Ayuda de Adobe Animate CC

Febrero de 2016

Novedades

Resumen de las nuevas funciones de Adobe Flash Animate CC 2015.1

Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

Ahora, Adobe® Flash Professional® CC se llama Adobe® Animate® CC. La versión 2015.1 de Adobe Animate CC presenta nuevas funciones muy interesantes, como una nueva biblioteca global para todos los pinceles y pinceles de ilustración que se usan en los proyectos de Animate, la integración con Bibliotecas Creative Cloud y Adobe Stock, opciones para girar y cambiar el tamaño del escenario, escalar el contenido según el tamaño del escenario y exportar vídeo a varias resoluciones, así como una opción de papel cebolla mejorada. Siga leyendo para ver una introducción rápida a las nuevas funciones disponibles en la última actualización para Animate CC y vínculos a otros recursos que proporcionan más información.

Novedades y mejoras

- Adobe Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016
- Integración de bibliotecas Creative Cloud y Adobe Stock
- Compatibilidad de Typekit para el tipo de documento HTML5 Canvas
- Pinceles de diseño vectorial
- Muestras etiquetadas
- Escala del escenario
  Rotación del escenario
  Opción de papel cebolla mejorada
  Exportar vídeo en varias resoluciones
  Cree plantillas de HTML5 Canvas personalizadas y adjúntelas a los perfiles de publicación
  Compatibilidad con la publicación de OAM en documentos de AS3, WebGL y HTML5 Canvas
  Publicación de texto como contornos en documentos HTML5 Canvas
  Mejoras de HTML5 Canvas
  Importar archivos SVG
  Cuadro delimitador de objetos de dibujo mejorado
  Compatibilidad con proyectores
  Otras mejoras
  Requisitos del sistema

Adobe Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

Ir al principio

La versión de febrero de 2016 de Animate (Animate CC 2015.1) ofrece la integración con Bibliotecas Creative Cloud y Adobe Stock, una nueva biblioteca de pinceles, integración con Typekit, opciones para escalar contenido, para

girar y escalar el escenario y para importar archivos SVG, mejoras en la opción de papel cebolla, compatibilidad con la publicación de OAM, muestras etiquetadas y compatibilidad con proyectores. Siga leyendo para obtener más información sobre las funciones incluidas en esta versión.

Integración de bibliotecas Creative Cloud y Adobe Stock

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

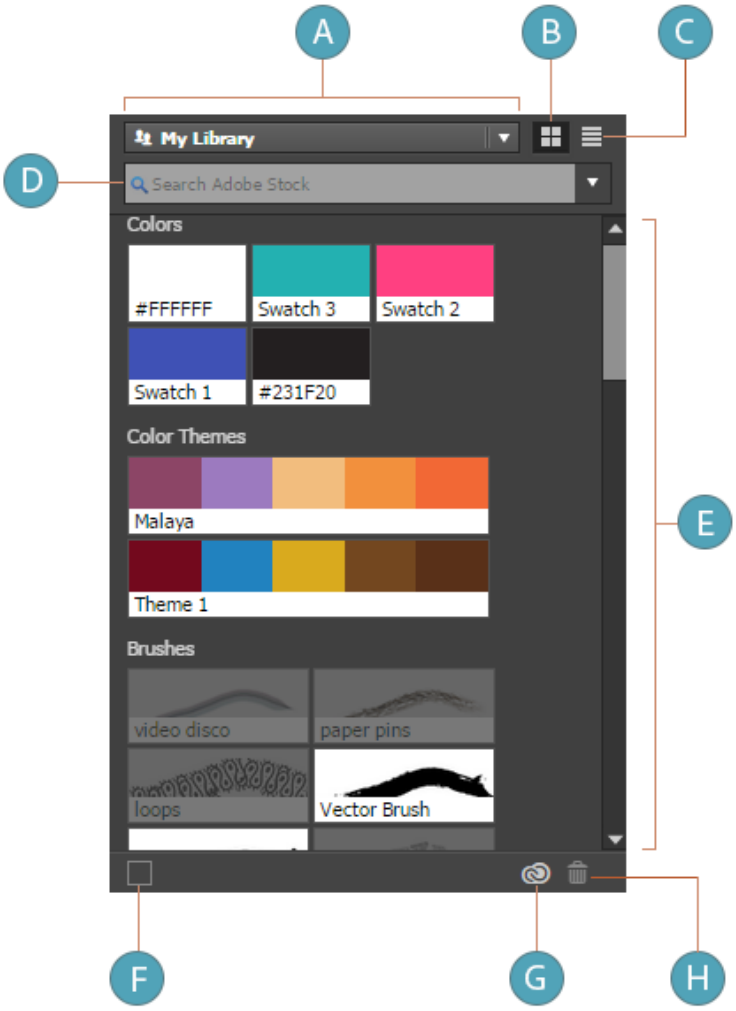
Bibliotecas de CC

Con las Bibliotecas Creative Cloud, podrá utilizar sus recursos en cualquier lugar. Cree imágenes, colores, temas de color, pinceles, formas y más cosas en Photoshop, Illustrator y aplicaciones móviles como Adobe Capture CC y acceda a ellos con facilidad desde otras aplicaciones móviles y de escritorio para disfrutar de un flujo de trabajo creativo y uniforme.

Animate CC viene integrado con Bibliotecas CC. Las Bibliotecas CC le ayudan a realizar un seguimiento de todos los recursos de diseño. Los recursos gráficos que se crean y se guardan en las bibliotecas están disponibles para usarlos en los documentos de Animate. Los recursos de diseño se sincronizan automáticamente y se pueden compartir con cualquier persona que tenga una cuenta de Creative Cloud. Su equipo creativo siempre dispondrá de sus elementos de biblioteca compartida actualizados y listos para su uso a través de las aplicaciones móviles y la versión de escritorio de Adobe, donde quiera que estén. Los tipos de recursos admitidos en Animate son:

- Colores y temas de color
- Pinceles
- Graphics
- Pinceles vectoriales

Para obtener más información, consulte Creative Cloud Libraries in Animate CC y Bibliotecas Creative Cloud.



A. Seleccionar carpeta Biblioteca CC **B.** Mostrar elementos como miniaturas **C.** Mostrar elementos en forma de lista **D.** Buscar imágenes en Adobe Stork **E.** Panel de contenido Biblioteca CC **F.** Añadir color **G.** Sincronizar las Bibliotecas CC **H.** Eliminar un elemento de la biblioteca

Integración con Adobe Stock para imágenes, ilustraciones y gráficos de alta calidad

Animate CC viene integrado con Adobe Stock, un servicio que ofrece a los diseñadores y a las empresas acceso a 40 millones de imágenes, ilustraciones y gráficos vectoriales de alta calidad, cuidadosamente seleccionados y con exención de regalías para todos los proyectos creativos. Adobe Stock se puede adquirir cuando se necesite como imagen única o como suscripción de varias imágenes para utilizarla en los documentos de Animate CC. Existen varios paquetes de suscripción.

Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo utilizar Adobe Stock, consulte la página de ayuda de Adobe Stock en lhttps://helpx.adobe.com/es/stock/help/using-adobe-stock.html.

Búsqueda de recursos en Adobe Stock

Nota: Actualmente, Adobe Stock solo está disponible en EE. UU., Canadá, México, Reino Unido, Irlanda, Sudáfrica, Nueva Zelanda, Australia, Japón, Países Bajos, Noruega, Suecia, Dinamarca, Bélgica, Suiza, Finlandia, Luxemburgo, Alemania, Francia, Italia, Austria, España, Portugal, Grecia, Polonia, República Checa, Bulgaria, Estonia, Letonia, Lituana, Hungría, Malta, Rumanía, Eslovenia, Eslovaquia y Chipre.

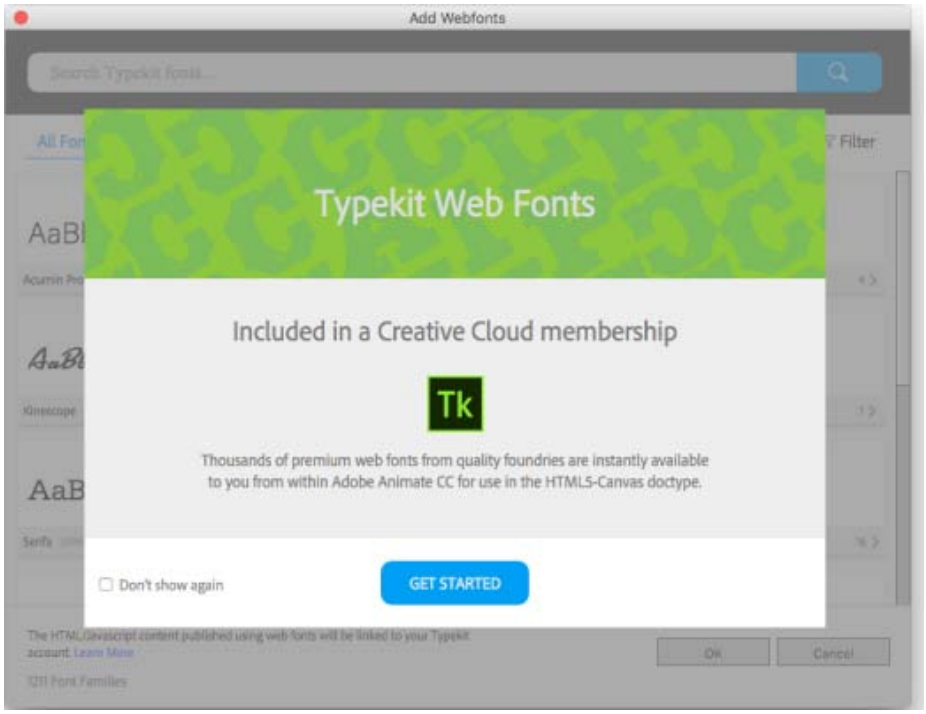
Para obtener más información, consulte https://helpx.adobe.com/es/stock/faq.html

Compatibilidad de Typekit para el tipo de documento HTML5 Canvas

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

Esta versión de Adobe Animate CC ofrece la integración de Typekit con el tipo de documento HTML5 Canvas, lo cual proporciona un acceso directo a miles fuentes de calidad creadas por los principales diseñadores. Puede utilizar fuentes de Typekit y acceder a ellas sin problemas en el archivo de salida HTML5, en navegadores modernos y en dispositivos móviles, con su suscripción de Creative Cloud.

Para obtener más información, consulte *Usar fuentes web de Typekit en documentos HTML5 Canvas*

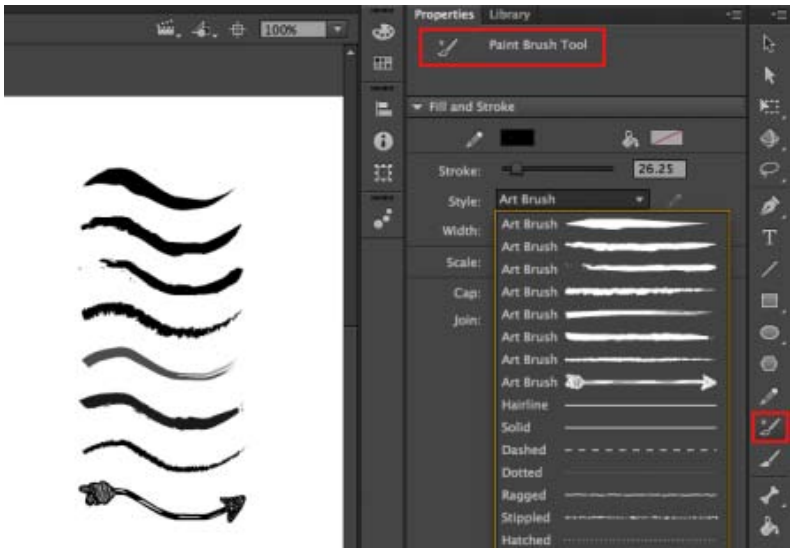


Pinceles de diseño vectorial

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

La nueva herramienta Pincel ofrece la capacidad de usar en Animate CC los pinceles de ilustración, tal y como se conocen en Adobe Illustrator. La herramienta Pincel se basa en trazos y es distinta de la herramienta Pincel existente, cuyo comportamiento no ha cambiado. La herramienta Pincel le permite dibujar trazos de pincel estilizados aplicando el patrón del pincel de ilustración seleccionado en el trazado dibujado. Puede aplicar trazos de pincel a trazados existentes o usar la herramienta Pincel para dibujar un trazado y aplicarle un trazo de pincel simultáneamente.

Para obtener más información, consulte *Trabajar con el Pincel*.



Experiencia de dibujo mejorada

La herramienta Pincel ahora ofrece una experiencia de dibujo mucho más rápida que antes, sin divisiones ni interferencias en los trazos dibujados anteriormente. El ajuste curvas también se ha suavizado.

Para una mejor experiencia de dibujo, Flash aplica los trazos de pincel dibujados siempre en el modo de Objeto.

Editar las opciones de Pincel y Pincel de ilustración

Inicie el cuadro de diálogo de edición del Pincel del pincel seleccionado con el nuevo icono Editar pincel. Si se selecciona un trazo normal o uno de los antiguos estilos de trazo, aparece el cuadro de diálogo anterior. Si se selecciona un Pincel de ilustración, aparece el nuevo cuadro de diálogo Opciones de pincel de ilustración.

Aplicar colores en los trazos de pincel

Dibuje pinceles monocromos con cualquier color: se escoge el color aplicado como color de trazo actual, al igual que con cualquier otro trazo. Sin embargo, los pinceles de ilustración multicolor pasan por alto el color del trazo y dibujan utilizando su propio conjunto de colores, especificado en la definición del pincel.

Dibujar como relleno

La nueva opción Dibujar como relleno de la herramienta Pincel le ayuda a controlar la forma creada con el pincel para que sea un trazo o para rellenar una sección.

Animate ahora es compatible con la función Dibujar como relleno en todos los estilos de trazo con la herramienta Pincel. Si selecciona Dibujar como relleno, dispondrá de la flexibilidad para dibujar con la herramienta de Pincel en ambos modos: Objeto y Dibujo combinado.

Dibujo de objetos frente al modo de dibujo combinado

Al usar los pinceles de ilustración, habilite el modo Objeto de dibujo para que cada trazo del pincel se dibuje independientemente y no se combine con los trazos existentes, lo que provocaría intersecciones no deseadas en los trazos. Se observa una mejora en el rendimiento cuando se usa el modo de dibujo de Objeto en comparación con el modo de dibujo Combinado porque, normalmente, los trazos de pincel contienen muchos datos vectoriales y la combinación de formas puede hacer que Animate se ralentice. Para convertir una forma dibujada en un objeto de dibujo, seleccione el gráfico en el escenario y haga clic en Modificar > Combinar objetos > Unión.

Guías que se pueden arrastrar para definir los marcadores de inicio y fin

Los pinceles de ilustración de esta versión ofrecen una vista previa del pincel con guías que se pueden arrastrar para establecer los marcadores de inicio y de final además de otras opciones del pincel entre las que elegir. Tras la edición, puede guardar la configuración editada del pincel de ilustración como un nuevo pincel o actualizar los trazos existentes en el documento.

Aplicar los estilos del pincel de ilustración a los gráficos ya dibujados en el escenario

Aplique los nuevos estilos de pincel de ilustración a las formas ya dibujadas o a los documentos existentes. Seleccione una forma en el escenario y modifique su estilo de trazo eligiendo un estilo de trazo del Pincel de ilustración en el panel de Propiedades.

Importar nuevos pinceles de ilustración desde las Bibliotecas CC

Importar nuevos pinceles de ilustración a un documento de Animate usando las Bibliotecas CC además de las configuraciones predefinidas de pincel de ilustración disponibles de forma predeterminada. Para añadir un nuevo pincel de ilustración, abra el panel Bibliotecas CC y haga clic en cualquiera de los pinceles admitidos. (Actualmente, Animate solo admite pinceles de Illustrator de las Bibliotecas CC). Para añadir nuevos pinceles a la Biblioteca CC, se puede utilizar la aplicación Pincel para iOS y Android.

Editar los trazados de trazo de pincel de ilustración

Editar o modificar la forma de los trazos de pincel dibujados con la herramienta de Pincel como cualquier otro trazo en Animate con las herramientas de selección y subselección.

