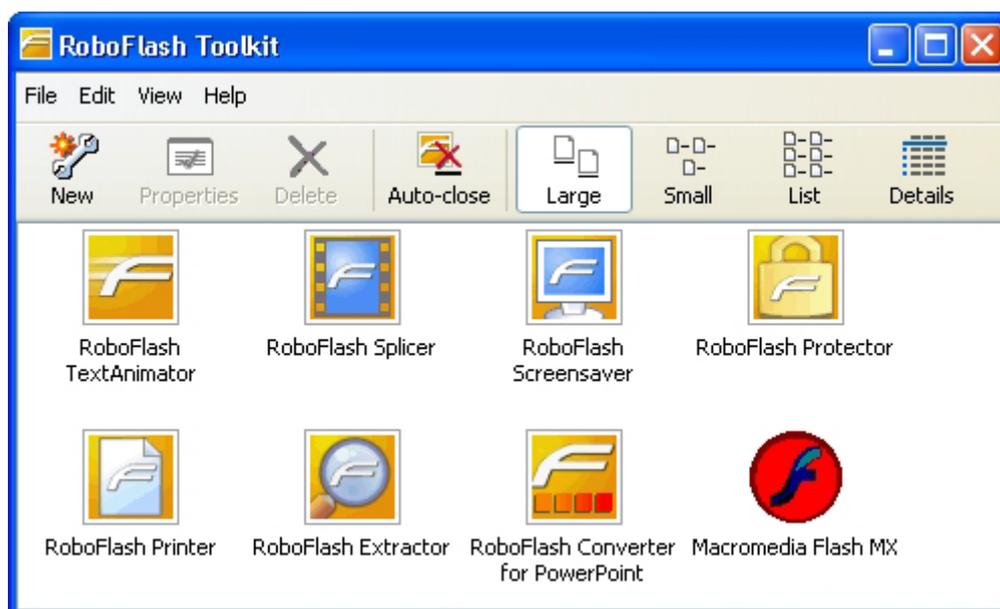


## Tutorial de RoboFlash Toolkit 2.0

RoboFlash Toolkit es una colección de utilidades diseñadas para complementar el diseño de aplicaciones Flash. Incluye las siguientes herramientas:

- **RoboFlash TextAnimator:** para crear animaciones de texto en Flash de una forma rápida y fácil.
- **RoboFlash Splicer:** combina varios archivos SWF, imagenes, sonidos, etc en un solo archivo flash.
- **RoboFlash Screensaver:** diseña protectores de pantalla windows a partir de archivos flash.
- **RoboFlash Protector:** protege la aplicación SWF frente a la descompilación.
- **RoboFlash Printer:** es una impresora virtual para crear archivos SWF a partir de cualquier archivo imprimible.
- **RoboFlash Extractor:** permite extraer los recursos: imágenes, sonidos, clips de película, etc, a partir de un archivo SWF
- **RoboFlash Converter for PowerPoint:** se utiliza para convertir una presentación Powerpoint en un archivo Flash para la web.

