, se utiliza para almacenar imágenes intercambiadas.



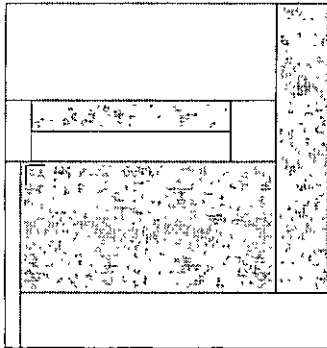
- 5 Haga clic en el botón Fotograma nuevo/duplicado situado en la parte inferior del panel.

Se crea un nuevo fotograma en el panel Fotogramas, denominado Fotograma 2. Como resultado, el espacio de trabajo está vacío a excepción de las divisiones que ha insertado.



En el panel Capas no aparece ningún objeto, a excepción del contenido de la Capa de Web. Esto se debe a que, de forma predeterminada, todos los fotogramas no comparten las capas de Fireworks, a excepción de la Capa de Web, que siempre es compartida. Los objetos de la Capa de Web aparecen en cada fotograma del documento, de modo que los cambios que realice en los objetos Web como, por ejemplo, las divisiones, afectan a todos los fotogramas.

- 6 Seleccione Archivo > Importar y busque la carpeta Tutorial2/Assets. Seleccione el archivo denominado rates.gif y haga clic en Abrir.
- 7 Coloque el inspector de propiedades sobre la división en la que se ubicó el gráfico Great Weekend Rates en el Fotograma 1. Alinee el puntero lo mejor que pueda con la esquina superior izquierda de la división.

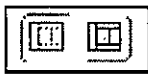


- Haga clic para insertar el gráfico.

Aparece el gráfico Vintage Classic Rates.



- Haga clic en la ficha Vista previa situada en la parte superior de la ventana del documento y oculte las divisiones del documento haciendo clic en el botón Ocultar divisiones y zonas interactivas de la sección Web del panel Herramientas.



Mueva el puntero sobre la imagen Vintage. La imagen Great Weekend Rates cambia cuando el puntero se mueve sobre la imagen Vintage.

**Sugerencia:** si parece que la imagen salta ligeramente o que la transición entre gráficos no es suave, ajuste la posición de la imagen intercambiada en Fotograma 2 en la vista Original. Para obtener una posición precisa, active Papel cebolla en el panel Fotogramas o compruebe que las coordenadas X e Y de la imagen Vintage Classic Rates coinciden con las de la imagen Great Weekend Rates del inspector de propiedades. Cuando haya finalizado, vuelva a Fotograma 1 y desactive Papel de cebolla si es necesario. Para más información sobre estas opciones, consulte el Índice de *Utilización de Fireworks* o busque en la Ayuda de Fireworks.

- Cuando haya finalizado, haga clic en la ficha Original situada en la parte superior de la ventana del documento para volver a la vista normal y vuelva a activar las divisiones haciendo clic en el botón Mostrar divisiones y zonas interactivas del panel Herramientas.

Ha conseguido crear un rollover discontinuo. Los rollovers simples se crean de forma similar: cuando arrastre el selector de comportamiento de una división, tal y como hizo en el paso 2, simplemente debe volver a arrastrarlo a la misma división.

Normalmente, los diseñadores Web agregan un efecto de rollover a una imagen para ofrecer a los usuarios una pista visual de que es posible hacer clic en el gráfico. Si el sitio Web de Global fuera un sitio real en Internet, probablemente desearía que las imágenes Vintage y Rates estuvieran vinculadas a otras páginas con más información. En este tutorial, dejará el rollover discontinuo tal y como es. En la siguiente sección podrá practicar cómo adjuntar vínculos a otros objetos Web.

## Creación y edición de botones para generar una barra de navegación

Los botones son objetos Web vinculados a otras páginas Web. Su aspecto suele cambiar en función del movimiento del ratón o de otra acción del usuario como, por ejemplo, hacer clic, como una pista visual que indica interactividad. Por ejemplo, un botón muestra un efecto de rollover distinto cuando el puntero se mueve sobre él que cuando se hace clic sobre el mismo.

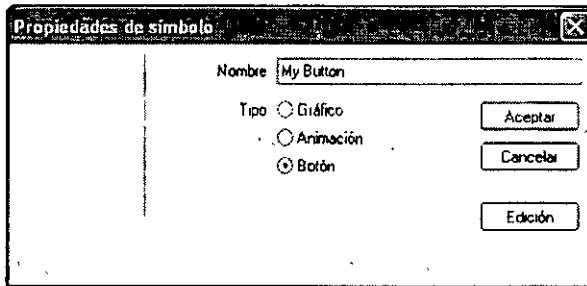
Una barra de navegación es un conjunto de botones que aparecen en una o varias páginas de un sitio Web. Normalmente, todos los botones de una barra de navegación tienen el mismo aspecto, a excepción del texto.

En este tutorial creará una barra de navegación para el sitio Web de Global.

## Creación de un símbolo de botón

Ya se han creado el gráfico y texto iniciales de un botón. Deberá convertir este gráfico en un símbolo de botón.

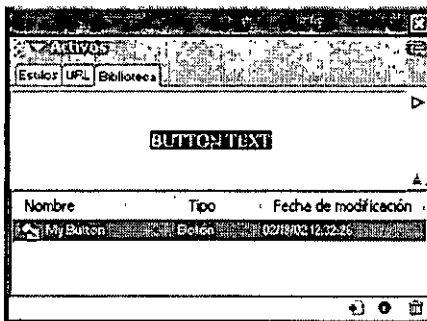
- 1 En Fireworks, seleccione el gráfico de botón (con la etiqueta **BUTTON TEXT**) situado en la esquina superior izquierda del documento.
- 2 Elija **Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo**.  
Aparece el cuadro de diálogo **Propiedades de símbolo**.
- 3 Escriba **My Button** en el cuadro de texto **Nombre**, seleccione **Botón** como tipo de símbolo y haga clic en **Aceptar**.



Aparece una división en la parte superior del gráfico de botón y un icono de acceso directo a la izquierda de la división. Indica que la selección del espacio de trabajo es una instancia del símbolo que acaba de crear. Los símbolos son como copias maestras de los gráficos. Cuando se cambia un símbolo, todas las instancias de dicho símbolo en el documento cambian automáticamente. Los símbolos se almacenan en la biblioteca.



- 4 Si el panel **Biblioteca** está minimizado o no es visible, haga clic en la flecha de ampliación del grupo de paneles **Activos** y haga clic en la ficha **Biblioteca**, o seleccione **Ventana > Biblioteca**.  
El símbolo aparece en el panel **Biblioteca**.



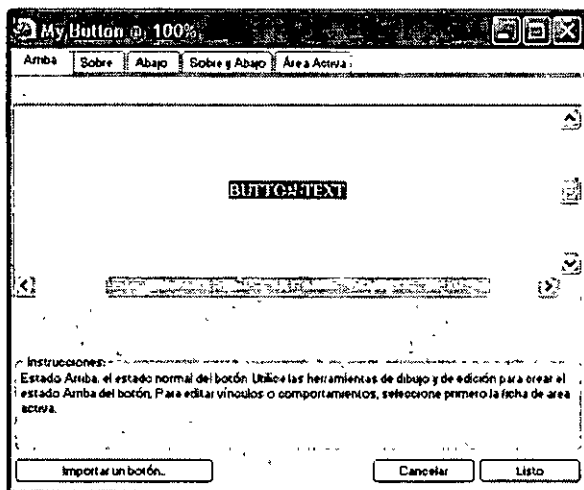
## Creación de estados de botón

A continuación, creará diversos estados del símbolo de botón. Los estados de botón son las diversas formas en que un botón aparece cuando se pasa o hace clic sobre él en un navegador Web.

- 1 Haga doble clic en la instancia del botón que ha creado.

*Sugerencia:* también puede hacer doble clic en la vista previa del botón en el panel Biblioteca o en el icono de símbolo situado junto a ella en la lista de símbolos del panel Biblioteca

Cuando se abre el Editor de botones, muestra el gráfico de botón en el área de trabajo.



- 2 Haga clic en las fichas situadas en la parte superior del Editor de botones.

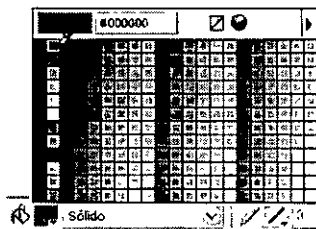
Las primeras cuatro fichas representan los estados de botón. La última ficha, Área activa, representa el área de interactividad del botón o el lugar sobre el cual debe hacer clic o pasar el usuario para activar los estados de botón. El área activa es también el área de intercambio del botón o el área que cambia con cada estado de botón. Actualmente, el símbolo de botón sólo tiene el estado Arriba, que es el estado del botón antes de que se pase o haga clic sobre él.

- 3 Haga clic en la ficha Sobre situada en la parte superior del Editor de botones y, a continuación, haga clic en el botón Copiar gráfico Arriba.

Se copia el gráfico de botón de la ficha Arriba. El estado Sobre de un botón es su aspecto cuando el puntero pasa sobre él. Para proporcionar una respuesta visual a los usuarios, deberá cambiar el color del rectángulo situado detrás del texto.

- 4 Seleccione el rectángulo. Asegúrese de seleccionar el rectángulo y no el texto; si no está seguro de cuál de ellos está seleccionando, consulte el panel Capas para ver la que se ha seleccionado.

- Haga clic en el cuadro Color de relleno del inspector de propiedades y seleccione el color negro.



Ahora el rectángulo es negro.

- Haga clic en la ficha Abajo situada en la parte superior del Editor de botones y, a continuación, haga clic en el botón Copiar gráfico Sobre. Se copia el gráfico de botón de la ficha Sobre. El estado Abajo de un botón es su aspecto después de haber hecho clic sobre él. Esta vez no cambiará el color del rectángulo, sino que lo dejará tal cual.
- Haga clic en Listo en el Editor de botones para aplicar los cambios al símbolo de botón.
- Haga clic en la ficha Vista previa de la ventana del documento y pruebe los estados del botón. Si es necesario, desactive las divisiones. Cuando haya finalizado, haga clic en la ficha Original y vuelva a activar las divisiones.

### Creación de varias instancias de botón

A continuación, creará más instancias del símbolo de botón.

- Seleccione el botón en el espacio de trabajo, en caso de que no esté seleccionado.
- Seleccione Editar > Clonar. Aparece una nueva instancia del botón encima del botón original.
- Mantenga presionada Mayús mientras presiona la tecla Flecha derecha repetidamente para mover la nueva instancia hacia la derecha.

La instancia se mueve en incrementos de 10 píxeles. Si es necesario, utilice únicamente las flechas de dirección para mover la selección un píxel cada vez. Coloque la instancia inmediatamente a la derecha de la instancia original, pero sin solaparse, tal y como se muestra en la ilustración siguiente.



- Clone otras dos instancias del botón y coloque cada una de ellas a la derecha de la instancia anterior.

**Sugerencia:** como método abreviado, presione Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la instancia seleccionada con el puntero para hacer una copia de ella. Tras colocar la nueva instancia inmediatamente a la derecha de la anterior, seleccione Editar > Repetir Duplicar para crear y colocar automáticamente otra copia de la instancia.

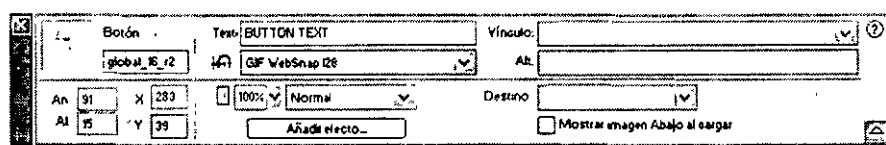


## Cambio del texto de la instancia de botón

Una vez creados todos los botones de la barra de navegación, debe asignar a cada uno de los botones un texto exclusivo. Puede cambiar fácilmente el texto de una instancia de botón mediante el inspector de propiedades.

- 1 Seleccione la instancia de botón situada más a la izquierda.

Las propiedades de la instancia de botón aparecen en el inspector de propiedades. A excepción del menú emergente Configuración de exportación, estas propiedades se aplican únicamente a la instancia seleccionada. Los cambios aquí realizados no afectarán al símbolo de botón original de la biblioteca.



- 2 En el inspector de propiedades, sustituya el texto en el cuadro texto por la palabra **HOME** en letras mayúsculas. A continuación, presione Intro.

El texto del botón cambia para reflejar la entrada.



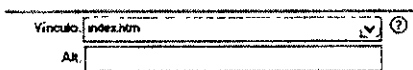
- 3 En los tres botones restantes, cambie el texto del botón por **VEHICLES**, **RATES** y **CONTACT US**, respectivamente.



## Asignación de URL a los botones

A continuación, asignará un URL exclusivo a cada instancia de botón. Un URL (Localizador de recursos uniforme, Uniform Resource Locator) es la dirección o ubicación de una página en Web. Puede asignar fácilmente URL a los botones mediante el inspector de propiedades.

- 1 Seleccione la instancia de botón denominada Home.
- 2 Escriba **index.htm** en el cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades.



Al hacer clic en el botón Home en un navegador Web, se pasará a una página denominada **index.htm**. Más adelante en el tutorial descubrirá por qué ha vinculado el botón Home a esta página.

- 3 Seleccione la instancia de botón Vehicles y escriba su URL favorito en el cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades.



Para este tutorial, puede introducir cualquier URL que funcione. Si estuviera creando un sitio Web real, debería escribir el URL al que desearía pasar desde el botón Vehicles.

**Nota:** asegúrese de introducir el URL de un sitio Web real, para así poder probar los vínculos de botón posteriormente

- 4 Asigne un URL a cada una de las restantes instancias de botón. Una vez más, puede introducir cualquier URL que funcione.
- 5 Seleccione Archivo > Vista previa en el navegador > Vista previa en [su navegador preferido]. Para probar los vínculos de botón, debe previsualizar el documento en un navegador.

**Nota:** si su navegador no aparece en la lista, primero debe seleccionar un navegador mediante Archivo > Vista previa en el navegador > Establecer navegador principal.

Cuando el documento se abra en el navegador, pruebe los botones que ha creado. A excepción del botón Home, vinculado a un archivo que todavía no ha creado, cada uno de los botones debería pasar al vínculo que especificó en Fireworks.

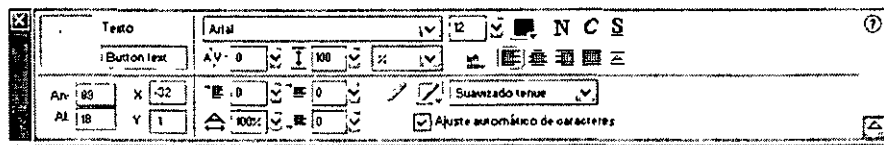
## Edición del símbolo de botón

A continuación, modificará el símbolo de botón original. Los cambios que realice se aplicarán automáticamente a todas las instancias de botón de la barra de navegación.

Quizás se pregunte cuál es el aspecto del símbolo de botón original, después de haber cambiado el texto de varias de sus instancias.

- 1 Haga doble clic en cualquiera de las instancias de botón del espacio de trabajo.  
Se abre el Editor de botones, que muestra el símbolo de botón original y el texto en el espacio de trabajo. El símbolo de botón original sigue intacto y muestra el texto original.  
Cuando cambió el texto de cada botón del espacio de trabajo, sólo editó cada instancia de botón. Si realiza cambios en el rectángulo o el aspecto del texto, lo hará en el símbolo original, de modo que los cambios se verán reflejados en todas las instancias del espacio de trabajo.
- 2 Haga clic en la ficha Sobre.
- 3 Seleccione el rectángulo negro.
- 4 Haga clic en el Color de relleno del inspector de propiedades y escriba FF6633 como valor de color. Presione Intro para aplicar el cambio de color.  
Ahora el rectángulo es naranja.
- 5 Haga clic en Listo en el Editor de botones para aplicar el cambio al símbolo de botón.
- 6 Haga clic en la ficha Vista previa de la ventana del documento y pruebe los botones.  
Ahora el estado Sobre de cada botón es naranja. Sólo ha cambiado el símbolo de botón, pero el cambio se ha aplicado a todas las instancias de botón de la barra de navegación.
- 7 Haga clic en la ficha Original y haga doble clic en cualquier instancia de botón en el espacio de trabajo. Esta vez cambiará el texto en el símbolo de botón.

- 8 Seleccione el texto de botón en el Editor de botones y, en el inspector de propiedades, seleccione Arial como fuente. Llévelo a cabo en cada estado de botón.



- 9 Haga doble clic en el bloque de texto del Editor de botones y elimine la palabra BUTTON.



- 10 Haga clic en Sí en el cuadro de mensaje que le pregunta si desea cambiar el texto en el resto de estados de botón.

Examine los diversos estados de botón del Editor de botones. Los cambios de texto de un estado se ven reflejados en todos los estados de botón. Compárelo con el cambio de fuente que tuvo que realizar en cada estado. Esto se debe a que es posible aplicar distintos atributos gráficos y de texto a cada estado de un botón. Resulta útil si desea que el color de texto cambie cuando un usuario pasa sobre un botón, por ejemplo.

- 11 Haga clic en Listo para salir del Editor de botones.

La fuente de cada instancia de botón cambia para reflejar la nueva selección de fuente, pero el texto permanece invariable. Las instancias de botón reflejan únicamente los cambios realizados en el aspecto gráfico de un símbolo de botón, incluidos los atributos de texto pero no los cambios realizados en el propio texto.

Los símbolos de botón le permiten cambiar rápidamente el aspecto gráfico de todas las instancias de botón en una barra de navegación, a la vez que conservan el texto exclusivo de cada instancia.

## Creación y edición de un menú emergente

Un menú emergente es un menú que aparece al mover el puntero sobre una imagen desencadenadora en un navegador. Contiene una lista de elementos vinculados a otras páginas Web.

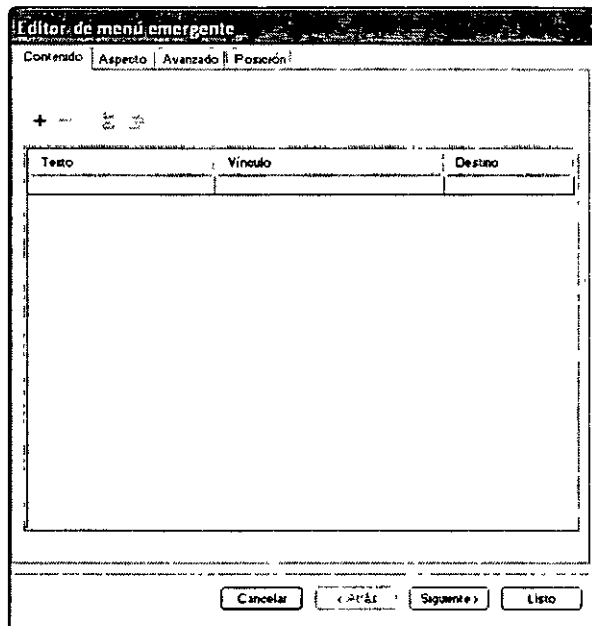
En este tutorial creará y editará un menú emergente con la lista de ubicaciones en aeropuertos de Global.



## Creación de elementos de la lista de menú emergente

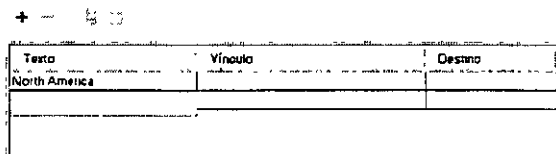
En primer lugar, creará los elementos de la lista de menú emergente mediante el Editor de menú emergente.

- 1 Seleccione la división que cubre el gráfico Worldwide Airports.
- 2 Elija Modificar > Menú emergente > Añadir menú emergente.  
Se abre el Editor de menú emergente.



Texto	Vínculo	Destino
-------	---------	---------

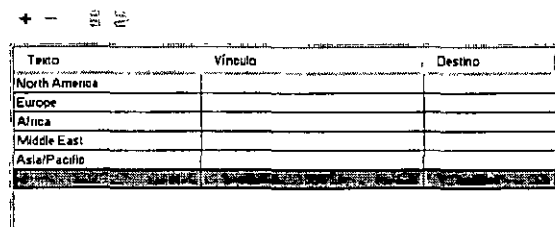
- 3 Haga doble clic en el cuadro de texto situado en la esquina superior izquierda (sólo Windows)
- 4 Escriba North America en el cuadro de texto y presione Intro.  
El siguiente cuadro de texto aparece resaltado y listo para crear otra entrada.



Texto	Vínculo	Destino
North America		

- 5 Escriba Europe y presione Intro.

- 6 Cree otras tres entradas: Africa, Middle East y Asia/Pacific.

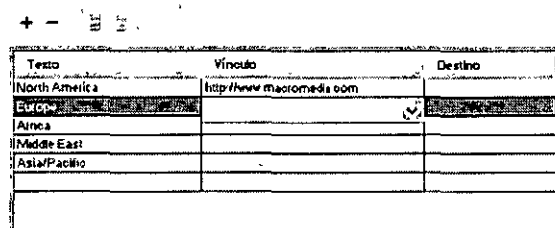


Texto	Vínculo	Destino
North America		
Europe		
Africa		
Middle East		
Asia/Pacific		

- 7 Haga doble clic en el cuadro de texto Vínculo de la entrada North America.

- 8 Escriba un URL de su elección que funcione y presione Intro.

Para este tutorial, puede utilizar cualquier URL. Asegúrese de que es un URL real para poder probar los vínculos posteriormente.



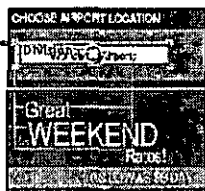
Texto	Vínculo	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
Europe		
Africa		
Middle East		
Asia/Pacific		

- 9 Escriba un URL para el resto de entradas.

**Nota:** siempre hay una línea adicional en la parte inferior de la lista de entradas del Editor de menú emergente. Le permitirá agregar nuevas entradas fácilmente sin tener que hacer clic en el botón Añadir menú

- 10 Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menú emergente.

En el espacio de trabajo, aparece un contorno del menú emergente adjunto a la división.



- 11 Para probar el menú emergente, seleccione Archivo > Vista previa en el navegador > Vista previa en [su navegador preferido] para obtener una vista previa del documento en un navegador.

**Nota:** debe obtenerse una vista previa de los menús emergentes en un navegador; no pueden verse mediante la ficha Vista previa de Fireworks.

Cuando se abra el documento en el navegador, mueva el puntero sobre el gráfico Worldwide Airports. Aparece el menú emergente que creó. Haga clic en cada entrada para probar los vínculos.

## Personalización del menú emergente

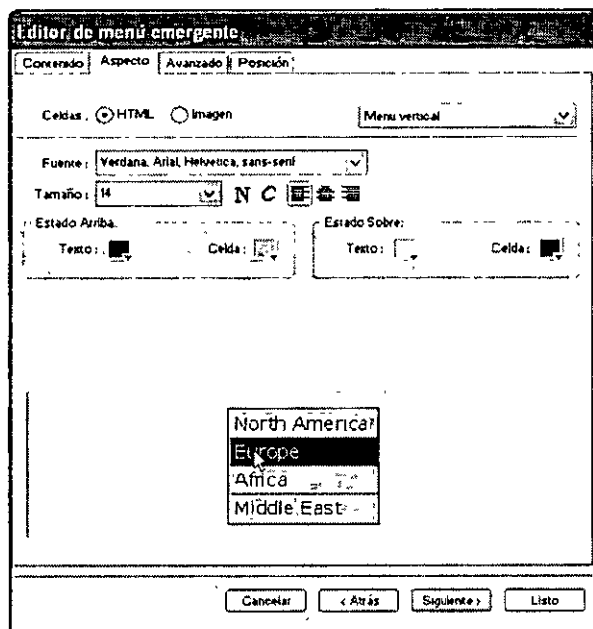
A continuación, volverá al Editor de menú emergente para modificar el aspecto del menú emergente.

- 1 En Fireworks, haga doble clic en el contorno del menú emergente.

Se abre el Editor de menú emergente y muestra las entradas realizadas.

- 2 Haga clic en el botón Siguiente.

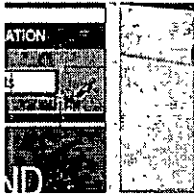
Se abre la ficha Aspecto. En ella puede cambiar los colores y fuentes de los menús emergentes.



- 3 Seleccione HTML como tipo de celda y Menú vertical como la alineación.
- 4 Seleccione Arial, Helvetica, sans-serif como fuente y 12 como tamaño de fuente.
- 5 En la sección Estado Arriba, establezca en negro el color de texto, en caso de que no esté ya seleccionado. A continuación, haga clic en el cuadro Color de celda. Si no aparece CCCCCC en el cuadro de texto situado en la parte superior de la ventana emergente de color, escriba CCCCCC y presione Intro.

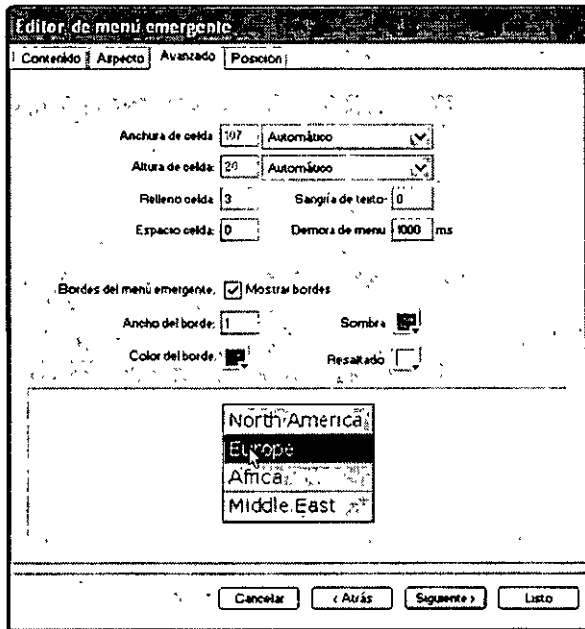
Estos valores de color son los colores predeterminados seleccionados en el Editor de menú emergente si todavía no se ha creado ningún menú emergente. Una vez cambiados los colores, se utilizarán cada vez que cree un menú emergente, hasta que elija otros colores.

- 6 En la sección Estado Sobre, establezca en blanco el color de texto, en caso de que no esté ya seleccionado, y haya clic en el cuadro Color de celda. Haga clic con el puntero de cuentagotas en el rectángulo azul del lienzo situado alrededor del gráfico Worldwide Airports, tal y como se muestra a continuación.



- 7 Haga clic en el botón Siguiente.

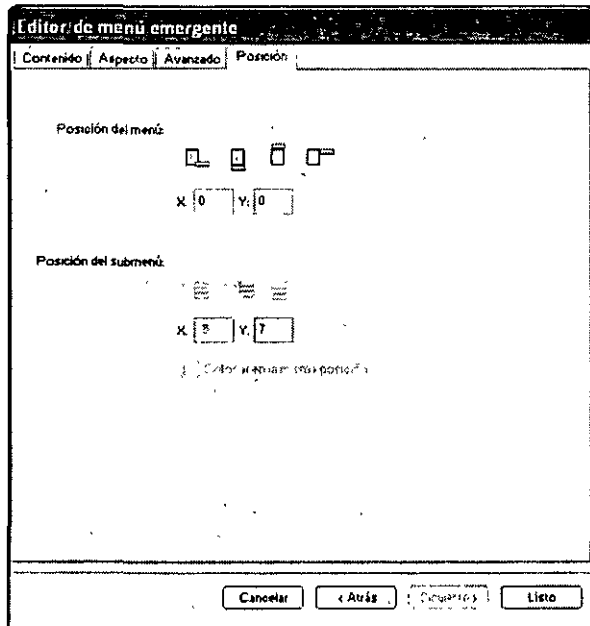
Se abre la ficha Avanzado. La ficha Avanzado le permite cambiar diversas propiedades de celda y borde. En este tutorial, incrementará el ancho de celda para que el menú emergente sea más ancho.



- 8 Seleccione Píxeles en el menú emergente Anchura de celda.  
Se activa el cuadro Anchura de celda.
- 9 Escriba 137 como ancho de celda.

- 10 Seleccione Automático en el menú emergente Altura de celda y haga clic en el botón Siguiente.

Aparece la ficha Posición. En ella puede especificar la posición en la que aparecerá el menú emergente en la pantalla. Las coordenadas 0,0 indican que la esquina superior izquierda del menú emergente se alinearán con la esquina superior izquierda de la división que lo desencadena. También puede elegir una de las diversas posiciones predeterminadas.



- 11 Escriba 3 en los cuadros Posición del menú X e Y y haga clic en Listo.

**Nota:** también puede volver a colocar un menú emergente arrastrando su contorno en el espacio de trabajo

- 12 Obtenga una vista previa de los cambios del menú emergente en un navegador.

Mueva el puntero sobre el gráfico Worldwide Airports. El menú emergente tiene otra posición y es más ancho. Pase sobre cada una de las entradas del menú para ver los cambios de color.

## Edición del menú emergente

A continuación, volverá a utilizar el Editor de menú emergente para agregar otra entrada al menú emergente. También cambiará el orden de las entradas y agregará un submenú.

- 1 En Fireworks, haga doble clic en el contorno del menú emergente.
- 2 Haga clic en la entrada Europe para seleccionarla.
- 3 Haga clic en el botón Añadir menú situado encima de la lista de entradas.  
Se inserta una línea en blanco.

- Haga doble clic en el campo Texto de la nueva entrada y escriba Latin/South America. Haga clic en cualquier punto fuera del campo Texto para aplicar la entrada.

Texto	Vínculo	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
Europe	http://www.macromedia.com	
Latin/South America		
Africa	http://www.macromedia.com	
Middle East	http://www.macromedia.com	
Asia/Pacific	http://www.macromedia.com	

En la lista, el continente americano aparece dividido.

- Arrastre la entrada Latin/South America una entrada hacia arriba y libere el botón del ratón. Mientras arrastra, una línea negra indica dónde se colocará la entrada si libera el botón del ratón en ese punto.

La entrada se coloca en el lugar especificado.

+ - [ ] [ ]

Texto	Vínculo	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
Latin/South America		
Europe	http://www.macromedia.com	
Africa	http://www.macromedia.com	
Middle East	http://www.macromedia.com	
Asia/Pacific	http://www.macromedia.com	

- Seleccione la entrada North America y haga clic en el botón Añadir menú.
- Haga doble clic en el campo Texto de la nueva entrada y escriba United States. A continuación, haga clic en cualquier punto fuera de los campos de entrada con cuidado para no seleccionar otra entrada.
- Seleccione la entrada United States, en caso de que no esté ya seleccionada, y haga clic en el botón Sangrar menú.

La entrada se sangra bajo la entrada North America.

+ - [ ] [ ]

Texto	Vínculo	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
United States		
Latin/South America		
Europe	http://www.macromedia.com	
Africa	http://www.macromedia.com	
Middle East	http://www.macromedia.com	
Asia/Pacific	http://www.macromedia.com	

- 9 Haga clic de nuevo en el botón Añadir menú y cree una nueva entrada: Canada.  
Acaba de crear un submenú que aparecerá cuando pase sobre la entrada North America en un navegador.

Texto	Vínculo	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
United States		
Latin/South America		
Europe	http://www.macromedia.com	
Africa	http://www.macromedia.com	
Middle East	http://www.macromedia.com	
Asia/Pacific	http://www.macromedia.com	

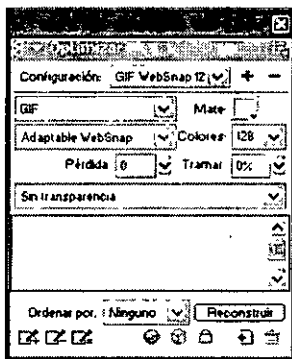
- 10 Asigne URL a todas las nuevas entradas. También puede optar por eliminar el vínculo de North America, ya que los usuarios elegirán los elementos de este submenú.
- 11 Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menú emergente y, a continuación, previsualice los cambios del menú emergente en un navegador.

## Optimización del documento

El documento casi está listo para Web. Lo único que necesita hacer antes de exportarlo es optimizarlo. Antes de exportar cualquier documento de Fireworks, debería optimizarlo siempre. La optimización garantiza que el gráfico se exportará con el mejor equilibrio posible entre compresión y calidad.

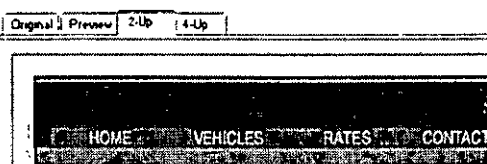
Cuando un documento contiene varios tipos de gráficos, es recomendable elegir para cada uno de ellos la configuración adecuada de formato de archivo y compresión. La página Web de Global está compuesta de varios elementos: mapas de bits, objetos vectoriales y texto.