Convertir trazos de pincel de ilustración en rellenos

Los pinceles de ilustración se comportan como trazos y se pueden convertir en rellenos mediante la opción “Convertir líneas en rellenos”. Para convertir, primero seleccione los trazos de pincel dibujados en el escenario y haga clic en Modificar > Forma > Convertir líneas en rellenos. Una vez convertidas en rellenos, se comportan como rellenos normales y pierden su capacidad de edición del trazado.

Panel Biblioteca de pinceles

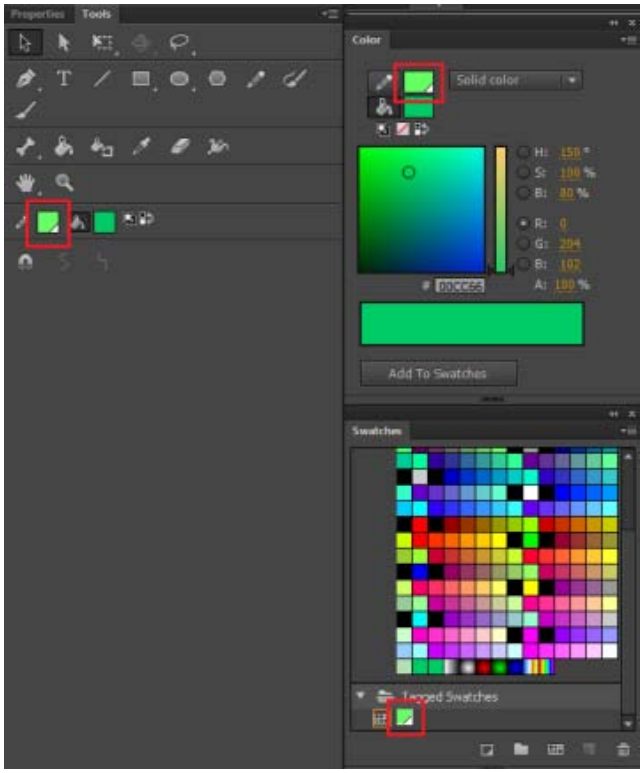
Ahora, Animate CC viene integrado con una biblioteca global de pinceles que incluye una amplia colección de pinceles. Para iniciar el panel Pincel, haga clic en Ventanas > Biblioteca de pinceles. Antes de utilizar un pincel, añádalo al documento actual haciendo doble clic en él en el panel Biblioteca de pinceles. Al hacer clic en un pincel de la Biblioteca CC, se agrega al panel Biblioteca de pinceles global y al documento actual.

Muestras etiquetadas

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

Ahora se puede seleccionar un color de las muestras para crear muestras etiquetadas. Una vez que se crea una muestra etiquetada y se aplica a las formas y los trazados del contenido de Animate, al cambiar el color de la muestra etiquetada se actualiza automáticamente todo el contenido que la esté utilizando.

Para obtener más información, consulte *Color*

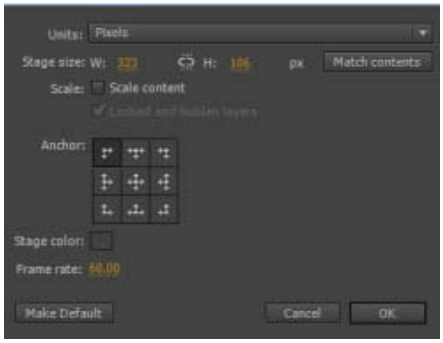


Nueva muestra etiquetada en los paneles Herramientas y Color

Escala del escenario

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

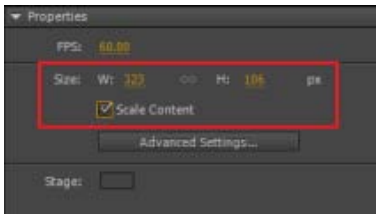
Animate ahora admite la publicación de documentos de ActionScript como archivos de proyector. Los proyectores son archivos de Animate que contienen el archivo SWF publicado y Flash Player. Los proyectores pueden reproducirse como una aplicación normal, sin necesidad de un navegador Web, el complemento de Flash Player o Adobe AIR.



Opción Vincular para escalar las dimensiones del escenario proporcionalmente

Los cuadros de diálogo Inspector de propiedades y Configuración del documento de Animate CC contienen la opción Vincular, que sirve para aumentar las dimensiones del escenario proporcionalmente. De forma predeterminada, las propiedades de altura y anchura del escenario están desvinculadas. Si hace clic en el botón Vincular y habilita la vinculación, al modificar los valores de las propiedades de altura o anchura el valor de la otra propiedad cambia de manera proporcional.

Al seleccionar la opción Escalar contenido, las dimensiones del escenario se vinculan y se desactivan automáticamente. Esto se debe a que la escala de contenido se usa cuando las dimensiones del escenario se modifican de forma proporcional.



Rotación del escenario

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

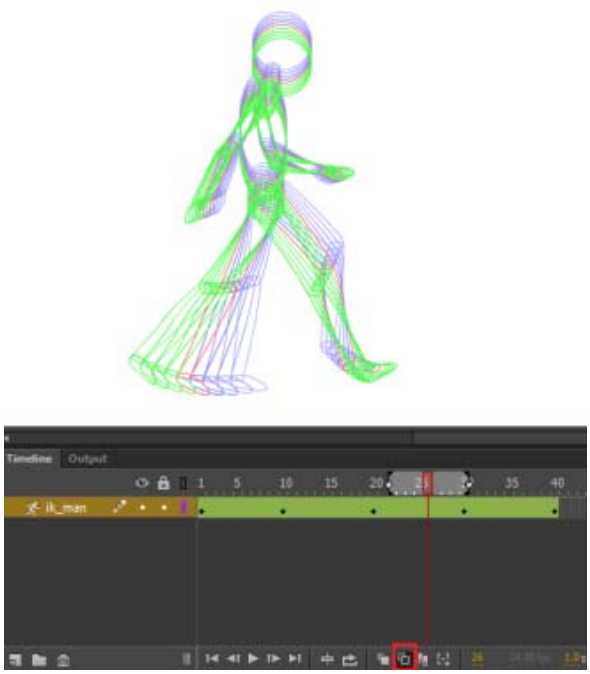
La nueva herramienta Rotación de Animate CC gira la vista del escenario temporalmente para que sea más fácil dibujar y pintar con un ángulo particular sin tener que girar constantemente los objetos del escenario, como hace la herramienta Transformación libre. Se puede girar el escenario rápidamente con cualquier herramienta seleccionada. Para ello, mantenga presionadas las teclas **Mayús** y la **barra espaciadora**, y arrastre el ratón para girar la vista.

Opción de papel cebolla mejorada

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

La opción de papel cebolla es una función que permite modificar el estado actual de la animación desde una pequeña ventana de previsualización que muestra los fotogramas pasados y futuros de la animación.

A partir de esta versión, en lugar de usar colores de capa para los contornos, se utiliza el azul para los fotogramas pasados, el rojo para los presentes y el verde para los futuros.



Papel cebolla con colores: modo de contorno

El código de colores permite diferenciar entre los fotogramas pasados, presentes y futuros cuando se utiliza el papel cebolla. En la interfaz nueva, los fotogramas de papel cebolla anteriores al fotograma activo aparecen en azul y los fotogramas posteriores a él aparecen en verde. La transparencia de los fotogramas de papel cebolla se va reduciendo según se van alejando del fotograma activo.

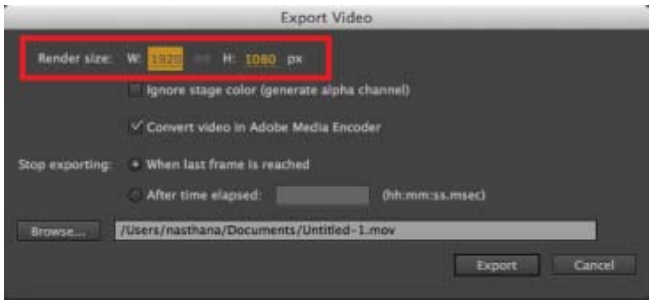
Ilustración del papel cebolla (los fotogramas pasados están en azul, los futuros, en verde y el actual, en color sólido)

Para obtener más información sobre la utilización del papel cebolla, consulte Frame by Frame Animation: Onion Skinning.

Exportar vídeo en varias resoluciones

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

Ahora se pueden exportar vídeos de calidad normal y HD del documento de Animate a varias resoluciones configurando un tamaño de procesamiento en el cuadro de diálogo Exportación de vídeo. Al definir la resolución del vídeo, Animate CC mantiene la proporción de aspecto según las dimensiones del escenario.



Cree plantillas de HTML5 Canvas personalizadas y adjúntelas a los perfiles de publicación

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

Animate CC ahora admite plantillas personalizadas para el archivo envolvente de HTML al publicar proyectos HTML5 Canvas. Puede adjuntar una plantilla a su perfil de publicación. Además de utilizar la plantilla predeterminada, también puede importar un archivo de plantilla HTML personalizada o exportar la plantilla actual a un archivo externo. Las opciones de plantilla son las siguientes:

- **Utilizar predeterminada**: utilice la plantilla predeterminada para generar el archivo envolvente de HTML al publicar.
- **Importar nueva**: importe una plantilla personalizada basada en la que se crea al publicar el archivo envolvente de HTML.
- **Exportar**: exporte la plantilla actual utilizada para la publicación.

Compatibilidad con la publicación de OAM en documentos de AS3, WebGL y HTML5 Canvas

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

Ahora se puede exportar el contenido de Animate en ActionScript, WebGL o HTML5 Canvas a los archivos de widget animados de OAM (.oam). Los archivos de OAM generados con Animate se pueden colocar en Dreamweaver, Muse e InDesign. Las opciones de publicación de OAM están disponibles en el cuadro de diálogo Configuración de publicación de Animate.

Para obtener más información, consulte *Configuración de publicación de OAM*

Publicación de texto como contornos en documentos HTML5 Canvas

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

Esta versión de Animate CC contiene una opción en la configuración de publicación en lienzos HTML que le permite convertir automáticamente el texto en contornos al publicar. Esto garantiza que la fuente y el aspecto del texto sean iguales en todos los navegadores y dispositivos.

Al seleccionar esta opción, Animate CC convierte en contornos, en la salida de Javascript/HTML, todas las instancias de texto excepto las que tienen nombre.

Mejoras de HTML5 Canvas

Esta versión incluye las siguientes mejoras de HTML5 Canvas:

- **Compatibilidad con el estilo de trazo de Canvas**: en versiones anteriores, solo estaba disponible el estilo de trazo sólido para los documentos HTML5 Canvas. Ahora existen distintos estilos de trazo disponibles entre los que elegir.
- **Filtro de sombra con las propiedades ángulo y distancia con una calidad definida como "Media"**: si crea un símbolo, selecciona el filtro **Sombra** y hace clic en **Filtros**, dentro del panel **Propiedades**, expanda el menú desplegable **+** para definir las propiedades de **Distancia** y **Ángulo** del símbolo. La calidad se establece en **Media**.

Importar archivos SVG

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

Los gráficos vectoriales escalables (SVG) son un formato de imagen vectorial basado en XML que se usa para gráficos bidimensionales que ofrecen interactividad y animación. Ahora, los archivos SVG se pueden importar a Animate CC. Algunas de las opciones de importación funcionan igual que las de los archivos de Adobe Illustrator.

Se puede utilizar cualquiera de las siguientes opciones para importar archivos SVG a Animate CC:

- **La opción de importación de archivos**: Archivo > Importar > Importar a escenario o Importar a biblioteca.
- **Arrastre y coloque** un archivo SVG directamente en Animate.
- **Los recursos de SVG almacenados en la biblioteca CC**: arrastre el recurso de la biblioteca CC y colóquelo directamente en el escenario o en la biblioteca del documento.
- **La API de importación de archivos existente de JSFL**: document.importFile ().

Las capas de los archivos SVG se pueden convertir como se indica a continuación:

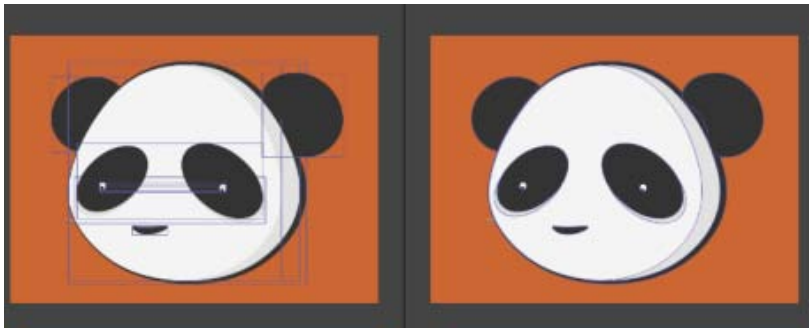
- **Importando todos los trazados a la misma capa y el mismo fotograma**: seleccione esta opción para importar todas las capas del archivo SVG a una sola capa en Animate.
- **Importando cada trazado a una capa diferente**: seleccione esta opción para importar cada capa del archivo SVG a una capa distinta en Animate.
- **Importando cada uno de los trazados a un fotograma clave**: cuando se convierten las capas del archivo SVG en fotogramas clave, el archivo SVG se importa como clip de película; al convertir las capas del archivo SVG en una o varias capas de Animate, el archivo SVG se importa como símbolo gráfico. El clip de película o símbolo gráfico resultante incluye todo el contenido del archivo SVG importado a su línea de

tiempo, como si el contenido se importara al escenario.

Cuadro delimitador de objetos de dibujo mejorado

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

Antes, los objetos de dibujo de Animate mostraban un cuadro delimitador rectangular cuando estaban seleccionados. Esta versión introduce un cuadro delimitador mejorado que muestra el indicador de selección dibujado como un contorno que se ajusta totalmente a la forma. Con este cambio, los bordes de la forma se pueden editar fácilmente sin meterse en los objetos de dibujo.



Cuadro delimitador de objetos de dibujo: antes y ahora

Este cambio es útil cuando se utilizan los nuevos pinceles de ilustración en el modo Objeto de dibujo. Ahora, el indicador de selección muestra el trazado real de los trazos del pincel de ilustración. El trazado del trazo se puede editar fácilmente como sea necesario.

Edición del trazado de trazo de un pincel de ilustración mediante el nuevo cuadro delimitador

El nuevo modelo de cuadro delimitador también ayuda a distinguir entre un grupo y un objeto de dibujo de forma más clara, ya que los grupos siguen apareciendo con cuadros delimitadores rectangulares.

Representación del modo de dibujo de objetos

Contorno alrededor de una forma y dibujo de un Objeto y Trazos en el estado seleccionado

Compatibilidad con proyectores

Novedades de Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016

Animate ahora admite la publicación de documentos de ActionScript como archivos de proyector. Los proyectores son archivos de Animate que contienen el archivo SWF publicado y Flash Player. Los proyectores pueden reproducirse como una aplicación normal, sin necesidad de un navegador Web, el complemento de Flash Player o Adobe AIR.

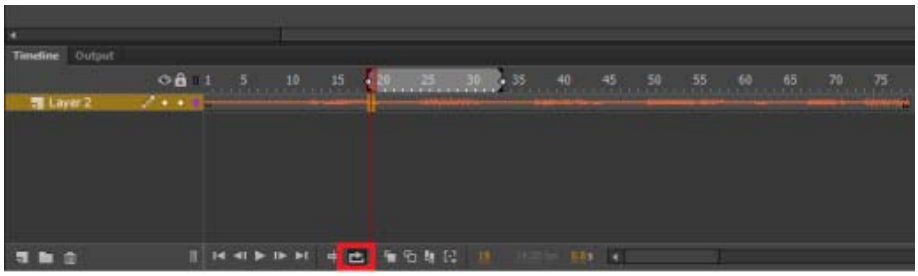
Otras mejoras

La función PlaySound() ahora devuelve la instancia de sonido

El código para la función PlaySound() que se genera en el archivo HTML al publicar el tipo de documento HTML5 Canvas se ha modificado para devolver la instancia de sonido. Esto resulta útil para hacer una pausa o detener cualquier instancia de audio a través de los scripts de fotograma o los detectores de eventos.

Audio en bucle

Con la opción “bucle” activada en la línea de tiempo, ahora se pueden reproducir en bucle flujos de audio dentro de un intervalo de fotogramas junto con otras animaciones.