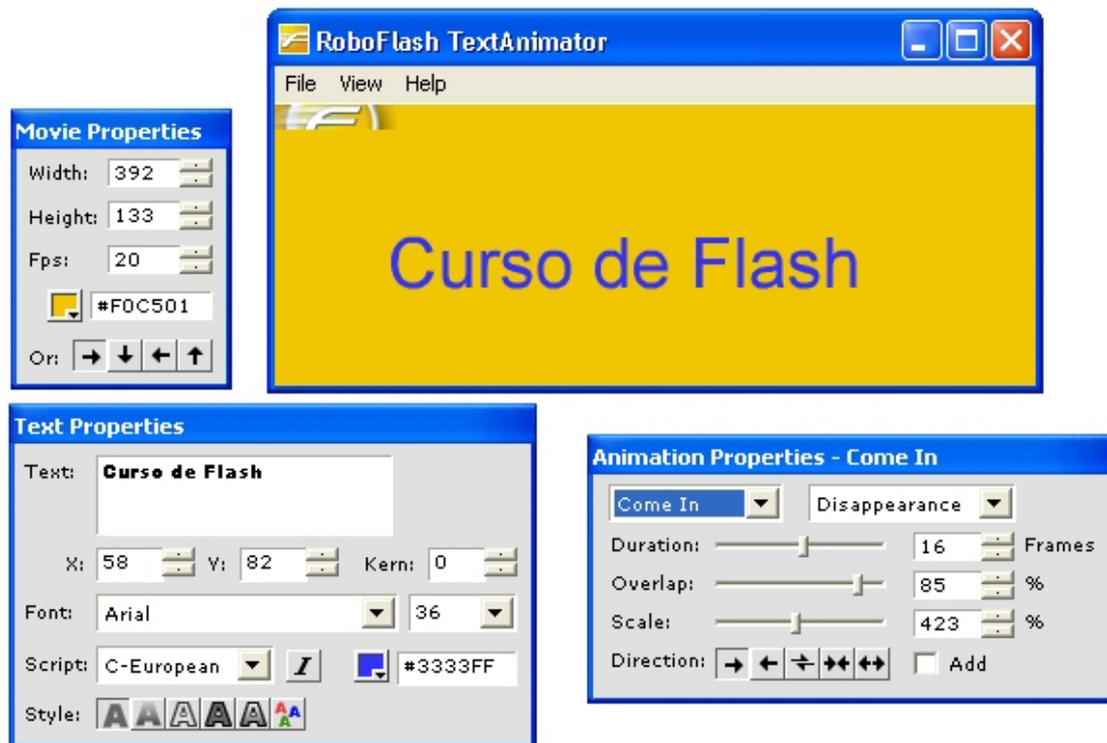
RoboFlash Toolkit dispone de una consola principal desde donde se pueden arrancar todas y cada una de esta utilidades, incluido el propio programa Macromedia Flash.



### 1. RoboFlash TextAnimator.



1. Doble clic en el botón **RoboFlash TextAnimator** en la consola de aplicaciones.
2. En el cuadro **Movie Properties** (Propiedades de película) puedes definir la anchura (**Width**), altura (**Height**), velocidad (**Fps**=fotograma por segundo), color de fondo y orientación del texto.
3. En el cuadro **Text properties** teclea el texto que deseas en la casilla **Text**. En **X** e **Y** introduce las coordenadas en pixels de ubicación del texto en la película. En **Kern** puedes definir la distancia entre caracteres. Elige la fuente y tamaño en la lista desplegable correspondiente. También puedes definir el color de la fuente, estilo y script del texto.



4. En el cuadro **Animation Properties** (Propiedades de la animación) puedes elegir el efecto de texto que deseas y configurar sus parámetros en función del tipo seleccionado.
5. En la ventana **RoboFlash TextAnimator**, selecciona **File > Export movie ...** (Archivo > Exportar película ...) para crear el archivo SWF final que contendrá este texto animado.
6. En el cuadro de diálogo **Save as** que aparece, indica su nombre y ubicación. También puedes seleccionar algunas opciones como **Fullscreen** (pantalla completa), **Loop effect** (efecto bucle), **html** (URL hacia donde se encamina cuando el usuario hace clic sobre él), etc.
7. Pulsa el botón **Guardar** para concluir.
8. Mediante **File > Save Animation As ...** es posible guardar el proyecto de animación de texto definido en un archivo de extensión \*.RTS, específico de RoboFlash TextAnimator, para luego recuperarlo mediante **File > Open Animation ...**