- 1 Si el panel Optimizar está minimizado o no está visible, haga clic en la flecha de ampliación o seleccione Ventana > Optimizar.



Fireworks selecciona GIF como formato de archivo de exportación predeterminado y Adaptable WebSnap como paleta de colores predeterminada. Para la mayoría de los gráficos de la página Web de Global Rental Cars, esta configuración será correcta. No obstante, la imagen de mapa de bits Vintage contiene una fotografía y un degradado. Debido a sus variaciones de color complejas, será mejor exportarla en otro formato.

- Haga clic en la ficha de vista previa 2-arriba en la ventana del documento.



La ficha 2-arriba le permite ver los resultados de la configuración de optimización y compararlos con el original. A estas alturas, probablemente se haya percatado del solapamiento de división blanco que aparece cada vez que visualiza una de las fichas Vista previa. El solapamiento le permite centrarse precisamente en el área que desea optimizar.

- Haga clic en la división de la imagen Vintage de la vista previa situada a la derecha.

El solapamiento de división desaparece y puede ver a imagen detrás de la división. En la parte inferior de la vista previa se muestra el formato de archivo de exportación de la división seleccionada, así como el tamaño de archivo de exportación estimado y el tiempo que tardará el gráfico en descargarse desde Web.



**Sugerencia:** utilice la herramienta Mano de la sección Ver del panel Herramientas para ver una parte mayor de la imagen, en caso de que no sea completamente visible

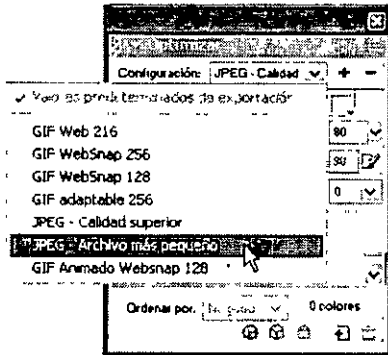
- Oculte momentáneamente las divisiones haciendo clic en el botón Ocultar divisiones y zonas interactivas de la sección Web del panel Herramientas.

Esto le permite comparar la vista previa con el original y ver la diferencia entre ambos gráficos. La vista previa de la derecha tiene bandas en el degradado.

- Active de nuevo las divisiones y haga clic en la imagen Vintage con la herramienta Puntero.

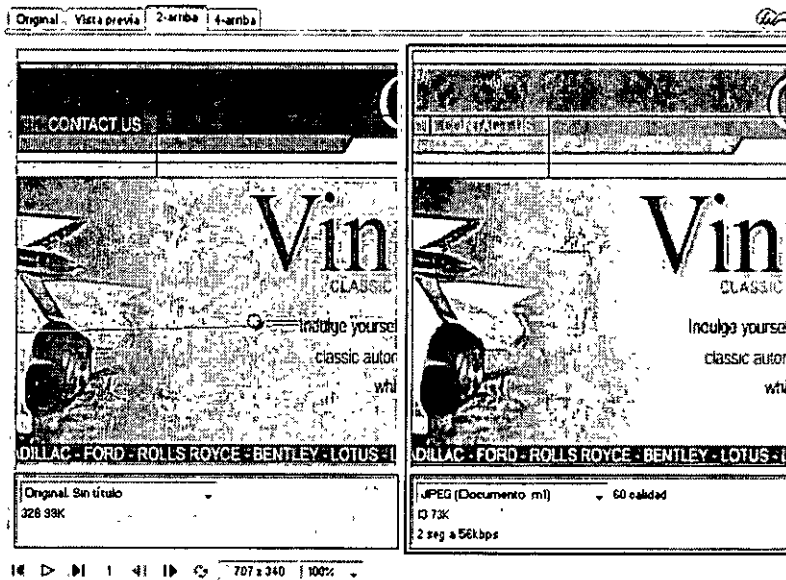


- 6 En el panel Optimizar, seleccione JPEG – Archivo más pequeño en el menú emergente Configuración.



Las bandas de degradado han desaparecido y el tamaño de archivo se ha reducido significativamente. Esto se debe a que las fotografías e imágenes con variaciones de color complejas se optimizan y comprimen mejor como archivos JPEG que como archivos GIF.

Después de reducir el tamaño de archivo, la imagen aparece borrosa.



- 7 Para mejorar el aspecto del mapa de bits, arrastre el deslizador Calidad del panel Optimizar hasta 77 y establezca en 0 la opción Suavizado.

El mapa de bits es mucho más claro pero ha aumentado el tamaño de archivo. No obstante, el tamaño de archivo ha mejorado con respecto a la optimización de la imagen como archivo GIF.

- 8 Haga clic en la ficha Original para volver a la vista normal.

## Exportación de HTML

HTML (HyperText Markup Language, Lenguaje de marcado de hipertexto) es el principal método que se utiliza en Internet para crear y mostrar páginas Web. No es necesario entender HTML para utilizar Fireworks, pero sirve de ayuda para recordar que las divisiones de Fireworks se convierten en celdas de una tabla HTML cuando se exportan.

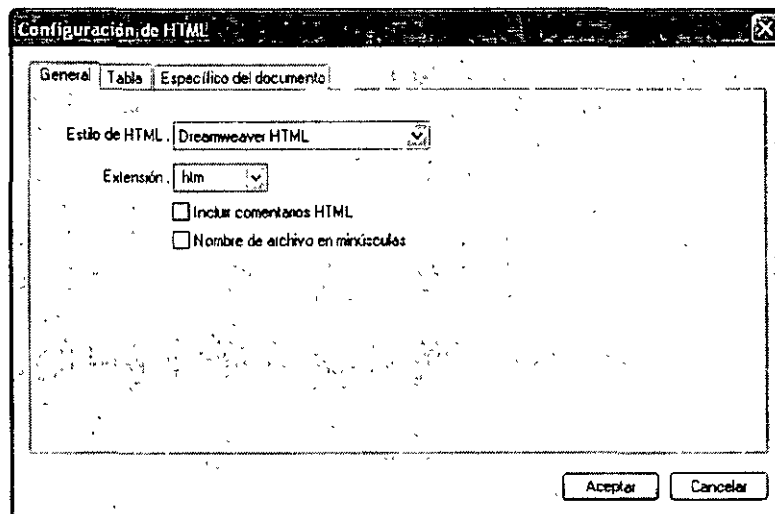
En este tutorial exportará y verá el documento finalizado en un navegador Web. También examinará el código HTML que exporta Fireworks.

## Establecimiento de preferencias HTML

Antes de exportar el documento, es necesario establecer las preferencias de exportación de HTML.

1. Seleccione Archivo > Configuración de HTML.

Se abre el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Las opciones que establezca en este cuadro de diálogo afectarán a todos los documentos de Fireworks que cree posteriormente, a excepción de las opciones de la ficha Específico del documento.



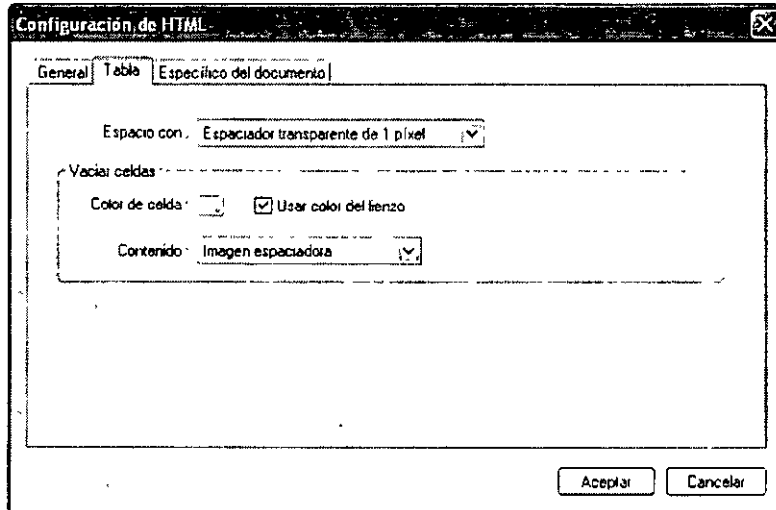
2. En la ficha General, seleccione un estilo de HTML.

Si utiliza un editor HTML como Macromedia Dreamweaver o Microsoft FrontPage, selecciónelo en este menú emergente. De esta forma podrá abrir y editar fácilmente el archivo exportado en dicho editor HTML. Si no utiliza un editor HTML o utiliza uno que no está en la lista, seleccione Generic HTML.

3. Seleccione .htm como extensión de archivo.

4 Haga clic en la ficha Tabla.

La ficha Tabla le permite cambiar las propiedades de la tabla HTML.

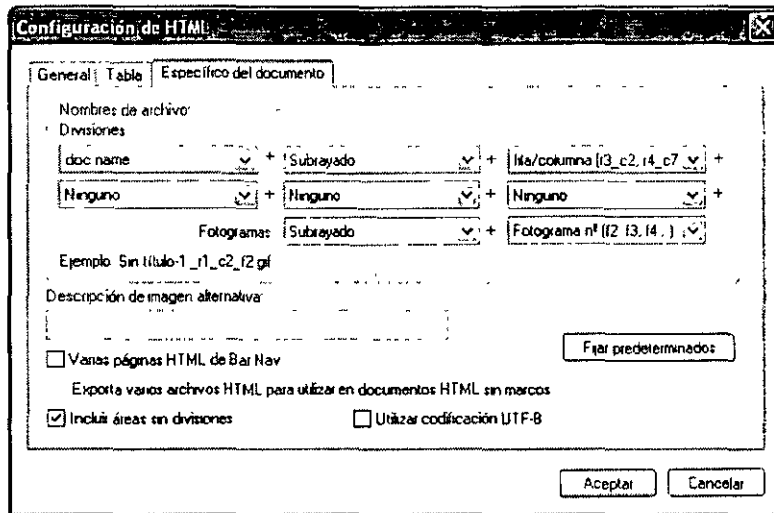


5 En el menú emergente Espacio con, seleccione Espaciador transparente de 1 píxel.

Cuando se selecciona esta opción, Fireworks exporta un archivo gráfico denominado spacer.gif, que es una imagen transparente de 1 píxel. Los diseñadores Web utilizan los espaciadores como ayuda en el diseño de página. Mantienen abiertas las celdas de tablas HTML vacías. Sin ellos, las celdas de tablas HTML vacías se contraen y alteran el diseño de página previsto. Verá el archivo spacer.gif más adelante, con los archivos exportados.

No es necesario conocer los espaciadores, pero resulta útil saber algo sobre esta opción si desea utilizarlos en el futuro.

- Haga clic en la ficha Específico del documento.



La ficha Específico del documento le permite seleccionar varias preferencias específicas del documento, como una convención de nomenclatura predeterminada para los archivos exportados. Recuerde que las opciones que establezca en esta ficha sólo se aplican al documento de Fireworks actual.

**Sugerencia:** puede aplicar la configuración de la ficha Específico del documento a todos los documentos nuevos haciendo clic en el botón Fijar predeterminados

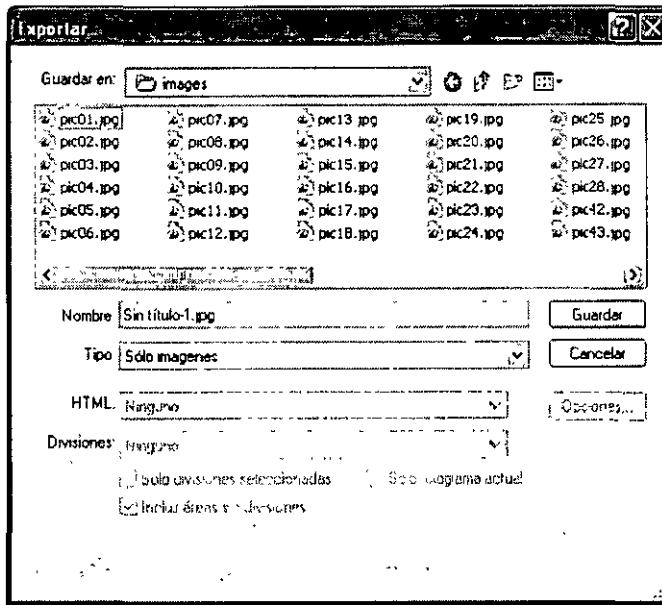
- Haga clic en Aceptar para aceptar la configuración de la ficha Específico del documento y cerrar el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

## Exportación del documento a formato HTML

El documento ya está listo para la exportación.

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.

Se abre el cuadro de diálogo Exportar.



- 2 En el cuadro de diálogo, busque la carpeta Tutorial2/Export.
- 3 Asegúrese de que se ha seleccionado HTML e imágenes como tipo de archivo y escriba **index.htm** como nombre de archivo. La asignación del nombre index.htm a la página de inicio es una convención habitual en Web. Muchos navegadores incluso mostrarán automáticamente la página index.htm cuando un URL contiene una ubicación sin especificar un nombre de página.

Además, anteriormente en el tutorial asignó al botón Home un URL de index.htm. Actualmente sólo hay una página en el sitio Web de Global, de modo que no tiene mucho sentido en este momento vincular una página consigo misma. Pero si en un futuro crea otras páginas en este sitio, puede utilizar esta barra de navegación en todas sus páginas y proporcionar así un método de navegación coherente para los usuarios.

- 4 Asegúrese de que se ha seleccionado la opción Exportar Archivo HTML en el menú emergente HTML y la opción Exportar divisiones está activada en el menú emergente Divisiones.
- 5 Active las opciones siguientes y deje el resto desactivadas:
  - Incluir áreas sin divisiones
  - Colocar imágenes en subcarpeta

Si activa esta opción, Fireworks le permite seleccionar una carpeta en la que podrá almacenar los archivos gráficos exportados. Fireworks crea la carpeta automáticamente si no existe. Si no selecciona una carpeta, Fireworks elige una carpeta denominada **imagenes** de forma predeterminada. En este tutorial, acepte la configuración predeterminada.

- 6 Haga clic en Guardar.  
Los archivos se exportan a la ubicación especificada.
- 7 Elija Archivo > Guardar para guardar el archivo PNG.

## Cómo probar el archivo terminado

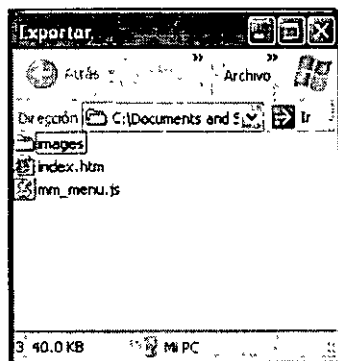
Una vez exportado el archivo, hay que comprobar lo que se ha creado.

### Visualización de la lista de archivos exportados

En primer lugar, examinará la lista de archivos que ha exportado Fireworks. Los nuevos archivos creados durante el proceso de exportación aparecen en la carpeta Export.

- 1 En el escritorio, busque la carpeta Export y ábrala.

Fireworks creó en esta carpeta un archivo HTML denominado index.htm. Es la página principal del sitio Web de Global. También creó un archivo denominado mm\_menu.js, que contiene el código necesario para mostrar menús emergentes.



- 2 Abra la subcarpeta images.

Fireworks también exportó archivos gráficos de todo el trabajo artístico. Cada división de Fireworks se exporta como su propio archivo gráfico independiente. Hay varios archivos GIF y un archivo JPEG. El JPEG es la imagen de mapa de bits que optimizó anteriormente. El archivo denominado spacer.gif es el resultado de la opción de espaciado que seleccionó en el cuadro de diálogo Configuración de HTML y se utilizará como ayuda en el diseño de página.

### Visualización del archivo HTML de Fireworks HTML en un navegador

Tras examinar los archivos exportados, ya puede probar la página Web en un navegador.

- 1 Arrastre el archivo index.htm desde la carpeta Export hasta un navegador Web abierto.
- 2 En el navegador, haga clic en los botones que agregó para probar los vínculos y, a continuación, vuelva al archivo index.htm.
- 3 Pruebe el resto de funciones que ha agregado.

- 4 La mayoría de los navegadores Web permiten ver el código fuente mediante un comando del tipo Ver > Fuente. Busque y ejecute el comando que le permite ver el código.



```
index.htm - Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
<html><head><title>final.gif</title><meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html;"><!-- Fireworks MX Dreamweaver MX target.
Created Thu Mar 07 15:30:45 GMT-0600 2002--><script
language="JavaScript"><!--function MM_findObj(n, d) { //v3.00 var
p,i,x; if(!d) d=document;
if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0; !x&&i<d.forms.length; i++)
x=d.forms[i][n]; for (i=0; !x&&d.layers&&i<d.layers.length; i++)
x=MM_findObj(n,d.layers[i].document); return x;}function
MM_swapImage() { //v3.00 var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments;
document.MM_sr=new Array; for (i=0; i<(a.length-2); i+=3) if
((x=MM_findObj(a[i]))!=null){document.MM_sr[i++]+=x; if (x.oSrc)
x.oSrc=x.src; x.src=a[i+2];} }function MM_swapImgRestore() { //v3.00
var i,x,a=document.MM_sr; for (i=0; a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc; i++)
x.src=x.oSrc;}function MM_nbGroup(event, grpName) { //v3.00 var
i,img,nbArr,args=MM_nbGroup.arguments; if (event == "init" &&
args.length > 2) { if ((img = MM_findObj(args[2])) != null &&
!img.MM_init) { img.MM_init = true; img.MM_up = args[3];
img.MM_dn = img.src; if ((nbArr = document[grpName]) == null)
nbArr = document[grpName] = new Array(); nbArr[nbArr.length] =
img; for (i=4; i < args.length-1; i+=2) if ((img =
MM_findObj(args[i])) != null) { if (!img.MM_up) img.MM_up =
img.src; img.src = img.MM_dn = args[i+1];
nbArr[nbArr.length] = img; } } } else if (event == "over") {
document.MM_nbover = nbArr = new Array(); for (i=1; i <
args.length-1; i+=3) if ((img = MM_findObj(args[i])) != null) {
if (!img.MM_up) img.MM_up = img.src; img.src = (img.MM_dn &&
args[i+2]) ? args[i+2] : args[i+1]; nbArr[nbArr.length] = img;
} } } else if (event == "out") { for (i=0; i <
document.MM_nbover.length; i++) { img = document.MM_nbover[i];
img.src = (img.MM_dn) ? img.MM_dn : img.MM_up; } } } else if (event ==
"down") { if ((nbArr = document[grpName]) != null) for (i=0;
i < nbArr.length; i++) { img=nbArr[i]; img.src = img.MM_up; img.MM_dn
= 0; } document[grpName] = nbArr = new Array(); for (i=2; i <
```

- 5 Desplácese por el código fuente. Si conoce HTML y JavaScript, reconocerá el código que ha creado Fireworks. Si no conoce HTML ni JavaScript, puede apreciar que Fireworks tampoco le da ninguna razón convincente para tener que aprender.

## Lleve a cabo los siguientes pasos

Ha completado las principales tareas del flujo de trabajo de creación de una página Web en Fireworks. Ha aprendido a abrir un documento, importar gráficos en él y dividirlo. También ha creado un rollover de arrastrar y colocar, botones y un menú emergente. Finalmente, ha aprendido a optimizar y exportar el documento finalizado.

Para obtener información detallada acerca de las funciones tratadas en este tutorial y acerca de otras funciones de Fireworks, consulte el índice de *Utilización de Fireworks* o busque en la Ayuda de Fireworks. Para obtener más tutoriales, visite <http://www.macromedia.com>. Visite también el galardonado Centro de soporte de Macromedia en la dirección <http://www.macromedia.com/support/fireworks>.

# **CAPÍTULO 12**

## **Integración de Fireworks MX con la familia de productos Macromedia Studio MX**

Tanto si crea contenido Web como multimedia, Macromedia Fireworks MX es un componente esencial de la caja de herramientas de cualquier diseñador. Fireworks ofrece una variedad de eficaces funciones de integración con otros productos de Macromedia Studio MX para optimizar el proceso de diseño:

- Es posible iniciar Fireworks desde Macromedia Dreamweaver, Macromedia Flash, Macromedia HomeSite y Macromedia FreeHand para editar gráficos seleccionados.
- Los comportamientos de Fireworks se conservan tras exportarlos a numerosas aplicaciones de Macromedia, lo que le permite exportar elementos interactivos como botones o rollovers.
- Dreamweaver y Fireworks comparten una estrecha integración conocida como Roundtrip HTML. Roundtrip HTML le permite realizar cambios en una aplicación y que éstos se vean reflejados sin problemas en la otra.
- Flash y Fireworks también comparten una estrecha integración. Puede importar archivos PNG de origen de Fireworks en Flash sin tener que exportarlos a ningún otro formato de gráfico. Flash ofrece varias opciones que le permiten controlar la importación de objetos y capas de Fireworks.

### **Manipulación de Macromedia Fireworks MX y Macromedia Dreamweaver MX**

Las funciones de integración exclusivas facilitan el trabajo con archivos en Macromedia Dreamweaver MX y Macromedia Fireworks MX indistintamente. Dreamweaver y Fireworks reconocen y comparten muchas de las modificaciones de los mismos archivos, incluidos los cambios de vínculos, mapas de imágenes, divisiones de tablas, etc. Juntas, las dos aplicaciones ofrecen un flujo de trabajo innovador para editar, optimizar y colocar archivos gráficos Web en páginas HTML.

Si desea modificar imágenes y tablas de Fireworks colocadas en un documento de Dreamweaver, puede iniciar Fireworks para realizar las modificaciones y volver después al documento actualizado en Dreamweaver. Si desea optimizar con rapidez imágenes y animaciones colocadas en Fireworks, abra el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación de Fireworks e introduzca la configuración actualizada. En cualquier caso, las actualizaciones se realizan en los archivos colocados en Dreamweaver, así como en los archivos origen de Fireworks, si éstos se ejecutaron.



Para una mayor optimización del flujo de trabajo de diseño Web, puede crear marcadores de posición de imagen en Dreamweaver para las futuras imágenes de Fireworks. Más adelante puede seleccionar los marcadores de posición e iniciar Fireworks para crear los gráficos deseados en las dimensiones especificadas por las imágenes de marcadores de posición de Dreamweaver. Ya en Fireworks, puede cambiar las dimensiones de las imágenes si lo desea.

## Colocación de imágenes de Fireworks MX en archivos de Dreamweaver MX

Es posible colocar gráficos de Fireworks en un documento de Dreamweaver de dos formas distintas. Puede colocar un gráfico finalizado de Fireworks mediante el menú Insertar de Dreamweaver o puede crear un nuevo documento de Fireworks a partir de un marcador de posición de imagen en Dreamweaver.

### Cómo insertar imágenes de Fireworks MX en Dreamweaver MX

Es posible insertar imágenes GIF o JPEG generadas en Fireworks directamente en un documento de Dreamweaver. Primero debe exportar las imágenes desde Fireworks. Para obtener información acerca de la exportación de imágenes GIF y JPEG, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Exportación de una sola imagen.

Para insertar una imagen de Fireworks en un documento de Dreamweaver:

- 1 Coloque el punto de inserción donde desee que aparezca la imagen en la ventana del documento de Dreamweaver.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
  - Elija Insertar > Imagen.
  - Haga clic en el botón Insertar imagen de la categoría Común de la barra Insertar.
- 3 Desplácese hasta la imagen que exportó desde Fireworks y haga clic en Abrir.  
Si el archivo de imagen no se encuentra en el sitio Dreamweaver actual, aparece un mensaje que pregunta si desea copiar el archivo en la carpeta del sitio.

### Creación de archivos de Fireworks MX nuevos a partir de marcadores de posición de Dreamweaver MX

Los marcadores de posición de imágenes combinan la eficacia de Fireworks y Dreamweaver y le permiten probar diversos diseños de página Web antes de crear las ilustraciones finales de la página. Los marcadores de posición de imágenes le permiten especificar el tamaño y la posición de las futuras imágenes de Fireworks que se colocarán en Dreamweaver.

Al crear una imagen de Fireworks a partir de un marcador de posición de imagen en Dreamweaver, se crea un nuevo documento de Fireworks con un lienzo de las mismas dimensiones que el marcador de posición seleccionado. Puede utilizar cualquier herramienta de Fireworks para crear el gráfico. Puede incluso dividir el documento y agregar interactividad mediante botones, rollovers y otros comportamientos.

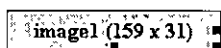
**Nota:** todos los comportamientos aplicados en Fireworks se conservan al volver a exportar a Dreamweaver. Del mismo modo, la mayoría de los comportamientos de Dreamweaver aplicados a los marcadores de posición de imágenes también se conservan durante el inicio y la edición con Fireworks. No obstante, hay una excepción: los rollovers discontinuos que se aplican a los marcadores de posición de imágenes en Dreamweaver no se conservan cuando se inician o editan en Fireworks.

Tras finalizar la sesión de Fireworks y volver a Dreamweaver, el nuevo gráfico de Fireworks que se ha creado sustituye al marcador de posición de imagen que se seleccionó originalmente.

Para crear una imagen de Fireworks a partir de un marcador de posición de imagen en Dreamweaver:

- 1 Guarde el documento HTML deseado en una ubicación de la carpeta del sitio de Dreamweaver.
- 2 Coloque el punto de inserción de la posición deseada en el documento y seleccione Insertar > Marcador de posición de imagen.

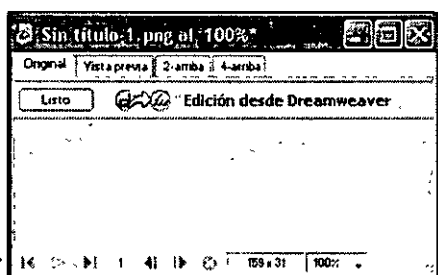
Se inserta un marcador de posición de imagen en el documento de Dreamweaver.



3 Realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione el marcador de posición de imagen y haga clic en Crear en el inspector de propiedades.
- Haga doble clic en el marcador de posición de imagen mientras presiona la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh).
- Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Crear imagen en Fireworks.

Dreamweaver inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya. La ventana del documento indica que está editando una imagen desde Dreamweaver.



- 4 Cree una imagen en Fireworks y haga clic en Listo cuando haya terminado.
- 5 Especifique un nombre y una ubicación para el archivo PNG de origen en el cuadro de diálogo Guardar como y haga clic en Guardar.

**Nota:** si en el inspector de propiedades de Dreamweaver escribió un nombre para el marcador de posición de imagen, dicho nombre se utilizará como nombre de archivo predeterminado en Fireworks.

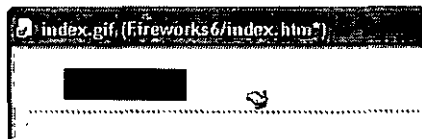
Para obtener más información acerca de cómo guardar archivos PNG de Fireworks, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Cómo guardar archivos de Fireworks.

- 6 Especifique un nombre para el archivo o archivos de imagen exportados en el cuadro de diálogo Exportar. Son los archivos JPEG o GIF que se mostrarán en Dreamweaver.
- 7 Especifique una ubicación para el archivo o archivos de imagen exportados. La ubicación que elija debe estar dentro de la carpeta del sitio de Dreamweaver.

Para más información sobre la exportación, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Exportación desde Fireworks.

## 8 Haga clic en Guardar.

Al volver a Dreamweaver, el marcador de posición de imagen que se seleccionó originalmente se ha sustituido por la nueva imagen o tabla creada en Fireworks.



## Colocación de HTML de Fireworks MX en Dreamweaver MX

Hay varias formas de colocar HTML de Fireworks en Dreamweaver. Puede exportar HTML o bien copiar HTML de Fireworks en el Portapapeles. También es posible abrir en Dreamweaver un archivo HTML de Fireworks exportado y copiar y pegar determinadas secciones de código. Puede actualizar fácilmente código exportado a Dreamweaver mediante el comando Actualizar HTML de Fireworks. Incluso es posible exportar HTML como un elemento de biblioteca de Dreamweaver.

También se puede exportar HTML de Fireworks como capas de hojas de estilo en cascada (CSS, Cascading Style Sheet). Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Exportación de HTML.

**Nota:** antes de exportar, copiar o actualizar HTML de Fireworks para su uso en Dreamweaver, asegúrese de elegir Dreamweaver como tipo HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Configuración de las opciones de exportación de HTML.

## Exportación de HTML de Fireworks MX a Dreamweaver MX

La exportación de archivos de Fireworks a Dreamweaver es un proceso que consta de dos pasos. Es posible exportar los archivos directamente desde Fireworks a una carpeta del sitio de Dreamweaver. De este modo, se genera un archivo HTML y los archivos de imágenes asociados en la ubicación que se especifique. A continuación, se inserta el código HTML en Dreamweaver mediante la función Insertar.

**Nota:** antes de exportar, asegúrese de elegir Dreamweaver como tipo HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Configuración de las opciones de exportación de HTML.

### Para exportar HTML de Fireworks:

Exporte el documento al formato HTML. Consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Exportación de HTML de Fireworks.

### Para insertar HTML de Fireworks en un documento de Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, guarde el documento en un sitio definido.
- 2 Coloque el punto de inserción en el documento donde desee que comience el código HTML insertado.
- 3 Realice una de las siguientes acciones:
  - Elija Insertar > Imágenes interactivas > HTML de Fireworks.
  - Haga clic en el botón Insertar HTML de Fireworks de la categoría Común de la barra Insertar.

- 4 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, haga clic en Examinar para seleccionar el archivo HTML de Fireworks que desee.
- 5 Active la opción Borrar archivo después de insertar para mover el archivo HTML a la Papelera de reciclaje (Windows) o a la Papelera (Macintosh) cuando termine la operación.  
  
Utilice esta opción en caso de no necesitar el archivo HTML de Fireworks después de insertarlo. Esta opción no afecta al archivo PNG de origen asociado al archivo HTML.  
  
*Nota:* si el archivo HTML está en una unidad de red, se borrará de forma irreversible y no se moverá a la Papelera de reciclaje o Papelera.
- 6 Haga clic en Aceptar para insertar el código HTML, junto con sus imágenes, divisiones y JavaScript asociados, en el documento de Dreamweaver.

### **Copia de HTML de Fireworks MX en el Portapapeles para su uso en Dreamweaver MX**

Una forma rápida de colocar en Dreamweaver HTML generado en Fireworks es copiarlo en el Portapapeles desde Fireworks y pegarlo a continuación directamente en un documento de Dreamweaver. Todo el código HTML y JavaScript asociado al documento de Fireworks se copia en el documento de Dreamweaver, las imágenes se exportan a una ubicación que especifique y Dreamweaver actualiza el código HTML con vínculos a dichas imágenes relativos al sitio.

*Nota:* antes de copiar al Portapapeles, asegúrese de elegir Dreamweaver como tipo HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Configuración de las opciones de exportación de HTML.

#### **Para copiar HTML de Fireworks en el Portapapeles para su uso en Dreamweaver:**

Copie HTML en el Portapapeles de Fireworks y, a continuación, péguelo en un documento de Dreamweaver. Consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Copia de HTML en el Portapapeles.

### **Cómo copiar código de un archivo de Fireworks exportado y pegarlo en Dreamweaver MX**

Puede abrir en Dreamweaver un archivo HTML de Fireworks exportado y, a continuación, copiar y pegar manualmente sólo las secciones deseadas en otro documento de Dreamweaver.

*Nota:* antes de exportar desde Fireworks, asegúrese de elegir Dreamweaver como tipo HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Configuración de las opciones de exportación de HTML.

#### **Para copiar código de un archivo de Fireworks exportado y pegarlo en Dreamweaver:**

Exporte un archivo HTML de Fireworks y, a continuación, copie y pegue el código en un documento de Dreamweaver existente. Consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Cómo copiar y pegar HTML de un archivo de Fireworks exportado.

### **Actualización de HTML de Fireworks MX exportado a Dreamweaver MX**

El comando Actualizar HTML de Fireworks le permite realizar cambios en un documento HTML que se haya exportado previamente a Dreamweaver.

*Nota:* si bien Actualizar HTML es una función útil para actualizar HTML que se haya exportado previamente a Dreamweaver, la función Roundtrip HTML proporciona incluso más ventajas. Para más información, consulte "Edición de archivos de Fireworks MX desde Dreamweaver MX" en la página 314.

La opción Actualizar HTML permite editar una imagen PNG de origen en Fireworks y, a continuación, actualizar automáticamente cualquier archivo de imagen y de código HTML exportado colocado en un documento de Dreamweaver. Este comando permite actualizar archivos de Dreamweaver aunque Dreamweaver no esté ejecutándose.

**Nota:** antes de actualizar HTML, asegúrese de elegir Dreamweaver como tipo HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Configuración de las opciones de exportación de HTML.

**Para actualizar el código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver:**

- 1 Realice cambios en el documento PNG de Fireworks deseado.
- 2 Elija Archivo > Actualizar HTML o haga clic en el botón Exportación rápida y seleccione Actualizar HTML en el menú emergente de Dreamweaver.
- 3 Desplácese al archivo de Dreamweaver que contenga el código HTML que desee actualizar, y haga clic en Abrir.
- 4 Desplácese a la carpeta de destino donde desee colocar los archivos de imágenes actualizados y haga clic en Abrir.