Manipulación mejorada del rango del marcador de línea de tiempo

Se han realizado las mejoras siguientes en los controles de los marcadores de papel cebolla:

- **Área activa de los controles hacia fuera ampliada**: en las versiones anteriores, no se podía arrastrar los controles fácilmente, especialmente cuando los controles estaban muy próximos entre sí. El área activa de los controles de esta versión es mayor y permite un arrastre más fácil.
- **Respuesta adecuada del ratón**: en esta versión, al pasar el ratón cerca de los controles del marcador o los controles de arrastre del marcador, aparece el cursor de cambio de tamaño en lugar del cursor normal de flecha como respuesta.

Biblioteca de CreateJS combinada para un rendimiento optimizado de HTML5

Animate CC ahora utiliza la Biblioteca combinada de CreateJS más reciente en lugar de las bibliotecas individuales que se utilizaban en versiones anteriores. Este cambio reduce el número de llamadas al servidor de la salida publicada HTML5 Canvas y mejora el rendimiento.

Mejoras de la interfaz de usuario de hoja de Sprite de HTML5

En esta versión, se ha mejorado el cuadro de diálogo Configuración de publicación para HTML5 Canvas. La pestaña Hoja de Sprite ahora proporciona controles separados para la configuración PNG y JPEG que se activan o desactivan en función del formato seleccionado.

Cambios en el inspector de propiedades de trazo

Los trazos en el inspector de propiedades han experimentado los cambios siguientes:

- Al hacer clic en el icono de pincel se abre la biblioteca de pinceles.
- En la parte superior, aparece una vista previa del estilo de pincel seleccionado.
- Editar estilo de trazo (icono de lápiz) abre el cuadro de diálogo de opciones de pincel de ilustración del pincel de ilustración seleccionado.

Botones nuevos para operaciones habituales en el panel de propiedades

Los botones siguientes se han añadido en el panel Propiedades para un acceso más fácil:

- **Expandir para llenar**: convierte los trazos seleccionados en rellenos y los combina
- **Crear objeto**: convierte la forma seleccionada en el modo combinado en un objeto de dibujo (al igual que la operación Unión)
- **Separar**: divide el objeto de dibujo seleccionado y lo convierte en una forma sin formato

Compatibilidad con el dibujo Wacom en el modo de ratón

Animate CC ahora admite el dibujo Wacom en el modo de ratón para ofrecer una mejor experiencia de dibujo. Esta versión también incluye correcciones de los problemas de desplazamiento de Wacom con las herramientas de pincel y lápiz.

Mejoras en el dibujo y suavizado en el estado ampliado

La experiencia de dibujo de la herramienta de pincel también se ha mejorado en el estado de ampliación elevada. Anteriormente, las mejoras solo funcionaban en el modo normal (100%).

Nota: Las mejoras en la experiencia de dibujo de la herramienta pincel se han aplicado solo a la configuración de suavizado de 40 a 60 por ciento.

Compatibilidad con Flash Player 20 y AIR SDK 20

Esta versión de Animate CC es compatible con Flash Player 20 y AIR SDK 20. Animate CC ahora es compatible con los siguientes tamaños de icono para la publicación con AIR para iOS:

- **60 x 60**
- **75 x 75**
- **87 x 87**
- **167 x 167**
- **180 x 180**

Nuevos objetos "an" y "animate" de js de nivel superior

En esta versión, los nuevos objetos de nivel superior **an** y **animate** sustituyen los objetos **fl** y **flash**. Estos objetos también admiten las sugerencias de código y coloreado del código.

Actualización del CPSDK con interfaces y macros nuevas

En el nuevo SDK de compatibilidad con plataformas personalizadas de Animate CC, han dejado de utilizarse algunas interfaces y macros (no se han eliminado) y se han añadido una gran variedad de nuevas interfaces y macros adicionales. Todas estas interfaces y macros son compatibles con versiones anteriores.

Requisitos del sistema

Ir al principio

Consulte los requisitos del sistema de Adobe Animate CC 2015.1 | Febrero de 2016 en Requisitos del sistema | Animate CC.

Véase también

- Notas de la versión de Animate CC 2015.1

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Plataformas

Conversión a otros formatos de documento

- Conversión del documento de Animate en otro tipo de documento
- Conversión del documento de Animate con el convertidor de tipo de documento

Conversión del documento de Animate en otro tipo de documento

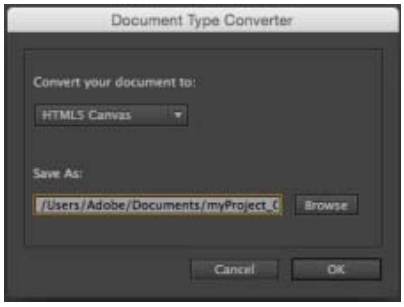
Ir al principio

El convertidor de tipo de documento universal permite convertir sus proyectos existentes de FLA (de cualquier tipo) en cualquier otro tipo de documento como HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL o un tipo de documento personalizado. Cuando se convierte a un formato, pueden aprovecharse las funciones de creación de Animate para ese tipo de documento.

Conversión del documento de Animate con el convertidor de tipo de documento

Para convertir el documento de Animate en otro tipo de documento:

1. Abra el documento que desea convertir y haga clic en Comandos > Convertir a otros formatos de documento. Aparece el cuadro de diálogo Convertidor de tipo de documento.
2. En la lista desplegable Convertir el documento a, seleccione el tipo de documento al que desea convertir el documento.
3. Haga clic en Examinar para seleccionar el directorio en el que desea guardar el archivo convertido y haga clic en Aceptar.



Cuadro de diálogo Convertidor de tipo de documento

Nota: cuando se intenta convertir cualquier documento de varias escenas al tipo de documento de HTML5 Canvas, todas las escenas se guardan como archivos independientes porque el tipo de documento de HTML5 Canvas no admite varias escenas. Coloque todas las escenas en símbolos independientes si desea utilizarlas en un documento.

Puede convertir los proyectos de Animate existentes en otro formato o reutilizar los activos en un proyecto si copia y pega capas y símbolos de biblioteca.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Compatibilidad con plataformas personalizadas

Animate admite la creación de animaciones y gráficos sofisticados con tipos de documentos como ActionScript, HTML5 y WebGL. La función de compatibilidad con plataformas personalizadas le ayuda a ampliar la potencia de Animate CC para que sea compatible con plataformas que no son nativas de Animate.

Para añadir compatibilidad con plataformas personalizadas a Animate, implemente un plugin con un conjunto de las API (interfaz de programación de aplicaciones) que se proporcionan como parte del kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas. Los desarrolladores pueden crear plugins de compatibilidad con plataformas personalizadas para Animate con estas interfaces y haciendo referencia al código de muestra. Al instalar un plugin de compatibilidad con plataformas para un nuevo tipo de documento, los usuarios podrán crear sus ilustraciones con el conjunto completo de funciones de Animate y publicarlas en el formato de salida de la plataforma personalizada.

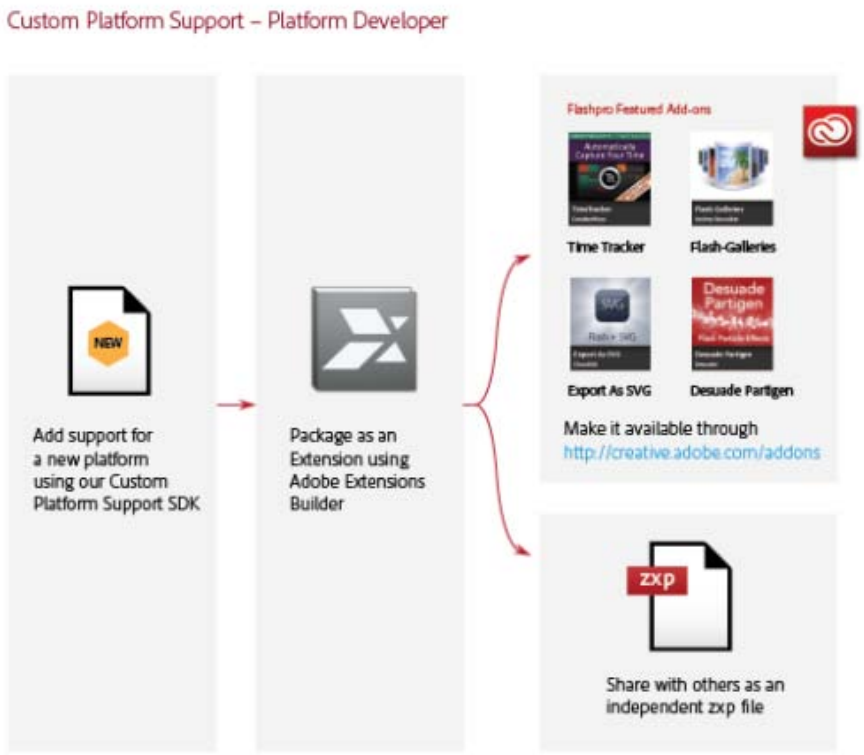
Flujos de trabajo

Ir al principio

La función de compatibilidad con plataformas personalizadas consta de dos partes: uno para el desarrollador que crea los plugins de compatibilidad con plataformas personalizadas y otro para el usuario que instala y utiliza el plugin.

Desarrollador

Si es un desarrollador que crea complementos para Animate, puede utilizar el siguiente flujo de trabajo para desarrollar y distribuir los plugins:



Nota:

Para obtener instrucciones sobre cómo desarrollar plugins de compatibilidad con plataformas personalizadas con el kit de desarrollo, consulte Activación de la compatibilidad con plataformas personalizadas.

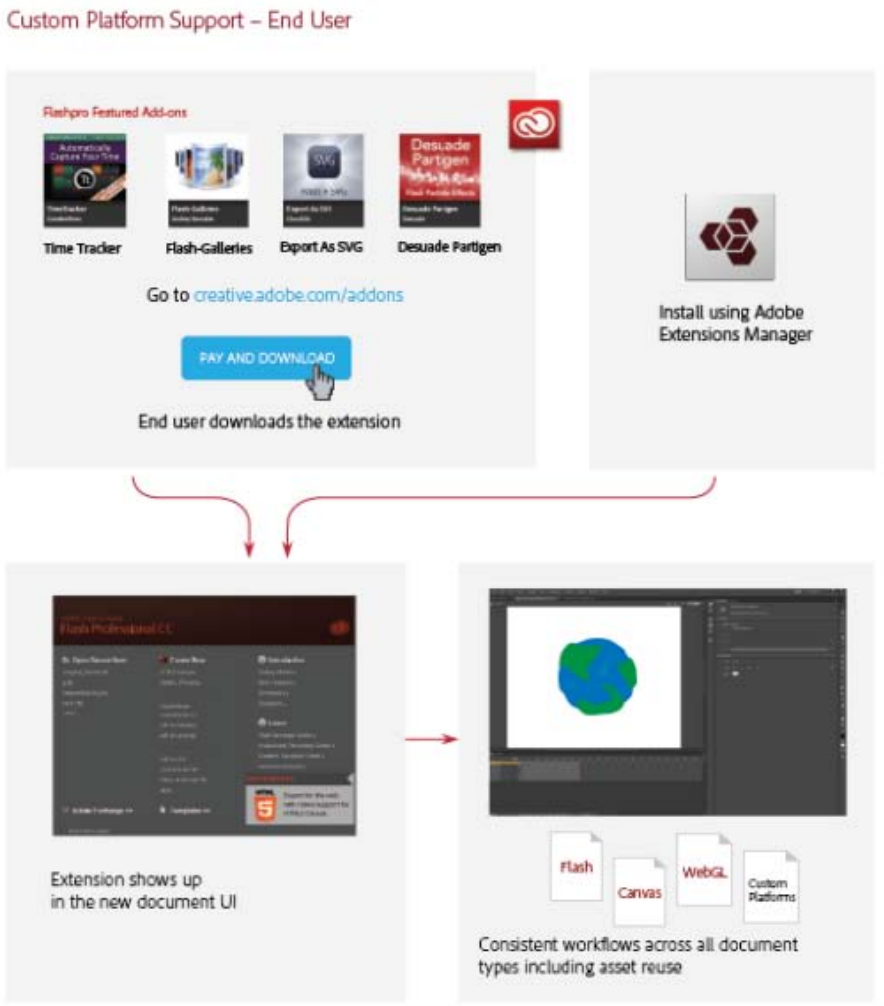
Para obtener información detallada sobre las API del kit de desarrollo, consulte Referencia a las API de compatibilidad con plataformas personalizadas.

Usuario

Si es un usuario de Animate, puede adquirir un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas mediante uno de los métodos siguientes:

- Descargue el plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas para la plataforma que desee desde la página Add-ons. La página de Adobe Add-ons permite adquirir un plugin e instalarlo mediante la aplicación Adobe Creative Cloud.
- Obtenga un archivo .zxp de un desarrollador de plugins e instálelo con la aplicación Adobe Extension Manager.

El flujo de trabajo siguiente ilustra cómo instalar un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas y crear su documento de plataforma personalizada.



Documentación relacionada

- Activación de la compatibilidad con plataformas personalizadas
- Referencia a las API de compatibilidad con plataformas personalizadas
- Uso de plugins de compatibilidad con plataformas personalizadas

Palabras clave: compatibilidad con plataformas personalizadas, flash professional, CC 2014, mayor compatibilidad con plataformas personalizadas, uso de flash para publicar en formatos de documento no nativos, nuevos formatos de documento en flash

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Creación y publicación de un documento de HTML5 Canvas

- ¿Qué es HTML5 Canvas?
- El nuevo tipo de documento HTML5 Canvas
- Animate y la API Canvas
- Creación de un documento de HTML5 Canvas
- Adición de interactividad a un documento de HTML5 Canvas
- Uso de los fragmentos de código JavaScript
- Referencias a la documentación de CreateJS
  Publicación de animaciones en HTML5
  Configuración básica
  Configuración avanzada
  Optimización de las salidas de HTML5 Canvas
  Exportación de mapas de bits como hoja de Sprite
  Trabajar con texto en un documento de HTML5 Canvas
  Añadir fuentes web de Typekit a su documento HTML5 Canvas
  Texto estático
  Conceptos básicos de la salida de HTML5 Canvas
  Migración de contenido existente a HTML5 Canvas
  Cambios aplicados al contenido tras migrar
  Conversión de ActionScript 3 a un documento de HTML5 Canvas mediante el script JSFL
  Conversión y reutilización de recursos de ActionScript en HTML5 Canvas
-

¿Qué es HTML5 Canvas?

Ir al principio

Canvas es un elemento nuevo en HTML5 que proporciona API que permiten generar y procesar dinámicamente gráficos, tablas, imágenes y animaciones. La presencia de la API Canvas para HTML5 consolida la plataforma HTML5 ya que proporciona capacidad de dibujo bidimensional. Esta capacidad es compatible con la mayoría de sistemas operativos y navegadores modernos.

Básicamente, Canvas es un motor de representación; los dibujos son finales y no se puede cambiar su tamaño. Además, los objetos dibujados en Canvas no forman parte del DOM de la página web.

En una página web, podrá añadir elementos Canvas con la etiqueta <Canvas>. Estos elementos se podrán mejorar con JavaScript para crear interactividad. Para obtener más información, consulte este vínculo.

El nuevo tipo de documento HTML5 Canvas

Ir al principio

Animate CC permite crear documentos de HTML5 Canvas con ilustraciones enriquecidas, gráficos, animaciones, etc. Se ha agregado un nuevo tipo de documento (HTML5 Canvas) a Animate que proporciona compatibilidad nativa para crear contenido enriquecido e interactivo de HTML5. Esto significa que puede utilizar la línea de tiempo, el espacio de trabajo y las herramientas tradicionales de Animate para crear contenido y producir salidas de HTML5. Con unos pocos clics podrá crear y un documento de HTML5 Canvas y generar salidas totalmente funcionales. Para ello, en Animate, las opciones de publicación y documento están preestablecidas para generar una salida de

HTML5.

Animate CC está integrado con CreateJS, lo que habilita contenido interactivo enriquecido en tecnologías de web abierta mediante HTML5. Animate CC genera HTML y JavaScript para el contenido (incluye mapas de bits, vectores, formas, sonidos, interpolaciones, etc.) creado en el escenario. La salida se puede ejecutar en cualquier dispositivo o navegador que admita HTML5 Canvas.

Animate y la API Canvas

Animate publica en HTML5 mediante la API Canvas. Animate Pro convierte los objetos creados en el escenario en sus equivalentes de Canvas sin problemas. Animate le permite publicar contenido complejo en HTML5 al permitir la asignación individual de funciones de Animate a las API de Canvas.