## 2. RoboFlash Splicer.

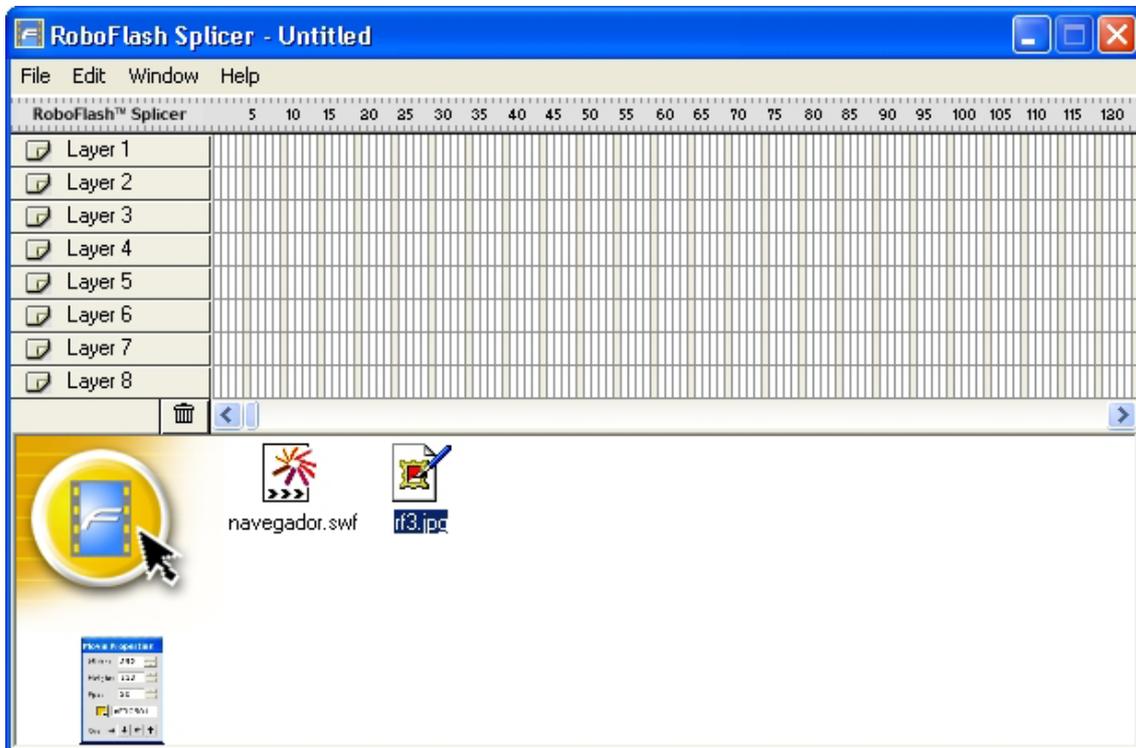


RoboFlash Splicer

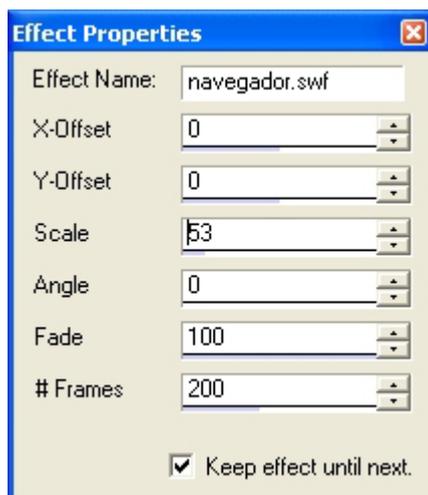
Esta utilidad sirve para combinar archivos flash, imágenes, sonidos, etc en un solo archivo SWF.

1. Haz doble clic sobre el botón **RoboFlash Splicer** en la consola general.
2. En el cuadro de diálogo **Movie Properties** (Propiedades de película) puedes definir la anchura (**Width**), altura (**Height**), velocidad (**Fps**=fotograma por segundo), color de fondo, etc.
3. Utiliza la opción **File > Import File** para importar a este proyecto RoboFlash Splicer, imágenes en formato .BMP, .JPG, etc.; sonidos en formato .MP3; animaciones en formato .SWF, etc.

4. Observa que todos los medios importados se sitúan en la ventana inferior. Haz clic sobre uno para previsualizarlo bajo el logo de RoboFlash Splicer.
5. Para eliminar un medio, haz clic derecho sobre él y elige **Remove** (Eliminar).
6. Pincha y arrastra un elemento para situarlo en la capa que desees (**Layer**). Puedes superponer elementos, uno en cada capa.