Fireworks actualiza el código HTML y JavaScript del documento de Dreamweaver. Fireworks exporta también las imágenes actualizadas asociadas con el código HTML y coloca las imágenes en la carpeta de destino especificada.

Si Fireworks no encuentra el código HTML correspondiente, ofrece la opción de insertar el nuevo código HTML en el documento de Dreamweaver. Fireworks coloca la sección JavaScript del nuevo código al comienzo del documento y la tabla HTML o el vínculo con la imagen al final.

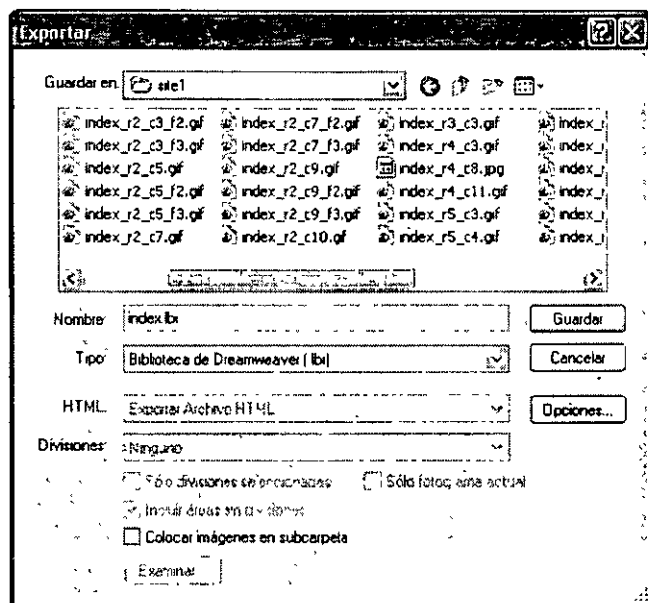
## **Exportación de archivos de Fireworks MX a bibliotecas de Dreamweaver MX**

Los elementos de biblioteca de Dreamweaver simplifican el proceso de edición y actualización de los componentes de sitios Web que se utilizan con frecuencia, como los logotipos de empresas u otros gráficos que aparecen en cada página de un sitio. Un elemento de biblioteca es una parte de un archivo HTML ubicado en una carpeta denominada Library en el sitio raíz. Los elementos de biblioteca aparecen en el panel Biblioteca de Dreamweaver. Puede arrastrar una copia del panel Biblioteca a cualquier página del sitio Web.

No es posible editar un elemento de biblioteca directamente en el documento de Dreamweaver; sólo puede editarse el elemento de biblioteca principal. Posteriormente, puede actualizar en Dreamweaver cada copia de dicho elemento, ya que se coloca en todo el sitio Web. Los elementos de biblioteca de Dreamweaver son muy parecidos a los símbolos de Fireworks; los cambios en el documento de biblioteca principal (LBI) se reflejan en todas las instancias de biblioteca del sitio.

Para exportar un documento de Fireworks como un elemento de biblioteca de Dreamweaver:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione Biblioteca de Dreamweaver (.lbi) en el menú emergente Guardar como tipo.



Seleccione la carpeta Library del sitio de Dreamweaver como ubicación en la que se colocarán los archivos. Si la carpeta no existe, utilice el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta para crear o buscar la carpeta. La carpeta debe denominarse Library; es importante tener en cuenta las mayúsculas y minúsculas, ya que Dreamweaver las distingue.

**Nota:** Dreamweaver no reconocerá el archivo exportado como un elemento de biblioteca a menos que se guarde en la carpeta Library.

- 3 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo.
- 4 Si la imagen contiene divisiones, elija las opciones de división. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Exportación de un documento dividido.
- 5 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para seleccionar una carpeta independiente para guardar las imágenes.
- 6 Haga clic en Guardar.

## Edición de archivos de Fireworks MX desde Dreamweaver MX

Roundtrip HTML es una función eficaz que integra plenamente Fireworks y Dreamweaver. Le permite realizar cambios en una aplicación y que éstos se vean reflejados sin problemas en la otra. La integración de inicio y edición, proporcionada por Roundtrip HTML, permite utilizar Fireworks para modificar imágenes y tablas generadas por Fireworks colocadas en un documento de Dreamweaver. Dreamweaver iniciará automáticamente el archivo PNG de origen de Fireworks correspondiente a la tabla o imagen que se coloca, lo que permite realizar los cambios deseados en Fireworks. Al volver a Dreamweaver, las actualizaciones que se realizan en Fireworks se aplican a la imagen o tabla que se coloca.

**Nota:** antes de trabajar con Roundtrip HTML, debería realizar algunas tareas preliminares. Para más información, consulte "Configuración de las opciones de inicio y edición de Fireworks MX" en la página 320.

### Roundtrip HTML

Fireworks reconoce y conserva la mayoría de los tipos de modificaciones realizadas en un documento de Dreamweaver, incluidos los vínculos cambiados, los mapas de bits editados, el texto y HTML editado en divisiones HTML y los comportamientos compartidos entre Fireworks y Dreamweaver. El inspector de propiedades de Dreamweaver ayuda a identificar las imágenes, divisiones de tabla y tablas de un documento generadas por Fireworks.

Aunque Fireworks es compatible con la mayoría de los tipos de ediciones de Dreamweaver, los cambios radicales realizados en la estructura de una tabla en Dreamweaver pueden crear diferencias irreconciliables entre las dos aplicaciones. Si realiza cambios radicales en un diseño de tabla en Dreamweaver y, a continuación, intenta iniciar y editar la tabla en Fireworks, aparece un mensaje de advertencia que indica que los cambios realizados en Fireworks sobrescribirán los cambios anteriormente realizados en la tabla en Dreamweaver. Si desea realizar cambios importantes en un diseño de tabla, utilice la función de inicio y edición de Dreamweaver para editar la tabla en Fireworks.

## Edición de imágenes de Fireworks MX desde Dreamweaver MX

Puede iniciar Fireworks para editar imágenes individuales colocadas en un documento de Dreamweaver.

**Nota:** antes de editar gráficos de Fireworks desde Dreamweaver, debería realizar algunas tareas preliminares. Para más información, consulte "Configuración de las opciones de inicio y edición de Fireworks MX" en la página 320.

**Para ejecutar y editar una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver:**

- 1 En Dreamweaver, seleccione **Ventana > Propiedades** para abrir el inspector de propiedades si fuera necesario.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
  - Seleccione la imagen deseada. (El inspector de propiedades identifica la selección como una imagen de Fireworks y muestra el nombre del archivo PNG de origen conocido de la imagen). A continuación, haga clic en **Editar** en el inspector de propiedades.
  - Haga doble clic en la imagen que desea editar mientras presiona la tecla **Control (Windows)** o **Comando (Macintosh)**.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (**Windows**) o presione la tecla **Control** y haga clic (**Macintosh**) en la imagen deseada, y seleccione **Editar con Fireworks** en el menú contextual. Dreamweaver inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya.

- 3 Si el sistema lo solicita, especifique si desea buscar un archivo de origen de Fireworks para la imagen colocada. Para más información sobre los archivos PNG de origen de Fireworks, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Cómo guardar archivos de Fireworks.
- 4 En Fireworks, edite la imagen. La ventana del documento indica que está editando una imagen desde Dreamweaver.  
Dreamweaver reconoce y conserva todas las modificaciones aplicadas a la imagen en Fireworks.
- 5 Al finalizar la edición, haga clic en Listo en la ventana del documento.  
Se exporta la imagen con la configuración de optimización actual, se actualiza el archivo GIF o JPEG que utiliza Dreamweaver y se guarda el archivo PNG de origen si se ha seleccionado un archivo de origen.

**Nota:** cuando se abre una imagen procedente del panel del sitio Dreamweaver, las funciones de integración de Fireworks descritas anteriormente no están activas; Fireworks no abre el archivo PNG original. Para utilizar las funciones de integración de Fireworks, abra las imágenes en la ventana del documento de Dreamweaver.

## Edición de tablas de Fireworks MX

Cuando se inicia y edita una división de imagen que forma parte de una tabla colocada de Fireworks, Dreamweaver inicia automáticamente el archivo PNG de origen de toda la tabla.

**Nota:** antes de editar tablas de Fireworks desde Dreamweaver, debería realizar algunas tareas preliminares. Para más información, consulte "Configuración de las opciones de inicio y edición de Fireworks MX" en la página 320

### Para iniciar y editar una tabla de Fireworks colocada en Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, seleccione Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades si fuera necesario.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
  - Haga clic dentro de la tabla y, a continuación, en la etiqueta TABLE en la barra de estado para seleccionar toda la tabla. (El inspector de propiedades identifica la selección como una tabla de Fireworks y muestra el nombre del archivo PNG de origen conocido de la tabla). A continuación, haga clic en Editar en el inspector de propiedades.
  - Haga clic en el ángulo superior izquierdo de la tabla para seleccionarla y, a continuación, haga clic en Editar en el inspector de propiedades.
  - Seleccione una imagen de la tabla y, a continuación, haga clic en Editar en el inspector de propiedades.
  - Haga doble clic en la imagen que desea editar mientras presiona la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh).
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la imagen, y seleccione Editar con Fireworks en el menú contextual.

Dreamweaver inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya. El archivo PNG de origen de toda la tabla aparece en la ventana del documento.

**Nota:** Para más información sobre los archivos PNG de origen de Fireworks, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Cómo guardar archivos de Fireworks.

- 3 Realice las modificaciones deseadas en Fireworks.  
Dreamweaver reconoce y conserva todas las modificaciones aplicadas a la imagen en Fireworks.



4 Al finalizar la edición, haga clic en Listo en la ventana del documento.

Se exportan los archivos de divisiones de imágenes y HTML con la configuración de optimización actual, se actualiza la tabla colocada en Dreamweaver y se guarda el archivo PNG de origen.

## Comportamientos de Dreamweaver MX

Si se inserta un único gráfico sin divisiones de Fireworks en un documento de Dreamweaver y se aplica un comportamiento de Dreamweaver, el gráfico tendrá una división cuando se inicie y edite en Fireworks. Inicialmente, la división no será visible porque las divisiones se desactivan automáticamente al iniciar y editar gráficos únicos y sin divisiones a los que se aplican comportamientos de Dreamweaver. Para ver la división, active su visibilidad en la Capa de Web del panel Capas.

Al visualizar las propiedades de una división en Fireworks que tenga un comportamiento de Dreamweaver adjunto, puede que el cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades muestre javascript: . . Resulta dañino eliminar este texto. Puede sobrescribirlo para introducir un URL si lo desea y el comportamiento seguirá intacto cuando vuelva a Dreamweaver.

Dreamweaver es compatible con todos los comportamientos aplicados en Fireworks, incluidos los necesarios para los rollovers y botones. Fireworks es compatible con los siguientes comportamientos de Dreamweaver durante una sesión de inicio y edición:

- Rollover simple
- Intercambiar imagen
- Restaurar imagen intercambiada
- Establecer texto de barra de estado
- Establecer imagen de barra de navegación
- Menú emergente

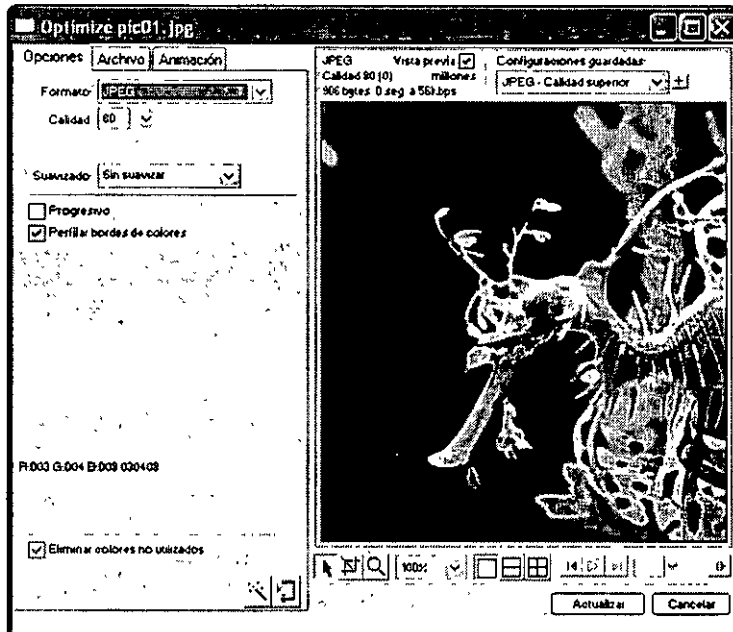
## Optimización de imágenes y animaciones de Fireworks MX colocadas en Dreamweaver MX

Puede iniciar Fireworks desde Dreamweaver para realizar rápidos cambios de exportación, como volver a muestrear o cambiar el tipo de archivo, en imágenes y animaciones colocadas de Fireworks. Fireworks permite cambiar las configuraciones de optimización y animación, y el tamaño y el área de la imagen exportada.

Para cambiar las configuraciones de optimización de una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, seleccione la imagen deseada y elija Comandos > Optimizar imagen en Fireworks.
- 2 Si el sistema lo solicita, especifique si desea ejecutar un archivo de Fireworks como origen para la imagen colocada.

Se abre un cuadro de diálogo. Aunque la barra de título no muestra este nombre, se trata del cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación de Fireworks.



- 3 Realice las modificaciones deseadas en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación.
  - Para modificar las configuraciones de optimización, haga clic en la ficha Opciones. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Utilización de Presentación preliminar de la exportación.
  - Para editar el tamaño y el área de la imagen exportada, haga clic en la ficha Archivo y cambie la configuración deseada. Si cambia las dimensiones de imágenes en Fireworks, también deberá restablecer el tamaño de la imagen en el inspector de propiedades cuando vuelva a Dreamweaver.
  - Para editar la configuración de animación de la imagen, haga clic en la ficha Animación y cambie la configuración deseada.

- 4 Cuando termine de editar la imagen, haga clic en Actualizar.

Se exporta la imagen con la nueva configuración de optimización, se actualiza el archivo GIF o JPEG colocado en Dreamweaver y se guarda el archivo PNG de origen si se ha seleccionado un archivo de origen.

Si ha cambiado el formato de la imagen, el verificador de vínculos de Dreamweaver le pedirá que actualice las referencias a la imagen. Por ejemplo, si cambia el formato de la imagen mi\_imagen de GIF a JPEG, el hecho de hacer clic en Aceptar respondiendo a la solicitud del verificador cambia todas las referencias a mi\_imagen.gif del sitio por mi\_imagen.jpg.

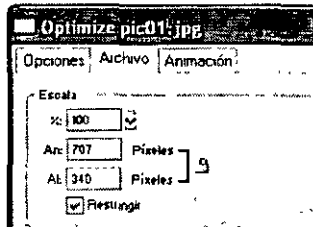
## Cambio del tamaño de las imágenes de Fireworks MX colocadas

Al iniciar y optimizar una imagen de Fireworks desde Dreamweaver, es posible cambiar su tamaño y seleccionar un área específica de la misma para exportar.

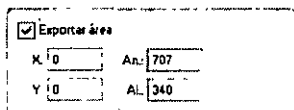
**Nota:** si cambia las dimensiones de imágenes en Fireworks, también deberá restablecer el tamaño de la imagen en el inspector de propiedades cuando vuelva a Dreamweaver

Para especificar las dimensiones de la imagen exportada:

- 1 En Fireworks, en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación, haga clic en la ficha Archivo.
- 2 Para ajustar a escala la imagen cuando se exporta, especifique el porcentaje de escala o introduzca la anchura y altura en píxeles que desee. Seleccione Restringir para ajustar a escala la anchura y la altura de forma proporcional.



- 3 Para exportar un área seleccionada de la imagen, seleccione la opción Exportar área y especifique el área de exportación mediante una de las acciones siguientes:
- Arrastre el borde punteado que aparece alrededor de la previsualización hasta que encierre el área de exportación deseada. (Arrastre al interior de la previsualización para ver las áreas ocultas.)
  - Introduzca las coordenadas de píxeles para los límites del área de exportación.



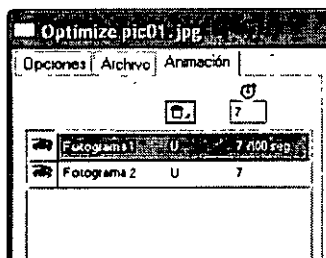
## Cambio de la configuración de animación de Fireworks MX

Al iniciar y optimizar animaciones de Fireworks colocadas también es posible editar sus configuraciones. Las opciones de animación del cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación son similares a las disponibles en el panel Fotogramas de Fireworks.

**Nota:** durante una sesión de optimización iniciada desde Dreamweaver no es posible editar elementos gráficos individuales en una animación de Fireworks. Para editar los elementos gráficos en una animación, debe iniciar y editar la animación de Fireworks. Para más información, consulte "Edición de archivos de Fireworks MX desde Dreamweaver MX" en la página 314.

### Para editar una imagen animada:

- 1 En Fireworks, en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación, haga clic en la ficha Animación.
- 2 Para previsualizar fotogramas de animación en cualquier momento, utilice los siguientes métodos:
  - Para presentar un solo fotograma, seleccione el fotograma deseado en la lista situada a la izquierda del cuadro de diálogo o bien utilice los controles de fotograma situados en el área inferior derecha del cuadro de diálogo.
  - Para reproducir la animación, haga clic en el control Reproducir/Detener situado en el área inferior derecha del cuadro de diálogo.
- 3 Edite la animación:
  - Para especificar el método de eliminación de fotogramas, seleccione el fotograma deseado en la lista y elija una opción en el menú emergente (indicado por el icono de papelera).
  - Para establecer la demora de fotogramas, seleccione el fotograma deseado en la lista e introduzca el tiempo de demora en centésimas de segundo.



- Para establecer que la animación se reproduzca de forma repetida, haga clic en el botón Bucle y elija el número de repeticiones deseado en el menú emergente.
- Seleccione la opción Recorte automático para recortar cada fotograma como un área rectangular, de manera que sólo se dé salida al área de la imagen que difiera entre fotogramas. La selección de esta opción reduce el tamaño del archivo.
- Seleccione la opción Diferencia automática para dar salida únicamente a los píxeles que cambien entre fotogramas. La selección de esta opción reduce el tamaño del archivo.

## Configuración de las opciones de inicio y edición de Fireworks MX

Para utilizar Roundtrip HTML de manera efectiva, debería realizar algunas tareas preliminares como, por ejemplo, establecer Fireworks como el editor de imágenes principal en Dreamweaver y especificar preferencias de inicio y edición en Fireworks.

**Nota:** también debería definir un sitio local en Dreamweaver antes de trabajar con Roundtrip HTML. Para más información, consulte la Ayuda de Dreamweaver

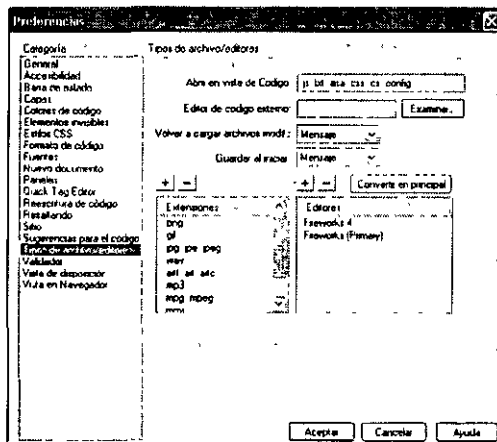
## Designación de Fireworks MX como editor de imágenes externo principal de Dreamweaver MX

Dreamweaver ofrece preferencias de inicio automático de determinadas aplicaciones para editar tipos de archivos específicos. Para utilizar las funciones de inicio y edición de Fireworks, asegúrese de establecer Fireworks como el editor principal de archivos GIF, JPEG y PNG en Dreamweaver.

Aunque es posible utilizar versiones anteriores de Fireworks como editor externo de imágenes, dichas versiones ofrecen una capacidad limitada de inicio y edición. Al trabajar con Roundtrip HTML, Fireworks 4 no es totalmente compatible con las modificaciones realizadas en las propiedades de celda de las tablas de Dreamweaver ni con los comportamientos aplicados en Dreamweaver. Fireworks 3 no siempre permite iniciar y editar tablas y divisiones colocadas dentro de tablas, mientras que Fireworks 2 no permite iniciar y editar archivos PNG de origen de imágenes colocadas.

Para establecer Fireworks como el editor de imágenes externo principal de Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, elija Edición > Preferencias y seleccione Tipos de archivo/editores.
- 2 En la lista Extensiones, seleccione una extensión de archivo de imágenes Web (.gif, .jpg o .png).
- 3 En la lista Editores, seleccione Fireworks si aparece enumerado. Si Fireworks no aparece en la lista, haga clic en el botón más (+), busque la aplicación Fireworks en el disco duro y haga clic en Abrir.



- 4 Haga clic en Convertir en principal.
- 5 Repita los pasos 2 a 4 para establecer Fireworks como editor principal de otras extensiones de archivos de imágenes Web.

## Design Notes y archivos de origen de Fireworks MX

Siempre que se exporta un archivo Fireworks desde un PNG de origen guardado a un sitio Dreamweaver, Fireworks escribe una nota de diseño (Design Note) con información sobre el archivo. Por ejemplo, al exportar una tabla de Fireworks, se escribe una nota de diseño de cada imagen exportada. Estas notas de diseño contienen referencias al archivo PNG de origen que generó los archivos exportados.

Si inicia y edita un archivo de imagen de Fireworks desde Dreamweaver, éste utilizará la nota de diseño para localizar el archivo PNG de origen de dicho archivo. Para obtener el mejor resultado, guarde siempre el archivo PNG de origen y los archivos exportados de Fireworks en un sitio Dreamweaver. De esta forma asegurará que cualquier usuario que comparta el sitio pueda localizar el archivo PNG de origen cuando inicie Fireworks desde Dreamweaver.

## Especificación de preferencias de inicio y edición de archivos de origen de Fireworks MX

Las preferencias de inicio y edición de Fireworks permiten especificar cómo controlar los archivos PNG de origen al iniciar archivos de Fireworks desde otra aplicación.

Dreamweaver sólo reconoce las preferencias de inicio y edición de Fireworks en determinados casos en los que se inicia y optimiza una imagen de Fireworks. En concreto, es necesario iniciar y optimizar una imagen que no forme parte de una tabla de Fireworks y que no contenga una ruta de acceso correcta de nota de diseño a un archivo PNG de origen. En todos los demás casos, incluidos todos los casos de inicio y edición de imágenes de Fireworks, Dreamweaver inicia automáticamente el archivo PNG de origen, solicitando que se localice el archivo de origen en caso de no poder encontrarlo.

### Para especificar las preferencias de inicio y edición de Fireworks:

- 1 En Fireworks, elija Editar > Preferencias.

**Nota:** en Mac OS X, elija Fireworks > Preferencias

- 2 Haga clic en la ficha Ejecutar y editar (Windows) o seleccione Ejecutar y editar en el menú emergente (Macintosh).
- 3 Especifique las opciones de preferencia para editar u optimizar imágenes de Fireworks colocadas en una aplicación externa:

**Utilizar siempre origen PNG** inicia automáticamente el archivo PNG de Fireworks definido en la Design Note como origen de la imagen colocada. Las actualizaciones se realizan tanto en el archivo PNG de origen como en su correspondiente imagen colocada.

**No utilizar nunca PNG origen** inicia automáticamente la imagen colocada de Fireworks, exista o no un archivo PNG de origen. Las actualizaciones sólo se realizan en la imagen colocada.

**Preguntar al ejecutar** permite especificar cada vez si se inicia o no el archivo PNG de origen. Cuando se edita u optimiza una imagen colocada, Fireworks muestra un mensaje que solicita tomar una decisión de inicio y edición. También es posible especificar preferencias de inicio y edición globales a partir de este mensaje de solicitud.

## Manipulación de Macromedia Fireworks MX y Macromedia HomeSite

Puede utilizar conjuntamente Fireworks y HomeSite para crear y editar páginas Web. Exportar y abrir HTML de Fireworks en HomeSite es sencillo, tal y como lo es insertar gráficos de Fireworks en documentos de HomeSite. Pero incluso más importante es que Fireworks y HomeSite comparten una integración eficaz que permite iniciar Fireworks desde HomeSite para editar gráficos Web.

### Colocación de imágenes de Fireworks MX en HomeSite

Es posible insertar imágenes GIF o JPEG generadas en Fireworks en un documento de HomeSite. Primero debe exportar las imágenes desde Fireworks. Para obtener información acerca de la exportación de imágenes GIF y JPEG, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Exportación de una sola imagen.

**Para insertar una imagen de Fireworks en un documento de HomeSite:**

1 Guarde el documento en HomeSite.

*Nota:* HomeSite crea rutas relativas a imágenes, pero sólo si se ha guardado el documento.

2 En la ventana Recursos busque la imagen de Fireworks que ha exportado.

3 Realice una de las acciones siguientes para crear un vínculo a la imagen de Fireworks en el documento:

- Arrastre el archivo desde la ventana Recursos hasta la ubicación deseada en el código HTML de la ficha Editar de la ventana Documento.
- En la ficha Editar de la ventana Documento, coloque el punto de inserción donde desee insertar la imagen de Fireworks y, a continuación, haga clic con el botón derecho en la ventana Recursos y seleccione Insertar como vínculo.

Se crea un vínculo a la imagen de Fireworks en el código HTML.

4 Haga clic en la ficha Examinar para previsualizar la imagen en el documento.

### Colocación de HTML de Fireworks MX en HomeSite

Hay varias formas de colocar HTML de Fireworks en HomeSite. Puede exportar HTML o bien copiar HTML de Fireworks en el Portapapeles. También es posible abrir en HomeSite un archivo HTML de Fireworks exportado y copiar y pegar determinadas secciones de código. Además, puede actualizar fácilmente código exportado a HomeSite mediante el comando Actualizar HTML de Fireworks.

*Nota:* antes de exportar, copiar o actualizar HTML de Fireworks para su uso en HomeSite, asegúrese de elegir Genérico como tipo HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Configuración de las opciones de exportación de HTML.

## Exportación de HTML de Fireworks MX a HomeSite

La exportación de HTML desde Fireworks genera un archivo HTML y los archivos de imágenes asociados en la ubicación que se especifique. A continuación, es posible abrir el archivo HTML en HomeSite para editarlo.

**Nota:** antes de realizar la exportación, asegúrese de establecer Generic como tipo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Configuración de las opciones de exportación de HTML.

### Para exportar HTML de Fireworks a HomeSite:

Exporte el documento a HTML en Fireworks y, a continuación, abra el archivo exportado en HomeSite mediante Archivo > Abrir. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Exportación de HTML de Fireworks.

## Copia de HTML de Fireworks MX en el Portapapeles para su uso en HomeSite

Una forma rápida de colocar en HomeSite HTML generado en Fireworks es copiarlo en el Portapapeles desde Fireworks y pegarlo a continuación directamente en un documento de HomeSite. Cuando se copia HTML de Fireworks al Portapapeles, las imágenes necesarias se exportan a una ubicación que se especifica.

**Nota:** antes de copiar al Portapapeles, asegúrese de establecer Generic como tipo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Configuración de las opciones de exportación de HTML.

### Para copiar HTML de Fireworks para su uso en HomeSite:

Copie HTML en el Portapapeles de Fireworks y, a continuación, péguelo en un documento de HomeSite. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Copia de HTML en el Portapapeles.

## Cómo copiar código de un archivo de Fireworks MX exportado y pegarlo en HomeSite

Puede abrir en HomeSite un archivo HTML de Fireworks exportado y, a continuación, copiar y pegar manualmente sólo las secciones deseadas en otro documento de HomeSite.

**Nota:** antes de realizar la exportación, asegúrese de establecer Generic como tipo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Configuración de las opciones de exportación de HTML.

### Para copiar código de un archivo de Fireworks exportado y pegarlo en HomeSite:

Exporte un archivo HTML de Fireworks y, a continuación, copie y pegue el código deseado en un documento de HomeSite existente. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Cómo copiar y pegar HTML desde un archivo de Fireworks exportado.



## Actualización de HTML de Fireworks MX exportado a HomeSite

El comando Actualizar HTML permite realizar cambios en un documento HTML de Fireworks que se haya exportado previamente a HomeSite.

**Nota:** antes de actualizar HTML, asegúrese de establecer Generic como tipo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Configuración de las opciones de exportación de HTML.

### Para actualizar HTML de Fireworks exportado a HomeSite:

Utilice el comando Actualizar HTML de Fireworks. Para más información, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Actualización de HTML exportado.

## Edición de imágenes de Fireworks MX en HomeSite

Puede utilizar la integración de inicio y edición para editar imágenes en un documento de HomeSite. HomeSite inicia Fireworks de forma automática, lo que permite realizar las modificaciones deseadas en la imagen. Al salir de Fireworks, las actualizaciones realizadas se aplican automáticamente a la imagen colocada en HomeSite. En conjunto, ambas aplicaciones proporcionan un flujo de trabajo optimizado para editar gráficos Web en páginas HTML.

### Para iniciar y editar imágenes de Fireworks colocadas en HomeSite:

- 1 Guarde el documento en HomeSite.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
  - Haga clic con el botón derecho en el archivo de imagen, en una de las fichas Archivos de la ventana Recursos.
  - Haga clic con el botón derecho en la imagen, en la ficha Miniaturas de la ventana Resultados.
  - Haga clic con el botón derecho en la etiqueta `<img>` asociada en el código HTML, en la ficha Editar de la ventana del documento.
- 3 Seleccione Editar en Macromedia Fireworks en el menú emergente.  
HomeSite inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya.
- 4 Si el sistema lo solicita, especifique si desea buscar un archivo de origen de Fireworks para la imagen colocada. Para más información sobre los archivos PNG de origen de Fireworks, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Cómo guardar archivos de Fireworks.
- 5 En Fireworks, edite la imagen.  
La ventana del documento indica que está editando una imagen de Fireworks desde otra aplicación.
- 6 Al finalizar la edición, haga clic en Listo en la ventana del documento.  
La imagen actualizada se exporta de nuevo a HomeSite y el archivo PNG de origen se guarda si se seleccionó un archivo de origen.

## Manipulación de Fireworks MX y Macromedia Flash MX

Fireworks MX se integra bien con Macromedia Flash MX. Es posible exportar fácilmente vectores, mapas de bits, animaciones y gráficos de botones multiestado de Fireworks para su uso en Flash. La funcionalidad de inicio y edición también facilita la edición de gráficos de Fireworks desde Flash.

**Nota:** los comportamientos de botones y otros tipos de interactividad de Fireworks no se importan en Flash.

### Colocación de archivos de Fireworks MX en Flash MX

Puede colocar gráficos de Fireworks en Flash MX de varias formas. La mejor opción es importar un archivo PNG de Fireworks. Este método le ofrece el mayor control sobre la importación de los gráficos y animaciones en Flash.

También es posible importar archivos JPEG, GIF, PNG y SWF que se hayan exportado desde Fireworks, aunque este método ofrece un menor control que la importación de archivos PNG de Fireworks. También es posible copiar de forma manual los gráficos de Fireworks y pegarlos directamente en Flash.

### Importación de archivos PNG de Fireworks MX en Flash MX

Puede importar archivos PNG de origen de Fireworks directamente en Flash MX sin tener que exportarlos a ningún otro formato de gráfico. Todos los vectores, mapas de bits, animaciones y gráficos de botones multiestado de Fireworks pueden importarse en Flash.

**Nota:** los comportamientos de botones y otros tipos de interactividad de Fireworks no se importan en Flash

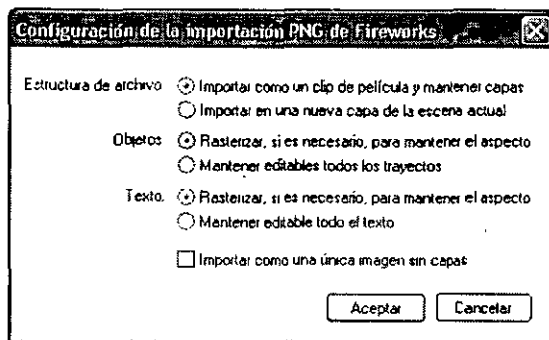
Al importar un archivo PNG de Fireworks en Flash, puede elegir entre varias opciones de importación. Puede importar todas las capas y objetos como un símbolo de biblioteca o puede importar todo el contenido en una única capa nueva. Es posible mantener toda la editabilidad de los objetos de texto y vectoriales o bien mantener sólo el aspecto cuando los objetos tienen aplicados efectos u otras propiedades no disponibles en Flash. Otra opción es olvidar toda la editabilidad y seleccionar la importación del archivo PNG de Fireworks como una única imagen de mapa de bits alisada.