Creación de un documento de HTML5 Canvas

Ir al principio

Para crear un documento de HTML5 Canvas, haga lo siguiente:

1. En la pantalla de bienvenida de Animate CC, haga clic en la opción HTML5 Canvas. Se abrirá un nuevo archivo FLA con la configuración de publicación modificada para generar una salida HTML5.
2. Si lo prefiere, seleccione **Archivo** > **Nuevo** para mostrar el cuadro de diálogo Nuevo documento. Haga clic en la opción **HTML5 Canvas**.

Ya puede empezar a crear contenido HTML5 con las herramientas de Animate. Cuando comience a trabajar con el documento de HTML5 Canvas, observará que ciertas funciones y herramientas no son compatibles y se desactivan. Esto se debe a que Animate admite las funciones compatibles con el elemento Canvas en HTML5. Por ejemplo, no se admiten las transformaciones 3D, las líneas de puntos y los efectos biselados.

Adición de interactividad a un documento de HTML5 Canvas

Ir al principio

Animate CC publica contenido HTML5 con las bibliotecas de CreateJS. CreateJS es un conjunto de bibliotecas modulares y herramientas que permite agregar contenido interactivo enriquecido en tecnologías de web abierta mediante HTML5. El conjunto CreateJS está compuesto por: EaselJS, TweenJS, SoundJS, PreloadJS y Zoë. CreateJS convierte el contenido creado en el escenario a HTML5 con estas bibliotecas individuales para generar archivos de salida de HTML y JavaScript. También puede manipular este archivo JavaScript para mejorar su contenido.

No obstante, Animate CC permite añadir interactividad directamente a los objetos del escenario creados para HTML5 Canvas. Esto significa que puede añadir código JavaScript a objetos individuales en el escenario en Animate y previsualizarlos durante la creación. A su vez, Animate ofrece compatibilidad nativa para JavaScript con funciones útiles del editor de código para ayudar a mejorar la eficacia del flujo de trabajo de los programadores.

Puede seleccionar fotogramas y fotogramas clave individuales en la línea de tiempo para añadir interactividad al contenido. Para un documento de HTML5 Canvas, puede añadir interactividad mediante JavaScript. Para obtener más información sobre el código JavaScript, consulte este vínculo.

Ahora el código JavaScript se puede escribir directamente en el panel Acciones y puede hacer uso de las siguientes funciones mientras se redacta el código JavaScript:

Sugerencias de código

Le permite insertar y editar rápidamente y sin errores código JavaScript. Conforme introduzca caracteres en el

panel Acciones, verá una lista de candidatos que podrían completar la entrada automáticamente.

Asimismo, Animate también admite algunas funciones inherentes al panel Acciones al trabajar con HTML5 Canvas. Estas funciones ayudarán a mejorar la eficacia del flujo de trabajo al agregar interactividad a los objetos en el escenario. Son:

Resaltado de la sintaxis

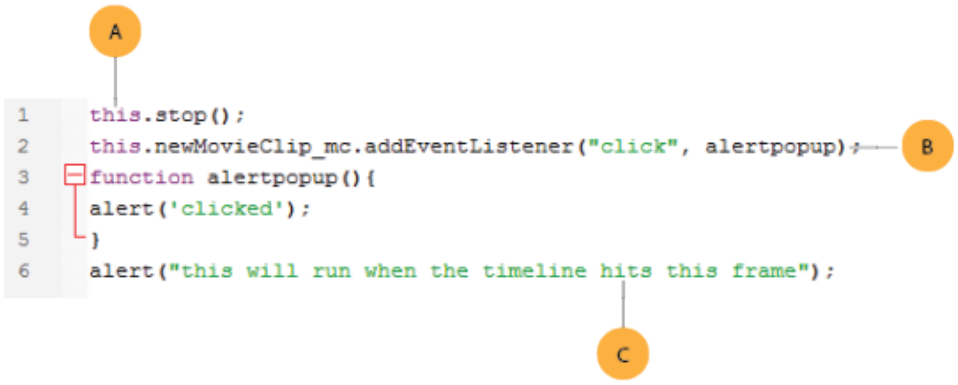
Muestra el código en diferentes fuentes o colores según la sintaxis. Esta función permite escribir código en un modo estructurado, ayudándole a distinguir visualmente los códigos correctos y los errores de sintaxis.

Coloreado del código

Muestra el código en distintos colores según la sintaxis. Esto le permite distinguir visualmente las distintas partes de una sintaxis.

Llaves

Añade automáticamente llaves de cierre y paréntesis para abrir al escribir código JavaScript.



(A) Resaltado de la sintaxis (B) Coloreado del código (C) Llaves

Puede añadir interactividad a formas u objetos en el escenario mediante JavaScript. Puede añadir JavaScript a fotogramas y fotogramas clave individuales.

1. Seleccione el fotograma al que quiera añadir JavaScript.
2. Seleccione **Ventana** > **Acciones** para abrir el panel Acciones.

Uso de los fragmentos de código JavaScript

Puede añadir interactividad mediante fragmentos de código JavaScript disponibles en Animate CC. Para acceder a los fragmentos de código y utilizarlos, seleccione **Ventana** > **Fragmentos de código**. Para obtener más información acerca de la adición de fragmentos de código JavaScript, consulte este artículo.

Referencias a la documentación de CreateJS

Biblioteca de CreateJS	Documentación de API	Ejemplos de código en Github
EaselJS	http://createjs.com/Docs/EaselJS/modules/EaselJS.html	https://github.com/createjs/easeljs/
TweenJS	http://createjs.com/Docs/TweenJS/modules/TweenJS.html	https://github.com/createjs/tweenjs/
SoundJS	http://createjs.com/Docs/SoundJS/modules/SoundJS.html	https://github.com/createjs/soundjs/
PreloadJS	http://createjs.com/Docs/PreloadJS/modules/PreloadJS.html	https://github.com/createjs/preloadjs/

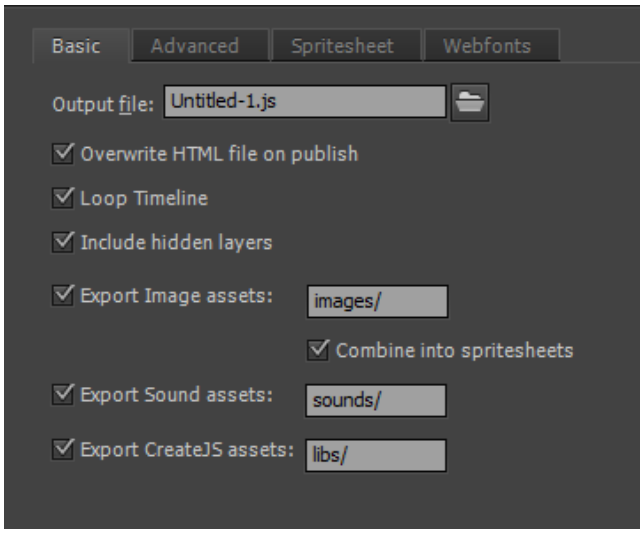
Publicación de animaciones en HTML5

Ir al principio

Para publicar contenido del escenario en HTML5, haga lo siguiente:

1. Seleccione **Archivo** > **Configuración de publicación**.
2. En el cuadro de diálogo Configuración de publicación, especifique las opciones siguientes:

Configuración básica



Salida

Directorio en el que se publicará el FLA. Se asigna el directorio del FLA como directorio predeterminado, pero se puede cambiar la ruta haciendo clic en el botón Examinar **"...".**

Sobrescribir el archivo HTML al publicar

Si desactiva esta casilla, el archivo HTML no se generará y se sobrescribirá el existente.

Línea de tiempo de bucle

Si marca esta opción, la línea de tiempo se reproduce indefinidamente; si no marca esta opción, se detiene al

llegar al final de la reproducción.

Incluir capas ocultas

Si se anula la selección de esta casilla, las capas ocultas no se incluirán en la salida.

Exportar recursos de imagen

La carpeta en la que se colocan y los recursos de imágenes y donde se hace referencia a ellos.

Combinar en hojas de Sprite: seleccione esta opción para combinar todos los recursos de imágenes en una sola hoja de Sprite. Para ver más opciones de hojas de Sprite, consulte Exportar mapas de bits como hojas de Sprite.

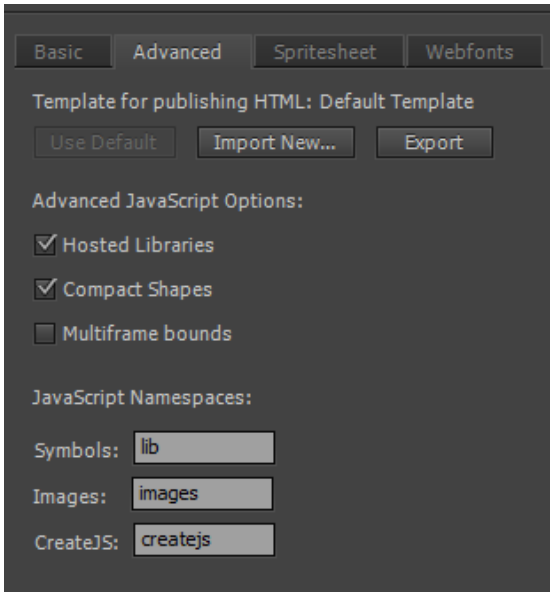
Exportar recursos de sonido

La carpeta en la que se colocan los recursos de sonido del documento y donde se hace referencia a ellos.

Exportar recursos de CreateJS

La carpeta en la que se colocan las bibliotecas CreateJS y donde se hace referencia a ellas.

Configuración avanzada



Plantilla para publicar HTML:

Utilizar predeterminada: publique el archivo de salida HTML5 con la plantilla predeterminada.

Importar nueva: importe una nueva plantilla para su documento HTML5.

Exportar: exporte su documento HTML5 como plantilla.

Bibliotecas alojadas

Si marca esta casilla, se utilizan copias de las bibliotecas alojadas en CreateJS CDN en code.createjs.com. Esto permite guardar en caché las bibliotecas y compartirlas entre distintos sitios.

Compactar formas

Si marca esta opción, las instrucciones vectoriales se producen de forma compacta. Anule la selección para exportar instrucciones legibles y redactadas (útil con fines de aprendizaje).

Límites de múltiples fotogramas

Si marca esta opción, los símbolos de la línea de tiempo incluyen una propiedad frameBounds con un conjunto de objetos Rectangle correspondientes a los límites de cada fotograma de la línea de tiempo. Los límites de múltiples fotogramas aumentan considerablemente el tiempo de publicación.

3. Haga clic en Publicar para publicar el contenido en la ubicación especificada.

Nota:

No se puede reproducir indefinidamente una animación diseñada con líneas de tiempo anidadas con un solo fotograma.

Optimización de las salidas de HTML5 Canvas

Ir al principio

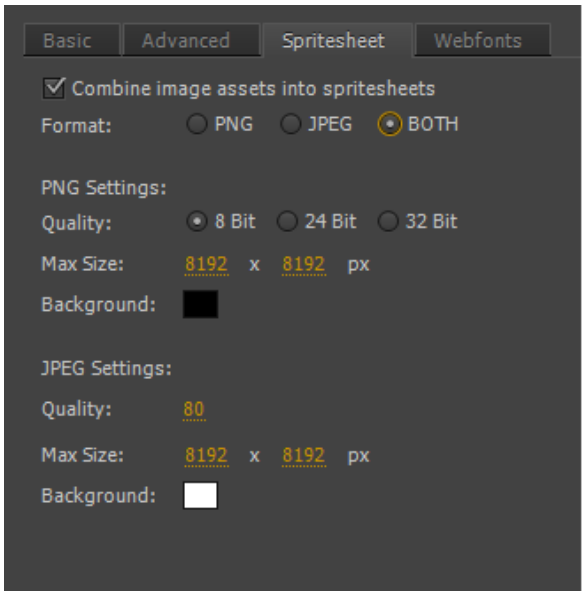
Animate optimiza el tamaño de las salidas y el rendimiento de HTML5 Canvas de las formas siguientes:

- Exporta mapas de bits como hoja de Sprite utilizando las opciones de la ficha de hoja de Sprite en la configuración de publicación.
- Excluye las capas ocultas (anulando la selección de la casilla de verificación Incluir capas ocultas) de la salida publicada.
- Excluye todos los recursos no utilizados, como sonidos y mapas de bits, y todos los recursos en los fotogramas no utilizados (opción predeterminada).
- Especifica que no se exporten los recursos del archivo FLA, anulando la selección de las opciones de exportación de recursos para imágenes, sonidos y bibliotecas asociadas de JavaScript de CreateJS y usando las URL relativas para exportar.

Exportación de mapas de bits como hoja de Sprite

La exportación de varios mapas de bits que haya utilizado en el documento de HTML5 Canvas como una sola hoja de Sprite reduce el número de solicitudes de servidor, reduce el tamaño de salida y mejora el rendimiento. Puede exportar la hoja de Sprite como PNG (predeterminado), JPEG o ambos.

1. En la pestaña **Hoja de Sprite**, seleccione la casilla de verificación **Combinar imágenes y recursos en hojas de Sprite**.
2. Seleccione el **Formato** como **PNG**, **JPEG** o **Ambos**.
3. Si ha seleccionado **PNG** o **Ambos**, especifique las opciones siguientes en **Ajustes de PNG**:
   - **Calidad**: establezca la calidad de la hoja de Sprite en 8 (valor predeterminado), 24 o 32 bits.
   - **Tamaño máximo**: especifique la altura y la anchura máximas de la hoja de Sprite en píxeles.
   - **Fondo**: haga clic y defina el color de fondo para la hoja de Sprite.
4. Si ha seleccionado **JPEG** o **Ambos**, especifique las siguientes opciones en la **Configuración JPEG**:
   - **Calidad**: defina la calidad de la hoja de Sprite.
   - **Tamaño máximo**: especifique la altura y la anchura máximas de la hoja de Sprite, en píxeles.
   - **Fondo**: haga clic y defina el color de fondo para la hoja de Sprite.



Trabajar con texto en un documento de HTML5 Canvas

Ir al principio

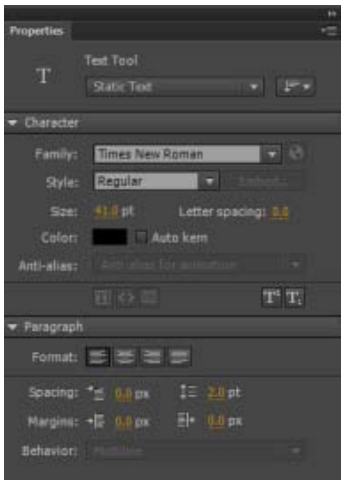
Añadir fuentes web de Typekit a su documento HTML5 Canvas

Animate CC ofrece las fuentes web de Typekit para texto dinámico de documentos de HTML5 Canvas. Typekit proporciona acceso directo a miles de fuentes de calidad superior de los principales socios. Puede utilizar fuentes de Typekit y acceder a ellas sin problemas en el archivo de salida HTML5, en navegadores modernos y en dispositivos móviles, con su suscripción de Creative Cloud.

Para obtener más información sobre el uso de las fuentes de Typekit en Animate CC, consulte Uso de fuentes web de Typekit en documentos HTML5 Canvas.

Texto estático

El texto estático se admite en el momento de creación de documentos de HTML5 Canvas. El texto estático que se utiliza en su documento Canvas HTML5 se convierte en contornos de texto durante la publicación.



Nota: Las fuentes web de Typekit no están disponibles para el tipo de texto estático.

Conceptos básicos de la salida de HTML5 Canvas

Ir al principio

La salida de HTML5 publicada contiene los siguientes archivos:

Archivo HTML

Contiene las definiciones para todas las formas, los objetos y las ilustraciones dentro del elemento Canvas. También invoca el espacio de nombre CreateJS para convertir Animate en HTML5 y el archivo JavaScript correspondiente que contiene elementos interactivos.

Archivo JavaScript

Contiene definiciones dedicadas y código para todos los elementos interactivos de la animación. En el archivo JavaScript también se define el código para todos los tipos de interpolaciones.

De forma predeterminada, estos archivos se copian en la misma ubicación que el archivo FLA. Puede cambiar la ubicación si escribe la ruta de salida en el cuadro de diálogo Configuración de publicación (Archivo > Configuración de publicación).