7. Para modificar los parámetros de cada medio, haz doble clic sobre él en la capa donde está situado y se muestra el cuadro de diálogo **Effect Properties** (Propiedades del efecto).



8. En la casilla **Effect Name** aparecerá el nombre del elemento multimedia seleccionado. Introduce en **X-Offset** y en **Y-Offset** las coordenadas en píxeles del elemento dentro de la película total.
9. En la casilla **Scale** introduce el % de escala del objeto en la película y en **Angle** los grados de giro.
10. En **Fade** puedes teclear el % de invisibilidad y en **#Frames** teclea el número de fotogramas que durará ese elemento.
11. Activa la casilla **Sep effect until next** para mantener estos valores hasta el próximo cambio de los mismos.
12. Si deseas previsualizar el resultado de tu combinación, elige **Window > Preview** o bien **File > Test in Player**.
13. Para crear el archivo SWF final, selecciona **File > Export as SWF** para definir nombre y ubicación del mismo.

### 3. RoboFlash ScreenSaver.



RoboFlash  
Screensaver

Con esta utilidad puedes diseñar protectores de pantalla windows a partir de animaciones Flash SWF ya creadas.

1. Pulsa con doble clic en el botón **RoboFlash Screensaver** en la consola de RoboFlash.
2. Arranca un asistente con un mensaje de bienvenida: **Welcome ...** Pulsa en el botón **Next >** (Siguiente >)



3. Clic en el icono de la carpeta para localizar el archivo .SWF original a partir del cual se creará el protector de pantalla.
4. Pulsa el botón **Preview Options** (Opciones de previsualización) para definir el aspecto de este protector en la ventana de previsualización en la solapa **Protector de Pantalla** de la ventana **Propiedades** del escritorio de Windows. Aquí puedes elegir un archivo BMP de tu equipo, si deseas que la previsualización sea una imagen fija. Otra opción es **Use screensaver movie as preview** para usar la animación del protector como previsualización. Elige **Use other Flash movie as preview** (Usa otra película Flash como previsualización) para localizar una segunda animación en tu equipo. Para finalizar elige **OK**.
5. Clic en **Settings** (Configuración) para definir el banner de Roboflash, una imagen \*.BMP y un enlace (Hyperlink) que se mostrará cuando el usuario pulse el botón **Configuración** en la ventana **Propiedades** del protector de pantalla en Windows. **OK** para confirmar.
6. Clic en **Advanced** (Avanzado) y activa la casilla **Create an interactive screensaver** para crear un protector interactivo y en la casilla **Keep Screensaver always on top** (Mantener el protector de pantalla siempre encima). Si activas estas dos opciones será necesario que la animación .SWF original disponga de un botón con la orden `fscommand("quit")` para cerrarlo.
7. Pulsa el botón **Next** para continuar.
8. En la casilla **Enter the output directory ...** haz clic en el icono de la carpeta para definir nombre y ubicación del archivo final instalador del protector de pantalla.
9. Clic en el botón **Installer Messages** para personalizar los mensajes que mostrará el instalador al usuario:
  - "This will install the screensaver. Continue?" : Esto instalará el protector de pantalla. Continuar?.
  - "The screensaver is installed.": El protector de pantalla está instalado.

- "Error creating screensaver.": Error creando el protector de pantalla.
- "Installing screensaver...": Instalando el protector de pantalla...



10. Clic en el botón **OK** del cuadro de mensajes del instalador y pulsa el botón **Next >**.
11. Decide qué hará el instalador una vez que haya terminado:
  - **Do nothing:** Nada.
  - **Open display properties:** Abrir el cuadro de propiedades del escritorio.
  - **Start screensaver:** Comenzar el protector de pantalla.
  - **Show readme file:** Mostrar el archivo de texto Readme.
12. Clic en el botón **Next >** y luego en el botón **Finish** para concluir. Al cabo de unos instantes se generará el instalador del protector de pantalla. Clic en el botón **Test Now** para probarlo ahora o bien en el botón **Done** para concluir el proceso.