**Para importar un archivo PNG de Fireworks en Flash:**

- 1 Guarde en Fireworks el documento deseado.  
Para más información sobre cómo guardar archivos, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Cómo guardar archivos de Fireworks.
- 2 Pase a un documento abierto en Flash.
- 3 (Opcional) Haga clic en el fotograma clave y en la capa en los que desea importar el contenido de Fireworks. Esto sólo es necesario si tiene previsto importar el archivo PNG como un símbolo de biblioteca (clip de película).
- 4 Seleccione Archivo > Importar.

- 5 Busque y seleccione el archivo PNG deseado en el cuadro de diálogo Importar y haga clic en Aceptar.

Aparece el cuadro de diálogo Configuración de la importación PNG de Fireworks.



- 6 Seleccione una opción de Estructura de archivo:

La opción **Importar como un clip de película y mantener capas** importa el archivo de Fireworks como un clip de película que contiene todas las capas y fotogramas del archivo de Fireworks original. El clip de película se inserta en la capa y fotograma clave actuales. Si no se seleccionó un fotograma clave antes de importar, el clip de película se coloca en el fotograma clave anterior.

La opción **importar en una nueva capa de la escena actual** importa el archivo de Fireworks en una única capa nueva, con todos los fotogramas intactos.

- 7 Seleccione la forma en que desea importar el texto y los objetos vectoriales:

La opción **Rasterizar, si es necesario, para mantener el aspecto** conserva la editabilidad de los objetos vectoriales, a menos que tengan rellenos, trazos o efectos especiales no compatibles con Flash. Para conservar el aspecto de dichos objetos, Flash los convierte en imágenes de mapas de bits no editables.

La opción **Mantener editables todos los trayectos** conserva la editabilidad de todos los objetos vectoriales. Estas propiedades se pierden si los objetos tienen rellenos, trazos o efectos especiales no compatibles con Flash.

- 8 Seleccione la forma en que desea importar el texto:

La opción **Rasterizar, si es necesario, para mentener el aspecto** conserva la editabilidad del texto, a menos que tenga rellenos, trazos o efectos especiales no compatibles con Flash. Para conservar el aspecto de dicho texto, Flash lo convierte en una imagen de mapa de bits no editable.

La opción **Mantener editable todo el texto** conserva la editabilidad de todo el texto. Estas propiedades se pierden si los objetos de texto tienen rellenos, trazos o efectos especiales no compatibles con Flash.

- 9 Active la opción **Importar como una única imagen sin capas** si desea importar el archivo como una única imagen de mapa de bits y perder toda la editabilidad.

**Nota:** si esta opción está activada, no se puede disponer del resto de las opciones del cuadro de diálogo

#### 10 Haga clic en Aceptar.

El archivo PNG de Fireworks se importa en Flash con las opciones de importación seleccionadas.

### Cómo copiar y pegar gráficos de Fireworks MX en Flash MX

Una forma rápida de colocar gráficos de Fireworks en Flash MX es copiarlos y pegarlos.

**Nota:** para copiar gráficos en versiones anteriores de Flash, debe seleccionar Editar > Copiar contornos de trazado.

Al copiar y pegar gráficos de Fireworks en Flash, se pierden algunos atributos, como Live Effects y las texturas. Además, Flash sólo es compatible con los rellenos sólidos, los rellenos degradados y los trazos básicos.

**Para copiar y pegar gráficos en Flash:**

- 1 Seleccione uno o varios objetos que desee copiar.
- 2 Seleccione Editar > Copiar o haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar en el menú emergente de Macromedia Flash.
- 3 Cree un nuevo documento en Flash y seleccione Edición > Pegar.

**Nota:** quizás deba desagrupar los objetos mediante Modificar > Desagrupar para poder editarlos como objetos vectoriales independientes en Flash

### Exportación de gráficos de Fireworks MX a otros formatos para su uso en Flash MX

Puede exportar gráficos de Fireworks como archivos JPEG, GIF y PNG e importarlos a continuación en Flash.

Para más información sobre la exportación de archivos GIF y JPEG, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Exportación de una sola imagen. Para más información sobre la exportación al formato PNG, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Exportación de PNG con transparencia. Para más información sobre la importación de cualquiera de estos formatos en Flash, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Importación de gráficos de Fireworks exportados.

**Nota:** aunque PNG es el formato de archivo nativo de Fireworks, los archivos de gráficos PNG exportados desde Fireworks son distintos de los archivos PNG de origen que se guardan en Fireworks. Los archivos PNG exportados no se diferencian de los archivos GIF o JPEG, sólo contienen datos de imágenes y no otra información relativa a divisiones, capas, interactividad, Live Effects u otro contenido editable. Para más información sobre los archivos PNG de origen, consulte Ayuda de Fireworks > Utilización de Fireworks > Cómo guardar archivos de Fireworks

## Exportación de gráficos y animaciones de Fireworks MX como archivos SWF

Los gráficos y animaciones de Fireworks pueden exportarse como archivos SWF de Flash. Puede seleccionar diversas opciones para la exportación de objetos.

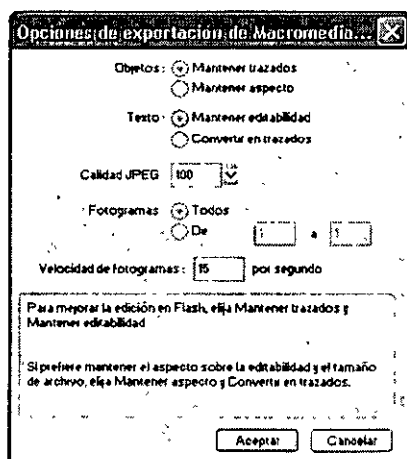
Parte del formato se pierde a menos que se active la opción Mantener aspecto en el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Flash SWF. Se conservan el tamaño y el color del trazo. Entre el formato que se pierde durante la exportación al formato SWF está:

- Live Effects
- Categorías de relleno y trazo, texturas y bordes fundidos
- Suavizado de los objetos (Flash Player aplica un suavizado al documento, de forma que se aplica en el documento durante la exportación)
- Opacidad y modos de mezcla (los objetos con opacidad se convierten en símbolos con un canal alfa)
- Capas
- Máscaras
- Divisiones, mapas de imágenes y comportamientos
- Algunas opciones de formato de texto, como el ajuste entre caracteres y los trazos de mapa de bits

Para exportar un gráfico o animación de Fireworks como un archivo SWF:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar o haga clic en el botón Exportación rápida y elija Exportar SWF en el menú emergente de Macromedia Flash.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y seleccione una carpeta de destino.
- 3 Seleccione Macromedia Flash SWF en el menú emergente Guardar como.
- 4 Haga clic en el botón Opciones.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Flash SWF.



- 5 En la sección Objetos, active una de estas opciones:
  - Mantener trazados** le permite mantener la editabilidad de los trazados. Los efectos y el formato se pierden.
  - Mantener aspecto** convierte los objetos vectoriales en objetos de mapas de bits y conserva el aspecto de los trazos y rellenos aplicados. Se pierde la editabilidad.
- 6 En la sección Texto, active una de estas opciones:
  - Mantener editabilidad** le permite mantener la editabilidad del texto. Los efectos y el formato se pierden.
  - Convertir en trazados** convierte el texto en trazados y conserva el ajuste entre caracteres o el espaciado que se introdujo en Fireworks. Se pierde la editabilidad del texto.
- 7 Establezca la calidad de las imágenes JPEG mediante el deslizador emergente Calidad JPEG.
- 8 Seleccione los fotogramas que se van a exportar y la velocidad de fotogramas en segundos.
- 9 Haga clic en Aceptar.
- 10 Haga clic en Guardar en el cuadro de diálogo Exportar.

Para más información sobre la importación en Flash de un archivo SWF exportado, consulte "Importación en Flash de gráficos y animaciones de Fireworks MX exportados" en la página 330.

### **Exportación de PNG de Fireworks MX con transparencia**

El formato PNG permite la transparencia en imágenes de color de 32 bits. El PNG de Fireworks, que es el formato de archivo de origen de Fireworks, también es compatible con la transparencia con imágenes de color de 32 bits. Puede importar directamente en Flash archivos PNG de origen de Fireworks.

También es posible crear transparencia con un PNG de 8 bits. Puede exportar gráficos PNG de Fireworks de 8 bits con transparencia para insertarlos en Flash.

**Para exportar un PNG de 8 bits con transparencia:**

- 1 En Fireworks, seleccione Ventana > Optimizar para abrir el panel Optimizar, en caso de que no esté ya abierto.
- 2 Elija PNG 8 como formato de archivo de exportación y Transparencia alfa en el menú emergente Transparencia.
- 3 Seleccione Archivo > Exportar.
- 4 Seleccione Sólo imágenes en el menú emergente Guardar como tipo. Asigne un nombre al archivo y haga clic en Guardar.

Para más información sobre la importación en Flash de archivos PNG exportados, consulte "Importación en Flash de gráficos y animaciones de Fireworks MX exportados" en la página 330.

## Importación en Flash de gráficos y animaciones de Fireworks MX exportados

El comando Importar de Flash se utiliza para importar gráficos y animaciones que se exportaron desde Fireworks.

Para importar gráficos y animaciones de Fireworks en Flash:

- 1 Cree un nuevo documento en Flash.
- 2 Seleccione Archivo > Importar y busque el archivo de animación o gráficos.
- 3 Haga clic en Abrir para importar el archivo.

## Uso de Fireworks MX para editar gráficos importados en Flash MX

La integración de inicio y edición permite utilizar Fireworks para realizar cambios en un gráfico que se ha importado previamente en Flash. Puede editar cualquier gráfico importado de esta forma, incluso si el gráfico no se exportó desde Fireworks.

**Nota:** los archivos PNG nativos de Fireworks que se importaron en Flash son una excepción, a menos que el archivo PNG se importara como una imagen de mapa de bits alisada

Si el gráfico se exportó desde Fireworks y se guardó el archivo PNG original junto con el archivo de gráficos exportado, puede iniciar el archivo PNG original en Fireworks desde Flash para realizar los cambios. Al volver a Flash, se actualizan tanto el archivo PNG como el gráfico en Flash.

- 1 En el panel Biblioteca de Flash, haga clic con el botón derecho (en Windows) o presione la tecla Control y haga clic (en Macintosh) en el archivo de gráficos.
- 2 Seleccione Editar con Fireworks en el menú emergente.

**Nota:** si en el menú emergente no aparece Editar con Fireworks, seleccione Editar con y busque la aplicación Fireworks.

- 3 Haga clic en Sí en el cuadro Buscar origen si desea buscar el archivo PNG original del gráfico de Fireworks y haga clic en Abrir.

**Nota:** si ha cambiado las preferencias de inicio y edición de Fireworks, puede ser que no aparezca este cuadro de diálogo.

El archivo se abre en Fireworks y la ventana del documento indica que se está editando un archivo desde Flash.

- 4 Realice cambios en la imagen y haga clic en Listo cuando haya terminado.

Fireworks exporta un nuevo archivo de gráficos a Flash y guarda el archivo PNG original, si se ha editado.

## Ampliación de Fireworks MX con comandos personalizados creados en Flash MX

Flash permite crear películas SWF que contengan código JavaScript. Es posible utilizar estas películas como comandos de Fireworks, accesibles desde el menú Comandos de Fireworks, o como paneles, accesibles desde el menú Ventana.

Para más información, consulte *Extending Fireworks MX*, disponible como PDF en el CD de instalación de Macromedia Fireworks.

## Manipulación de Fireworks MX y Macromedia FreeHand

Dado que ambas aplicaciones admiten los vectores, resulta fácil compartir gráficos vectoriales entre Fireworks y Macromedia FreeHand. No obstante, el aspecto de los objetos puede diferir entre las aplicaciones, ya que Fireworks y FreeHand no comparten todas las funciones.

### Colocación de gráficos de FreeHand en Fireworks MX

Puede colocar gráficos de FreeHand en Fireworks de varias formas. Puede importarlos, copiarlos y pegarlos o arrastrarlos y colocarlos. Fireworks MX es compatible con los gráficos de FreeHand 7 o posterior.

### Importación de gráficos de FreeHand en Fireworks MX

Fireworks puede importar gráficos vectoriales creados en FreeHand. Puede configurar las opciones siguientes al importar un gráfico de FreeHand:

**Escala** especifica el porcentaje de escala del archivo importado.

**Ancho y Alto** especifican el ancho y el alto del archivo importado en píxeles, pulgadas o centímetros.

**Resolución** especifica la resolución del archivo importado.

**Suavizado** suaviza los objetos importados para evitar los bordes dentados. Puede seleccionar esta opción independientemente para trazados o texto.

**Nota:** para cambiar los objetos seleccionados a Suavizado o Borde duro, utilice Modificar > Alterar > Relleno duro, Relleno Suavizado o Relleno fundido después de importar.

**Conversión de archivos** especifica cómo se controlan los documentos de varias páginas cuando se importan:

- La opción **Abrir una página** importa únicamente la página especificada.
- La opción **Abrir páginas como fotogramas** importa todas las páginas del documento y coloca cada una de ellas en un fotograma independiente.
- La opción **Ignorar capas** importa todos los objetos de una única capa.
- La opción **Recordar capas** mantiene la estructura de capas del archivo importado.
- La opción **Convertir capas a fotogramas** coloca cada capa del documento importado en un fotograma independiente.

**Incluir capas invisibles** importa objetos en capas que se han desactivado. De lo contrario, se pasan por alto las capas invisibles.

**Incluir capas de fondo** importa objetos de la capa de fondo del documento. De lo contrario, se pasa por alto la capa de fondo.

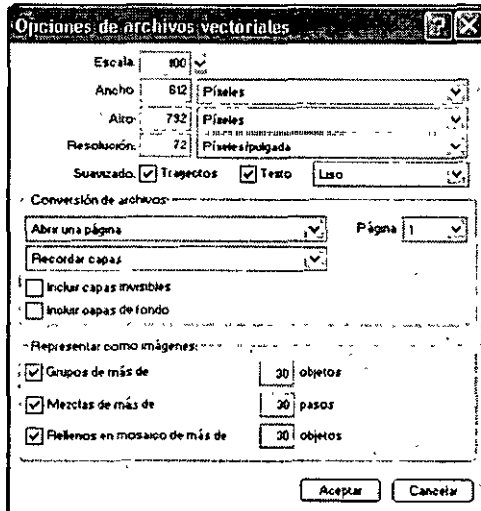
**Representar como imágenes** entrama grupos complejos, mezclas o rellenos en mosaico y coloca cada objeto de mapa de bits en un documento de Fireworks. Escriba un número en el cuadro de texto para determinar cuántos objetos puede contener un grupo, mezcla o relleno en mosaico antes de entramarse durante la importación.



Para importar gráficos vectoriales desde un archivo de FreeHand:

- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Abrir para desplazarse al archivo de FreeHand deseado y haga clic en Abrir.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de archivos vectoriales.



- 2 Seleccione las opciones deseadas.
- 3 Haga clic en Aceptar.

## Cómo copiar y pegar o arrastrar y colocar gráficos de FreeHand en Fireworks MX

Para colocar rápidamente gráficos de FreeHand en Fireworks, puede realizar las acciones de copiar y pegar o arrastrar y colocar.

Para copiar y pegar en Fireworks un gráfico de FreeHand seleccionado:

- 1 En FreeHand, seleccione Edición > Copiar.
- 2 Cree un nuevo documento en Fireworks o abra uno que ya exista.
- 3 Elija Editar > Pegar.

Para arrastrar y colocar un gráfico de FreeHand en Fireworks:

Arrastre el gráfico desde FreeHand hasta un documento abierto en Fireworks.

## Colocación de gráficos de Fireworks MX en FreeHand

Es posible exportar trazados vectoriales de Fireworks a FreeHand. También se puede copiar y pegar gráficos vectoriales de Fireworks en FreeHand.

**Para exportar un gráfico vectorial a FreeHand:**

- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Exportar o haga clic en el botón Exportación rápida y elija Exportar a FreeHand en el menú emergente de FreeHand.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y seleccione una carpeta de destino.
- 3 Seleccione Illustrator 7 en el menú emergente Guardar como.

**Nota:** Illustrator 7 es el formato de archivo de gráficos que se utiliza al exportar desde Fireworks a cualquier otra aplicación de gráficos vectoriales, como Macromedia FreeHand. La mayoría de las aplicaciones vectoriales pueden leer el formato de archivo Illustrator 7.

- 4 Haga clic en el botón Opciones.
- 5 En el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Illustrator, seleccione una de las opciones siguientes:

**Exportar sólo fotograma actual** conserva los nombres de capas y exporta sólo el fotograma actual.

**Convertir fotogramas en capas** exporta cada fotograma de Fireworks como una capa.

- 6 Active Compatible con FreeHand para exportar el archivo para su uso en FreeHand.  
Al seleccionar Compatible con FreeHand, se omiten los mapas de bits y los rellenos degradados se convierten en rellenos sólidos.
- 7 Haga clic en Aceptar.
- 8 Haga clic en Guardar en el cuadro de diálogo Exportar.  
**Nota:** en la exportación, Fireworks establece los bordes de los objetos en el valor Duro.
- 9 Pase a un documento abierto en FreeHand.
- 10 Seleccione Archivo > Abrir o Archivo > Importar para desplazarse al archivo que exportó desde Fireworks y haga clic en Abrir.

## Cómo copiar y pegar vectores de Fireworks MX en FreeHand

Puede utilizar el comando Copiar contornos de trazado para copiar a FreeHand los trazados de Fireworks seleccionados. El comando Copiar contornos de trazado sólo copia trazados de Fireworks.

**Nota:** el método de copiar y pegar para colocar vectores de Fireworks en otras aplicaciones no sólo funciona en FreeHand, sino también en Illustrator, CorelDraw y Adobe Photoshop.

**Para copiar trazados de Fireworks seleccionados:**

- 1 Seleccione Editar > Copiar contornos de trazado o haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar contornos de trazado en el menú emergente de FreeHand.
- 2 Pase a un documento abierto en FreeHand.
- 3 Elija Edición > Pegar para pegar los trazados.

## **Funciones de Fireworks MX no compatibles con FreeHand**

Dado que Fireworks y otros editores de gráficos vectoriales no siempre comparten las mismas funciones, el aspecto de los objetos puede diferir de una aplicación a otra.

La mayoría de los editores de gráficos vectoriales, incluido Macromedia FreeHand, no admite las siguientes funciones de Fireworks:

- Live Effects
- Modos de mezcla
- Textura, patrón, rellenos de tramado Web y rellenos degradados
- Divisiones y mapas de imágenes
- Muchas opciones de formato de texto
- Guías, cuadrículos y color del lienzo
- Imágenes de mapas de bits
- Algunos trazos

**Nota:** dado que la mayoría de las aplicaciones de gráficos vectoriales no admiten estas funciones, Fireworks no las incluye durante la exportación a dichas aplicaciones

# **Parte VI**

## **FreeHand**

Los capítulos de la Parte VI presentan Macromedia FreeHand, contienen un tutorial y describen el funcionamiento de FreeHand en la familia de productos Macromedia Studio MX.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

- Capítulo 13, "Bienvenido a Macromedia FreeHand"
- Capítulo 14, "Tutorial de FreeHand"
- Capítulo 15, "Integración de FreeHand con la familia de productos Macromedia Studio MX"

# **CAPÍTULO 13**

## Bienvenido a Macromedia FreeHand

Macromedia FreeHand facilita el diseño, la creación y la publicación de ilustraciones y documentos multimedia en múltiples soportes. También es una excelente herramienta para crear y revisar rápidamente guiones y elementos gráficos de sitios Web. Con FreeHand es posible crear gráficos de vectores que son escalables y que se imprimen a cualquier resolución sin perder los detalles y la nitidez.

Con el nuevo panel de navegación de FreeHand, puede producir y probar películas Macromedia Flash de alta calidad sin tener que abandonar el entorno de FreeHand.

### **Novedades de FreeHand**

Además de herramientas y paneles que facilitan el trabajo, FreeHand ofrece una serie de nuevas funciones que integran la impresión y Web. Ahora, FreeHand se puede utilizar con otras aplicaciones con más facilidad y eficacia.

### **Panel Navegación de FreeHand**

Con el panel Navegación, puede asignar vínculos URL a los objetos o crear notas que se exportan con el documento. También puede asignar acciones de Macromedia Flash a los objetos de FreeHand, con el fin de crear películas Macromedia Flash interactivas que se exportan como archivos SWF. Para más información, consulte "Cómo agregar nombres y notas a objetos", "Aplicación de URL a objetos y texto" y "Asignación de acciones de Flash" en Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand.

### **Páginas maestras FreeHand**

Las páginas maestras son unas páginas especiales que no se incluyen en el área de trabajo pero que pueden contener los mismos objetos y símbolos gráficos, excepto la numeración de página. Son un método sencillo de crear objetos y establecer atributos de página compartidos en un intervalo de páginas del documento. Las páginas maestras se pueden modificar en cualquier momento, reflejándose los cambios en cada página secundaria. Se pueden guardar con el documento o importar e exportar como elementos de biblioteca. Para más información sobre las páginas maestras, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Manipulación de páginas maestras.

## Funciones de la herramienta Pluma de FreeHand

Las funciones de la herramienta Pluma, mejoradas en FreeHand, permiten modificar una ilustración en cualquier momento. Esta herramienta, además de coincidir con la funcionalidad de Macromedia Flash MX y Macromedia Fireworks MX, es compatible con la misma herramienta de Adobe Illustrator sin que cambie en FreeHand. Para más información, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Dibujo con las herramientas Pluma y Curva Bezier.

La herramienta Pluma incluye las siguientes funciones:

- La nueva preferencia Mostrar puntos sólidos permite que los puntos se muestren como formas sólidas para que sea más fácil editarlos.
- Unos nuevos cursores inteligentes similares a los de Adobe Illustrator muestran la acción que ocurrirá si se hace clic en la ubicación de la herramienta Pluma en la ilustración.
- FreeHand memoriza el último punto final activo de un trazado, lo que permite efectuar otras acciones y después editar ese trazado.
- Ahora, puede hacer clic en el trazado seleccionado para insertar un nuevo punto.
- Es posible hacer clic en un punto para retraer sus selectores. Si los selectores del punto están retraídos, al hacer clic con la herramienta Pluma se elimina ese punto.
- Ahora, con la tecla Mayús se pueden desactivar algunas funciones de la herramienta Pluma, lo que da mayor flexibilidad al trabajar con muchos trazados distintos.

## Panel Herramientas mejorado de FreeHand

Ahora, las herramientas Subseleccionar y Mano están disponibles en el panel Herramientas. Se han cambiado los iconos de las herramientas Estilo libre, Zoom y Línea para que coincidan con los de Fireworks. Para más información sobre éstas y otras herramientas, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Conceptos básicos de FreeHand.

## Función Pinceladas de FreeHand

Con la función Pinceladas, puede crear un elemento gráfico, guardarlo como símbolo y utilizarlo como pincelada para estirarlo, repetirlo o apilarlo varias veces por un trazado. Esta función reduce el tamaño del archivo y elimina los tiempos de redibujo prolongados. Para más información sobre la función Pinceladas, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Utilización de pinceladas.

## Panel Biblioteca de FreeHand

En este panel, antes denominado Símbolos, se almacenan los símbolos y las páginas maestras. Para más información sobre el panel Biblioteca, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Utilización del panel Biblioteca.

## Edición de símbolos en FreeHand

Cuando se edita un símbolo, se actualizan todas las instancias de ese símbolo en el documento. Es una función muy útil con aquellos gráficos que es necesario actualizar con frecuencia. Para más información sobre la edición de símbolos, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Edición de símbolos.

## **Integración de FreeHand con Macromedia Flash MX**

Las nuevas funciones de FreeHand permiten asignar acciones de Macromedia Flash a objetos de FreeHand, previsualizar y probar las películas Macromedia Flash y exportar documentos de FreeHand como archivos SWF. Para más información, consulte “Asignación de acciones de Macromedia Flash MX a ilustraciones FreeHand” en la página 383 y “Utilización del Controlador o del menú Control de FreeHand con archivos SWF de Flash MX” en la página 387.

## **Cuadro de diálogo Información de archivo de FreeHand**

Este cuadro de diálogo permite introducir datos opcionales como fechas, nombres de archivos, títulos, líneas de encabezamiento, nombres de autor/fotógrafo e información de copyright. FreeHand utiliza el protocolo IPTC (International Press Telecommunications Council) para almacenar dicha información.

## **Degradados de contorno en FreeHand**

Con la función Degradado de contorno en el panel Degradado del inspector de relleno, ahora puede mezclar colores en dos dimensiones (horizontal y verticalmente). Para más información sobre los degradados de contorno, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Aplicación de rellenos degradados.

## **Área de impresión de FreeHand**

En FreeHand, es posible definir dentro del espacio de trabajo el área de impresión que se enviará a la impresora. Una área de impresión nueva se puede cambiar de tamaño o eliminar, ya que se trata como parte de los atributos del documento. Para más información sobre el área de impresión, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Definición de una área de impresión.

## **Indicador de documento no guardado de FreeHand**

En FreeHand, puede controlar las revisiones de sus documentos de trabajo. Cuando es necesario guardar un documento, aparece un asterisco (\*) al final del nombre de archivo en la barra de título del documento (como en Macromedia Dreamweaver y Fireworks 4). Para más información sobre el indicador de documento no guardado, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > La ventana del documento.

## **Cuadros de color en FreeHand**

Ahora, el panel Herramientas contiene cuadros de color que permiten seleccionar los colores de cualquier matriz de pastillas o de muestras estándar. Esta funcionalidad es similar a la de Macromedia Flash MX, Fireworks MX y Dreamweaver MX. Para más información sobre los cuadros de color, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Color, trazos y rellenos.

## **Aprendizaje de FreeHand**

El paquete de FreeHand contiene diversos medios que le enseñarán a crear sus propias ilustraciones rápidamente. El paquete incluye un manual impreso, la Ayuda en línea que se visualiza en un navegador Web, las lecciones interactivas y el tutorial. Además, Macromedia ofrece un sitio Web actualizado periódicamente en <http://www.macromedia.com/support/freehand>.

## Lecciones y tutorial de FreeHand

Si no está familiarizado con FreeHand o sólo conoce algunas de sus características, empiece por estas lecciones. En las lecciones, se enseñan las principales funciones de FreeHand practicando con ejemplos independientes.

Para ver las lecciones, elija Ayuda > Lecciones > Introducción.

El tutorial, incluido en el menú Ayuda y en el Capítulo 14, "Tutorial de FreeHand", en la página 341, presenta el flujo de trabajo en FreeHand con la creación de una ilustración básica. El tutorial presupone que el usuario conoce los temas que se tratan en las lecciones.

## Utilización de FreeHand

El manual *Utilización de FreeHand* contiene las instrucciones y la información necesarias para utilizar todas las herramientas y comandos de FreeHand. Se proporciona tanto en forma de ayuda en línea como en formato Adobe Acrobat (PDF), en el CD-ROM Studio MX.

## Ayuda de FreeHand

La ayuda de FreeHand contiene toda la información de *Utilización de FreeHand*, aunque se ha optimizado para su visualización en línea. La Ayuda de FreeHand está disponible cuando la aplicación está activa. Para consultar la Ayuda de FreeHand en Windows, Macromedia recomienda utilizar Netscape Navigator 4.0, Microsoft Internet Explorer 4.0 o sus versiones posteriores en Windows. Para Macintosh, Macromedia recomienda utilizar Netscape Navigator 4.0, Microsoft Internet Explorer 4.5 o sus versiones posteriores. En ambas plataformas, el navegador que utilice debe contener plug-ins Macromedia Flash. Si utiliza la versión 3.0 de los navegadores mencionados, podrá acceder al contenido de las películas y a la Ayuda de FreeHand, pero algunas funciones (como Buscar) no estarán disponibles. Al ejecutar simultáneamente FreeHand y la Ayuda en el Macintosh se puede necesitar más de 64 MB de memoria, según los requisitos de memoria del navegador.

## Centro de soporte de FreeHand

El sitio Web del Centro de soporte de FreeHand contiene la información más reciente sobre la aplicación, además de tutoriales, asesoramiento de usuarios expertos, ejemplos, consejos, actualizaciones e información sobre temas avanzados. Para obtener la información más actual sobre FreeHand y la mejor manera de aprovechar el programa, visite nuestro sitio Web periódicamente, en <http://www.macromedia.com/support/freehand>.



# CAPÍTULO 14

## Tutorial de FreeHand

En este tutorial se describe el uso de las sofisticadas herramientas de ilustración de Macromedia FreeHand a fin de crear documentos profesionales para imprimir o presentar en Web. Con este tutorial, diseñará el documento de un museo en el que se anuncia una exposición de objetos del Antiguo Egipto. Cuando haya terminado el documento, deberá seleccionar un área de impresión de las páginas del documento. También exportará dos páginas que incluirán una película Macromedia Flash, con sus botones de navegación correspondientes.

En concreto, completará las siguientes tareas:

- Crear y editar formas vectoriales
- Importar objetos
- Organizar objetos en bibliotecas
- Trabajar con objetos en capas
- Trabajar con colores, incluidos los rellenos degradados de contorno
- Alinear objetos a lo largo de un trazado y sobre la cuadrícula de perspectiva
- Seleccionar el área de impresión del documento
- Previsualizar el archivo en la ventana de reproducción de Macromedia Flash
- Exportar el archivo al formato de película Macromedia Flash (SWF)

Para completar este tutorial necesitará 1 hora y media, aproximadamente, dependiendo de su experiencia.

### Qué debe saber

Aunque el tutorial está diseñado para usuarios no expertos, antes de realizarlo deberá conocer las técnicas que se describen en las cinco lecciones de la Ayuda de FreeHand. Estas lecciones interactivas abordan los siguientes temas:

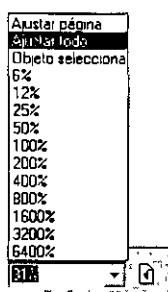
- Introducción a FreeHand
- Manipulación de trazados
- Manipulación de capas
- Utilización de capas para crear animaciones Macromedia Flash
- Creación de páginas maestras

Para seguir una lección, elija Ayuda > Lecciones dentro de la aplicación FreeHand y, a continuación, selecciónela en la lista. Para un mejor aprovechamiento de este tutorial, es preciso estar familiarizado con los conceptos que se tratan en las lecciones antes de empezar.

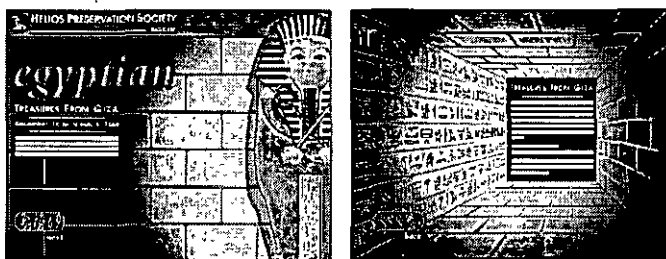
## Visualización de los archivos del tutorial

Antes de comenzar a trabajar con su archivo de FreeHand, consulte la versión del archivo de tutorial terminado para conocer el aspecto que tendrá su documento cuando lo complete.

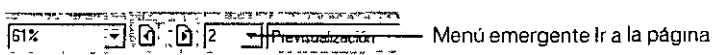
- 1 En FreeHand, elija Archivo > Abrir. En la carpeta de la aplicación FreeHand, acceda a la carpeta Práctica y abra el archivo denominado Tutorial\_finalizado.fh10.
- 2 El archivo del tutorial terminado tiene 2 páginas. Para ver ambas páginas a la vez, elija Ajustar todo en el menú emergente Aumentar y reducir.



Las páginas 1 y 2 están diseñadas para verse en un navegador Web; ambas páginas incluyen botones de navegación que las vinculan entre sí cuando se exportan al formato de película Macromedia Flash (SWF).

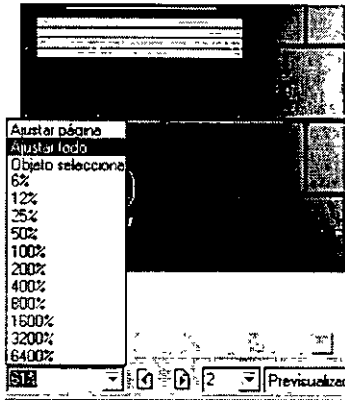


- 3 Para pasar de una página a otra, seleccione la que desee en el menú emergente Ir a la página.



**Nota:** durante el tutorial, recibirá instrucciones para pasar a una determinada página del documento de FreeHand. Utilice el menú emergente Ir a la página para pasar de una a otra con rapidez.

- 4 Para modificar el aumento y reducción de las páginas, seleccione un aumento distinto en el menú emergente Aumentar y reducir.



- 5 Cuando haya acabado de ver el archivo, puede dejarlo abierto para consultarlo o puede cerrarlo mediante Archivo > Cerrar.