Migración de contenido existente a HTML5 Canvas

Ir al principio

Puede migrar el contenido existente de Animate para generar una salida de HTML5. Para ello, Animate permite migrar el contenido de forma manual, copiando o importando capas, símbolos y otros elementos de biblioteca individuales. Si lo prefiere, puede ejecutar el comando Convertir AS3 en un documento de HTML5 Canvas para transferir automáticamente contenido existente de ActionScript a un nuevo documento de HTML5 Canvas. Para obtener más información, consulte este vínculo.

Sin embargo, cuando trabaje con el tipo de documento de HTML5 en Animate CC, observará que algunas

funciones de Animate no son compatibles. Esto se debe a que las funciones de Animate no tienen funciones correspondientes en la API Canvas. por lo que no pueden utilizarse con el tipo de documento de HTML5 Canvas. Esto puede afectarle durante la migración de contenido, cuando intente:

Copiar

contenido (capas o símbolos de biblioteca) de un documento de Animate tradicional (como ActionScript 3.0, AIR para Android, AIR para escritorio, etc.) en el documento de HTML5. En este caso, los tipos de contenido no compatibles se eliminan o se convierten en valores predeterminados compatibles.

Por ejemplo, si se copia una animación 3D, se eliminarán todas las transformaciones 3D aplicadas a objetos en el escenario.

Importar

un archivo PSD o AI con contenido no compatible. En este caso, el contenido se eliminará o se convertirá en valores predeterminados compatibles.

Por ejemplo, importe un archivo PSD con un efecto Bisel degradado. Animate elimina el efecto.

Trabajar

con varios tipos de documento (por ejemplo, ActionScript 3.0 and HTML5 Canvas) simultáneamente, si cambia de documentos con una opción o herramienta no compatible seleccionada. En este caso, Animate CC indica visualmente que no se admite la función.

Por ejemplo, ha creado una línea de puntos en un documento de ActionScript 3.0 y pasa a HTML5 Canvas con la herramienta Línea aún seleccionada. Observe el puntero y el Inspector de propiedades; se muestran iconos para indicar que la línea de puntos no se admite en HTML5 Canvas.

Scripts

Se eliminan componentes de ActionScript y se eliminan los comentarios del código. Asimismo, si tiene JavaScript escrito en el bloque de comentarios (para el kit de herramientas de CreateJS con Animate CC 13.0), deberá quitar manualmente los comentarios del código.

Por ejemplo, si ha copiado capas que contienen botones, se eliminarán.

Cambios aplicados al contenido tras migrar

A continuación se muestran los tipos de cambios que se aplicarán cuando migre el contenido heredado a un documento de HTML5 Canvas.

Se elimina el contenido

Se eliminan los tipos de contenido que no se admiten en HTML5 Canvas. Por ejemplo:

- Se eliminarán las transformaciones 3D
- Se quitarán los comentarios del código ActionScript
- Se eliminarán vídeos

El contenido se cambia a un valor predeterminado admitido

Se admite el tipo de contenido o la función, pero una de las propiedades de la función no se admite. Por ejemplo:

- No se admite el modo de mezcla de superposición, se cambia a Normal.
- La línea de puntos no se admite, se cambia a Sólido.

Para obtener una lista completa de las funciones que no se admiten y las sustituciones durante la migración, consulte este artículo.

Conversión de ActionScript 3 a un documento de HTML5 Canvas mediante el script JSFL

Ir al principio

Animate CC proporciona un script JSFL para convertir un archivo AS3 a un documento de HTML5 Canvas. Cuando se ejecuta, el script JSFL realiza lo siguiente:

- Crea un nuevo documento de HTML5 Canvas.
- Copia todas las capas, los símbolos y los elementos de biblioteca al nuevo documento de HTML5 Canvas.
- Aplica valores predeterminados a las funciones, subfunciones y a las propiedades de las funciones que no se admiten.
- Crea archivos FLA independientes para cada escena, porque el documento de HTML5 Canvas no admite varias escenas.

Para convertir un documento de AS3 a HTML5 Canvas, haga lo siguiente:

1. Abra el documento de ActionScript 3 en Animate CC.
2. Seleccione **Comandos** > **Convertir AS3 en un documento de HTML5 Canvas**.

Nota:

Asegúrese de leer las advertencias del panel Salida. Estas advertencias proporcionan información sobre los cambios que se aplicaron al contenido durante la conversión.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Creación y publicación de un documento de WebGL

- ¿Qué es WebGL?
- El tipo de documento de WebGL
- Creación de un documento de WebGL
- Previsualización de contenido WebGL en navegadores
- Publicación de contenido en el formato WebGL
- Conceptos básicos de la salida de WebGL
- Adición de audio al documento de WebGL
  Migración de contenido existente a un documento de WebGL
  Mejora del rendimiento de representación con almacenamiento en caché de mapas de bits

¿Qué es WebGL?

Ir al principio

WebGL es un estándar de web abierta para representar gráficos en cualquier navegador compatible, sin necesidad de plugins adicionales. WebGL se integra totalmente con todos los estándares web del navegador y permite el uso acelerado por GPU de procesamiento de imágenes y efectos como parte del lienzo de la página web. Los elementos WebGL pueden incrustarse en otros elementos HTML y combinarse con otras partes de la página.

Aunque la mayoría de los navegadores modernos admiten WebGL, visite este vínculo para conocer más detalles sobre las versiones exactas que se admiten.

Algunos navegadores no tienen WebGL activado de forma predeterminada. Para activar WebGL en el navegador, consulte este artículo.

Nota:

Asegúrese de activar WebGL en el navegador, ya que algunos navegadores lo desactivan de forma predeterminada.

El tipo de documento de WebGL

Ir al principio

Animate CC permite crear y publicar contenido interactivo enriquecido en el formato Web Graphics Library (WebGL). Como WebGL está totalmente integrado con los navegadores, permite que Animate aproveche el uso acelerado por GPU del procesamiento y la representación de gráficos, como parte del lienzo de la página web.

En Animate CC se ha agregado un tipo de documento nuevo para WebGL. Esto le permite crear contenido y publicarlo rápidamente en una salida de WebGL. Puede aprovechar herramientas potentes de Animate para crear contenido enriquecido y representar salidas de WebGL que se ejecutan en cualquier navegador compatible. Esto significa que puede utilizar la línea de tiempo, el espacio de trabajo y las herramientas de dibujo tradicionales de Animate para editar y crear contenido de WebGL de forma nativa. La mayor parte de los navegadores admiten WebGL, por lo que Animate puede representar contenido en la mayoría de las plataformas web.

Creación de un documento de WebGL

Ir al principio

En Animate CS, el documento de WebGL permite crear contenido rápidamente y publicarlo en el formato WebGL. Para crear un documento de WebGL:

1. Inicie Animate CC.
2. En la pantalla de bienvenida, haga clic en la opción WebGL (previsualización). Si lo prefiere, seleccione la opción de menú Archivo > Nuevo para mostrar el cuadro de diálogo Nuevo documento. Haga clic en la opción WebGL (previsualización).

Previsualización de contenido WebGL en navegadores

Ir al principio

Puede utilizar la función Probar película de Animate para previsualizar o probar el contenido. Para previsualizar, haga lo siguiente:

1. Desde Animate CC, pulse Ctrl+Intro en Windows y CMD+Intro en MAC. Se iniciará el navegador predeterminado y se representará el contenido WebGL.

Animate CC requiere un servidor web para ejecutar contenido WebGL. Animate CC tiene un servidor web incorporado configurado para ejecutar el contenido WebGL en el puerto #8090. Si un servidor ya está utilizando este puerto, Animate detecta y resuelve el conflicto automáticamente.

Publicación de contenido en el formato WebGL

Ir al principio

Animate le permite crear y publicar contenido WebGL nativo.

Para publicar el documento de WebGL, haga lo siguiente:

1. Seleccione **Archivo** > **Configuración de publicación** para mostrar el cuadro de diálogo Configuración de publicación. Si lo prefiere, seleccione Archivo > Publicar si ya ha especificado la configuración de publicación para WebGL.
2. En el cuadro diálogo Configuración de publicación, especifique los valores para:

Archivo de salida

Escriba un nombre descriptivo para la salida. Asimismo, busque o especifique la ubicación donde desea publicar la salida de WebGL.

Sobrescribir HTML

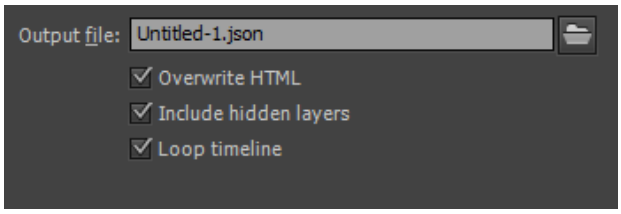
Permite especificar si desea sobrescribir el contenedor HTML o no cada vez que publique su proyecto de WebGL. Puede anular la selección de esta opción si ha realizado cambios externos al archivo HTML publicado y desea conservarlos mientras se actualizan todos los cambios realizados en la animación o recursos en Flash Pro.

Incluir capas ocultas

Incluye todas las capas ocultas de la salida de WebGL. Si se anula la selección de Incluir capas ocultas se evita que todas las capas (incluidas las anidadas dentro de clips de película) marcadas como ocultas se exporten en el archivo WebGL resultante. De esta forma puede probar distintas versiones del documento de WebGL con capas invisibles.

Línea de tiempo de bucle

Repite el vídeo cuando llega al último fotograma. Anule la selección de esta opción para que el contenido se detenga al llegar al último fotograma.



3. Haga clic en Publicar para publicar el contenido WebGL en la ubicación especificada.

Nota:

La velocidad máxima de FPS que puede especificarse para el contenido WebGL que se ejecuta en navegadores es 60 FPS.

Conceptos básicos de la salida de WebGL

Ir al principio

La salida de WebGL publicada contiene los siguientes archivos:

Archivo envolvente de HTML

Incluye el tiempo de ejecución, las llamadas de recursos e inicializa el procesador de WebGL. De forma predeterminado, el nombre del archivo será <FLA_nombre>.html. Puede especificar un nombre distinto para el archivo HTML en el cuadro de diálogo Configuración de publicación (Archivo > Configuración de publicación).

De forma predeterminada, el archivo HTML se coloca en el mismo directorio que el archivo FLA. Puede especificar una ubicación diferente en el cuadro de diálogo Configuración de publicación.

Archivo JavaScript (tiempo de ejecución de WebGL)

Procesa el contenido publicado en WebGL. Se publica en la carpeta libs/ del documento de WebGL. El archivo se denomina: flwebgl-<versión>.min.js

El archivo envolvente de HTML utiliza este archivo JS para procesar contenido WebGL.

Atlas de textura

Almacena todos los valores de color (de formas), incluidas las instancias de mapas de bits en el escenario.

Adición de audio al documento de WebGL

Ir al principio

Se puede importar e incorporar audio al documento de WebGL, controlar la reproducción mediante la configuración de sincronización (evento, iniciar y detener) y reproducir audio de la línea de tiempo en tiempo de ejecución. Actualmente WebGL solo admite los formatos .wav y .mp3.

Para obtener más información sobre el uso del audio, consulte Uso de sonidos en Animate.

Migración de contenido existente a un documento de WebGL

Ir al principio

Puede migrar el contenido existente de Animate a un documento de WebGL. Para ello, Animate permite migrar mediante la copia o la importación manual del contenido. Además, al trabajar con varios documentos en Animate, es una práctica habitual copiar el contenido entre documentos como capas o recursos de la biblioteca. Aunque se admiten la mayoría de las funciones de Animate, algunos tipos de contenido se modifican para ajustarse mejor al formato WebGL.

Animate incluye varias funciones potentes que permiten producir contenido visual enriquecido. Sin embargo, algunas de las funciones nativas de Animate no se admitirán en un documento de WebGL. Animate se ha diseñado para modificar dicho contenido a un formato compatible e indicar visualmente qué herramientas o funciones no son compatibles.

Copiar

contenido (capas o símbolos de biblioteca) de un documento de Animate tradicional (como ActionScript 3.0, AIR para Android, AIR para escritorio, etc.) a un documento de WebGL. En este caso, los tipos de contenido no compatibles se eliminan o se convierten en valores predeterminados compatibles.

Por ejemplo, si se copia una animación 3D, se eliminarán todas las transformaciones 3D aplicadas a objetos en el escenario.

Importar

un archivo PSD o AI con contenido no compatible. En este caso, el contenido se eliminará o se convertirá en valores predeterminados compatibles.

Por ejemplo, importe un archivo PSD con efectos de desenfoque. Animate elimina el efecto.

Trabajar

con varios tipos de documento (por ejemplo, ActionScript 3.0 y WebGL) simultáneamente, si cambia de documentos con una opción o herramienta no compatible seleccionada. En este caso, Animate CC indica visualmente que no se admite la función.

Por ejemplo, ha creado una línea de puntos en un documento de ActionScript 3.0 y pasa a WebGL con la herramienta Línea aún seleccionada. Observe el puntero y el Inspector de propiedades; indican visualmente que la línea de puntos no se admite en WebGL.

Scripts

En el panel Acciones, puede escribir código JavaScript que se ejecutará cuando el reproductor entre en el fotograma. La variable “this” en el contexto de los scripts de fotograma hace referencia a la instancia de MovieClip a la que pertenece. Además, los scripts de fotograma pueden acceder a funciones de JavaScript y las variables declaradas en el archivo HTML contenedor. Cuando copia un fotograma o una capa de un documento de

ActionScript y los pega en un documento de WebGL, los scripts, si los hay, se comentarán.

Cambios aplicados al contenido tras migrar

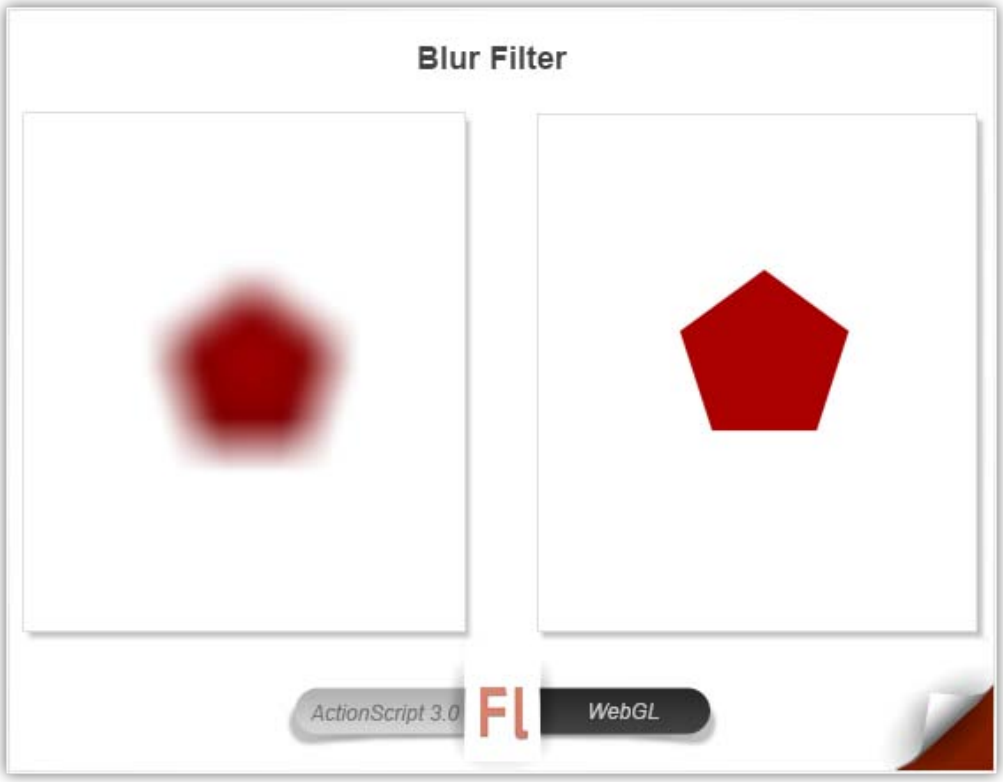
A continuación se muestran los tipos de cambios que se aplicarán cuando migre el contenido heredado a un documento de WebGL.

Se elimina el contenido

Se eliminan los tipos de contenido que no se admiten en HTML5 Canvas. Por ejemplo:

Filtros

no se admiten. El efecto se eliminará y la forma tendrá un relleno sólido.