#### 4. RoboFlash Protector.



RoboFlash Protector

Se utiliza para proteger a una aplicación .SWF frente a la descompilación y reutilización.

1. Doble clic en este botón.
2. En la casilla **Source file name and location**, clic en el botón **Browse** para localizar el archivo .SWF original.
3. En la casilla **Protected output file name and location**, pulsa el botón **Browse** para definir el nombre y carpeta con que se guardará el archivo final protegido.
4. Clic en el botón **Protect** (Proteger) para iniciar el proceso de creación de este archivo.
5. Si el proceso ha tenido éxito se mostrará el mensaje **RoboFlash protector has successfully generation ...** (RoboFlash Protector ha creado con éxito ...)
6. Clic en **Aceptar** para concluir y a continuación en el botón **Close** para cerrar la aplicación.

## 5. RoboFlash Printer.



RoboFlash Printer

Gracias a esta utilidad podrás imprimir cualquier contenido o archivo en la impresora virtual de RoboFlash produciendo al final un archivo .SWF.

1. Doble clic en el botón **RoboFlash Printer**.
2. Desde el explorador de Windows, pincha, arrastra y suelta el archivo que desees sobre la ventana de RoboFlash Printer. Otra opción para arrancar la impresora virtual es elegir **Archivo > Imprimir** desde la aplicación con que se ha creado este archivo (Word, Adobe, etc) y elegir como dispositivo de impresión la impresora **RoboFlash Printer**.
3. En la ventana de visualización del documento en RoboFlash Printer selecciona la opción **Save**. Define nombre y ubicación para el nuevo archivo .SWF que contiene la imagen impresa de este documento.
4. Observa que en el SWF final, se añade automáticamente una barra de herramientas que facilita la navegación entre las páginas en el .SWF resultante.

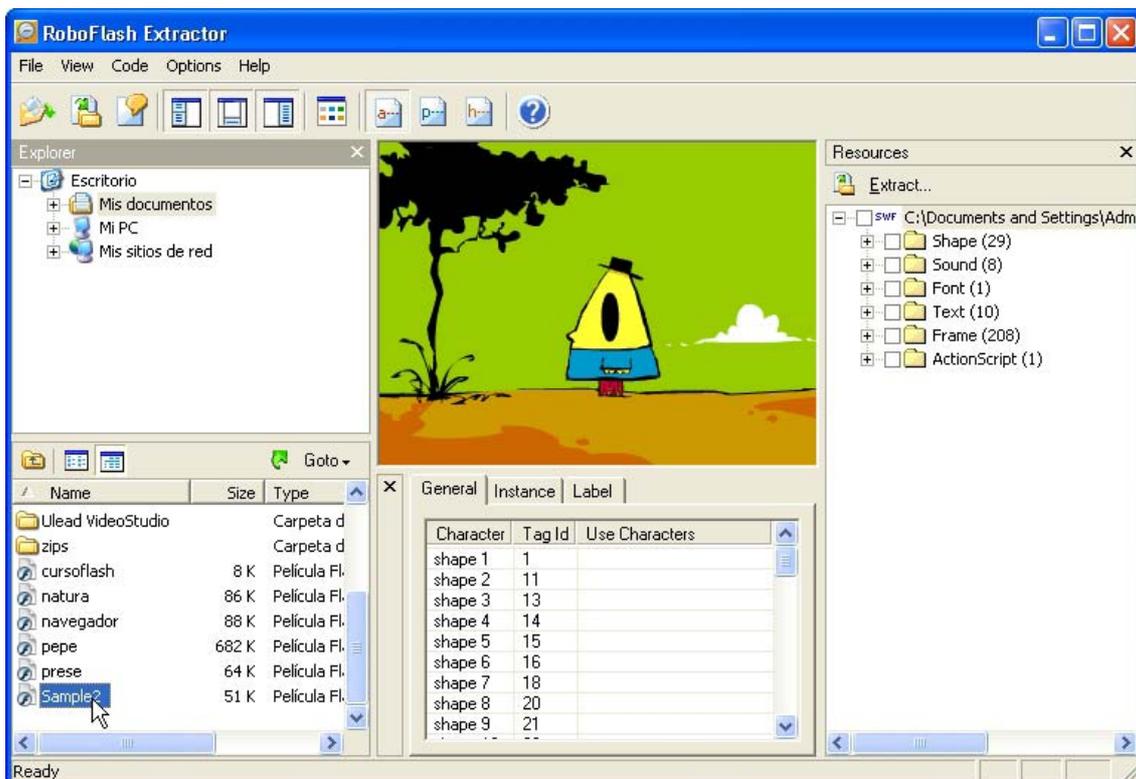
## 6. RoboFlash Extractor.