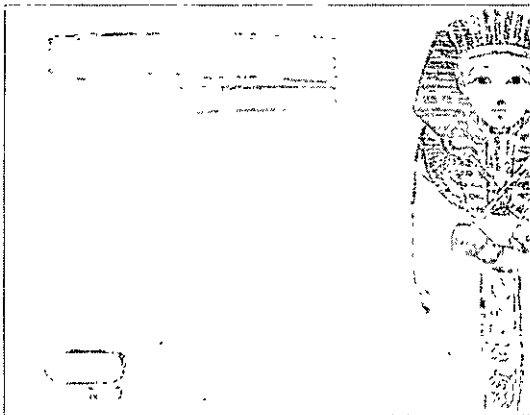
Si ha modificado el documento, no guarde los cambios cuando cierre el archivo.

### Apertura del archivo inicial

- 1 Seleccione Archivo > Abrir. En la carpeta de la aplicación FreeHand, acceda a la carpeta Práctica y abra el archivo Tutorial\_inicio.fh10.

Este archivo es una versión no terminada del archivo de tutorial que vio anteriormente. La página 1 incluye un esbozo gráfico que constituye el fondo del documento. Los objetos que colocará en esta página aparecerán sobre el fondo, por lo que el esbozo gráfico del fondo se utilizará como guía para situar los objetos. Cuando no necesite el esbozo gráfico del fondo, podrá ocultarlo.

Además, el archivo incluye una guía a lo largo de uno de los ojos, que le ayudará a dibujar.



- 2 Elija Archivo > Guardar como y almacene el archivo con un nombre distinto en la misma carpeta que Tutorial\_inicio.fh10.

Al copiar este archivo con otro nombre, puede guardar los resultados de su trabajo manteniendo intacto el archivo inicial, por si desea utilizarlo en otro momento.

**Nota:** durante el tutorial, podrá deshacer los cambios realizados. FreeHand permite deshacer el número de cambios recientes que se establezca en los niveles de deshacer de Preferencias. Para deshacer un cambio, elija Edición > Deshacer.

Conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia. Un asterisco en la barra de título del documento indica que lo ha modificado sin haber guardado los cambios.

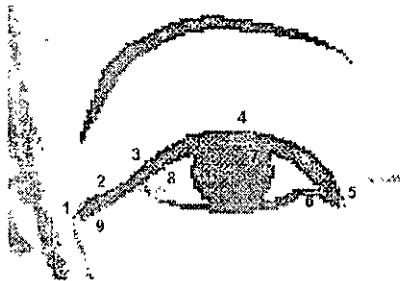
## Creación de objetos

FreeHand ofrece una variedad de herramientas para dibujar y modificar objetos. Utilizará algunas de estas herramientas para crear la ilustración que completa el dibujo del ojo sobre el sarcófago.

### Aumento del documento

Antes de empezar, es preferible que aumente el documento para disponer de un espacio más grande en el cual dibujar.

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Zoom.
- 2 En la página 1 del documento de FreeHand, haga clic varias veces en el ojo izquierdo del sarcófago hasta que el menú emergente Aumentar y reducir indique el 800%.

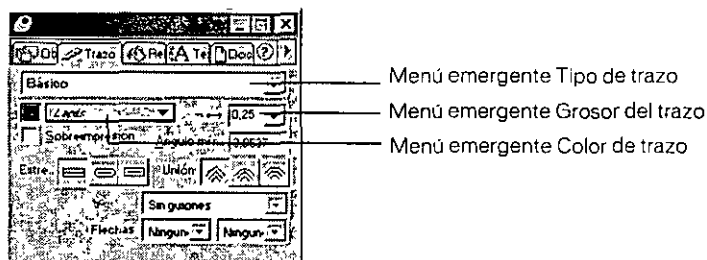


**Nota:** también puede escribir un valor en el cuadro de texto Aumentar y reducir.

## Selección de los colores de trazo y de relleno

Utilice el inspector de trazo para especificar el color del trazado que va a dibujar.

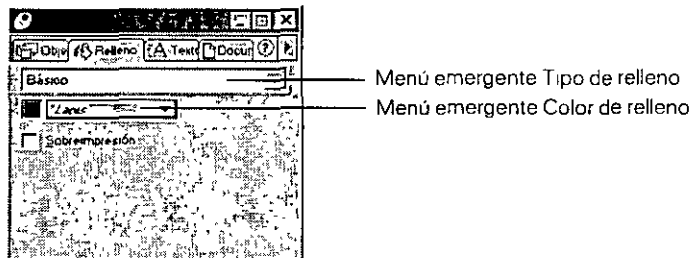
- 1 Para abrir el inspector de trazo, elija Ventana > Inspectores > Trazo.
- 2 En el menú emergente Tipo de trazo, verifique que la opción Básico está seleccionada.
- 3 En el menú emergente Grosor del trazo, seleccione Fina.
- 4 Haga clic en el menú emergente Color de trazo y seleccione Lapis.



- 5 Para abrir el inspector de relleno, elija Ventana > Inspectores > Relleno, o haga clic en la ficha Relleno.

El inspector de relleno permite especificar el color que aparece dentro de los límites del trazado.

- 6 En el menú emergente Tipo de relleno, verifique que la opción Básico está seleccionada.
- 7 Haga clic en el menú emergente Color de relleno y seleccione Lapis.



El panel Herramientas muestra los colores de trazo y de relleno seleccionados.

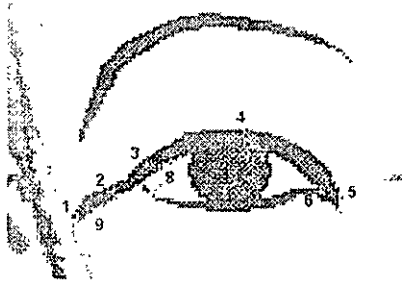


## Dibujo de un trazado con la herramienta Pluma

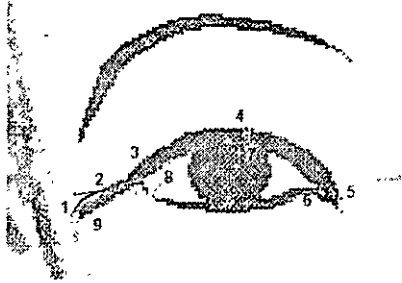
El uso de la herramienta Pluma permite crear y modificar trazados con precisión y facilidad. Para dibujar un trazado curvo con la herramienta Pluma, debe crear puntos y arrastrar selectores tangentes para formar las curvas.

Los trazados creados en FreeHand son vectores que definen formas matemáticamente para producir gráficos cuya resolución y suavidad de líneas se mantienen al ampliarlos.

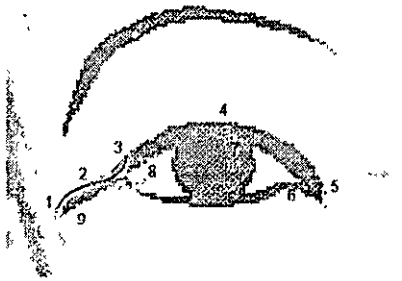
- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Pluma.
- 2 Para crear el primer punto, haga clic en el punto 1 de la ilustración de fondo, en el borde externo del ojo.



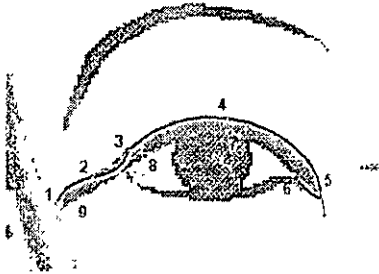
- 3 Haga clic en el punto 2 y mantenga presionado el botón del ratón. Arrastre este segundo punto. A medida que lo arrastra aparece un selector. Arrastre el selector para que la línea curva siga la guía del contorno del ojo.



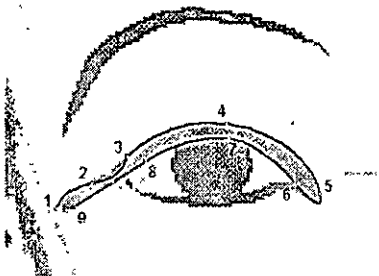
- 4 Haga clic en el punto 3. La línea no seguirá la curva, aunque deberá modificar este segmento de línea en breve.



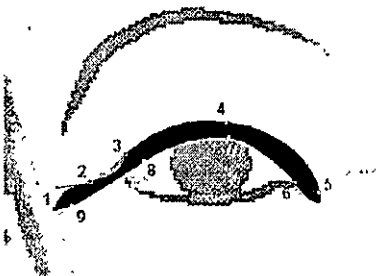
- 5 Haga clic en el punto 4 y mantenga presionado el botón del ratón. Arrastre el selector del punto 4 de modo que la curva siga la guía.
- 6 Haga clic en el punto 5 y mantenga presionado el botón del ratón. Arrastre el selector del punto 5 a fin de crear la siguiente línea curva.
- 7 Haga clic en el punto 6.



- 8 Haga clic en el punto 7 y mantenga presionado el botón del ratón. Arrastre el selector del punto 7 a fin de crear otra línea curva que siga la guía. Repita este paso con el punto 8.
- 9 Dibuje un segmento de línea recta haciendo clic (sin arrastrar) en el punto 9.



- 10 Coloque la herramienta Pluma sobre el punto 1 que ya ha creado. Aparecerá un pequeño círculo junto a la punta de la pluma cuando esté situada correctamente. Esto indica que si hace clic, terminará el trazado. Haga clic en ese punto.

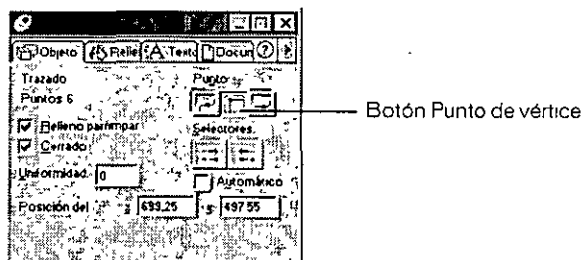


Cuando cierre el trazado, el color de relleno aparecerá dentro del contorno.

## Modificación del trazado

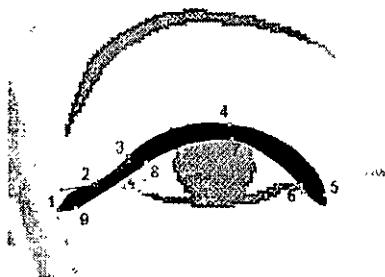
El segmento de línea entre los puntos 2 y 3 no sigue la curva. Deberá modificar el trazado con el inspector de objetos. Este inspector presenta los atributos de un objeto seleccionado.

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Puntero. Con el trazado de la página 1 seleccionado, haga clic en el punto 2 de modo que aparezca su selector.
- 2 Elija Ventana > Inspectores > Objeto.
- 3 En el inspector de objetos, seleccione el botón Punto de vértice para convertir el punto de la curva en un vértice.



El desplazamiento de un selector de punto de curva, puede influir en los segmentos adyacentes del trazado. Los selectores de punto de vértice se desplazan individualmente, por lo que puede ajustar los segmentos adyacentes del trazado uno a uno.

- 4 Arrastre el selector del punto 2 hasta que el segmento de línea siga la guía.



**Nota:** para más información sobre la modificación de formas, consulte los pasos de la lección Manipulación de trazados (además, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Remodelado de un trazado)

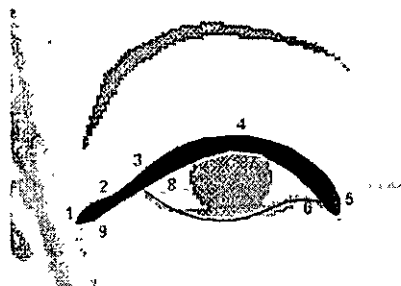


## Utilización de la herramienta Lápiz

La herramienta Pluma permite crear un trazado colocando puntos, mientras que la herramienta Lápiz permite dibujarlo con estilo libre. Para comparar ambas herramientas, utilizará la herramienta Lápiz a fin de dibujar otro trazado que cree el efecto del contorno por debajo del ojo.



- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Lápiz.
- 2 Arrastre desde el borde interno del ojo a lo largo de la ilustración de contorno del fondo, con el fin de crear otro trazado por debajo del ojo, como se muestra en la siguiente ilustración.



## Utilización del atributo de pincelada

La pincelada es un atributo fácil de manejar que se puede aplicar a todos los trazados en FreeHand para crear dos efectos:

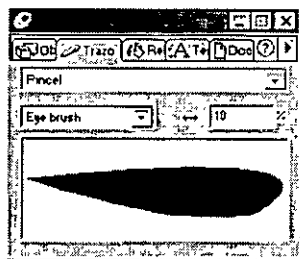
- El efecto de pintura extiende un símbolo gráfico a lo largo del trazado y permite crear líneas que tienen el aspecto de pinceladas.
- El efecto de aerosol repite el símbolo gráfico a lo largo del trazado.

Primero, debe agregar el atributo de pincelada a la línea de FreeHand para terminar el efecto del contorno del ojo. Más adelante en este tutorial tendrá oportunidad de utilizar la pincelada de aerosol.

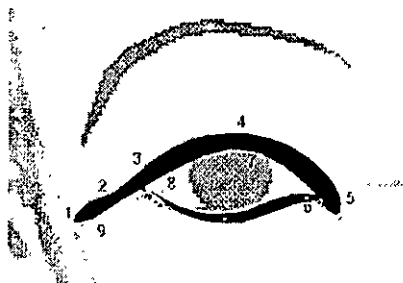
- 1 Con la línea del lápiz seleccionada, elija Ventana > Inspectores > Trazo.
- 2 En el inspector de trazo, elija Pincel en el menú emergente Tipo de trazo.
- 3 En el menú emergente Pincel, seleccione el pincel Ojo.

Está utilizando una pincelada predefinida. Más adelante en el tutorial, aprenderá a crear una pincelada personalizada.

- 4 En el cuadro de texto Escala, cambie el porcentaje al 10% y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



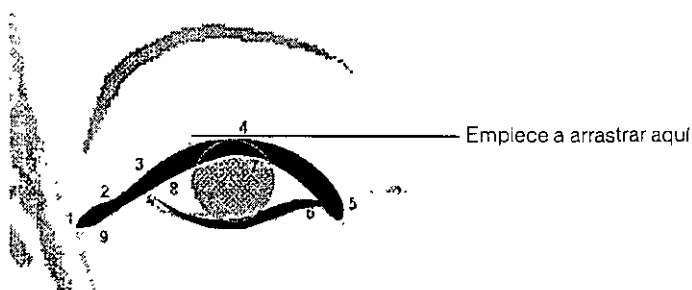
Da la sensación de que el trazado se hubiese dibujado con un pincel, ya que su trazo se afina en los extremos.



### Utilización de la herramienta Elipse

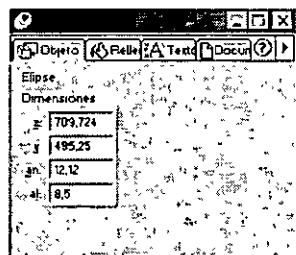
Otro método para dibujar en un documento de FreeHand consiste en elegir una herramienta de forma en el panel Herramientas, arrastrar la herramienta en el documento para crear la forma y dejar que se coloquen los puntos automáticamente. Utilice este método para terminar el ojo.

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Elipse.
- 2 Haga clic en el borde izquierdo superior del óvalo de fondo, como se muestra en la siguiente ilustración, y arrastre hacia el lado opuesto del óvalo.

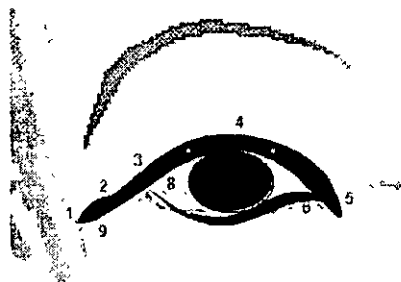


- 3 Para asignar un tamaño preciso a la elipse, acceda al inspector de objetos y escriba 12,12 en el cuadro de texto An, que indica la anchura del objeto.

- 4 Para establecer su altura, escriba 8,5 en el cuadro de texto Al y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



- 5 Si necesita desplazar la elipse, arrástrela con la herramienta Puntero (tenga cuidado de no arrastrar los puntos) hasta que quede sobre el óvalo de la ilustración de fondo.  
Cuando la desplace, los valores en los cuadros de texto de las coordenadas X e Y del inspector de objetos cambiarán para reflejar la posición actual de la elipse.



**Nota:** también puede desplazar la elipse con las teclas de flecha del teclado. Mantenga la elipse seleccionada y presione las teclas de flecha para desplazarla un píxel cada vez en el sentido de la flecha.

- 6 Para cambiar el color de la elipse, verifique que está seleccionada y elija Negro en el menú emergente Color de trazo del panel Trazo.
- 7 Elija Negro en el menú emergente Color de relleno del panel Relleno.

## Combinación de formas

Ahora que ha creado tres objetos por separado, deberá agruparlos. Al agrupar varios objetos, se conservan sus respectivas ubicaciones aunque se pueden manipular como un solo objeto.

- 1 Con la elipse seleccionada, mantenga presionada Mayús y haga clic en ambos trazados del "contorno del ojo" utilizando la herramienta Puntero, a fin de seleccionar las tres formas.
- 2 Elija Modificar > Agrupar.

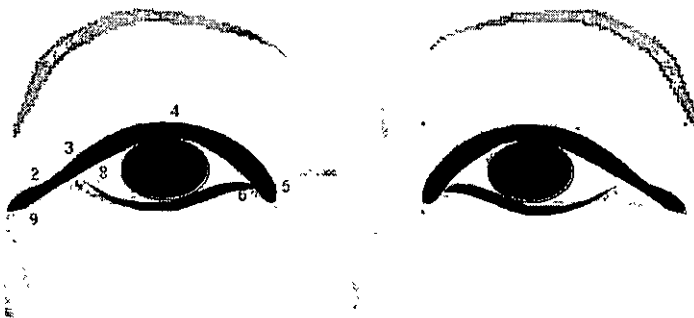
## Creación de una imagen reflejada con la herramienta Reflejar

La herramienta Reflejar ofrece un modo de crear una copia reflejada del objeto seleccionado. En vez de dibujar el segundo ojo, utilizará la herramienta Reflejar para crearlo a partir del ojo que ya ha dibujado.

- 1 Verifique que el ojo está seleccionado y elija Edición > Duplicar.



- 2 Con la copia del ojo seleccionada, elija la herramienta Reflejar del panel Herramientas y haga clic en la copia del ojo.
- 3 Arrastre la copia reflejada del ojo con la herramienta Puntero hasta colocarla sobre el ojo de fondo.



- 4 Con la herramienta Puntero, haga clic en cualquier lugar de la página lejos de los ojos para no seleccionarlos.

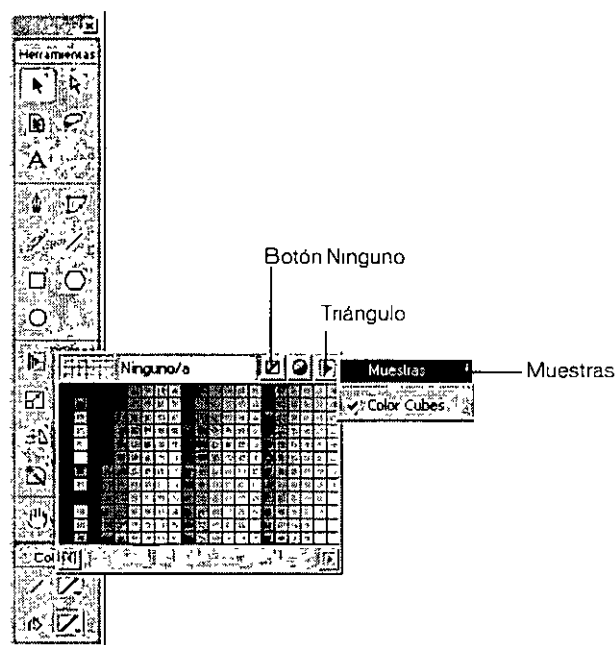
**Nota:** conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia

## Utilización del panel Herramientas para aplicar distintos colores de trazo y de relleno

Al principio del tutorial, utilizó los inspectores de trazo y de relleno para determinar los colores de los objetos. Ahora, debe seleccionar los colores para los polígonos que va a dibujar en los cuadros de color de trazo y de relleno.

A medida que avanza en un archivo de FreeHand, puede elegir los colores que ha mezclado o utilizado con frecuencia y agregarlos a una lista de muestras que se guardará con el documento. Más adelante en este tutorial, mezclará y agregará un color a las muestras. Ahora, sin embargo, sólo trabajará con colores que ya están incluidos en la lista de muestras.

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en el cuadro de color de trazo para ver la paleta de colores.



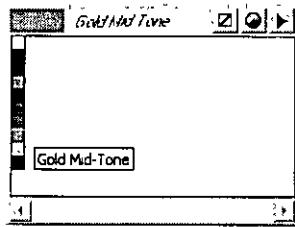
- 2 Si no está seleccionado Ninguno en el menú emergente Tipo de trazo, haga clic en el botón Ninguno.

La forma que va a dibujar no necesita un color de trazo.

- 3 En el panel Herramientas, haga clic en el cuadro de color de relleno para ver la paleta de colores.

- 4 Haga clic en el triángulo del borde superior derecho de la paleta y seleccione Muestras.

A medida que mueva el cuentagotas sobre un color de la lista, aparecerá una sugerencia con el nombre de ese color.

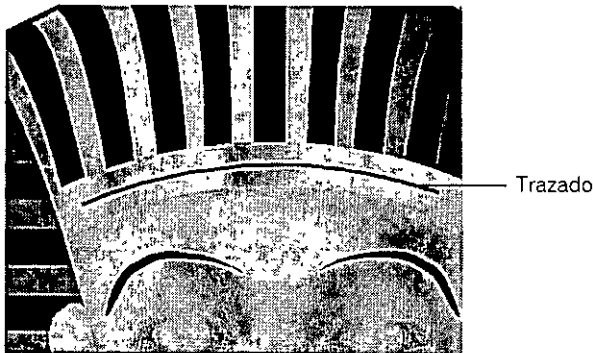


- 5 Haga clic en Gold Mid-Tone en la lista de colores para seleccionarlo.

### Dibujo de un polígono

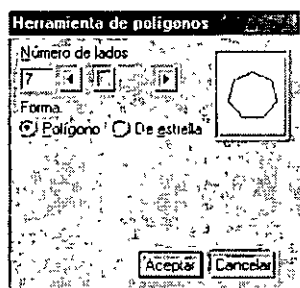
El polígono es otra de las formas que pueden seleccionarse en el panel Herramientas. Creará dos polígonos de dos colores distintos como primer paso para generar la ornamentación sobre la cabeza.

- 1 Pase a la página 3 y, con la herramienta Zoom, aumente el trazado de la diadema en la frente al 400%.



- 2 En el panel Herramientas, haga doble clic en la herramienta Polígono para mostrar el cuadro de diálogo Herramienta de polígonos.
- 3 En el cuadro de texto Número de lados escriba 7, o mueva el deslizador Número de lados a 7.

- 4 Verifique que Polígono está seleccionado en Forma y, después, haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).



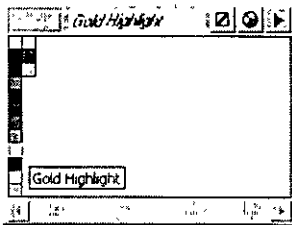
- 5 Arrastre para crear un polígono pequeño cerca del lado izquierdo del trazado de la diadema, que ya está creada, como se muestra en la siguiente ilustración:



- 6 Elija Edición > Duplicar y, con la herramienta Puntero, arrastre el polígono duplicado al otro extremo del trazado.



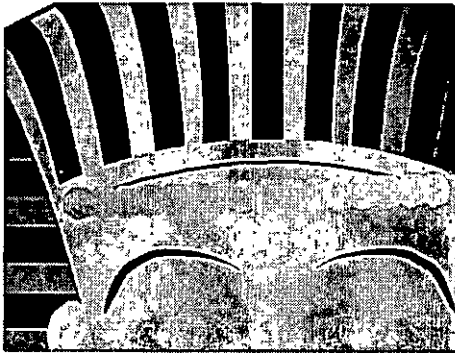
- 7 Con el polígono duplicado seleccionado, elija Gold Highlight en el cuadro de color de relleno del panel Herramientas.



## Creación de una fusión a lo largo de un trazado

Puede seleccionar dos objetos de un trazado y combinarlos, para crear una transición entre ambos en varias fases; este efecto recibe el nombre de fusión. Es posible fusionar las formas y los colores. En esta parte del tutorial, fusionará los dos polígonos a lo largo de un trazado.

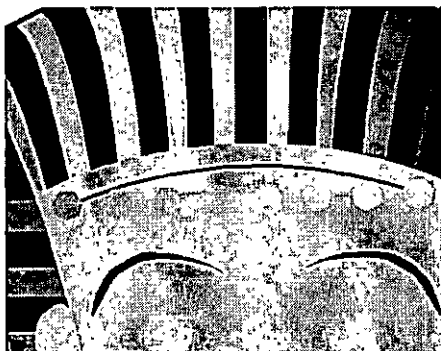
- 1 Con el polígono duplicado seleccionado, mantenga presionada Mayús y haga clic para elegir el primer polígono que dibujó.
- 2 Elija **Modificar > Combinar > Fusión**.



- 3 Si el inspector de objetos no se visualiza, elija **Ventana > Inspectores > Objeto**.

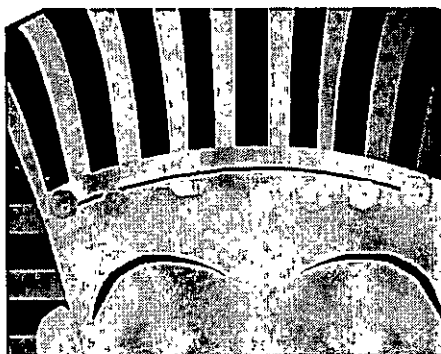



- 4 En el cuadro de texto Fases, escriba 6 y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).  
La transición entre ambos polígonos se producirá en 6 fases.

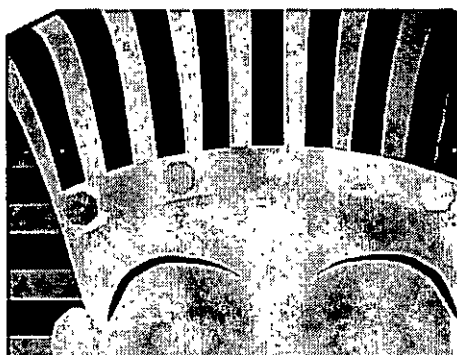


- 5 Con la fusión de polígonos seleccionada, mantenga presionada Mayús y haga clic en el trazado curvo de la diadema, a fin de agregarlo a la selección.

*Nota:* si es necesario, mueva la fusión de polígonos para mostrar el trazado.



-  6 Elija Modificar > Combinar > Unir objeto fusionado al trazado o haga clic en el botón Unir al trazado.



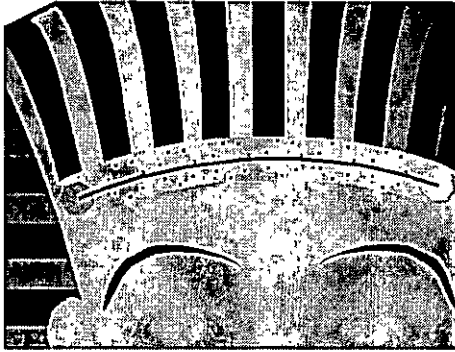
## Cómo agregar efectos especiales

Aplique el efecto especial de relieve a los polígonos para que adquieran un aspecto tridimensional sobre la diadema:

1 Elija Modificar > Desagrupar.

2 Elija otra vez Modificar > Desagrupar.

Están seleccionados todos los polígonos, excepto el primero y el último del trazado.



3 Tenga cuidado de no seleccionar el trazado y haga clic con Mayús presionada en el primer y último polígono para agregarlos a la selección.

4 Elija Xtras > Crear > Relieve.

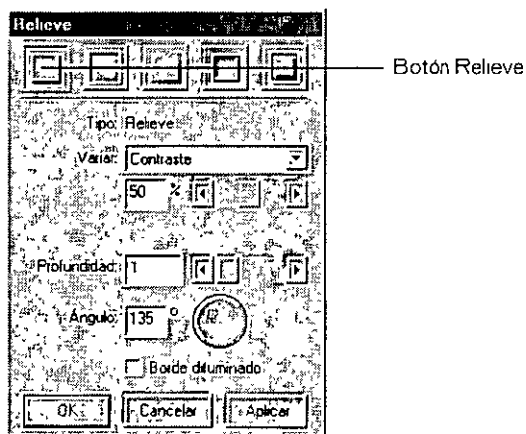
5 En el cuadro de diálogo Relieve, verifique que está seleccionado el botón Relieve.

6 Escriba 1 en el cuadro de texto Profundidad o mueva el deslizador a 1.

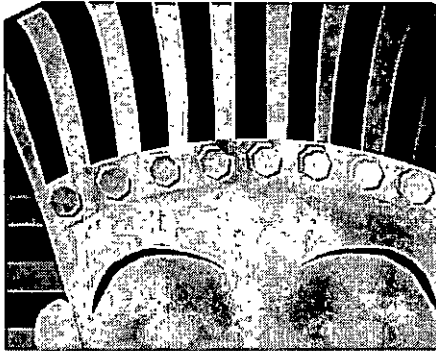
El valor de profundidad controla la distancia con que se resalta el efecto de relieve.

7 Escriba 135 en el cuadro de texto Ángulo y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).

El ángulo determina la dirección del resalte y el sombreado.



- 8 Haga clic en cualquier lugar lejos de los objetos para cancelar su selección y, después, haga clic en el trazado de la diadema para seleccionarlo.
- 9 Presione Retroceso (Windows) o Borrar (Macintosh) para eliminar el trazado.



**Nota:** conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia

## Operaciones con objetos en capas

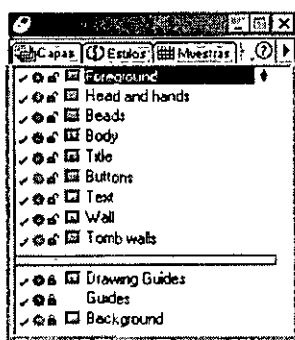
Las capas se utilizan continuamente en FreeHand, tal como se describe en la lección Manipulación de capas. Estas capas son similares a las hojas de acetato transparentes o al papel de calcar y se apilan unas sobre otras. Las capas ofrecen una organización lógica de los objetos; por ejemplo, se puede colocar todo el texto en una capa y todos los botones de navegación en otra. Cada objeto del documento de FreeHand reside sobre una capa y sólo se podrá editar cuando dicha capa sea visible y no esté bloqueada.

### Cómo visualizar y ocultar capas

El documento de FreeHand de este tutorial dispone de 12 capas, incluidas las capas predeterminadas Foreground (Primer plano), Guides (Guías) y Background (Fondo). Los objetos del primer plano aparecen, de forma predeterminada, por delante de los objetos incluidos en las capas de guías y de fondo. Para administrar las capas del documento como se explicó en la lección Manipulación de capas, es necesario utilizar el panel Capas.

- 1 Para ver el panel Capas, elija Ventana > Paneles > Capas.

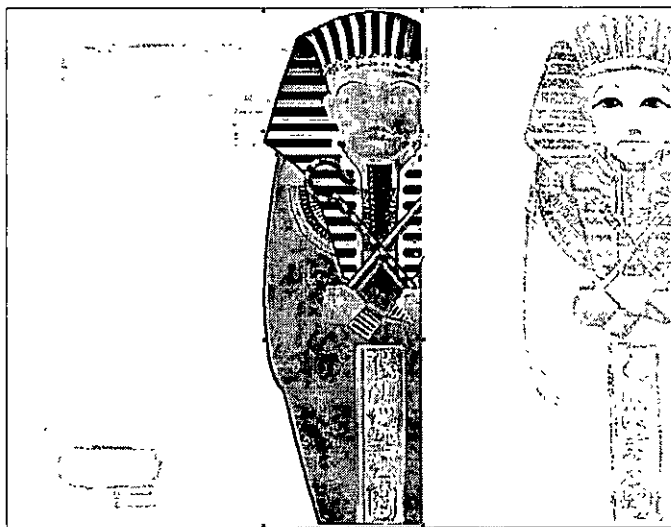
Los objetos que ha creado hasta ahora en este tutorial se encuentran en la capa Foreground.