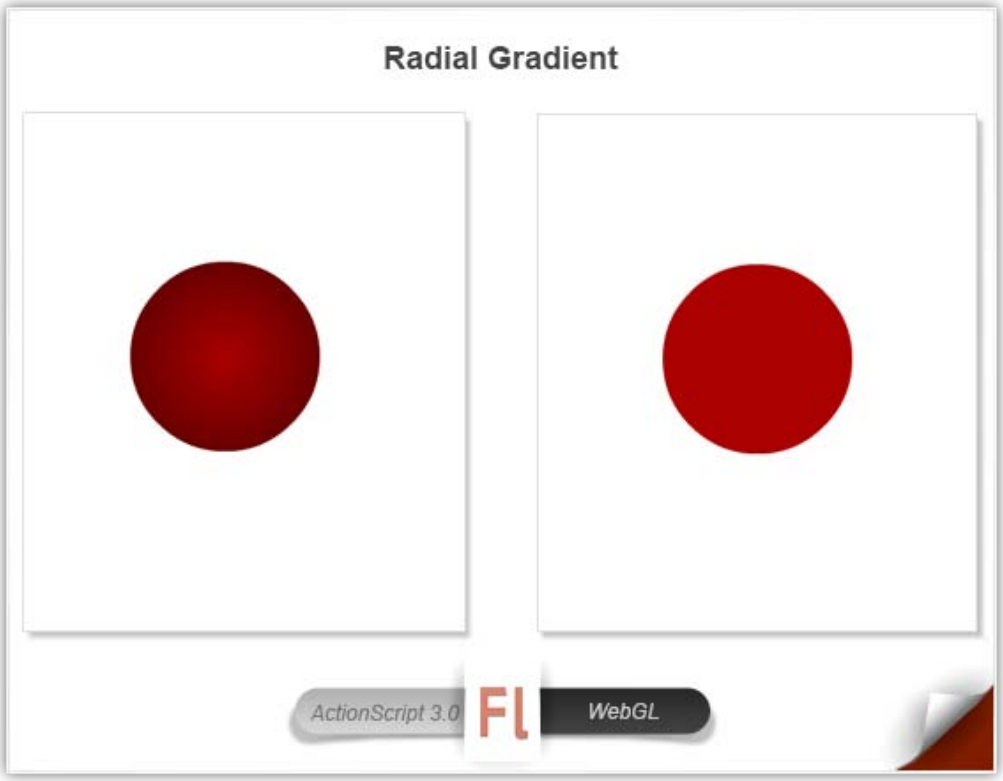
El efecto Filtro de desenfoque se eliminará y se sustituirá con el relleno Sólido.

El contenido se cambia a un valor predeterminado admitido

Se admite el tipo de contenido o la función, pero una de las propiedades de la función no se admite. Por ejemplo:

Degradado radial

se cambia a un relleno sólido con el color primario.



Degradado radial se cambia a un relleno sólido con el color primario.

Para obtener una lista completa de las funciones que no se admiten y las sustituciones durante la migración, consulte este artículo.

Mejora del rendimiento de representación con almacenamiento en caché de mapas de bits

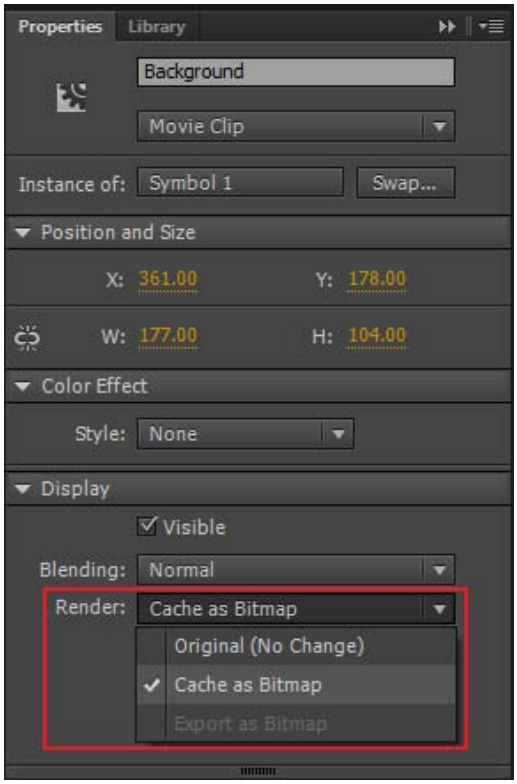
Ir al principio

Esta función permite optimizar el rendimiento del procesamiento, ya que especifica que un clip de película estático (por ejemplo, una imagen de fondo) o el símbolo de un botón quede en caché, como mapa de bits, en tiempo de ejecución. De forma predeterminada, los elementos vectoriales se vuelven a dibujar en cada fotograma. Con el almacenamiento en caché de un clip de película o símbolo de botón como mapa de bits, se evita que el navegador tenga que volver a dibujar continuamente el elemento, ya que la imagen es un mapa de bits y su posición no cambia. Esto representa una mejora significativa en el rendimiento de procesamiento de contenido de WebGL.

Por ejemplo, cuando cree una animación con un fondo complejo, cree un clip de película que contenga todos los elementos incluidos en el fondo. A continuación seleccione Guardar en caché como mapa de bits para el clip de película de fondo en el inspector de propiedades. Durante la reproducción, el fondo se presenta como un mapa de bits almacenado a la profundidad de pantalla actual. El navegador dibuja el mapa de bits en el escenario rápidamente y solo una vez, por lo que la animación se reproduzca con más rapidez y suavidad.

Si se guarda en caché un mapa de bits, se puede utilizar un clip de película y congelarlo automáticamente en un punto. Si cambia un área de la pantalla, se actualiza la caché de mapa de bits a partir de los datos vectoriales. De este modo se reduce al mínimo el número de veces que el navegador debe redibujar el fondo y se obtiene un rendimiento de procesamiento más suave y rápido.

Para activar la propiedad **Caché como mapa de bits** como una propiedad en un símbolo de clip de película, seleccione la instancia de clip de película y, a continuación, seleccione Caché como mapa de bits en el menú desplegable Procesar del Inspector de propiedades (**Ventana** > **Propiedades**).



Consideraciones al usar Caché como mapa de bits

Al utilizar la propiedad Caché como mapa de bits con contenido WebGL, considere lo siguiente:

- El tamaño máximo del símbolo de clip de película está limitado a 2048 x 2048. Tenga en cuenta que los límites reales de la instancia de clip de película que se puede guardar en caché son menores que 2048 x 2048, WebGL reserva algunos píxeles.
- Si hay más de una instancia del mismo clip de película, Animate genera una caché del tamaño de la primera instancia detectada. Sin embargo, la caché no se vuelve a generar y no se omite la propiedad Caché como mapa de bits, aunque la transformación del clip de película cambie en gran medida. Por ello, si el símbolo de clip de película aumenta mucho de tamaño durante la animación, puede ser que la animación se muestre pixelada.

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Empaquetado de aplicaciones para AIR for iOS

- Compatibilidad con AIR 17.0 y Flash Player 17.0
- Implementación de aplicaciones de AIR directamente en dispositivos iOS
- Prueba y depuración de aplicaciones de AIR con el simulador nativo de iOS
- Publicación de aplicaciones de AIR para dispositivos que admiten pantalla Retina de alta resolución
- Prueba y depuración en el modo de intérprete
- Prueba y depuración en iOS a través de USB
- Conectividad multidispositivo a través de USB
  Adición de iconos xxhdpi (144x144)
  Publicación de aplicaciones de AIR en dispositivos iOS en Animate
  Solución de problemas

Animate CC (anteriormente Flash CC) es compatible con la publicación de aplicaciones para AIR para iOS. Las aplicaciones de AIR for iOS se pueden ejecutar en el iPhone y el iPad de Apple. Cuando se publica para iOS, Animate convierte los archivos FLA en aplicaciones nativas de iPhone.

Para obtener información sobre los requisitos de hardware y software en las aplicaciones de AIR para escritorio y dispositivos móviles, consulte los Requisitos del sistema de AIR.

Para obtener instrucciones detalladas sobre el empaquetado de aplicaciones de para iPhone, consulte Creación de aplicaciones de Adobe AIR con Packager for iPhone.

Nota:

Animate permite añadir la ruta del SDK de iOS solo si la aplicación contiene un archivo ANE. Vaya a Archivo > Configuración de ActionScript > Ruta de biblioteca para incluir un archivo ANE.

Compatibilidad con AIR 17.0 y Flash Player 17.0

Ir al principio

AIR 17.0 for iOS permite generar binarios de 64 bits junto con los archivos binarios de 32 bits predeterminados de las aplicaciones para cumplir con los requisitos de Apple para aplicaciones de iOS. Con la actualización de AIR 17.0 for iOS, la opción Activar empaquetado más rápido de la ficha Implementación del cuadro de diálogo Configuración de AIR for iOS se ha activado de forma predeterminada.

Implementación de aplicaciones de AIR directamente en dispositivos iOS

Ir al principio

Un cambio importante en el flujo de trabajo de implementación de aplicaciones de AIR ahora permite implementar aplicaciones de AIR directamente en dispositivos iOS. Hasta ahora, para implementar aplicaciones en dispositivos iOS, era necesario invocar aplicaciones de AIR desde iTunes.

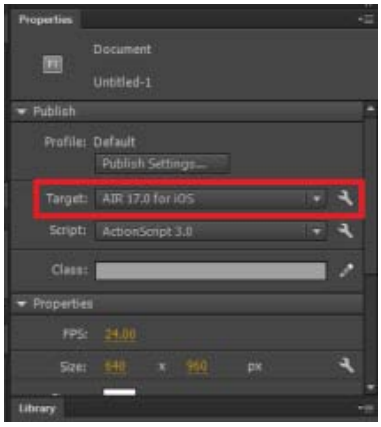
No obstante, con Animate, es posible implementar aplicaciones de AIR directamente en iOS, sin tener que pasar por iTunes. Esta función reduce el tiempo necesario para publicar una aplicación de AIR para iOS y mejora

considerablemente la productividad y el rendimiento.

Nota: Es necesario instalar iTunes en el equipo que tenga instalado Animate.

Para activar la implementación directa en un dispositivo iOS, haga lo siguiente:

1. Asegúrese de que iTunes está instalado en el equipo en el que también tiene instalado Animate.
2. En Animate, en el panel Propiedades, haga clic en el botón , situado junto al cuadro desplegable Destino para abrir el cuadro de diálogo Configuración de AIR for iOS.



3. En la ficha Implementación, seleccione la opción Instalar aplicación en el dispositivo iOS conectado.

4. Haga clic en Publicar.

Prueba y depuración de aplicaciones de AIR con el simulador nativo de iOS

Ir al principio

Animate se puede integrar con Xcode de Apple para habilitar el simulador de iOS nativo y probar y depurar aplicaciones de AIR escritas para iOS. El simulador de iOS resulta muy útil si no se tiene acceso a los dispositivo reales (iPhone o iPad). Con el simulador de iOS nativo, también puede probar y depurar aplicaciones de AIR en distintos dispositivos (iPhone e iPad). No obstante, el simulador de iOS se puede integrar con Animate CS6 ejecutado en sistemas Macintosh solamente.

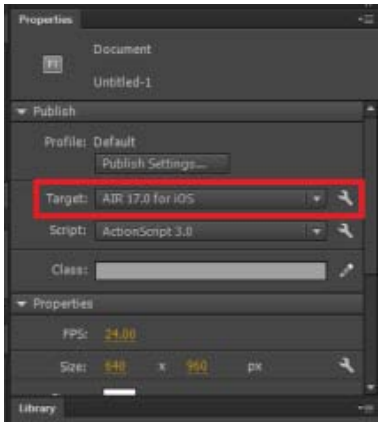
Para usar el simulador de iOS, Animate requiere la descarga y la instalación de Xcode. Para obtener más información, consulte Configuración de Xcode para compatibilidad con el simulador de iOS.

Nota:

- Descargue e instale la versión más reciente de AIR para trabajar con el simulador de iOS.
- Desde la versión 16 del SDK (actualización de CC 2014.2), Animate CC instala e inicia la aplicación de iOS en el simulador de iOS.

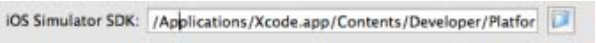
Configuración de Xcode para compatibilidad con simulador de iOS

1. Descargue e instale Xcode desde http://developer.apple.com o descárguelo desde el App Store de Apple.
2. Inicie Animate.
3. Cree o abra un documento existente de AIR for iOS.
4. En el panel Propiedades, establezca el destino del reproductor en la última versión de AIR.
5. Haga clic en el botón situado junto al cuadro desplegable Destino para abrir el cuadro de diálogo Configuración de AIR for iOS.



6. En la ficha General, especifique manualmente la ruta completa del SDK del simulador de iOS o busque su ubicación. Por ejemplo:

```
Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0
```



7. En la ficha Implementación, facilite el certificado y la contraseña. Si lo desea, puede facilitar también el archivo de suministro para la aplicación de AIR.

8. Haga clic en Aceptar para terminar.

Ahora puede utilizar el simulador de iOS para probar y depurar la aplicación. Para obtener más información, consulte Probar aplicaciones de AIR con el simulador de iOS nativo y Depuración de aplicaciones de AIR con el simulador de iOS nativo.

Probar aplicaciones de AIR con el simulador de iOS nativo

Verifique que ha configurado Xcode y defina la ruta del SDK del iPhone antes de probar la aplicación de AIR. Para

obtener más información, consulte Configuración de Xcode para el simulador de iOS.

1. En Animate, seleccione Control > Probar película > en el simulador de iOS para abrir el simulador de iOS. No obstante si no ha definido la ruta del SDK del simulador de iOS en el diálogo Configuración de AIR for iOS, se emitirá un error para indicarlo.
2. Vaya a la aplicación en el simulador de iOS y haga clic para iniciar.

Depuración de aplicaciones de AIR con el simulador de iOS nativo

Verifique que ha configurado Xcode y defina la ruta del SDK del iPhone antes de depurar la aplicación de AIR. Para obtener más información, consulte Configuración de Xcode para el simulador de iOS.

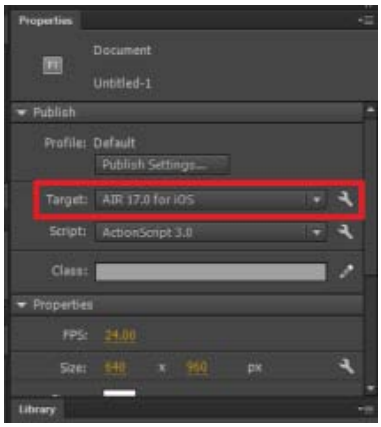
1. En Animate, seleccione Depurar > Depurar película > en el simulador de iOS para abrir el simulador de iOS. No obstante si no ha definido la ruta del SDK del simulador de iOS en el diálogo Configuración de AIR for iOS, se emitirá un error para indicarlo.
2. En Animate, seleccione Depurar > Iniciar sesión remota de depuración > ActionScript 3.0.
3. Vaya a la aplicación en el simulador de iOS y haga clic para iniciar.

Publicación de aplicaciones de AIR para dispositivos que admiten pantalla Retina de alta resolución

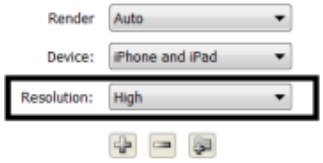
Ir al principio

Animate permite crear aplicaciones completas de AIR para iOS con compatibilidad ampliada para la pantalla retina de alta resolución. Puede seleccionar una pantalla retina de alta resolución al publicar aplicaciones de AIR.

1. En Animate, cree o abra un documento existente de AIR for iOS.
2. En el panel Propiedades, haga clic en el botón situado junto al cuadro desplegable Destino para abrir el diálogo Configuración de AIR for iOS.



3. En la ficha General, ajuste Resolución en Alta.



4. Haga clic en Publicar.

Prueba y depuración en el modo de intérprete

Ir al principio

El modo de intérprete permite depurar o probar rápidamente las aplicaciones de AIR escritas para iOS. Si está seleccionado el modo de intérprete, las aplicaciones de AIR se instalan sin necesidad de conversión a código ARM.

Para habilitar el modo de intérprete, haga lo siguiente:

1. En el panel Propiedades, haga clic en el botón situado junto a la lista desplegable Destino para abrir el cuadro de diálogo Configuración de AIR for iOS.
2. En la ficha Implementación, seleccione **C**omprobación de dispositivos en modo de intérprete o **D**epuración de dispositivos en modo de intérprete en la opción de tipo de implementación de iOS.
3. Haga clic en Aceptar para terminar.

Nota:

Puede empaquetar y cargar varios archivos SWF que contengan código de bytes de ActionScript tanto en el modo de intérprete como en el modo AOT (Antes de tiempo). Para obtener más información, consulte este blog (en inglés).