RoboFlash Extractor

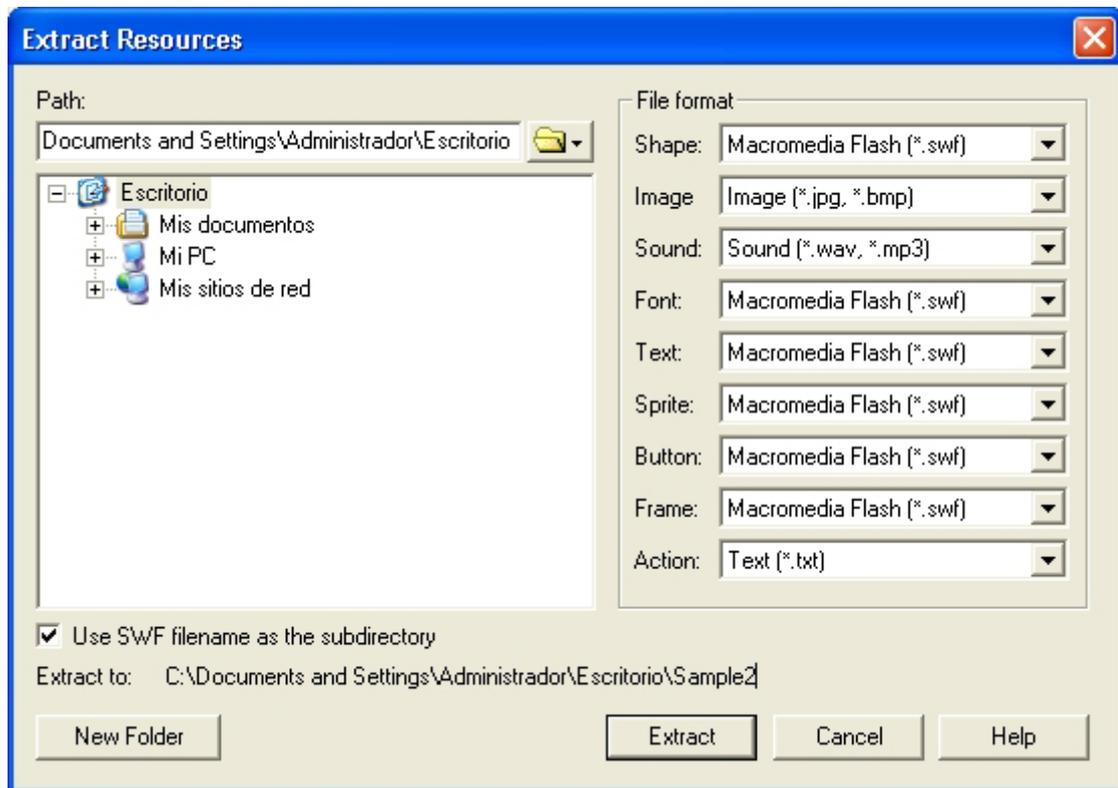
Esta aplicación permite extraer los recursos: imágenes, sonidos, clips de película, etc, a partir de un archivo SWF .