## Desplazamiento de una ilustración dispuesta en capas

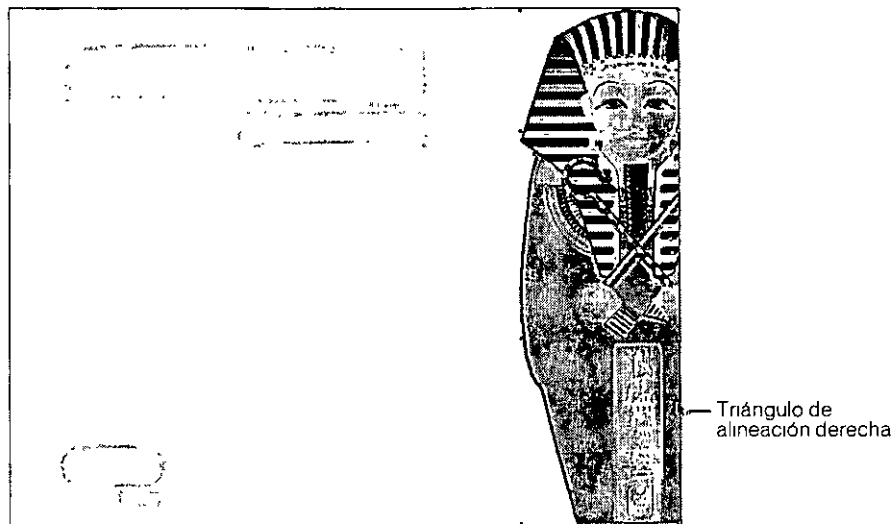
La página 3 del documento incluye objetos en cuatro capas diferentes: la capa Foreground, la capa Head and hands, la capa Beads y la capa Body. Ahora copiará la ilustración dispuesta en capas en la página 1.

- 1 Para reducir la página y verla en su totalidad, elija Ver > Ajustar a página.
- 2 Haga clic con la herramienta Puntero en cualquier objeto de la página 3.
- 3 Elija Edición > Seleccionar > Todo.
- 4 Elija Edición > Cortar.
- 5 Pase a la página 1 del documento de FreeHand y elija Edición > Pegar.

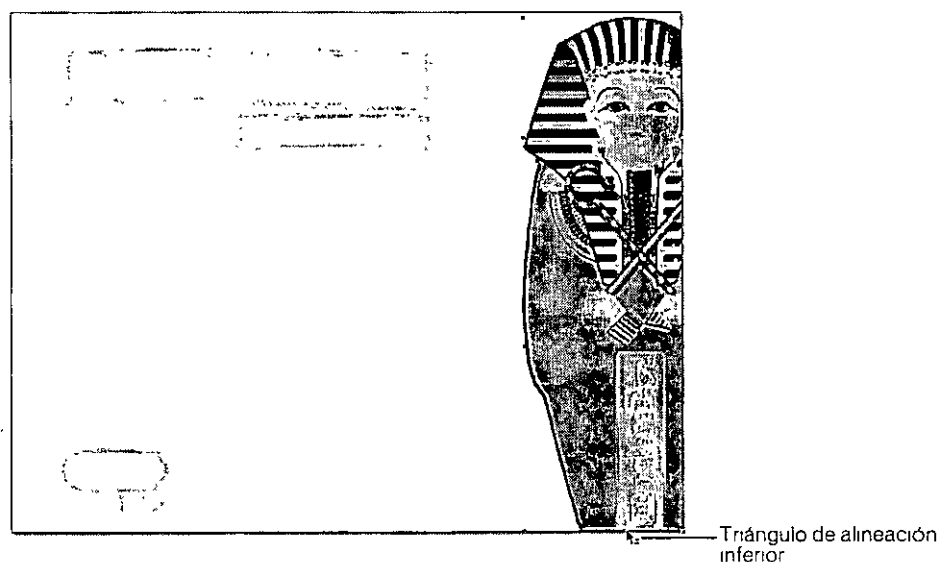


- 6 Arrastre la ilustración al borde derecho de la página hasta que aparezca el triángulo de alineación derecha.

Este triángulo indica que los objetos están alineados con el borde derecho de la página.



- 7 Manteniendo la ilustración alineada con el borde derecho de la página, arrastre los objetos hasta alinearlos con el borde inferior de la página. Esta vez, aparece otro triángulo que apunta hacia abajo cuando los objetos se alinean en el borde inferior de la página.



Los objetos que ha copiado permanecen en sus respectivas capas.

- 8 Haga clic en un lugar alejado del sarcófago para cancelar la selección de los objetos.  
La capa Foreground está sobre las tres capas que contienen la ilustración del sarcófago, de modo que las ilustraciones de los ojos y la diadema que creó en primer plano aparecen por encima de las demás capas.
- 9 En el panel Capas, haga clic en la marca de verificación de la capa Background para ocultarla.  
Para mostrar una capa oculta, puede hacer clic a la izquierda del nombre de capa sin marca de verificación.

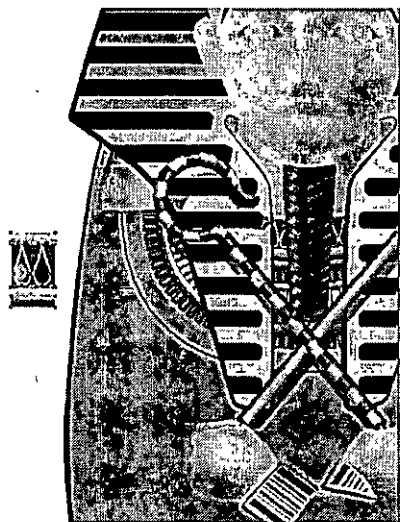
*Nota:* conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia.

## Importación de objetos

Ahora, deberá importar el gráfico de una cuenta que se utilizará para crear un collar. Para incluir gráficos o texto en el documento, dispone de tres opciones, todas las cuales le resultarán probablemente familiares: arrastrar y colocar, utilizar el comando Importar, y cortar y pegar. En este tutorial utilizará el comando Importar.

- 1 En el panel Capas, haga clic en el icono de candado situado a la izquierda del nombre de las capas Head and hands y Body para bloquearlas.
- 2 En la página 1, aumente la visualización del documento al 200%.
- 3 Seleccione Archivo > Importar.
- 4 En el cuadro de diálogo Importar documento (Windows) o Abrir (Macintosh), acceda a la carpeta Práctica incluida en la carpeta de la aplicación FreeHand y haga doble clic en el archivo Cuenta.fh10.
- 5 Haga clic en el puntero de importación situado junto al sarcófago, como se muestra en la siguiente ilustración.

No es necesario colocar perfectamente la cuenta del collar.

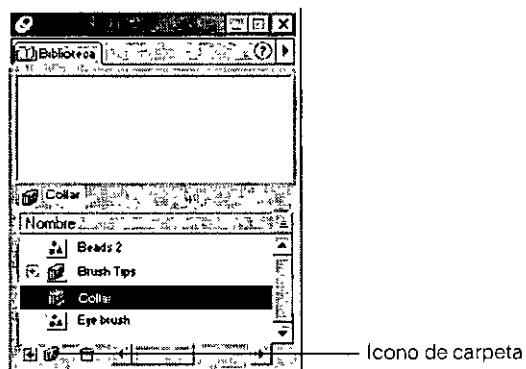


## Operaciones con símbolos e instancias

Los símbolos y las instancias permiten manejar gráficos que se repiten y también reducen al mínimo el tamaño del archivo. Las instancias son copias de un objeto original de FreeHand que se almacena como un símbolo. Cuando modifique ese símbolo, todas sus instancias se modificarán automáticamente para reflejar el cambio.

Los símbolos se almacenan en la biblioteca para volver a utilizarlos en todo el documento. Para mantenerlos organizados en la biblioteca, puede disponerlos en grupos.

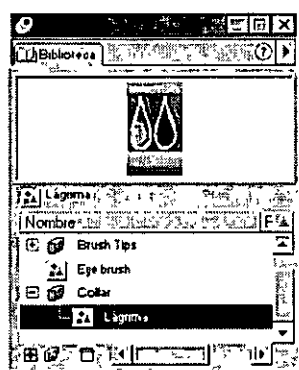
- 1 Elija **Ventana > Biblioteca** para mostrar el panel Biblioteca.
- 2 Haga clic en el icono de carpeta para crear un nuevo grupo. En la lista Biblioteca, haga doble clic en **Grupo-01** y cambie el nombre del grupo a **Collar**.



- 3 Si es necesario, seleccione la cuenta que situó en la página 1 del documento. Elija **Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo**.

La cuenta en esta página es ahora una instancia del símbolo de cuenta que hay en el panel Biblioteca. El nombre del símbolo es **Gráfico-01**.

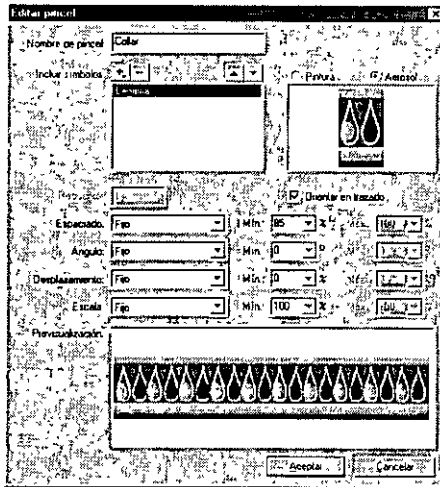
- 4 En la lista Biblioteca, cambie el nombre del símbolo **Gráfico-01** a **Lágrima** y arrástrelo al grupo **Collar**.



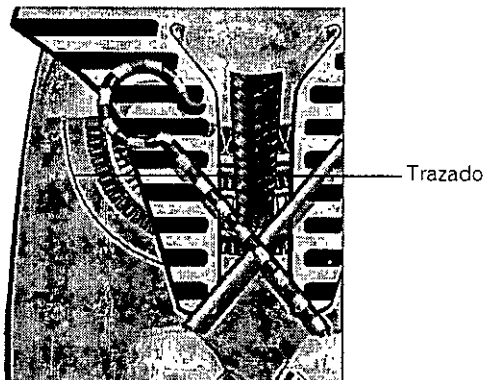
## Utilización del pincel de aerosol

Al principio de este tutorial, utilizó el atributo de pincelada para extender un símbolo gráfico a lo largo de un trazado. Ahora, utilizará el atributo del pincel de aerosol para repetir otro símbolo gráfico (en este caso, la cuenta del collar) a lo largo de un trazado.

- 1 Con la cuenta de la página 1 seleccionada, elija **Modificar > Pincel > Crear pincel**.
- 2 En el cuadro de diálogo **Editar pincel**, asigne el nombre **Collar** al pincel.
- 3 Seleccione **Aerosol**.
- 4 En el cuadro de texto de porcentaje **Mín.**, situado a la derecha de **Espaciado**, escriba **85** y haga clic en **OK** (Macintosh) o en **Aceptar** (Windows).



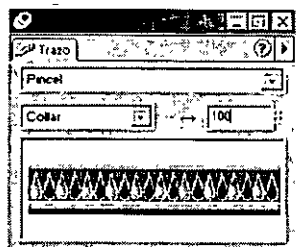
- 5 En la página 1, seleccione el trazado que ya está creado junto a los collares existentes.



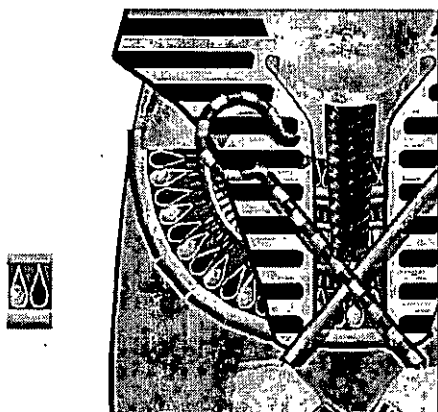
- 6 En el inspector de trazo, seleccione **Pincel** en el menú emergente **Tipo de trazo**.



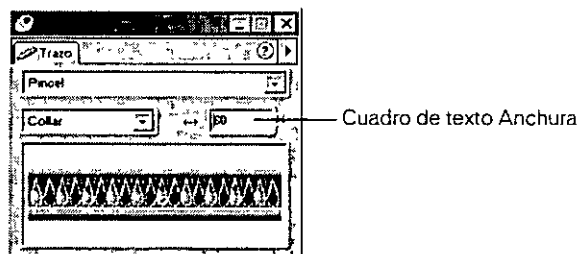
- 7 En el menú emergente Pincel, seleccione Collar: el nombre del pincel personalizado que acaba de crear.



Las instancias del símbolo de cuenta se repiten a lo largo del trazado.



- 8 En el cuadro de texto Anchura del panel Trazo, escriba 60 y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).



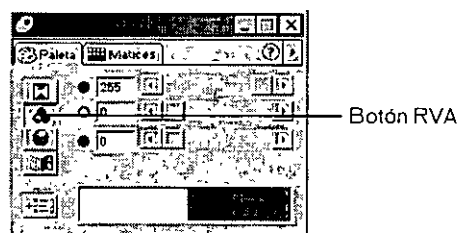
**Nota:** puede mover los puntos que hay en el trazado, como se explicó al principio, para modificar la forma y la longitud del collar.

## Utilización de colores y matices

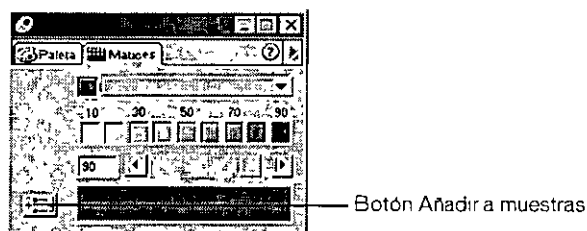
Puede utilizar el Mezclador de colores para mezclar colores CMAN (cian, magenta, amarillo, negro) o RVA (rojo, verde, azul) y otros modos de color con el fin de crear el color que desee. El modo CMAN utiliza colores de cuatricromía que representan tintas de impresión a cuatro colores; el modo RVA emplea los colores que aparecen en pantalla, por ejemplo, en una página Web.

El documento de este tutorial, diseñado tanto para imprimirlo como para exportarlo como una película Macromedia Flash, utiliza los colores RVA. Ahora, deberá crear en el modo RVA una sombra dorada para las cuentas y agregar ese color a la lista de muestras del documento. Más adelante en el tutorial, imprimirá las páginas con colores CMAN.

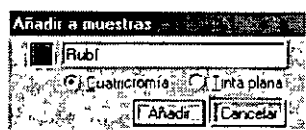
- 1 Si el panel Paleta de colores no está visible, elija Ventana > Paneles > Mezclador de colores.
- 2 Haga clic en el botón RVA. Para el rojo, escriba 255 en el cuadro de texto o mueva el deslizador a 255.
- 3 Para el verde y el azul, escriba 0 o mueva el deslizador a 0.



- 4 En el panel Matices, haga clic en el cuadro de matiz del 90% y, después, haga clic en el botón Añadir a muestras.



- 5 En el cuadro de diálogo Añadir a muestras, escriba **Rubí** en el cuadro de texto para asignar nombre al color y haga clic en Añadir.

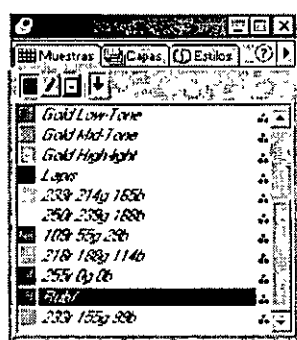


**Nota:** cuando se agrega un matiz a la lista de muestras, también se agrega automáticamente el color básico de ese matiz.

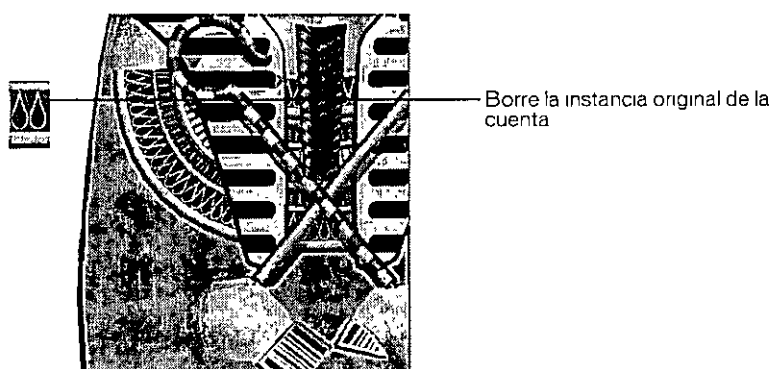
- 6 En la página 1, seleccione la instancia de la cuenta (no las cuentas sobre el trazado) y elija Modificar > Símbolo > Editar símbolo.



- 7 En la ventana de edición de símbolos, aumente el símbolo al 400%.
- 8 Si el panel Muestras no está visible, elija Ventana > Paneles > Muestras. Arrastre la muestra Rubí hasta el centro de la lágrima izquierda (no la lágrima azul).



- 9 Cierre la ventana de edición de símbolos.
- Las cuentas situadas a lo largo del trazado se actualizan con el color rubí agregado.
- 10 En la página 1, seleccione y borre la instancia de la cuenta.
- El símbolo permanecerá en la biblioteca.

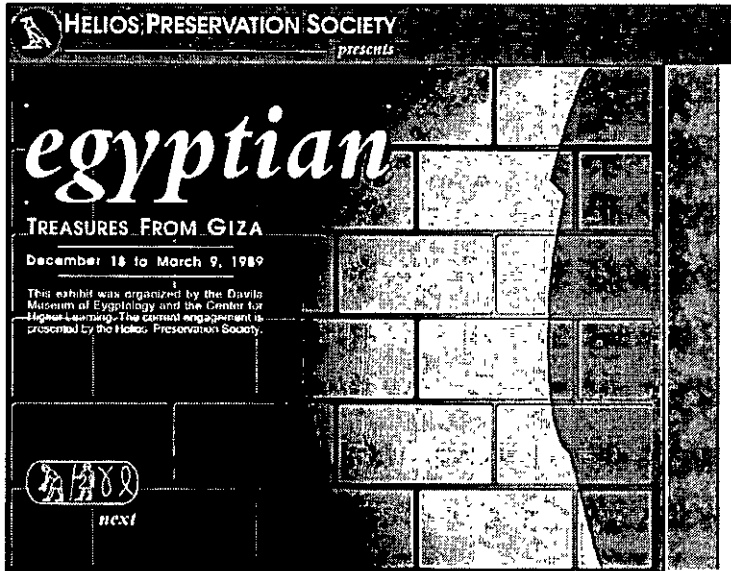


**Nota:** conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia.

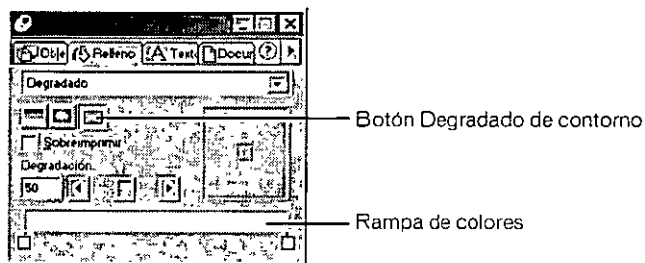
## Cómo agregar un degradado de contorno al texto

Un degradado presenta variaciones sutiles de un color o transiciones entre dos o más colores. En FreeHand, se pueden crear degradados multicolores que siguen el contorno de un trazado. En este tutorial, utilizará la función de degradado de contorno para mejorar el aspecto usual del texto.

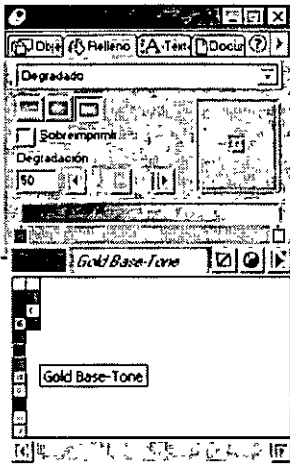
- 1 Pase a la página 4 y seleccione el texto "egyptian".



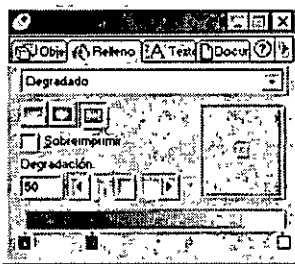
- 2 En el panel Relleno, seleccione Degradado en el menú emergente Tipo de relleno.
- 3 Haga clic en el botón Degradado de contorno y en la muestra de la izquierda de la rampa de colores.



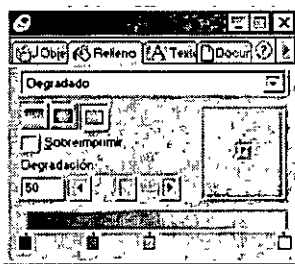
- 4 En la lista de muestras, seleccione Gold Base-Tone



- 5 Arrastre la muestra un poco hacia la derecha, como se indica en la siguiente ilustración.

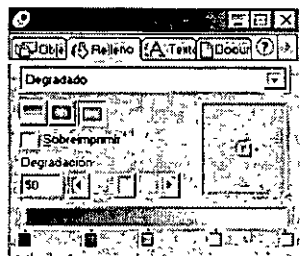


- 6 Haga clic en la segunda muestra, que acaba de crear, y seleccione Gold Low-Tone en la lista de muestras.
- 7 Arrastre la primera muestra sobre la marca intermedia de la rampa de colores. Haga clic en esa marca y seleccione Gold Mid-Tone en la lista de muestras.

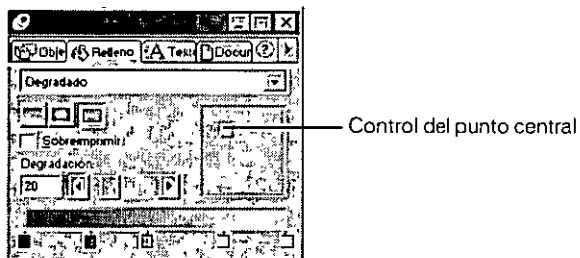


- 8 Haga clic en la muestra de la derecha y seleccione Gold Highlight.

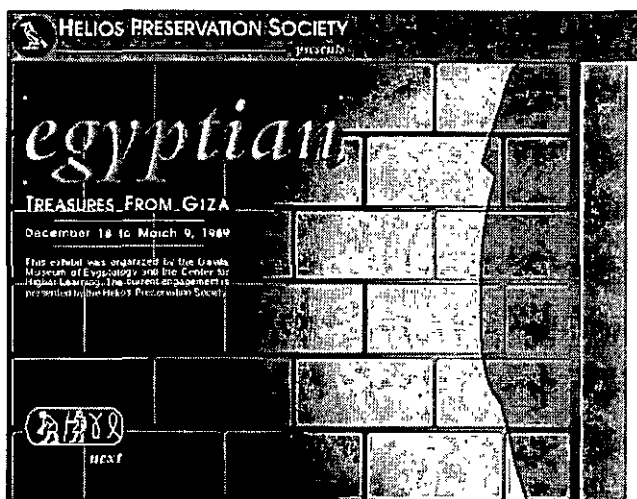
- 9 Arrastre la muestra de la derecha hacia la izquierda una cuarta parte, aproximadamente, de la longitud total de la rampa de colores, como se muestra en la ilustración.



- 10 Arrastre el deslizador de degradación a 20.  
Este deslizador controla la rampa del degradado.
- 11 Arrastre el control del punto central hacia la esquina superior izquierda, como se muestra en la siguiente ilustración.

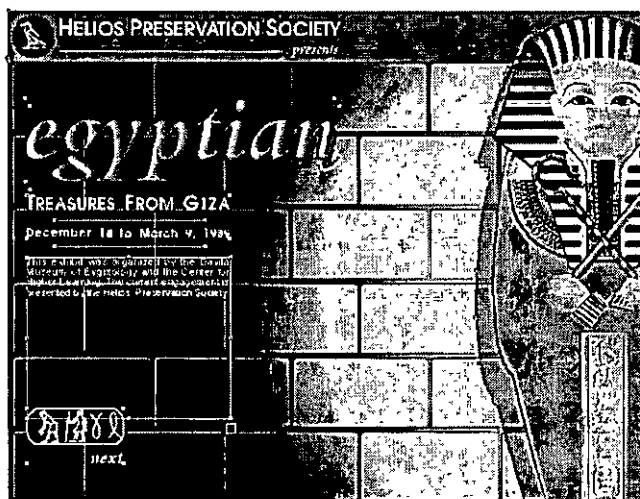


El texto "egyptian" del documento aparece con todos los colores que especificó en el panel Relleno aplicados como un degradado de contorno.



**Nota:** puede seleccionar una letra del texto "egyptian" con la herramienta Subseleccionar del panel Herramientas. Después, puede ajustar el deslizador de degradación para esa letra y producir un efecto de degradado más uniforme. En el archivo Tutorial\_finalizado.fh10 puede ver el aspecto que presenta el degradado de contorno cuando se ajusta para cada letra por separado

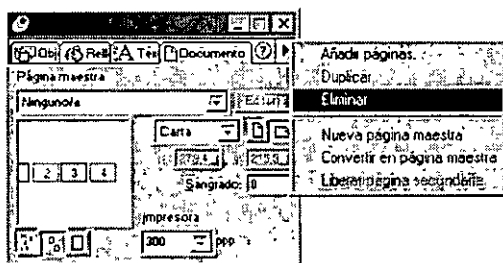
- 12 Para mover los objetos de esta página a la página 1, elija Edición > Seleccionar > Todo.
- 13 Elija Edición > Cortar.
- 14 Pase a la página 1 del documento de FreeHand y elija Edición > Pegar.



## Eliminación de páginas del documento

Las páginas 3 y 4 del documento ya no son necesarias porque no contienen ningún objeto. Para eliminar estas páginas se puede utilizar el inspector de documento.

- 1 Pase a la página 3 y elija Ventana > Inspectores > Documento.
- 2 Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del inspector de documento para mostrar el menú emergente Opciones y elija Eliminar.



- 3 Pase a la que ahora es la página 3 y repita el paso 2 anterior para eliminar la siguiente página en blanco.

**Nota:** conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia

## Utilización de la cuadrícula de perspectiva

Al adjuntar objetos a la cuadrícula de perspectiva, es posible orientar los objetos respecto a un punto de fuga que aporta profundidad a la ilustración. Aunque en este tutorial sólo utilizará un punto de fuga, FreeHand permite crear cuadrículas personalizadas con un máximo de tres puntos de fuga.

### Definición de la cuadrícula de perspectiva

Antes de mostrar la cuadrícula de perspectiva, se puede definir el aspecto que va a presentar.

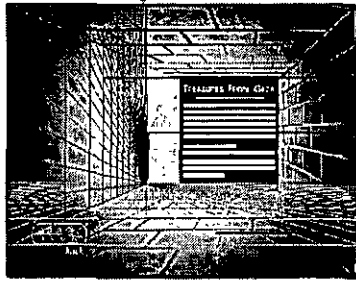
- 1 En el cuadro de texto Aumentar y reducir tamaño de página, escriba **39** y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
- 2 En el panel Capas, bloquee la capa Tomb Walls.
- 3 Elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Definir cuadrículas.
- 4 En el cuadro de diálogo Definir cuadrículas, haga doble clic en Cuadrícula 1 y escriba **Pared** para cambiar el nombre de la cuadrícula.
- 5 Verifique que Punto de fuga tiene asignado el valor 1
- 6 En el cuadro de texto Tamaño de celda de cuadrícula, escriba **100** y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).



- 7 En la página 2, elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar.



- 8 En el panel Herramientas seleccione la herramienta Perspectiva.

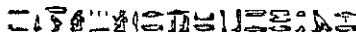


Cuadrícula vertical

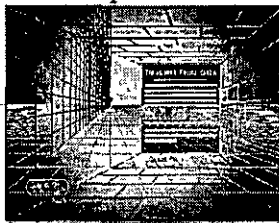
Punto de fuga

Horizonte

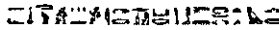
Cuadrícula horizontal



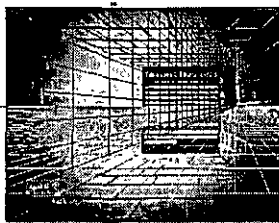
- 9 Sitúe el puntero de la herramienta Perspectiva sobre la línea de horizonte, que es el límite superior de la cuadrícula horizontal y arrastre el horizonte hasta la línea de guía horizontal ya creada.



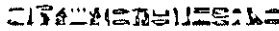
Guía



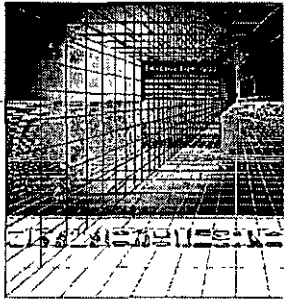
- 10 Arrastre el punto de fuga hacia la derecha hasta que las líneas verticales se alineen con la guía vertical.



Guía



- 11 Arrastre la línea horizontal de la parte inferior de la cuadrícula de perspectiva hacia abajo, hasta que coincida con la guía horizontal situada por debajo de la página 2.



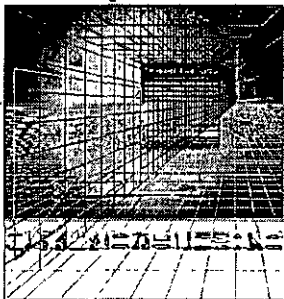
Guía

### Cómo adjuntar un objeto a la cuadrícula de perspectiva

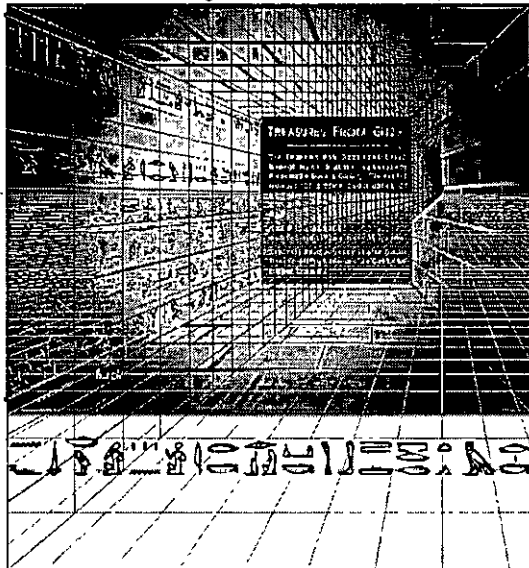
Una vez definida la cuadrícula de perspectiva, puede alinear objetos sobre ella.

- 1 Con la herramienta Perspectiva aún seleccionada, haga clic en el gráfico del jeroglífico grande del área de trabajo que se encuentra sobre la página 2. Arrastre el gráfico hasta la página 2 y presione la Flecha izquierda mientras mantiene presionado el botón del ratón.

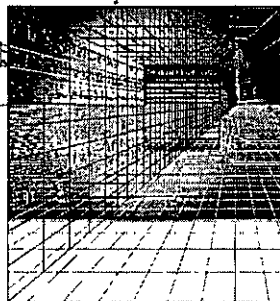
El gráfico se alinea sobre la cuadrícula de perspectiva.



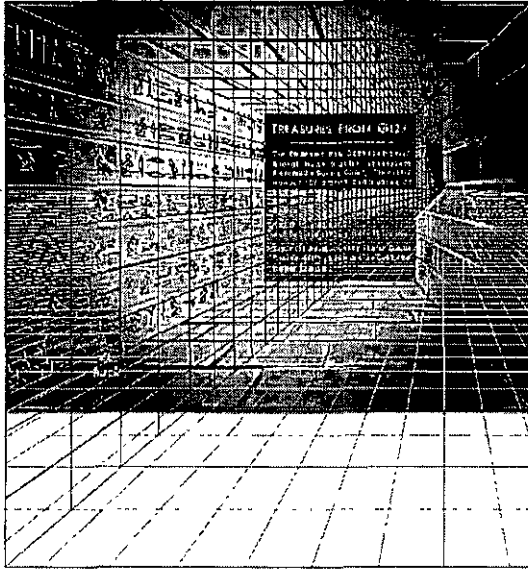
- 2 Arrastre para alinear el borde izquierdo del jeroglífico con el borde izquierdo de la página y suelte el botón del ratón.



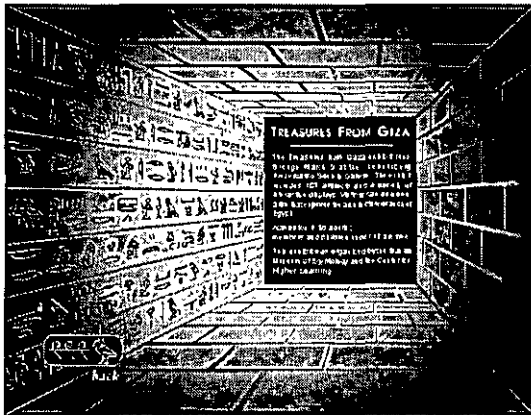
- 3 Arrastre el gráfico del jeroglífico más pequeño desde el área de trabajo situada debajo de la página 2 hasta la pared izquierda, después, presione la tecla de flecha izquierda con el botón del ratón presionado.



- 4 Arrastre para alinear el borde izquierdo del jeroglífico con el borde izquierdo de la página y coloque el gráfico en el área vacía de la pared que no contiene jeroglíficos.