Nota:

El modo de intérprete sólo debe utilizarse con fines de prueba o depuración. Los archivos de instalación de AIR generados en el modo de intérprete no se pueden cargar en el App Store de Apple.

Prueba y depuración en iOS a través de USB

Ir al principio

Puede probar y depurar aplicaciones en dispositivos iOS conectados a través de USB. Esta nueva función se suma a la funcionalidad de prueba y depuración remota a través de Wi-Fi disponible también en Animate CC. Sin embargo, al conectar dispositivos a través de USB, los flujos de prueba y depuración se simplifican al reducirse el número de pasos, y esto se traduce en una aceleración de los procesos de prueba y depuración.

Para activar la prueba o la depuración a través de USB haga lo siguiente:

- *(Para depuración)* Seleccione Depurar > Depurar película > En dispositivo a través de USB.
- *(Para pruebas)* Seleccione Control >Probar película > En dispositivo a través de USB.

Conectividad multidispositivo a través de USB

Ir al principio

Animate admite la prueba de aplicaciones en varios dispositivos a la vez. Es posible conectar y probar varios dispositivos a través de USB.

Puede aprovechar esta función de pruebas para implementar la aplicación al mismo tiempo en varios dispositivos con distintos tamaños de pantalla, versiones de SO y configuraciones de hardware. Esto permite analizar el rendimiento de la aplicación en un amplio abanico de dispositivos de forma simultánea.

1. En el panel Propiedades, haga clic en el botón situado junto a la lista desplegable Destino para abrir el cuadro de diálogo Configuración de AIR for iOS.
2. En la ficha Implementación, se visualiza una lista con todos los dispositivos conectados. Seleccione los dispositivos en los que desee publicar la aplicación.
3. Haga clic en Publicar.

Adición de iconos xxhdpi (144x144)

Ir al principio

Puede añadir manualmente iconos xxhdpi para una aplicación de AIR con el archivo de app-descriptor.xml. Animate CC permite añadir iconos xhdpi (96x96) mediante el cuadro de diálogo Administrar SDK de AIR. Sin embargo, si quiere añadir iconos con una resolución más alta, puede añadirlos manualmente en el archivo app-descriptor.xml para la aplicación de AIR utilizando la siguiente etiqueta:

<icon><image144x144>{Location of png}/*[icon_name-144x144].png*</image144x144></icon>

Para obtener más información sobre el archivo app-descriptor.xml, consulte este artículo de ayuda.

Solución de problemas

Ir al principio

- La publicación de una aplicación de AIR for iOS falla si el nombre de archivo especificado para el archivo FLA o SWF contiene caracteres de doble byte.
- Cuando se publica una aplicación de AIR for iOS, Animate se bloquea al desconectar el dispositivo.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Publicación de aplicaciones de AIR for Android

- Creación de un archivo de Adobe AIR for Android
- Previsualización o publicación de una aplicación de AIR for Android
- Creación de aplicaciones de AIR for Android
- Configuración de idiomas

Animate (anteriormente Flash Professional) CS 5.5 y sus versiones posteriores permiten publicar contenido para Adobe® AIR™ for Android.

Este artículo describe el ajuste de la configuración de publicación para AIR for Android en Animate. Para obtener información completa sobre el desarrollo de aplicaciones de Adobe AIR™, consulte *Creación de aplicaciones de Adobe AIR*.

Para obtener información sobre los requisitos de hardware y software en las aplicaciones de AIR para escritorio y dispositivos móviles, consulte los Requisitos del sistema de AIR.

Para ver toda la documentación de desarrolladores de AIR, consulte la Referencia de Adobe AIR.

Vídeos y tutoriales

Los siguientes tutoriales de vídeo describen cómo crear aplicaciones de AIR™ for Android en Animate:

- Vídeo: AIR for Android - Part 1: Set up your development environment (AIR for Android - Parte 1: Configuración del entorno de desarrollo; en inglés, GotoAndLearn.com, 18:49)
- Vídeo: AIR for Android - Part 2: Access the camera on an Android device (AIR for Android - Parte 2: Acceso a la cámara en un dispositivo Android; en inglés, GotoAndLearn.com, 13:35)
- Vídeo: AIR for Android GPU Acceleration (Aceleración de GPU en AIR for Android; en inglés, GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Vídeo: One Application, Five Screens (Una aplicación, cinco pantallas; en inglés, Christian Cantrell, blogs de Adobe)
- Artículo: Developing a Mobile Application with Animate (Desarrollo de una aplicación para móvil con Animate; en inglés, John Hattan, gamedev.net)

Nota:

(Sólo AIR 3.7) Empaquetado de aplicaciones sólo con motor de ejecución captador (Android)

Con AIR 3.7, el empaquetado de aplicaciones de AIR para Android en cualquier destino incorporará el motor de ejecución de AIR. Esto ayuda a mejorar la experiencia del usuario, ya que elimina la necesidad de descargar el motor de ejecución de AIR por separado. No obstante, un efecto no deseado es el aumento del tamaño de la aplicación de aproximadamente 9 MB.

Animate muestra advertencias si se empaqueta una aplicación de AIR for Android con la opción de motor de ejecución compartido.

Creación de un archivo de Adobe AIR for Android

Ir al principio

Puede crear documentos de Adobe AIR for Android en Animate con el comando Archivo > Nuevo. También puede crear un archivo FLA de ActionScript® 3.0 y convertirlo en un archivo de AIR for Android desde el cuadro de diálogo Configuración de publicación.

Para crear un archivo AIR for Android, realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione AIR for Android en la pantalla de bienvenida o en el cuadro de diálogo Nuevo documento (Archivo > Nuevo).
- Abra un archivo FLA existente y conviértalo en un archivo de AIR for Android. Seleccione AIR for Android en el menú Destino del cuadro de diálogo Configuración de publicación (Archivo > Configuración de publicación).

Previsualización o publicación de una aplicación de AIR for Android

Ir al principio

Puede previsualizar un archivo SWF de Animate AIR for Android como lo haría en la ventana de la aplicación de AIR. La vista previa es útil si desea ver los efectos visibles de la aplicación sin empaquetar ni instalar la aplicación.

1. Compruebe que ha definido el parámetro Destino del cuadro del diálogo Configuración de publicación como AIR for Android.
2. Seleccione Control > Probar película > Probar, o bien, presione Control+Intro.

Si no ha ajustado la configuración de la aplicación desde el cuadro de diálogo Configuración de aplicación e instalador, Animate genera un archivo descriptor de la aplicación predeterminado (*swfname*-app.xml) para usted. Animate crea el archivo en la misma carpeta en la que se escribe el archivo SWF. Si ha definido la configuración de la aplicación en el cuadro de diálogo - Configuración de aplicación e instalador, el archivo descriptor de la aplicación reflejará dicha configuración.

Para publicar un archivo AIR for Android, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón Publicar en el cuadro de diálogo Configuración de publicación.
- Haga clic en el botón Publicar en el cuadro de diálogo Configuración de AIR for Android.
- Elija Archivo > Publicar.
- Elija Archivo > Vista previa de publicación.

Cuando se publica un archivo de AIR, Animate crea un archivo SWF y un archivo XML descriptor de la aplicación. Seguidamente, Animate empaqueta copias de ambos y de otros archivos que haya añadido a la aplicación en un archivo instalador de AIR (*swfname*.apk).

Ir al principio

Creación de aplicaciones de AIR for Android

Una vez finalizado el desarrollo de la aplicación, especifique la configuración de los archivos de instalación y descriptor de la aplicación de AIR for Android necesarios para la implementación. Animate crea los archivos de instalación y descriptor junto con el archivo SWF al publicar un archivo de AIR for Android.

La configuración de estos archivos se especifica en el cuadro de diálogo AIR for Android - Configuración de aplicación e instalador. Una vez creado el archivo de AIR for Android, el cuadro de diálogo se puede abrir desde el inspector de propiedades del documento. También puede acceder a él desde el botón Configuración del menú Reproductor situado en la ficha Animate del cuadro de diálogo Configuración de publicación.

Creación del archivo de aplicación de Adobe AIR

1. En Animate, abra el archivo o conjunto de archivos FLA que conforma su aplicación de Adobe AIR.
2. Guarde el archivo FLA de AIR for Android antes de abrir el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador.
3. Seleccione Archivo > Configuración de AIR for Android.
4. Complete el cuadro de diálogo AIR for Android - Configuración de aplicación e instalador y, a continuación, haga clic en Publicar.

   Cuando haga clic en el botón Publicar, se empaquetarán los siguientes archivos:

   - El archivo SWF
   - El archivo descriptor de la aplicación
   - Los archivos de iconos de la aplicación
   - Los archivos del cuadro de texto Archivos incluidos

   Nota:

   La publicación de una aplicación de AIR for Android falla si el nombre de archivo especificado para el archivo FLA o SWF contiene caracteres de doble byte.

El cuadro de diálogo AIR for Android - Configuración de aplicación e instalador está dividido en cuatro fichas: General, Implementación, Iconos y Permisos.

Ajustes generales

La ficha General del cuadro de diálogo AIR for Android - Configuración de aplicación e instalador contiene las siguientes opciones:

Archivo de salida

Nombre y ubicación del archivo de AIR para crear cuando se utiliza el comando Publicar. La extensión del nombre de archivo de salida es APK.

Nombre de aplicación

El nombre utilizado por el instalador de la aplicación de AIR para generar el nombre de archivo y la carpeta de la aplicación. El nombre debe contener sólo caracteres válidos para nombres de archivo o nombres de carpeta. El valor predeterminado es el nombre del archivo SWF.

ID de aplicación

Identifica la aplicación con un ID exclusivo. Puede cambiar el ID predeterminado si lo desea. No utilice espacios ni caracteres especiales en el ID. Los únicos caracteres válidos son 0-9, a-z, A-Z y . (punto), con una longitud de 1 a 212 caracteres. El valor predeterminado es com.adobe.example.applicationName.

Version (Versión)

Opcional. Especifica un número de versión de la aplicación. El valor predeterminado es 1.0.

Texto de versión

Opcional. Una cadena para describir la versión.

Relación de aspecto

Permite seleccionar Vertical, Horizontal u Orientación automática para la aplicación. Si se selecciona Automático en Orientación automática, la aplicación se abre en el dispositivo según la orientación en ese momento.

Pantalla completa

Establece la aplicación para que se ejecute en modo Pantalla completa. Este valor no está seleccionado de forma predeterminada.

Orientación automática

Permite que la aplicación cambie a modo de orientación vertical u horizontal en función de la orientación activa del dispositivo. Este valor no está seleccionado de forma predeterminada.

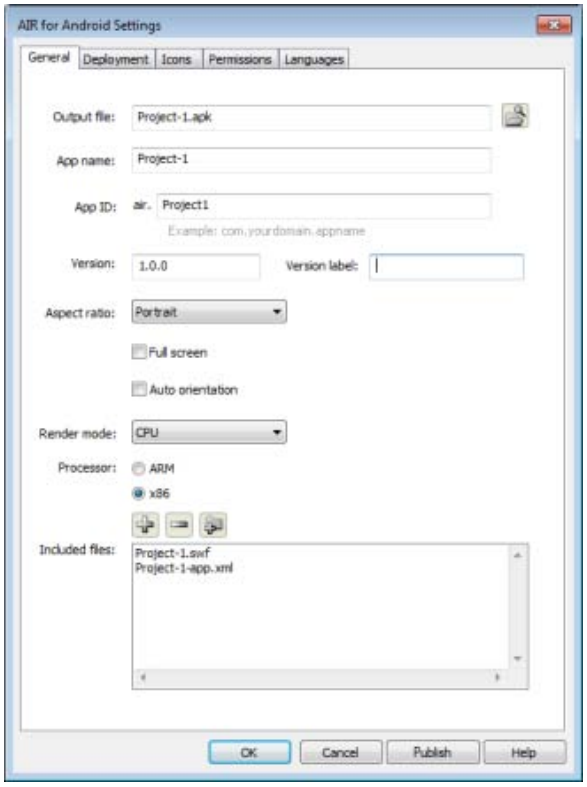
Modo de procesamiento

Permite especificar qué método de motor de ejecución de AIR se utiliza para procesar el contenido gráfico. Las opciones son:

- Auto: automáticamente, detecta y utiliza el método de procesamiento más rápido disponible en el dispositivo host.
- CPU: utiliza la CPU.
- GPU: utiliza la GPU. Si no hay GPU disponible, se utiliza la CPU.
- Directo: el procesamiento se realiza mediante Stage3D. Este es el método de procesamiento más rápido disponible.

Para obtener una lista de procesadores que no admiten el modo Directo, consulte Controladores, procesadores que no admiten Stage3D | Flash Player 11, AIR 3.

Procesador: Permite seleccionar el tipo del procesador de los dispositivos para los que está publicando la aplicación. Los tipos admitidos son **ARM** e Intel **x86**. La compatibilidad con los procesadores x86 está disponible desde la versión de Animate CC 2014.1.



Archivos incluidos

Especifica los archivos y carpetas adicionales que se van a incluir en el paquete de aplicación. Haga clic en el botón Más (+) para agregar archivos y el botón de la carpeta para agregar carpetas. Para borrar un archivo o carpeta de la lista, seleccione el archivo o carpeta y haga clic en el botón Menos (-).

De forma predeterminada, el archivo descriptor de aplicación y el archivo principal SWF se agregan automáticamente a la lista del paquete. La lista del paquete muestra estos archivos incluso si aún no ha publicado el archivo FLA de Adobe AIR. La lista del paquete muestra los archivos y carpetas en una estructura plana. Los archivos de una carpeta no se incluyen y las rutas completas de los archivos se muestran pero se truncan en caso necesario.

Si ha añadido algún archivo de extensión nativa de AIR a la ruta de la biblioteca de ActionScript, dichos archivos también aparecerán en esta lista.

Los archivos de icono no se incluyen en la lista. Cuando Animate empaqueta archivos, copia los archivos de icono en una carpeta temporal relacionada con la ubicación del archivo SWF. Animate elimina la carpeta una vez finalizado el empaquetado.

Configuración de implementación

La ficha Implementación del cuadro de diálogo AIR for Android - Configuración de aplicación e instalador permite especificar las siguientes opciones:

Certificado

El certificado digital de la aplicación. Puede buscar un certificado existente o crear uno nuevo. Para obtener más información sobre la creación de un certificado digital, consulte Firma de la aplicación. Tenga en cuenta que los certificados de aplicaciones para Android deben tener una validez de al menos 25 años.

Contraseña

La contraseña del certificado digital seleccionado.

Tipo de implementación

Especifica qué tipo de paquete se va a crear.

- El parámetro Liberar dispositivo permite crear paquetes para Marketplace o cualquier otro medio de distribución, como un sitio Web.
- El parámetro Liberar emulador permite crear paquetes para su depuración en el simulador de dispositivos móviles.
- El parámetro Depurar permite llevar a cabo la depuración en el dispositivo, incluidos los puntos clave de configuración de Animate y la depuración remota con la aplicación ejecutándose en el dispositivo Android. También puede elegir qué interfaz de red y dirección IP se debe usar en las sesiones de depuración.

Motor de ejecución de AIR

Especifica cómo debe comportarse la aplicación en dispositivos que aún no tienen el motor de ejecución de AIR instalado.

- **Incorporar motor de ejecución de AIR con aplicación** añade el motor de ejecución al paquete de instalación de la aplicación para no tener que descargar nada más. Esto aumenta considerablemente el tamaño del paquete de la aplicación.
- **Obtener motor de ejecución de AIR desde...** hace que el archivo de instalación descargue el motor de ejecución de Google Playstore o Amazon Appstore.

Después de la publicación

Permite especificar si la aplicación se instala en un dispositivo Android conectado y si se iniciará inmediatamente la aplicación tras la instalación.

Configuración de los iconos

La ficha Iconos del cuadro de diálogo AIR for Android - Configuración de aplicación e instalador permite especificar un icono para la aplicación de Android. El icono se muestra una vez instalada la aplicación al ejecutarla en el motor de ejecución de AIR for Android. Puede especificar cuatro tamaños diferentes del icono (36, 48, 72 y 96 píxeles) para las distintas vistas en las que aparece el icono. No es necesario que los iconos que elija para Android se ajusten estrictamente a estos tamaños.