1. Doble clic en el botón **RoboFlash Extractor**.
2. En el cuadro **Explorer** haz clic para seleccionar la carpeta donde se encuentra el archivo \*.SWF .



3. En la columna inferior izquierda se muestran los archivos SWF que contiene la carpeta seleccionada en el **Explorer** superior. Observa que al elegir un archivo, su contenido se muestra en la ventana de previsualización.

4. En el panel **Resources** situado en la columna derecha abre la carpeta del recurso/s buscados: **Shape** (Formas), **Sound** (Sonidos), **Font** (Fuentes), **Text** (Texto), **Frame** (Fotogramas) o **ActionScript** (Código de Script).
5. Selecciona una carpeta completa o varias. Dentro de una carpeta puedes elegir un recurso o varios.
6. Para proceder a la extracción, pulsa el botón **Extract** situado en el encabezado de la lista de recursos.



7. En la casilla **Path** navega para situarte en la carpeta donde desees que se guarden los recursos extraídos.
8. En el panel **File format** podrás definir el formato de los archivos finales.
9. Pulsa el botón **New Folder** para crear una nueva carpeta dentro de la carpeta actualmente seleccionada.
10. Clic en el botón **Extract** para proceder y cierra la ventana de la aplicación.

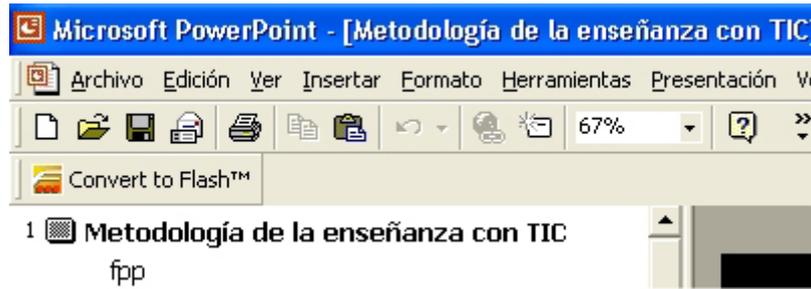
## 7. RoboFlash Converter for PowerPoint



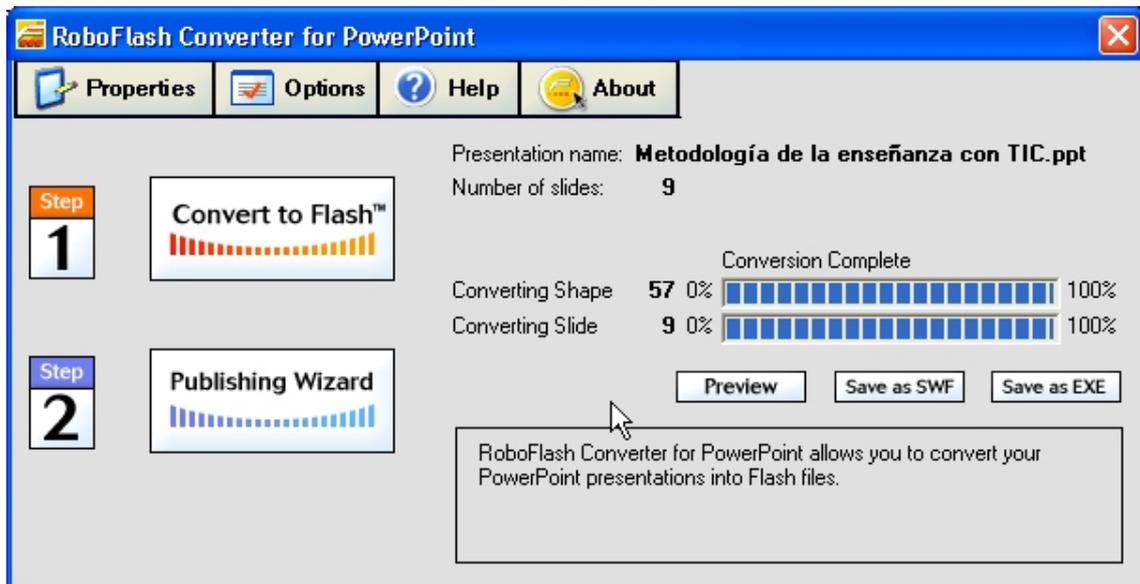
RoboFlash Converter  
for PowerPoint

Utiliza esta utilidad de RoboFlash para crear tus presentaciones en formato .SWF a partir de originales en formato .PPT diseñadas con PowerPoint.