- 5 Para ocultar la cuadrícula, elija Ver > Cuadrícula de perspectiva > Mostrar.



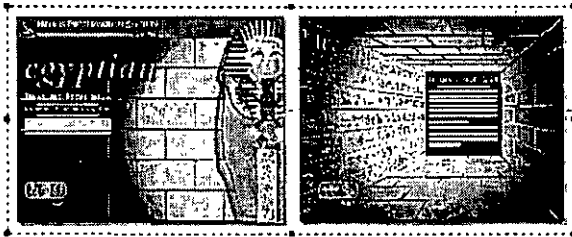
- 6 En el panel Capas, desbloquee la capa Tomb Walls y oculte la capa Drawing Guides.

**Nota:** conforme avance en el tutorial, guarde su trabajo con frecuencia

## Definición del área de impresión

Ha terminado de dibujar, importar y colocar todos los objetos en el archivo de FreeHand. En este momento del diseño, suele ser recomendable imprimir las páginas para revisarlas. Con la función de área de impresión de FreeHand, puede definir una área que incorpore áreas seleccionadas del área de trabajo y de las páginas del documento.

- 1 Aumente o reduzca la página al 25%.
- 2 Elija Archivo > Imprimir área.
- 3 Arrastre el puntero del área de impresión para seleccionar las páginas 1 y 2. Puede incluir el área de trabajo que rodea a las dos páginas, como se muestra en la ilustración siguiente.



Ahora se encuentra en el modo de área de impresión.

**Nota:** el área de impresión se puede cambiar de tamaño o eliminar y sus atributos se guardan con el documento. Para más información, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Definición de una área de impresión.

- 4 Haga clic dentro de esta área para abrir el cuadro de diálogo Imprimir área.
- 5 En el menú emergente Impresora, seleccione la impresora que vaya a utilizar.
- 6 Verifique que aparece Impresora en el campo Destino (Macintosh).
- 7 En el menú emergente Opciones, seleccione FreeHand (Macintosh).
- 8 En el menú emergente Tamaño %, seleccione Ajustarse al papel y haga clic en Aceptar (Windows) o Imprimir (Macintosh) para imprimir el área especificada.

**Nota:** los colores RVA del documento se imprimirán como colores CMAN de forma predeterminada. Para más información sobre la utilización del color, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Información general sobre la administración del color.

- 9 Para salir del modo Área de impresión, haga clic fuera del área.

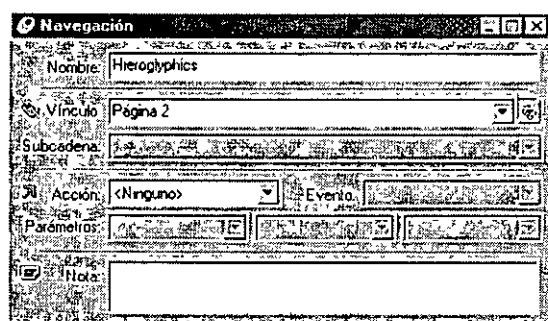
## Cómo agregar botones de navegación

Con FreeHand, puede agregar botones a un documento, que se vinculan con otras páginas o URL, después de exportarlo a un formato para Web. Con el panel Navegación se asignan vínculos y se puede previsualizar el documento como una película Flash dentro de FreeHand.

- 1 El aumento o reducción de la página 1 debe establecerse en 100%. Seleccione el botón Siguiente y elija Ventana > Paneles > Navegación.



- 2 En el cuadro de texto Nombre, escriba Jeroglíficos.
- 3 En el menú emergente Vínculo, seleccione Página 2 y, después, cierre el panel Navegación.

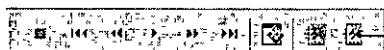


Cuando el usuario haga clic en el botón de navegación del archivo SWF creado a partir de este archivo de FreeHand, accederá a la página 2.

## Previsualización del archivo en la ventana Macromedia Flash Player

Para probar el botón de navegación que acaba de crear, puede previsualizar el documento en una ventana de reproducción de Macromedia Flash, que se abre directamente en FreeHand. El cuadro de diálogo Configuración de película permite establecer la forma de reproducir la película Macromedia Flash.

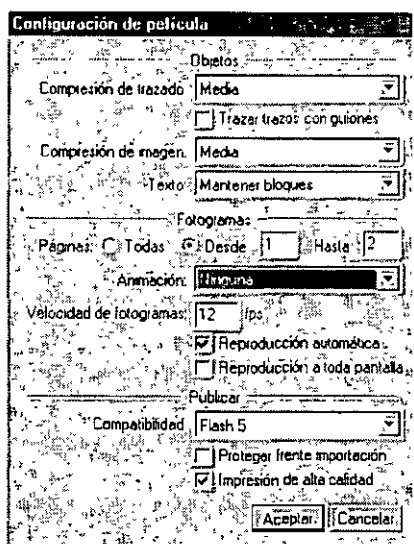
- 1 Si el controlador no está visible, elija Ventana > Barra de herramientas > Controlador.



Botón Configuración de película

- 2 Haga clic en el botón Configuración de película del Controlador.
- 3 En la sección Fotogramas, elija Desde y verifique que aparece 1 en el cuadro de texto Desde. Escriba 2 en el cuadro de texto Hasta.

- 4 En el menú emergente Animación, seleccione Ninguna y haga clic en OK (Macintosh) o en Aceptar (Windows).



- 5 En el Controlador, haga clic en el botón Probar película.

FreeHand crea un archivo SWF temporal con el documento. La página 1 aparece en la ventana de reproducción de Macromedia Flash con un aspecto parecido al que tendría si exportara el archivo con formato SWF y la configuración de película actual.

- 6 Mueva el puntero al botón Siguiente. Este puntero se convierte en un dedo extendido para indicar que el botón es navegable. Haga clic en el botón para pasar a la página 2 del documento.
- 7 Haga clic en el botón Back para volver a la primera página.

## Exportación del documento

Después de previsualizar el documento en la ventana de reproducción de Macromedia Flash, puede exportar el archivo con formato SWF. Cuando se exporta una película, se guarda con los valores actuales establecidos en el cuadro de diálogo Configuración de película.

- 1 Con la ventana de reproducción de Macromedia Flash abierta, haga clic en el botón Exportar del controlador o elija Control > Exportar película.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar película, escriba el nombre de la película, defina la ubicación donde almacenarla y haga clic en Guardar.

Puede abrir el archivo SWF en Macromedia Flash Player para ver las páginas 1 y 2.

## Más información

Enhorabuena por aprender a realizar las siguientes tareas:

- Crear y editar formas vectoriales
- Importar objetos
- Organizar objetos en bibliotecas
- Manipular objetos en capas
- Manipular colores, incluidos los rellenos degradados de contorno
- Alinear objetos a lo largo de un trazado y sobre la cuadrícula de perspectiva
- Seleccionar el área de impresión del documento
- Previsualizar el archivo en la ventana de reproducción de Macromedia Flash
- Exportar el archivo al formato de película Macromedia Flash (SWF)

Para aprender más sobre cualquiera de los temas explicados y conocer otros temas no descritos en este tutorial, consulte el manual *Utilización de FreeHand* y la Ayuda de FreeHand. Además, puede visitar el galardonado Centro de asistencia de Macromedia en <http://www.macromedia.com>.



## **CAPÍTULO 15**

# Integración de FreeHand con la familia de productos Macromedia Studio MX

Macromedia FreeHand y Macromedia Flash MX colaboran del modo siguiente:

- El Xtra Animar permite convertir un documento de FreeHand en una animación Macromedia Flash.
- Es posible asignar acciones a los objetos de los documentos de FreeHand para crear películas interactivas para la Web.
- Es posible exportar las ilustraciones de FreeHand al formato de archivo de Macromedia Flash (SWF), para utilizarlas en ilustraciones vectoriales dinámicas para Web.
- Las películas Macromedia Flash pueden probarse desde FreeHand, en la ventana de Macromedia Flash Player

### **Animación de objetos y texto en FreeHand**

Para animar objetos en la ventana de reproducción de Macromedia Flash, debe colocar los objetos en capas utilizando el Xtra Liberar por capas. Es posible animar fusiones o grupos y también objetos unidos a un trazado. Para animar un bloque de texto, primero debe convertir el texto en trazados.

El Xtra Liberar por capas desagrupa fusiones, grupos u objetos unidos a un trazado, crea una nueva capa para cada objeto y asigna cada objeto desagrupado a una nueva capa en orden consecutivo (Nueva capa, Nueva capa-1, Nueva capa-2, etc.). El Xtra coloca el primer objeto (u objeto de un grupo) en la capa actual y el último en la capa superior. Al liberar texto en capas, cada letra del bloque de texto se convierte en trazados y se coloca en una capa independiente.

Se obtendrán los mejores resultados si se diseñan los fotogramas de la película para animar desde la capa inferior hasta la superior.

Puede previsualizar o exportar la animación como un archivo SWF utilizando comandos del menú Controlador o Control. Para más información, consulte "Utilización del Controlador o del menú Control de FreeHand con archivos SWF de Flash MX" en la página 387.

También puede crear una animación colocando objetos en páginas independientes y seleccionando Animar páginas o Animar páginas y capas al exportar el documento de FreeHand como SWF.

**Para preparar un bloque de texto para animación:**

- 1 Seleccione el bloque de texto que contenga el texto que desee animar y sitúe el bloque de texto donde vaya a comenzar la animación.
- 2 Seleccione Texto > Convertir en trazados. Para más información sobre la conversión de texto en trazados, consulte Ayuda de FreeHand > Utilización de FreeHand > Conversión de texto en trazados.
- 3 Con el bloque de texto aún seleccionado, elija Modificar > Unir.
- 4 Elija Edición > Copiar y Editar > Pegar para crear una copia del bloque de texto convertido.
- 5 Utilice la herramienta Puntero para arrastrar la copia del bloque de texto convertido a la posición donde vaya a finalizar la animación.
- 6 Con la herramienta Puntero, seleccione, manteniendo presionada la tecla Mayús, el original y la copia del bloque de texto convertido.
- 7 Elija Xtras > Crear > Fusión.

Para más información sobre la animación de una fusión, consulte el procedimiento siguiente.

**Para animar objetos:**

- 1 Seleccione los objetos que desee animar. Un objeto anidado incluido en un grupo se comporta como un solo objeto.
- 2 Elija Ventana > Paneles > Capas para mostrar el panel Capas.  
El panel Capas mostrará nuevas capas conforme se creen en los pasos siguientes.
- 3 Elija Xtras > Animar > Liberar por capas.
- 4 En Animar, elija los efectos de animación para determinar la forma en que los objetos se separan por capas:

**Secuencia** para liberar objetos secuencialmente en capas separadas.

**Crear** crea un efecto de apilamiento al copiar objetos secuencialmente en capas subsiguientes. Por ejemplo, si tiene un grupo de dos objetos, el primer objeto se coloca en la capa 1 y copias del primer y segundo objeto se colocan en la capa 2.

**Colocar** copia objetos en todas las capas pero omite un objeto de la secuencia de cada capa. Por ejemplo, si tiene un grupo de tres objetos, el segundo y el tercer objetos se colocan en la capa 1, el primero y una copia del tercero se colocan en la capa 2 y copias del segundo y tercer objetos se colocan en la capa 3.

**Estela** copia y libera objetos en el número de capas que se especifique. Los objetos se copian de forma incremental en el número especificado de capas. Escriba un número en Tamaño de estela para especificar la cantidad de capas en las que se copiarán los objetos. Por ejemplo, introduzca 4 en Tamaño de estela para copiar cada objeto en las cuatro capas siguientes a la capa que contiene el objeto.

- 5 Seleccione Dirección inversa para liberar los objetos en el orden inverso de apilamiento y animar la secuencia en la dirección opuesta.
- 6 Seleccione Usar capas existentes para liberar objetos en capas existentes, comenzando por la capa actual. Anule la selección de esta opción para liberar objetos en capas nuevas creadas por el Xtra.

7 Si elige Usar capas existentes, seleccione Al fondo de la capa para liberar los objetos hasta el fondo del orden de apilamiento.

8 Haga clic en Aceptar.

## Asignación de acciones de Macromedia Flash MX a ilustraciones FreeHand

Puede asignar acciones Macromedia Flash a las ilustraciones que cree en FreeHand para utilizar dichas ilustraciones de FreeHand en películas Macromedia Flash interactivas. Un documento de FreeHand puede exportarse con acciones Macromedia Flash como un archivo SWF que se puede reproducir en Macromedia Flash Player.

En una película interactiva, el usuario utiliza el teclado, el ratón o ambos para ir a diferentes partes de la película, mover objetos y realizar muchas otras operaciones interactivas.

Para asignar acciones Macromedia Flash en FreeHand, debe utilizar el área Acción del panel Navegación. El área Acción enumera un subconjunto de acciones de ActionScript, el lenguaje de programación de Macromedia Flash. Las siguientes acciones están disponibles en FreeHand:

La acción **Ir a** salta a un fotograma o a una escena. (Los fotogramas o escenas se crean desde las capas al exportar una animación a Macromedia Flash MX).

Las acciones **Reproducir** y **Detener** reproducen y detienen películas.

La acción **Imprimir** especifica los fotogramas de una película que los usuarios pueden imprimir directamente desde Macromedia Flash Player.

La acción **Pantalla completa** presenta la película en Macromedia Flash Player con el modo Pantalla completa en lugar del modo normal.

La acción **Iniciar/Detener arrastre** permite que un clip de película especificado pueda arrastrarse cuando se produzca un evento especificado y detiene este comportamiento al producirse la acción contraria. Por ejemplo, si asigna al evento **On Press** la acción **Iniciar arrastre**, FreeHand asignará automáticamente el evento **On Release** a la acción **Detener arrastre**.

Las acciones **Cargar película** y **Descargar película** permiten cargar y descargar películas adicionales cuando la película actual se está reproduciendo (sólo está disponible con documentos que tienen dos o más páginas).

La acción **Indicar destino** permite controlar otras películas y clips cargados en la película actual con la acción **Cargar película** (sólo está disponible con documentos que tienen dos o más páginas). Sólo se permite un nivel de películas cargadas; por tanto sólo puede designar la carga de una película a la vez.

Cuando asigna una acción, también debe seleccionar un evento que provocará la ejecución de la acción al reproducirse la película. Los eventos que pueden activar una acción durante la reproducción de una película son los clics de ratón por parte del usuario o la cabeza lectora de la película que alcanza un fotograma especificado.

Algunas acciones como **Ir a**, **Imprimir**, **Cargar/Descargar película** e **Indicar destino**, también permiten seleccionar parámetros que definen cómo debe aplicarse la acción.

**Para asignar acciones a una ilustración en FreeHand:**

- 1 En la ventana del documento de FreeHand, seleccione el objeto u objetos a los que desee asignar una acción.
- 2 Elija Ventana > Paneles > Navegación.
- 3 Seleccione una acción en el menú emergente Acción.
- 4 En el menú emergente Evento, seleccione el evento que activará la acción.

*Nota:* en el caso de Iniciar/Detener arrastre, el evento de acción de fotograma está desactivado

- 5 Si seleccionó Ir a, Imprimir, Cargar/Descargar película o Indicar destino, seleccione Parámetros:
  - Para todas las acciones, seleccione una opción en la lista de páginas del documento actual del primer menú emergente Parámetros.
  - En el caso de las acciones Ir a e Imprimir, seleccione entre las capas del documento actual en el segundo menú emergente Parámetros para especificar a qué parte del documento se moverá la cabeza de reproducción o qué parte del documento se imprimirá al activarse el evento.
  - En el caso de la acción Indicar destino, seleccione una acción en el segundo menú emergente Parámetros para controlar la reproducción de otra película: IrA, Reproducir, Detener o Imprimir. Si seleccionó Ir a o Imprimir, elija entre las capas actuales en el tercer menú emergente Parámetros para especificar a qué parte del documento se moverá la cabeza de reproducción o qué parte del documento se imprimirá.
- 6 Repita los pasos del 3 al 5 para asignar otras acciones.

## Exportación de documentos FreeHand como películas Macromedia Flash MX

Es posible exportar cualquier documento de FreeHand al formato Macromedia Flash (SWF) para mostrarlo con el plug-in de Macromedia Flash Player en un navegador Web, como Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer; también pueden verse en un Macromedia Flash Player autónomo.

Es posible exportar gráficos estáticos en formato SWF; se preservarán los atributos de dibujo vectorial y se reducirá el tamaño de archivo. Puede exportar capas, páginas, o ambos elementos como fotogramas independientes en un archivo SWF o como archivos SWF independientes. Si exporta capas como fotogramas, todas las capas que se encuentren debajo de la barra de separación del panel Capas se convertirán en una capa de fondo en todos los fotogramas del archivo SWF.

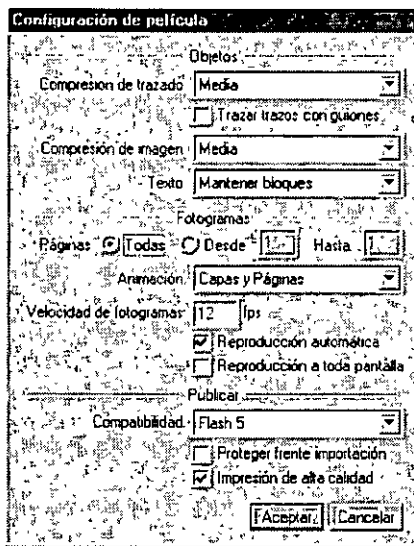
Si ha agregado acciones Macromedia Flash a un archivo, dichas acciones estarán activadas en el archivo SWF exportado.

Puede exportar un archivo de FreeHand al formato SWF utilizando el comando Exportar tal como se describe en el procedimiento siguiente. También puede exportar un archivo al formato SWF utilizando los comandos del Controlador o del menú Control. Para más información, consulte "Utilización del Controlador o del menú Control de FreeHand con archivos SWF de Flash MX" en la página 387.

*Nota:* para visualizar en pantalla los dibujos suavizados tal como aparecerán al exportarlos al formato SWF de Macromedia Flash, pruebe el archivo SWF mediante el Controlador o el menú Control. Para más información, consulte "Utilización del Controlador o del menú Control de FreeHand con archivos SWF de Flash MX" en la página 387

Para exportar un archivo de FreeHand al formato SWF:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Elija Macromedia Flash (SWF) en el menú emergente Guardar como archivos de tipo (Windows) o Formato (Macintosh).
- 3 Haga clic en Configuración.
- 4 En el cuadro de diálogo Configuración de película, elija una opción de Compresión de trazado para controlar de forma precisa la conversión de trazados de FreeHand en trazados de Macromedia Flash; puede elegir desde Ninguna (no hay compresión y se creará un número mayor de puntos) hasta Máxima (para obtener la máxima compresión pero con la calidad más baja y la menor cantidad de puntos).



- 5 Si el dibujo contiene líneas con guiones, seleccione Trazar trazos con guiones para convertir cada segmento discontinuo en un objeto independiente. Esta opción aumenta el tiempo de exportación y el tamaño de archivo.
- 6 En Compresión de imagen, elija la calidad y compresión de imagen para la conversión de imágenes de mapa de bits en el formato JPEG; puede elegir desde Ninguna (máxima calidad, menor compresión) hasta Máxima (menor calidad, máxima compresión).
- 7 Elija una opción de Texto para controlar la exportación de texto:

**Mantener bloques** dispone todo el texto junto en un bloque de texto de FreeHand de forma que pueda editarse en Macromedia Flash 3 o versiones posteriores.

**Convertir en trazados** convierte el texto en trazados de vectores, así que el texto no podrá editarse como tal. El texto unido a un trazado o el texto que fluye dentro de un trazado se convierte automáticamente en trazados y, por tanto, no puede editarse en Macromedia Flash. (Esta opción genera un archivo con un tamaño menor que la opción Mantener bloques).

**Ninguno** omite todo el texto del archivo exportado.

- 8 Seleccione las páginas que desee exportar.

- 9 Elija una opción de Animación para exportar fotogramas basados en capas, basados en páginas o en ambas:

**Capas y Páginas** exporta un archivo SWF que contiene todo el documento de FreeHand. Todas las capas de la primera página se exportan como una secuencia de fotogramas, seguida de todas las capas de la segunda página y así sucesivamente. Cada página se puede usar como una escena.

**Capas** exporta cada página como un archivo SWF individual; las capas de cada página se convierten en fotogramas del archivo SWF respectivo. Los fotogramas aparecerán en secuencia desde la capa inferior hasta la superior. Los objetos que estén debajo de la barra de separación del panel Capas se exportan como una capa de fondo que aparece en cada fotograma del archivo SWF. Sin embargo, la capa Guías y las capas ocultas no se exportan.

**Páginas** exporta cada página como un fotograma Macromedia Flash en un archivo SWF. Las capas de cada página forman la imagen de esa página (o fotograma, en Macromedia Flash).

**Ninguno** exporta cada página del archivo de FreeHand como un archivo SWF separado. Las capas de cada página se convierten en una imagen fija para esa página.

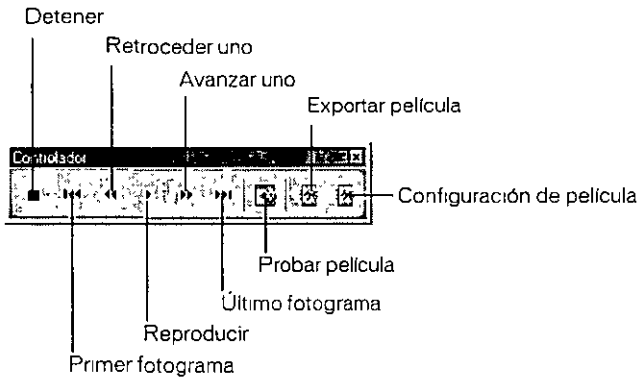
**Nota:** si elige Capas y Páginas o Páginas, cada fotograma tendrá el mismo tamaño que la primera página exportada. Si elige Capas o Ninguno, cada página será un archivo SWF individual y el tamaño de la película será el mismo que el tamaño de la página.

- 10 Especifique la velocidad de fotogramas de la película Macromedia Flash en fotogramas por segundo (fps). Al igual que en Macromedia Flash, seleccione una velocidad de fotogramas de 0,01 fps a 120 fps, en incrementos de 0,01. Para animaciones más suaves, utilice 12 fps.
- 11 Seleccione Reproducción automática para iniciar la animación automáticamente con la velocidad especificada en Macromedia Flash Player autónomo. Anule la selección de esta opción para detener la animación en el fotograma 1 en Macromedia Flash Player autónomo; elija Control > Reproducir para iniciar la animación.
- 12 Seleccione Reproducción a toda pantalla para reproducir la animación a toda pantalla hasta presionar Esc. Esta opción no afecta a las animaciones Macromedia Flash reproducidas en un navegador Web.
- 13 En Compatibilidad, elija el formato de la versión de Macromedia Flash al que se exportará el archivo.
- 14 Seleccione Proteger frente importación para evitar que otros usuarios puedan importar un archivo SWF exportado con FreeHand.
- 15 Seleccione Impresión de alta calidad para imprimir cada fotograma de la animación SWF a alta resolución desde Macromedia Flash Player autónomo, versión 4.0 o posterior, o el plug-in en un navegador. Cuando no se selecciona esta opción, el archivo se imprime con la resolución del navegador (72 ppp).
- 16 Haga clic en OK y en Exportar (Macintosh) o en Aceptar y en Guardar (Windows).  
Para probar la película, consulte el procedimiento de la sección siguiente.

## Utilización del Controlador o del menú Control de FreeHand con archivos SWF de Flash MX

Es posible utilizar el Controlador o el menú Control para probar, cambiar la configuración de la película y exportar archivos de película SWF.

Para probar películas, puede reproducirlas, detenerlas, rebobinarlas y avanzar o retroceder un fotograma. Cuando prueba una película, FreeHand crea un archivo SWF temporal y lo presenta en la ventana de reproducción de Macromedia Flash. El archivo temporal se borra al cerrar la ventana, salvo que elija exportar el archivo.



Puede arrastrar el Controlador y colocarlo en otra ubicación de la aplicación.

**Para ver el Controlador:**

Elija Ventana > Barras de herramientas > Controlador.

**Para probar una película, realice una de las acciones siguientes:**

- Para iniciar la ventana de reproducción de Macromedia Flash y reproducir la película, haga clic en el botón Probar película del Controlador, elija Control > Probar película o presione Ctrl+Intro (Windows) o Comando+Retorno (Macintosh).
- Para avanzar o retroceder un fotograma en la película, utilice los botones Avanzar uno y Retroceder uno del Controlador, elija Control > Avanzar uno o Control > Retroceder uno, o bien, utilice las teclas Flecha derecha o Flecha izquierda.
- Para ir al primer y al último fotograma de una película, utilice los botones Rebobinar y Avance rápido del Controlador. Para ir al primer fotograma también puede elegir Control > Rebobinar.
- Para detener la reproducción, haga clic en el botón Detener del Controlador, elija Control > Detener, o bien, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
- Para reanudar la reproducción de una película detenida, haga clic en el botón Reproducir del Controlador, elija Control > Reproducir, o bien, presione de nuevo Intro o Retorno.

**Para cambiar la configuración de la película:**

- 1 Haga clic en el botón Configuración de película del Controlador o elija Control > Configuración de película.
- 2 En el cuadro de diálogo Configuración de película, seleccione las opciones para el formato de la película, tal como se describe en "Exportación de documentos FreeHand como películas Macromedia Flash MX" en la página 384.

**Para exportar una película:**

- 1 Para iniciar la ventana de reproducción de Macromedia Flash y crear un archivo SWF del documento FreeHand, haga clic en el botón Probar película del Controlador, elija Control > Probar película o presione Ctrl+Intro (Windows) o Comando+Retorno (Macintosh).
- 2 Haga clic en el botón Exportar del Controlador o elija Control > Exportar película.
- 3 En el cuadro de diálogo Exportar película, escriba un nombre para la película y elija la ubicación en la que se guardará.
- 4 Haga clic en Guardar.

La película se guarda con la configuración especificada en el cuadro de diálogo Configuración de película.



# **Parte VII**

## **ColdFusion MX Server**

Los capítulos de la Parte VII presentan Macromedia ColdFusion MX Server y le guían a través de la instalación de Developer Edition del servidor. También proporcionan información sobre recursos de Macromedia.

Esta parte contiene los siguientes capítulos:

- Capítulo 16, "Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server Developer Edition"
- Capítulo 17, "Bienvenido a Macromedia ColdFusion MX"

# **CAPÍTULO 16**

## **Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server Developer Edition**

Developer Edition es una versión gratuita y sin fecha de caducidad de Macromedia ColdFusion MX Server que puede instalarse desde el CD-ROM de Macromedia Studio MX para Windows. Ofrece funcionalidad completa y puede utilizarse con las herramientas de Studio MX para evaluar el entorno de scripting de servidor de ColdFusion.

Developer Edition incluye una licencia de uso en el equipo host local y en una dirección IP remota. No incluye licencia de despliegue.

Los usuarios de Macintosh también pueden descargar la versión Developer Edition desde [www.macromedia.com](http://www.macromedia.com) para instalarla en cualquier sistema compatible con Windows.

Después de completar la instalación, puede seguir un tutorial rápido para aprender a crear una aplicación ColdFusion en Macromedia Dreamweaver MX. Consulte "Tutorial 3 de Dreamweaver: Creación de una aplicación Web" en la página 126.

### **Requisitos del sistema ColdFusion MX para Windows**

ColdFusion MX Developer Edition requiere los siguientes productos de hardware y software:

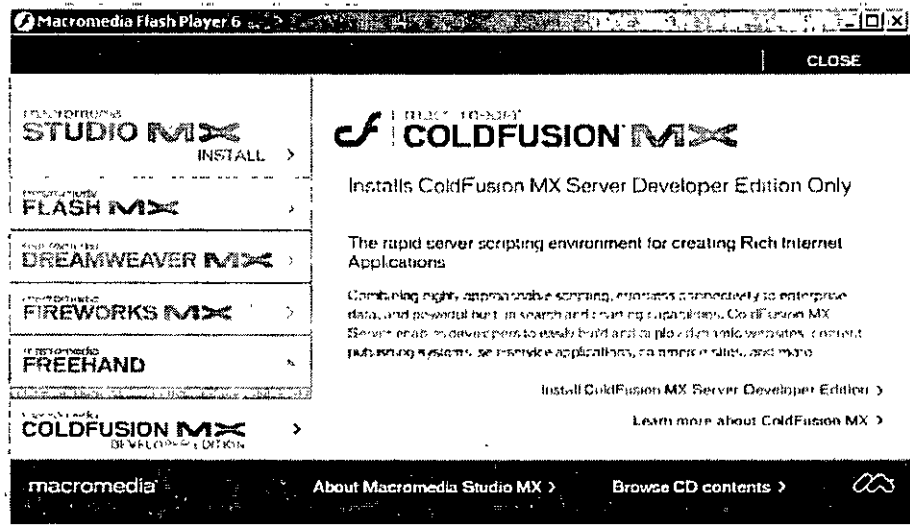
- Un procesador Pentium con 128 MB de RAM (se recomienda 256), 650 MB de espacio libre en el disco duro y una unidad de CD-ROM
- Microsoft Windows 98, ME, NT 4.0, 2000 o XP

## Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server en Windows

Los pasos siguientes le guiarán en la instalación.

Para instalar Macromedia ColdFusion MX en Windows

- 1 Abra el CD-ROM de Macromedia Studio MX.
- 2 Seleccione ColdFusion MX en la pantalla de instalación para abrir el asistente para instalación.



- 3 Responda a las preguntas necesarias de las pantallas License y Customer Installation.
- 4 Seleccione instalación completa (Complete) o personalizada (Custom).
- 5 Seleccione un servidor Web en la pantalla Web Server.  
En la pantalla verá todos los servidores Web detectados en el sistema. Macromedia recomienda instalar el servidor Web independiente incluido con ColdFusion MX.
- 6 Acepte como ubicación la carpeta Web raíz predeterminada o elija una carpeta diferente.
- 7 Rellene las entradas de la pantalla Select Password para establecer la información de seguridad de ColdFusion Administrator.
- 8 Haga clic en Install en la pantalla Ready to Install para copiar los archivos y configurar el sistema.

Una vez completada la instalación, se le pedirá que reinicie el sistema.

## Confirmación de la instalación y administración de ColdFusion MX Server

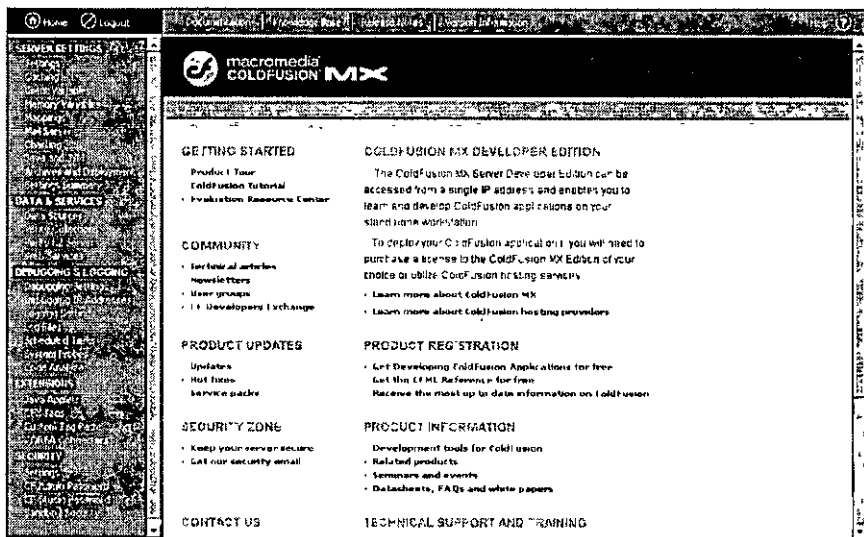
Después de la instalación, ColdFusion MX se ejecuta como un servicio en Windows.

Para comprobar el estado del servidor:

En el menú Inicio de Windows, seleccione Configuración > Panel de control > Herramientas administrativas > Servicios. Puede seleccionar Macromedia ColdFusion MX Application Server en la lista para detener, iniciar o establecer una opción de inicio para el servidor.

Para abrir ColdFusion Administrator:

Elija Inicio > Macromedia ColdFusion MX > Administrator.



La aplicación Administrator basada en el navegador ofrece acceso a todas las funciones y configuraciones de servidor, así como a documentación y a recursos para programadores.

Para desinstalar Macromedia ColdFusion MX:

Elija Inicio > Configuración > Panel de control > Agregar o quitar programas > Macromedia ColdFusion MX Server.

# CAPÍTULO 17

## Bienvenido a Macromedia ColdFusion MX

Macromedia ColdFusion MX Server es un entorno rápido de scripts de servidor que permite crear rápidamente sólidos sitios y aplicaciones para Internet sin necesidad de un largo periodo de aprendizaje. ColdFusion MX no necesita que se cree código en lenguajes de programación tradicionales (por ejemplo, C/C++, Java y XML), aunque es compatible con ellos.