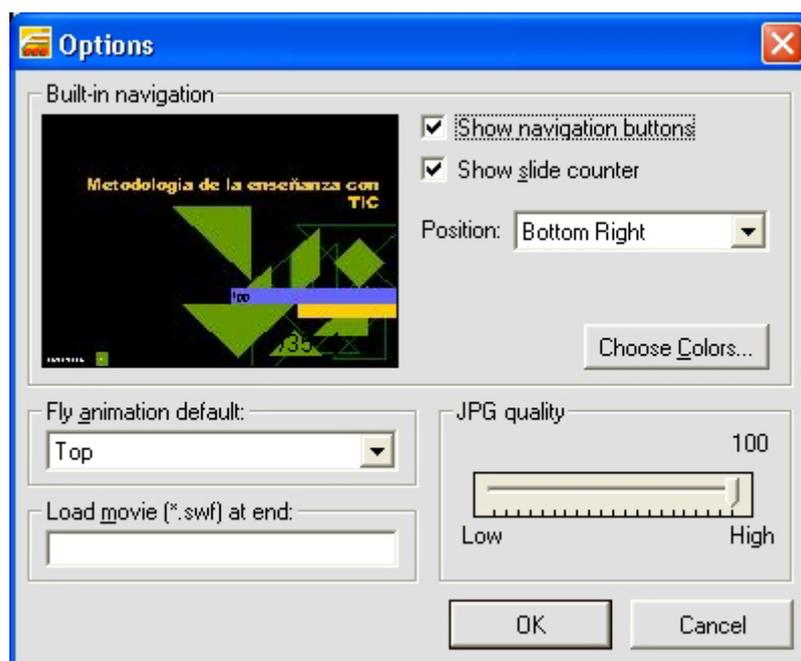
1. Pulsa con doble clic sobre el icono de esta aplicación.
2. En el cuadro de diálogo que se muestra, pulsa en el botón **Open PowerPoint** (Abrir Powerpoint).
3. Se abrirá la aplicación PowerPoint de Microsoft.
4. Desde PowerPoint, abre la presentación .PPT que desees. Asegúrate de que se encuentra guardada en una carpeta de tu disco duro.
5. Pulsa el botón **Convert to Flash** situado bajo la barra de herramientas de PowerPoint.



6. En el cuadro de diálogo **RoboFlash Converter for PowerPoint**, pulsa en el botón **Properties** para introducir los datos de la presentación: **Autor**, **Company**, **Email**, **Website** y **Copyright**. Éstos se mostrarán cuando el usuario pulse el botón **información** en la película SWF final.



7. Clic en el botón **Options** (Opciones).



8. Activa la casilla **Show navigation buttons** para mostrar los botones de navegación que permitan navegar adelante/atrás sobre las diapositivas. En la lista **Position** puedes definir la posición de la botonera.
9. Si eliges la casilla **Show slide counter** se mostrará el contador de diapositivas.
10. Arrastra el deslizador de **JPG quality** para definir la calidad de las imágenes JPG en el SWF final.
11. Pulsa **OK** para concluir.
12. En el cuadro de diálogo **RoboFlash Converter for PowerPoint**, pulsa en el botón **Convert to Flash**. Transcurridos unos segundos, se abrirá una ventana con el reproductor de Flash mostrando el SWF resultante final.
13. Cierra la ventana del reproductor de Flash y a continuación en la ventana de **RoboFlash Converter** pulsa el botón **Save as SWF** para guardar el archivo con un nombre y en una carpeta conocida.
14. Cierra la ventana de **RoboFlash Converter**.