La edición de desarrollo de ColdFusion MX para Windows puede instalarse a efectos de evaluación. Puede desarrollar y probar aplicaciones Web en el servidor local y en una dirección IP remota. Esta edición no tiene licencia para el despliegue. Para obtener información sobre cómo instalar esta edición, consulte el Capítulo 16, “Instalación de Macromedia ColdFusion MX Server Developer Edition”, en la página 391.

Si desea seguir un tutorial rápido sobre cómo crear una aplicación ColdFusion en Macromedia Dreamweaver MX, consulte “Tutorial 3 de Dreamweaver: Creación de una aplicación Web” en la página 126.

Macromedia ColdFusion MX consta de los siguientes componentes principales:

- ColdFusion MX Server
- ColdFusion Markup Language (CFML) y ActionScript de servidor
- ColdFusion Administrator

Las secciones siguientes describen estos componentes principales con más detalle.

### ColdFusion MX Server

ColdFusion MX es un programa de software de servidor que reside en el mismo equipo que el software de servidor Web. Es el programa que analiza (lee e interpreta) y procesa las instrucciones que se suministran. Estas instrucciones se pasan a ColdFusion mediante páginas ColdFusion, que utilizan la extensión de archivo .cfm o .cfc. Una página ColdFusion es similar a una página HTML, pero contiene etiquetas especiales que indican al servidor ColdFusion que realice operaciones específicas.

### ColdFusion Markup Language

ColdFusion Markup Language (CFML) es un lenguaje basado en etiquetas, similar a HTML, que utiliza etiquetas y funciones especiales para interactuar con recursos de servidor y generar páginas dinámicamente. Con CFML, puede mejorar los archivos HTML estándar con comandos de base de datos, operadores condicionales y funciones de formato de alto nivel, y producir rápidamente aplicaciones fáciles de mantener.

CFML es similar a HTML: incluye etiquetas de inicio y final, y cada etiqueta está delimitada por paréntesis angulares. Todas las etiquetas finales van precedidas por una barra inclinada (/), y todos los nombres de etiqueta van precedidos por cf. He aquí un ejemplo:

```
<cfnombreetiquetainicio> </cfnombreetiquetafin>
```

## Creación de aplicaciones ColdFusion con CFML

Las aplicaciones ColdFusion se crean como una serie de páginas que utilizan CFML. Los desarrolladores pueden extender este lenguaje mediante la creación de etiquetas propias personalizadas o funciones definidas por el usuario (UDF), o mediante la integración de componentes COM, C++ y Java (tales como bibliotecas de etiquetas JSP).

## Creación de aplicaciones ColdFusion con ActionScript de servidor

ColdFusion MX se conecta a Macromedia Flash Player 6, lo que proporciona el entorno ideal para integrar interfaces de Macromedia Flash con datos y aplicaciones de servidor. La compatibilidad con ActionScript de servidor permite que los desarrolladores de Macromedia Flash integren fácilmente su trabajo con el de los desarrolladores de aplicaciones, o que desarrollen soluciones dinámicas completas por sí mismos.

## Interacción de ColdFusion con orígenes de datos

Las aplicaciones ColdFusion pueden interactuar con cualquier base de datos compatible con un controlador basado en la tecnología JDBC. Un controlador basado en la tecnología JDBC utiliza un lenguaje de programación de aplicaciones (API) para ejecutar instrucciones SQL sobre bases de datos en la mayor parte de las plataformas. Sin embargo, ColdFusion no está limitado a los orígenes de datos JDBC. También puede interactuar con orígenes de datos ODBC (Open Database Connectivity) mediante ODBC Socket, un controlador que interactúa con un controlador ODBC existente.

## Herramientas de desarrollo de ColdFusion

Aunque puede crear el código para la aplicación ColdFusion con el Bloc de notas o cualquier editor HTML, Macromedia recomienda el uso de Macromedia Dreamweaver MX para crear las aplicaciones. Dreamweaver MX ofrece funciones y asistentes que mejoran el desarrollo para ColdFusion.

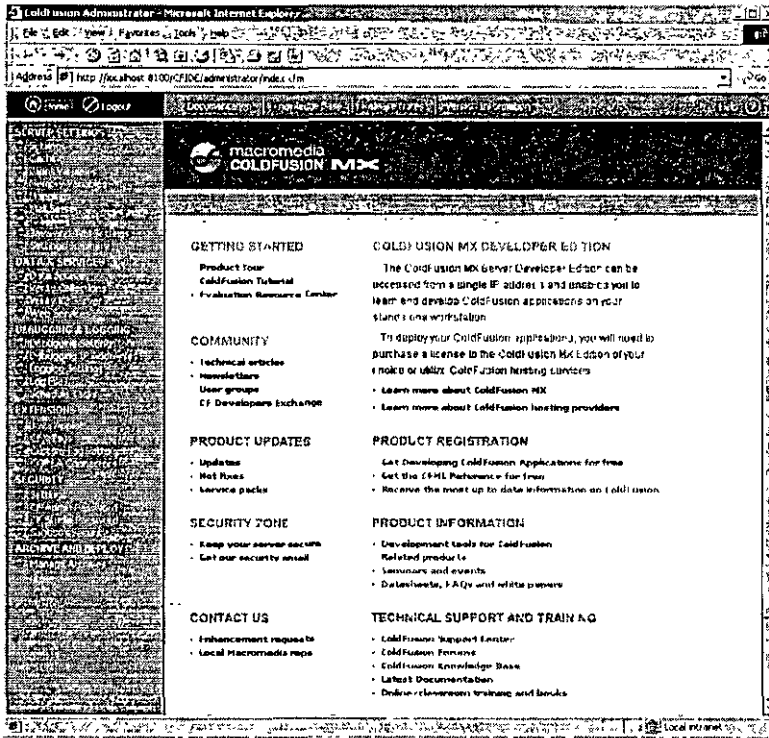
## Cómo procesa las páginas ColdFusion

Los pasos siguientes explican cómo se procesa una página ColdFusion en el servidor de ColdFusion:

- 1 El servidor ColdFusion examina el contenido de la página y busca las siguientes instrucciones ColdFusion:
  - Etiquetas que empiecen por cf
  - Variables y funciones que siempre estén rodeadas por signos de número (#)
- 2 Si el servidor de ColdFusion encuentra texto HTML o texto sencillo en la página, el servidor ColdFusion lo devuelve al servidor Web sin ninguna alteración.
- 3 El servidor ColdFusion procesa todas las instrucciones ColdFusion que encuentra y devuelve los resultados restantes al servidor Web. A continuación, el servidor Web envía los resultados completos al navegador.

## ColdFusion Administrator

ColdFusion Administrator se utiliza para configurar y mantener el servidor de aplicaciones ColdFusion. Se trata de una aplicación basada en Web a la que se puede tener acceso mediante cualquier navegador Web, desde cualquier equipo que disponga de una conexión a Internet.



Con ColdFusion Administrator puede administrar las siguientes opciones de configuración:

- Orígenes de datos ColdFusion
- Resultados de depuración
- Configuración de servidor
- Seguridad de la aplicación

## Principales ventajas y funciones de ColdFusion

Con ColdFusion MX es fácil desarrollar aplicaciones en tiempo récord. ColdFusion MX ofrece potentes capacidades para Internet en un entorno de scripts de servidor fácil de aprender y muy productivo.

- Un lenguaje intuitivo, basado en etiquetas, necesita menos líneas de código, puesto que gestiona automáticamente las tareas de programación de bajo nivel y simplifica la reutilización del código.
- El nuevo ActionScript de servidor permite a los desarrolladores de Macromedia Flash utilizar el mismo lenguaje de scripts tanto para la lógica de cliente como para la de servidor.
- La compatibilidad completa con las nuevas funciones de ColdFusion MX dentro del entorno de desarrollo de Dreamweaver MX incluye potentes funciones de diseño visual y creación de prototipos, capacidades mejoradas de edición de código y desarrollo, y depuración integrada.

ColdFusion MX permite ofrecer a los usuarios una experiencia más satisfactoria. Proporciona una sólida arquitectura y una amplia gama de capacidades incorporadas que ofrecen alto rendimiento y escalabilidad, y que mejoran las aplicaciones con funcionalidad avanzada.

- Los servicios de aplicación completamente integrados permiten agregar a las aplicaciones búsquedas de texto completo, creación dinámica de gráficos y conectividad de alto rendimiento con Macromedia Flash.
- Una innovadora arquitectura ofrece la escalabilidad, fiabilidad y potencia de la plataforma Java sin su complejidad.
- Las bibliotecas de etiquetas personalizadas, los componentes reutilizables, Java/C++ y miles de complementos de terceros disponibles permiten una capacidad de ampliación ilimitada.

ColdFusion MX es compatible con los protocolos estándar del sector y las plataformas más comunes, y se integra fácilmente con la infraestructura de tecnología existente.

- ColdFusion MX proporciona una alta integración con todos los principales estándares de Internet y modelos de componentes, entre ellos XML, servicios Web, Java, .NET/COM y CORBA.
- Con ColdFusion MX es posible desarrollar y desplegar aplicaciones en un servidor ColdFusion MX autónomo o en los principales servidores de aplicaciones Java, como por ejemplo IBM WebSphere.
- ColdFusion MX es compatible con los principales sistemas operativos de servidor, software de servidor Web, servidores de correo, servidores de directorios, sistemas de archivos y sistemas de administración de bases de datos relacionales.



## **Novedades en ColdFusion MX Server**

ColdFusion MX presenta un conjunto de innovaciones que aceleran el desarrollo y permiten un fácil acceso y utilización de potentes tecnologías nuevas.

Entre las interesantes funciones de ColdFusion MX se incluyen las siguientes:

- Compatibilidad nativa con CFML para analizar, manipular y crear XML
- Componentes de ColdFusion para organizar mejor las aplicaciones y reutilizar el código
- Creación y consumo sencillos de servicios Web
- Integración mejorada con Java, Macromedia Flash MX y Microsoft .NET
- Capacidad de crear archivos ActionScript que residen en el servidor
- Compatibilidad UNICODE y compatibilidad extendida para configuraciones regionales ajenas a EE.UU
- Mayor flexibilidad en el despliegue

Para obtener información detallada sobre éstas y otras interesantes funciones y mejoras, consulte <http://www.macromedia.com/software/coldfusion/>.

## **Funciones de integración de ColdFusion MX**

Esta versión mejora en gran medida la capacidad de ColdFusion para trabajar de forma más productiva dentro de la familia de productos MX. Además, la aplicación amplía también su alcance a las plataformas de Internet basadas en estándares.

### **Utilización de ColdFusion MX con Dreamweaver MX**

ColdFusion MX ofrece una integración más estrecha con Dreamweaver MX para la creación y depuración de sitios Web dinámicos y aplicaciones con CFML y HTML. Para obtener información sobre la creación de un sitio Web mediante Dreamweaver y ColdFusion, consulte "Tutorial 3 de Dreamweaver: Creación de una aplicación Web" en la página 126.

### **Utilización de ColdFusion MX con Flash MX**

ColdFusion MX proporciona también mejor integración con Macromedia Flash MX para la creación de aplicaciones para Internet de alto rendimiento que aprovechan la interactividad y la portabilidad de Macromedia Flash Player en la creación de interfaces de usuario para Internet de próxima generación.

ColdFusion MX ofrece conectividad nativa con Flash, lo que permite crear aplicaciones Internet mediante Macromedia Flash MX y ColdFusion MX. Esta capacidad nativa garantiza que las aplicaciones visuales creadas con Flash MX puedan interactuar fácilmente con ColdFusion MX de forma eficaz, segura y fiable. Flash utiliza Action Message Format (AMF) sobre HTTP, lo que permite una transferencia de datos rápida, ligera y binaria entre el cliente Flash y ColdFusion MX.

Para crear aplicaciones ColdFusion con una interfaz Flash, debe utilizar Flash MX y ActionScript. Flash MX incluye comandos ActionScript que conectan los componentes ColdFusion (CFC) y las páginas ColdFusion. Mediante el depurador de aplicaciones Flash MX, es posible seguir la lógica de las aplicaciones mientras se ejecutan entre Flash y ColdFusion. Esta nueva capacidad permite a los desarrolladores crear aplicaciones completas orientadas a datos en ActionScript. Estas aplicaciones se ejecutan en el cliente Flash y en el servidor ColdFusion. Para más información acerca de la utilización de Flash MX, consulte la Ayuda de Flash.

## Integración de ColdFusion MX con las tecnologías Web

ColdFusion MX presenta la capacidad de publicar y consumir fácilmente servicios Web XML basados en estándares desde el entorno ColdFusion MX. Los servicios Web desempeñan un papel central en la iniciativa .NET de Microsoft. También gozan de un fuerte respaldo por parte de otros proveedores de primera línea, entre ellos Sun Microsystems, mediante la iniciativa Sun ONE, e IBM mediante IBM Web Services.

Los desarrolladores que utilizan ColdFusion MX pueden integrar ahora CFML más fácilmente con los componentes y aplicaciones Java. Como resultado, ColdFusion MX simplifica la colaboración entre los desarrolladores de Java y los de CFML, y permite que los usuarios dividan más fácilmente su lógica de aplicación entre componentes escritos en CFML y componentes adicionales escritos en Java. Esta estrecha integración con las tecnologías de la plataforma Java permite también que ColdFusion MX aproveche al máximo las ventajas de los servicios de integración que ofrecen servidores de aplicaciones de otros fabricantes, tales como conectores de herencia o middleware de mensajería.

## Componentes de ColdFusion

ColdFusion MX incorpora una nueva tecnología que faculta a los desarrolladores de aplicaciones para crear fácilmente aplicaciones basadas en componentes, que pueden ser utilizadas por clientes multimedia tales como los servicios Web, y que permite un modelo de desarrollo y despliegue más escalable. Componentes de ColdFusion (CFC) ofrece un modelo sencillo aunque potente para el desarrollo rápido de componentes Web. El modelo CFC resulta inmediatamente accesible para los desarrolladores conocedores de lenguajes de scripts tales como ColdFusion Markup Language, JavaScript y PHP.

Dentro de una aplicación local que se ejecuta en el servidor, CFC permite que los programadores empaqueten funcionalidad de forma reutilizable, lo que produce un código mejor estructurado, un desarrollo en equipo más sencillo y sistemas de mantenimiento más fácil. También proporciona a los desarrolladores un medio para encapsular funcionalidad compleja de forma que la puedan utilizar otros desarrolladores. El método de componentes puede acomodar fácilmente procesos complejos para el acceso a datos de clientes.

## Aprendizaje de ColdFusion MX

Macromedia asume el compromiso de establecer el estándar de asistencia al usuario en formación para desarrolladores, documentación, soporte técnico y servicios profesionales. El sitio Web de Macromedia se ha diseñado para proporcionar acceso rápido a toda la gama de recursos en línea. La tabla siguiente muestra la ubicación de estos recursos.

Recurso	Descripción	URL
Sitio Web de Macromedia	Información general sobre los productos y servicios de Macromedia	<a href="http://www.macromedia.com">http://www.macromedia.com</a>
Información sobre ColdFusion	Información detallada sobre el producto ColdFusion y temas relacionados	<a href="http://www.macromedia.com/coldfusion">http://www.macromedia.com/coldfusion</a>
Centro de soporte de Macromedia ColdFusion	Programas de soporte profesional que ofrece Macromedia	<a href="http://www.macromedia.com/support/coldfusion">http://www.macromedia.com/support/coldfusion</a>
Foro en línea de ColdFusion	Puede tener acceso a programadores de ColdFusion experimentados mediante la participación en los Foros en línea, donde puede publicar mensajes y leer respuestas sobre muchos temas relacionados con ColdFusion	<a href="http://webforums.macromedia.com/coldfusion/">http://webforums.macromedia.com/coldfusion/</a>
Soporte para la instalación	Soporte para temas relacionados con la instalación de todos los productos de Macromedia	<a href="http://www.macromedia.com/support/coldfusion/installation.html">http://www.macromedia.com/support/coldfusion/installation.html</a>
Formación	Información sobre clases, formación en las instalaciones del cliente y cursos en línea ofrecidos por Macromedia	<a href="http://www.macromedia.com/support/training">http://www.macromedia.com/support/training</a>
Recursos para desarrolladores	Todos los recursos que necesita para estar al día en el desarrollo para ColdFusion, incluidos grupos de debate en línea, base de conocimientos, documentos técnicos, etc.	<a href="http://www.macromedia.com/desdev/developer/">http://www.macromedia.com/desdev/developer/</a>
Servicio de referencia	Sugerencias sobre desarrollo, artículos, documentación y libros blancos	<a href="http://www.macromedia.com/v1/developer/TechnologyReference/index.cfm">http://www.macromedia.com/v1/developer/TechnologyReference/index.cfm</a>
Macromedia Alliance	Conexión con la red creciente de proveedores de soluciones, desarrolladores de aplicaciones, distribuidores y servicios de alojamiento dedicados a la creación de soluciones con ColdFusion	<a href="http://www.macromedia.com/partners/">http://www.macromedia.com/partners/</a>

# ÍNDICE ALFABÉTICO

## A

- acceder a una base de datos 45
  - accesibilidad
    - con Dreamweaver MX y Flash MX 71
    - Dreamweaver MX 17
    - en la familia de productos Studio MX 17
    - Fireworks MX 18
    - Flash MX 18
    - FreeHand 19
    - garantizar 71
  - acción Detener en Flash MX 383
  - acción Imprimir en Flash MX 383
  - acción Iniciar/Detener arrastre en Flash MX 383
  - acción Pantalla completa en Flash MX 383
  - acción Reproducir en Flash MX 383
  - ActionScript 38
    - cargar archivos de sonido con 170
    - consejos de códigos con 170
    - creación de aplicaciones con 396
    - depurador de 170
    - mostrar el panel Referencia de ActionScript 174
  - administración de proyectos con Sitespring 29
  - álbumes de fotos Web, crear 158
  - ampliación
    - Dreamweaver MX 84
    - Fireworks MX 246
  - animación
    - configuración de Fireworks MX para 316
    - controles de Flash Player para 230
    - crear 381
    - editar en Fireworks 319
    - exportar Fireworks como archivos SWF de
      - Flash 328
    - fotograma a fotograma e interpolada 62
  - aplicaciones
    - creación en ColdFusion con ActionScript de
      - servidor 396
    - creación en ColdFusion MX con CFML 396
    - dinámicas de Internet, desarrollar 48
    - Internet 36
    - intranet 36
    - Véase también* aplicaciones Web
  - aplicaciones dinámicas de Internet
    - bases de datos y 51
    - crear activos en Flash MX 67
    - desarrollar 48
    - HTML y 53
  - aplicaciones para intranet 36
  - aplicaciones Web
    - aspectos básicos 39, 43
    - configurar servidores 53
    - creación en ColdFusion MX con CFML 396
    - definición 42
    - ejemplo 39
    - flujo de trabajo y 12
    - JavaScript en 38
    - términos utilizados con frecuencia 41
    - usos comunes de 39
  - archivos EPS en archivos FreeHand importados 235
  - ayuda
    - Dreamweaver MX 83
    - Fireworks MX 245
    - Flash MX 172
    - FreeHand 340
    - obtener en el panel Respuestas 28
- ## B
- barras de herramientas
    - Controlador, en FreeHand 387
    - Documento, en Dreamweaver 80
    - Estándar, en Dreamweaver 80
  - barras de navegación, en Fireworks MX 243

- bases de datos
  - acceder 45
  - ColdFusion MX, interacción con 396
  - consultas de base de datos 41, 45
  - controladores de base de datos 45
  - definición 41
  - relacional, definición 42
  - servidores de aplicaciones y 45
- bibliotecas 62
- borones, en Flash MX 229
- buscar
  - Ayuda de Dreamweaver 83
  - Ayuda de Flash 173
- C**
- capas, para animación 381
- Centro de soporte
  - ColdFusion MX 401
  - Dreamweaver MX 84
  - Fireworks MX 245
  - Flash MX 174
  - FreeHand 340
- CFML (ColdFusion Markup Language) 395
- ColdFusion MX Server 391
  - administración 393
  - aprendizaje 401
  - Centro de soporte 401
  - ColdFusion Markup Language (CFML) 395
  - Componentes 400
  - confirmación de la instalación de 393
  - creación de aplicaciones con ActionScript de servidor 396
  - creación de aplicaciones con CFML 396
  - herramientas de desarrollo 396
  - instalar 392
  - integración con otros productos de Studio MX 26, 399
  - integración con tecnologías Web 400
  - interacción con orígenes de datos 396
  - nuevas funciones 399
  - principales ventajas y funciones de 398
  - procesar páginas 396
  - requisitos del sistema para Windows 391
  - utilizar con Dreamweaver MX 399
  - utilizar con Flash MX 399
- Colocar, opción de animación 382
- componentes
  - en ColdFusion MX Server 400
  - en Flash 170
  - Previsualización dinámica para, en Flash 170
- comportamientos, en Dreamweaver MX 316
- comprobación del sitio en Dreamweaver MX 74
- comprobación y validación de HTML y JavaScript en Dreamweaver MX 72
- configurar el entorno de desarrollo 53
- contacto con Macromedia 19
- Control, menú de FreeHand 387
- copiar y pegar
  - gráficos de Fireworks MX en Flash MX 327
  - gráficos de FreeHand en Fireworks MX 332
  - HTML de Fireworks MX en Dreamweaver MX 157, 311
  - vectores de Fireworks MX en FreeHand 333
- crear
  - activos de aplicación 64
  - activos de aplicación dinámica de Internet con Flash MX 67
  - activos de contenido 60
  - álbumes de fotos Web 158
  - aplicaciones ColdFusion MX con ActionScript de servidor 396
  - aplicaciones ColdFusion MX con CFML 396
  - bases de datos 51
  - disposiciones de página en Dreamweaver MX 59
  - elementos multimedia con Flash MX 61
  - imágenes en FreeHand y Fireworks MX 60
  - muestra de páginas con FreeHand 57
  - páginas dinámicas en Dreamweaver MX 64
  - pantallas de muestra con Flash 58
  - plantillas y bibliotecas para la reutilización de activos 62
- crear boceto de navegación del sitio en Freehand 52
- crear páginas dinámicas 47
- Crear, opción de animación 382
- D**
- definición del sitio en Dreamweaver MX 54
- depurar
  - páginas dinámicas en Dreamweaver MX 72
  - películas Flash 73
- desarrollar aplicaciones dinámicas de Internet 48
- Design Notes para la integración de Dreamweaver MX y Fireworks MX 321
- desplegar archivos de sitio en un servidor con Dreamweaver MX 75
- Dirección inversa, opción de animación 382
- disposiciones de página
  - crear 59
  - muestras de 56
  - plantillas para 62
- disposiciones para páginas Web 59

## Dreamweaver MX

- actualizar archivos de película Flash MX para 231
- ampliación 84
- Ayuda 83
- Centro de soporte 84
- Design Notes 321
- grupo de debate 84
- integración con Fireworks MX 158
- integración con otros productos de Studio MX 22
- nuevas características de 79
- Roundtrip HTML 314

## E

- editar objetos y documentos con el inspector de propiedades 27
- ensamblado de activos en Dreamweaver MX 69
- ensamblado, prueba y despliegue de sitios Web 69
- espacio de trabajo de la familia de productos Macromedia Studio MX 27
- establecer
  - objetivos del sitio 50
  - orígenes de datos ColdFusion 55
  - sistema de control de fuentes en Dreamweaver MX 56
- Estela, opción de animación 382
- exportar
  - archivos de Fireworks MX a Dreamweaver MX 323
  - archivos de Fireworks MX a Flash MX 328
  - archivos de Fireworks MX en FreeHand 333
  - archivos SWF 384, 387
- Extension Manager, instalar 27

## F

- Fireworks MX
  - ampliación 246
  - aprendizaje 245
  - Ayuda 245
  - Centro de soporte 245
  - colocar HTML en HomeSite+ 322
  - colocar imágenes en HomeSite+ 322
  - Design Notes 321
  - exportar a Dreamweaver MX 323
  - exportar archivos a Flash MX 328
  - exportar archivos a FreeHand 333
  - grupo de debate 245
  - iniciar desde Dreamweaver MX 315
  - integración con FreeHand 331
  - integración con otros productos de Studio MX 24
  - panel Respuestas 245
  - Roundtrip HTML 314
  - utilizar información sobre herramientas 245

## Flash MX

- actualizar archivos de película para Dreamweaver MX 231
- archivos EPS en archivos FreeHand importados 235
- Ayuda 172
- cambiar la configuración de la película 387
- Cargar película, acción 383
- Centro de soporte 174
- Descargar película, acción 383
- Detener, acción 383
- imágenes en escala de grises en archivos FreeHand importados 234
- Imprimir, acción 383
- Indicar destino, acción 383
- Iniciar/Detener arrastre, acción 383
- integración con FreeHand 234, 235
- integración con otros productos de Studio MX 23
- Ir a, acción 383
- Pantalla completa, acción 383
- rellenos con degradado en archivos FreeHand importados 234
- Reproducir, acción 383
- formato de archivo PNG
  - cuadro de diálogo Configuración de importación 237
  - transparencia 329
- FreeHand
  - aprendizaje 340
  - capas, en animación 381
  - Centro de soporte 340
  - Control, menú 387
  - integración con Flash MX 384
  - integración con otros productos de Studio MX 25
  - navegadores recomendados para la ayuda 340
  - protocolo IPTC 339
  - Xtra Liberar por capas 381
- FTP (Protocolo de transferencia de archivos) 36
- funciones de integración
  - actualizar archivos de película Flash MX para Dreamweaver MX 231
  - Design Notes de Dreamweaver MX y Fireworks MX 321
  - Dreamweaver MX y Fireworks MX 158
  - Fireworks MX 24
  - Flash MX 23
  - FreeHand 25
  - FreeHand con Flash MX 384
  - insertar HTML de Fireworks MX en Dreamweaver MX 310
  - insertar imágenes de Fireworks MX en Dreamweaver MX 152

- fusiones
  - animar 381
  - en archivos FreeHand importados 234
- G**
- gráficos
  - colocar Fireworks en FreeHand 333
  - copiar Fireworks en Flash 327
  - importar Fireworks en Flash 325
  - importar FreeHand en Fireworks 331
- grupos de debate
  - Dreamweaver MX 84
  - Fireworks MX 245
- grupos, animar 381
- H**
- Herramientas, panel 29
- HomeSite+
  - colocar HTML de Fireworks en 322
  - colocar imágenes de Fireworks en 322
- HTML
  - código fuente 85
  - copiar y pegar código fuente desde Fireworks MX a Dreamweaver MX 157
  - definición 37
  - insertar desde Fireworks MX en Dreamweaver 310
  - Roundtrip 314
- I**
- imágenes
  - cambiar tamaño en Fireworks MX 318
  - copiar Fireworks en Flash 327
  - editar Fireworks MX en HomeSite 324
  - importar Fireworks en Flash 325
  - importar FreeHand en Fireworks 331
  - optimizar en Fireworks MX 155
- imágenes en escala de grises en archivos FreeHand importados 234
- Información de archivo, cuadro de diálogo 339
- insertar
  - HTML de Fireworks MX en Dreamweaver MX 310
  - imágenes de Fireworks MX en Dreamweaver MX 152, 308
- inspector de propiedades, editar objetos y documentos con el 27
- instalar
  - ColdFusion MX Server 392
  - ColdFusion MX Server, soporte 401
  - Extension Manager 27
  - Macromedia Studio MX en Macintosh 15
  - Macromedia Studio MX en Windows 13
- Internet
  - aplicaciones, definición 36
  - aspectos básicos 35
- J**
- JavaScript
  - en aplicaciones Web 38
  - en Fireworks MX 241
- juegos de registros, definición 42
- L**
- licencias, prevención de infracciones de red 15
- M**
- Macintosh, instalación de Macromedia Studio MX en 15
- Macromedia Studio MX
  - accesibilidad 17
  - aprendizaje 16
  - espacio de trabajo de 27
  - instalación en Macintosh 15
  - instalación en Windows 13
  - manipulación de funciones compartidas 27
  - paneles, manipulación de 30
  - registrar 16
- Macromedia, contacto 19
- mantener y actualizar sitios Web 76
- material de referencia 85
- Material de referencia de CGI 85
- menús comunes, utilizar 29
- menús emergentes
  - abrir Fireworks en Dreamweaver 155
  - Dreamweaver 80
  - Fireworks 244
- métodos abreviados del teclado comunes, utilizar 29

## **N**

### navegación

- crear bocetos para sitios Web 52
- en Flash MX 170, 229

### navegadores

- para la Ayuda de Flash 172
- para la Ayuda de FreeHand 340
- Web 37
- Véase también* navegadores Web

### navegadores Web

- definición 37
- JavaScript y 38
- procesar páginas dinámicas en 44
- procesar páginas estáticas en 44
- solicitudes de 36
- ver código fuente con 38

## **O**

### Opciones, menú 30

### optimizar imágenes de Fireworks MX 155

## **P**

### páginas dinámicas

- aplicaciones Web y 39
- crear 47
- crear en Dreamweaver MX 64
- definición 41
- depurar en Dreamweaver MX 72
- procesamiento en ColdFusion MX 396
- procesar 44
- servidores de aplicaciones y 45
- tecnologías de servidor y 42

### páginas estáticas

- aplicaciones Web y 44
- definición 42
- HTML y 43
- solicitudes de servidor de 44

### páginas Web

- definición 37
- plantillas y bibliotecas para 62
- procesamiento dinámico en ColdFusion MX 396
- procesar dinámicas 44
- procesar estáticas 43

### panel de navegación, en FreeHand 337, 383

### paneles

- Activos, en Dreamweaver MX 69
- Biblioteca, en Flash MX 63
- Herramientas 29
- manipulación de, en Studio MX 30
- Respuestas 28
- Respuestas, en Fireworks MX 245
- Sitio, en Dreamweaver MX 54, 56, 76
- Vinculaciones, en Dreamweaver MX 65

### películas SWF 384

### planificar

- diseño de páginas y pantallas 56
- sitios Web 50

### plantillas 62

### preferencias, inicio y edición en Fireworks MX 151, 321

### previsualización

- animaciones de Fireworks MX 319
- objetos Flash 23
- películas Flash 25, 162

### procesar

- páginas Web dinámicas 44
- páginas Web estáticas 43

### protocolo IPTC 339

## **R**

### recursos informativos sobre tecnologías Web 85

### redes de área extensa (WAN) 36

### redes de área local (LAN) 36

### registrar Macromedia Studio MX 16

### rellenos con degradado en archivos FreeHand importados 234

### requisitos de orígenes de datos, determinar 51

### requisitos del sistema para ColdFusion MX Server 391

### Respuestas, panel 28

## **S**

### Secuencia, opción de animación 382

### Servidor ColdFusion MX

- usuarios de versiones localizadas 13

### servidores de aplicaciones 44

- bases de datos y 45
- definición 41

### servidores. *Véase* servidores Web

### servidores Web

- conexión y comunicación con hosts 36
- configurar 53
- definición 36, 42
- tecnologías de servidor y 42

### sistemas de administración de bases de datos, definición 41



Sitespring, acceso para la administración de proyectos 29

Sitio, panel de Dreamweaver MX 54

sitios. *Véase* sitios Web

sitios Web

accesibilidad y 71

comprobación de código HTML y JavaScript en 72

comprobación en Dreamweaver MX 74

contenido de 60

crear boceto de navegación para 52

crear imágenes para 60

definir 36, 54

desplegar 69

diseño de página para 56

ensamblado de activos para 69

entorno de desarrollo para 53

establecer objetivos para 50

mantener y actualizar 76

material de referencia 85

muestras de 57

páginas dinámicas en 64

panel Sitio y 54

películas Flash en 61

planificar 50

requisitos de origen de datos 51

sistema de control de fuentes para archivos 56

Studio MX. *Véase* Macromedia Studio MX

## **T**

tablas, en Fireworks MX 315

texto

animar en FreeHand 381

corrección ortográfica en Fireworks 243

en animación Flash 232

en Fireworks 237, 243

en FreeHand 235

exportar desde FreeHand 385

importar texto de Fireworks en Flash 326

importar texto de Flash en Dreamweaver 229

Photoshop 245

transparencia en archivos PNG 329

tutoriales

Dreamweaver MX 87

Fireworks MX 247

Flash MX 177

FreeHand 341

## **U**

URL, definición 38

Usar capas existentes, opción de animación 382

usuarios de versiones localizadas de ColdFusion MX  
Server 13

## **V**

vínculos

actualizar en archivos SWF de Flash MX 163  
de páginas Web 37

## **W**

Windows, instalación de Macromedia Studio MX  
en 13

## **X**

Xtra Liberar por capas en FreeHand 381