Para especificar un icono, haga clic en un tamaño de icono en la ficha Iconos y, a continuación, busque el archivo que desea utilizar para ese tamaño. Los archivos deben tener el formato PNG (gráficos de red portátiles).

Si no proporciona una imagen para un tamaño de icono determinado, Adobe AIR redimensiona una de las imágenes proporcionadas para crear la imagen del icono que falta.

Configuración de permisos

La ficha Permisos permite especificar a qué servicios y datos tiene acceso la aplicación en el dispositivo.

- Para aplicar un permiso, marque esta casilla de verificación.
- Para ver la descripción de un permiso, haga clic en el nombre del permiso. La descripción se visualizará debajo de la lista de permisos.
- Para administrar los permisos manualmente y no desde el cuadro de diálogo, seleccione “Manifestar adiciones y administrar permisos manualmente en el archivo descriptor de la aplicación”.

Configuración de idiomas

Ir al principio

El panel Idiomas permite seleccionar los idiomas que se quieren asociar a la aplicación en el Apple Store o en Marketplace. Al seleccionar el idioma, los usuarios de sistemas operativos Android con el mismo idioma pueden descargar la aplicación. Tenga en cuenta que esta configuración de idiomas no tiene nada que ver con la localización de la interfaz de usuario de la aplicación.

Si no se selecciona ningún idioma, la aplicación se publica con todos los idiomas admitidos. Esto evita tener que seleccionar cada idioma. Los idiomas mostrados son los admitidos por Adobe AIR. Android puede admitir más idiomas.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Publicación para Adobe AIR para escritorio

- Adobe AIR
- Creación de un archivo Adobe AIR
- Vista previa o publicación de una aplicación de Adobe AIR
- Creación de archivos de instalación y aplicación
- Firma de la aplicación
- Añadir o eliminar una versión del SDK de AIR

Adobe AIR

Ir al principio

Adobe® AIR™ es un motor de ejecución válido para todos los sistemas operativos que le permite aprovechar sus habilidades de desarrollo Web existentes (Adobe® Animate® Professional, Adobe® Flex™, Adobe® Flash Builder™ HTML, JavaScript®, Ajax) para generar e implementar aplicaciones complejas de Internet en su escritorio. AIR le permite trabajar en entornos familiares, para aprovechar las herramientas y enfoques que encuentre más cómodos y es compatible con Animate, Flex, HTML, JavaScript y Ajax, para generar la mejor experiencia posible que satisfaga sus necesidades.

Los usuarios interactúan con las aplicaciones de AIR del mismo modo que con las aplicaciones nativas de escritorio. El motor de ejecución se instala una vez en el ordenador del usuario y después se instalan y ejecutan las aplicaciones de AIR como cualquier otra aplicación de escritorio. El motor de ejecución ofrece una arquitectura y plataforma compatibles con distintos sistemas operativos para la implementación de aplicaciones. La compatibilidad y constancia del funcionamiento y las interacciones en distintos escritorios obvia la necesidad de realizar pruebas en distintos navegadores. En lugar de desarrollar un sistema operativo determinado, especifica el motor de ejecución.

AIR cambia de forma drástica la creación, implementación y experiencia de las aplicaciones. Permite tener un mayor control creativo y extender al escritorio las aplicaciones basadas en Animate, Flex, HTML y Ajax sin necesidad de aprender las tradicionales tecnologías de desarrollo del escritorio.

Para obtener información sobre los requisitos de hardware y software en las aplicaciones de AIR para escritorio y dispositivos móviles, consulte los Requisitos del sistema de AIR.

Para obtener información completa sobre el desarrollo de aplicaciones de Adobe AIR™, consulte *Creación de aplicaciones de Adobe AIR*.

Creación de un archivo Adobe AIR

Ir al principio

Puede crear documentos de Animate (Adobe AIR) mediante la pantalla de bienvenida de Animate o el comando Archivo > Nuevo, o bien, crear un archivo de Animate (ActionScript® 3.0) y convertirlo en una archivo Adobe AIR con el cuadro de diálogo Configuración de publicación.

Para crear un archivo Adobe AIR, realice una de las acciones siguientes:

- Inicie Animate. Aparece la pantalla de bienvenida. Si ya ha iniciado Animate, cierre todos los documentos abiertos para volver a la pantalla de bienvenida. En la pantalla de bienvenida, seleccione Adobe AIR 2 (CS5)

o AIR (CS5.5).

Nota: Si ha desactivado la pantalla de bienvenida de Animate, puede volver a visualizarla si selecciona Edición > Preferencias y elige la pantalla de bienvenida del menú Al iniciar de la categoría General.

- Seleccione Archivo > Nuevo y después Adobe AIR 2 (CS5) o AIR (CS5.5) y haga clic en Aceptar.
- Abra un archivo de Animate existente y conviértalo a un archivo de AIR seleccionando Adobe AIR desde el menú Reproductor de la ficha Animate del cuadro de diálogo Configuración de publicación (Archivo > Configuración de publicación).

Nota:

(sólo Flash CS5) si guarda un archivo de AIR Flash CS5 en formato Flash CS4, defina de forma manual la versión de Player como AIR 1.5 en el cuadro de diálogo Configuración de publicación cuando abra el archivo en Flash CS4. Flash CS4 sólo es admite publicación en AIR 1.5.

Vista previa o publicación de una aplicación de Adobe AIR

Ir al principio

Puede previsualizar un archivo SWF de AIR como lo haría en la ventana de la aplicación de AIR. La vista previa es útil si desea ver los efectos visibles de la aplicación sin empaquetar ni instalar la aplicación.

1. Asegúrese de que ha definido como Adobe AIR la configuración de Destino en la ficha Animate del cuadro de diálogo Configuración de publicación.
2. Seleccione Control > Probar película > Probar, o bien, presione Control+Intro.

Si no ha definido la configuración de la aplicación en el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador, Animate genera un archivo descriptor de la aplicación predeterminado (*swfname*-app.xml) en la misma carpeta que el archivo SWF. Si ha definido la configuración de la aplicación en el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador, el archivo descriptor de la aplicación reflejará dicha configuración.

Para publicar un archivo de AIR, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón Publicar en el cuadro de diálogo Configuración de publicación.
- Haga clic en el botón Publicar en el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador.
- Elija Archivo > Publicar.
- Elija Archivo > Vista previa de publicación.

Cuando publica un archivo de AIR, Animate crea un archivo SWF y un archivo descriptor de la aplicación XML y empaqueta copias de ambos junto con cualquier otro archivo que haya agregado a la aplicación, en un archivo de instalación AIR (*swfname*.air).

Nota:

(Sólo Windows) La publicación de aplicaciones de AIR falla si el nombre del archivo contiene caracteres no aceptados en inglés.

Creación de archivos de instalación y aplicación

Ir al principio

Una vez finalizado el desarrollo de la aplicación, especifique la configuración de los archivos de instalación y descriptor de la aplicación de AIR necesarios para la implementación. Animate crea los archivos de instalación y descriptor junto con el archivo SWF al publicar un archivo de AIR.

La configuración de estos archivos se especifica en el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador. Una vez haya creado un archivo de AIR, podrá abrir este cuadro de diálogo desde el inspector de propiedades del documento o en Configuración de publicación > Animate > Reproductor > Configuración.

Creación de archivos de instalación y aplicación de Adobe AIR

1. En Animate, abra el archivo o conjunto de archivos FLA que conforma su aplicación de Adobe AIR.
2. Guarde el archivo FLA de Adobe AIR antes de abrir el cuadro de diálogo Configuración de AIR.
3. Seleccione Archivo > Configuración de AIR 2.
4. Complete el cuadro de diálogo Configuración de AIR y, a continuación, haga clic en Publicar.

   Al hacer clic en el botón Publicar, se empaquetan los siguientes archivos: el archivo SWF, el archivo descriptor de la aplicación, los archivos de icono de la aplicación y los archivos incluidos en el cuadro de texto Archivos incluidos. Si aún no ha creado un certificado digital, Animate muestra el cuadro de diálogo Firma digital al hacer clic en el botón Publicar.

El cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador se divide en 4 fichas: General, Firma, Iconos y Avanzado. Para obtener más información de esta configuración, consulte las siguientes secciones.

Ajustes generales

La ficha General del cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador contiene las siguientes opciones:

Archivo de salida

Nombre y ubicación del archivo .air para crear cuando se utiliza el comando Publicar.

Salida

Tipo de paquete para crear.

- Paquete de AIR: crea un archivo de instalación de AIR estándar que asume que el motor de ejecución de AIR se puede descargar de forma independiente durante la instalación o que ya está instalado en el dispositivo de destino.
- Archivo de instalación de Mac: crea un archivo de instalación completo para Macintosh.
- Aplicación con tiempo de ejecución incorporado: crea un archivo de instalación de AIR que contiene el motor de ejecución de AIR para no tener que descargar nada más.

Archivo de instalación de Windows

Seleccione esta opción para compilar un archivo de instalación de Windows nativo específico de la plataforma

(.exe) en lugar de un archivo de instalación de AIR independiente de la plataforma (.air).

Nombre

El nombre del archivo principal de la aplicación. El valor predeterminado es el nombre del archivo FLA.

Version (Versión)

Opcional. Especifica un número de versión de la aplicación. El valor predeterminado es 1.0.

ID de aplicación

Identifica la aplicación con un ID exclusivo. Puede cambiar el ID predeterminado si lo desea. No utilice espacios ni caracteres especiales en el ID. Los únicos caracteres válidos son 0-9, a-z, A-Z, . (punto) y - (guión), con una longitud de 1 a 212 caracteres. El valor predeterminado es com.adobe.example.applicationName.

Descripción

Opcional. Le permite introducir una descripción de la aplicación para mostrar en la ventana del instalador cuando el usuario instala la aplicación. El valor predeterminado es en blanco.

Copyright

Opcional. Le permite introducir una nota de copyright. El valor predeterminado es en blanco.

Estilo de ventana

Especifica el estilo de ventana (o fondo cromático) que utiliza la interfaz de usuario cuando se ejecuta la aplicación en un equipo. Puede especificar Fondo cromático del sistema (valor predeterminado), que se refiere al estilo visual de ventana estándar que utiliza el sistema operativo. También puede especificar Fondo cromático personalizado (opaco) o Fondo cromático personalizado (transparente). Para mostrar la aplicación sin el fondo cromático, seleccione Ninguno. Fondo cromático del sistema aplica el control de ventana estándar del sistema operativo a la aplicación. Fondo cromático personalizado (opaco) elimina el fondo cromático del sistema estándar y le permite crear un fondo cromático propio para la aplicación. (El fondo cromático personalizado se crea directamente en el archivo FLA.) Fondo cromático personalizado (transparente) es como Fondo cromático personalizado (opaco), pero agrega opciones transparentes a los bordes de la página. Estas opciones se permiten en las ventanas de la aplicación que no tienen forma cuadrada o rectangular.

Modo de procesamiento

Permite especificar qué método de motor de ejecución de AIR se utiliza para procesar el contenido gráfico. Las opciones son:

- Auto: automáticamente, detecta y utiliza el método de procesamiento más rápido disponible en el dispositivo host.
- CPU: utiliza la CPU.
- Directo: el procesamiento se realiza mediante Stage3D. Este es el método de procesamiento más rápido disponible.

Para obtener una lista de procesadores que no admiten el modo Directo, consulte Controladores, procesadores que no admiten Stage3D | Flash Player 11, AIR 3.

Perfiles

Qué perfiles incluir al crear el archivo de AIR. Para limitar la aplicación de AIR a un perfil específico, anule la selección de los perfiles innecesarios. Para obtener información sobre los perfiles de AIR, consulte Perfiles de la aplicación.

Archivos incluidos

Especifica los archivos y carpetas adicionales que se van a incluir en el paquete de aplicación. Haga clic en el botón Más (+) para agregar archivos y el botón de la carpeta para agregar carpetas. Para borrar un archivo o carpeta de la lista, seleccione el archivo o carpeta y haga clic en el botón Menos (-).

De forma predeterminada, el archivo descriptor de aplicación y el archivo principal SWF se agregan automáticamente a la lista del paquete. La lista del paquete muestra estos archivos incluso si aún no ha publicado el archivo FLA de Adobe AIR. La lista del paquete muestra los archivos y carpetas en una estructura plana. Los archivos de una carpeta no se incluyen y los nombres de la ruta completa de los archivos se muestran pero se truncan en caso necesario.

Si ha añadido algún archivo de extensión nativa de AIR a la ruta de la biblioteca de ActionScript, dichos archivos también aparecerán en esta lista.

Los archivos de icono no se incluyen en la lista. Cuando Animate empaqueta archivos, copia los archivos de icono en una carpeta temporal relacionada con la ubicación del archivo SWF. Animate elimina la carpeta una vez finalizado el empaquetado.

Configuración de la firma

La ficha Firma del cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador permite especificar un certificado de firma de código para la aplicación.

Para obtener más información sobre las firmas digitales, consulte Firma de la aplicación y Firma digital de un archivo de AIR.

Configuración de los iconos

La ficha Iconos del cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador permite especificar un icono para la aplicación. El icono se muestra una vez instalada la aplicación al ejecutarla en el motor de ejecución de Adobe AIR. Puede especificar cuatro tamaños diferentes del icono (128, 48, 32 y 16 píxeles) para las distintas vistas en las que aparece el icono. Por ejemplo, el icono puede aparecer en el navegador de archivos en las vistas en miniatura, detalles o mosaico. También puede aparecer como icono de escritorio y en el título de la ventana de la aplicación de AIR, así como en otros lugares.

El valor predeterminado de la imagen del icono es un icono de muestra de la aplicación de AIR si no se especifica otro archivo de icono (sólo Flash CS5).

Para especificar un icono, haga clic en un tamaño de icono en la parte superior de la ficha Iconos y, a continuación, busque el archivo que desea utilizar para ese tamaño. Los archivos deben tener el formato PNG (gráficos de red portátiles).

Si especifica una imagen, debe tener el tamaño exacto (128 x 128, 48 x 48, 32 x 32 o 16 x 16). Si no proporciona una imagen para un tamaño de icono determinado, Adobe AIR redimensiona una de las imágenes proporcionadas para crear la imagen del icono que falta.

Configuración avanzada

La ficha Avanzado permite especificar opciones de configuración avanzada para el archivo descriptor de la aplicación.

Se puede especificar cualquier tipo de archivo asociado que la aplicación de AIR deba administrar. Por ejemplo, si desea que la aplicación sea la principal para la gestión de archivos HTML, deberá especificarlo en el cuadro de texto Tipos de archivos asociados.

También puede especificar los ajustes para los siguientes aspectos de la aplicación:

- El tamaño y la colocación de la ventana inicial
- La carpeta en la que se instala la aplicación
- La carpeta de menú de programa en la que se coloca la aplicación.

El cuadro de diálogo tiene las siguientes opciones:

Tipos de archivos asociados

Permite especificar tipos de archivos asociados que la aplicación de AIR vaya a gestionar. Haga clic en el botón Más (+) para agregar un nuevo tipo de archivo al cuadro de texto. Si hace clic en el botón Más se muestra el cuadro de diálogo Configuración de tipo de archivo. Si hace clic en el botón Menos (-) se elimina el elemento seleccionado en el cuadro de texto. Si hace clic en el botón Lápiz se muestra el cuadro de diálogo Configuración de tipo de archivo y le permite editar un elemento que haya seleccionado en el cuadro de texto. De forma predeterminada, los botones Menos (-) y Lápiz están atenuados. Al seleccionar un elemento en el cuadro de texto, se activan los botones Menos (-) y Lápiz, permitiéndole eliminar o editar el elemento. El valor predeterminado del cuadro de texto es Ninguno.

Configuración de ventana inicial

Permite especificar los ajustes de tamaño y colocación para la ventana inicial de la aplicación.

- Ancho: especifica el ancho inicial de la ventana en píxeles. El valor predeterminado es en blanco.
- Alto: especifica el alto inicial de la ventana en píxeles. El valor predeterminado es en blanco.
- X: especifica la posición horizontal inicial de la ventana en píxeles. El valor predeterminado es en blanco.
- Y: especifica la posición vertical inicial de la ventana en píxeles. El valor predeterminado es en blanco.
- Ancho máximo y Alto máximo: especifica el tamaño máximo de la ventana en píxeles. Los valores predeterminados son en blanco.
- Ancho mínimo y Alto mínimo: especifica el tamaño mínimo de la ventana en píxeles. Los valores predeterminados son en blanco.
- Maximizable: le permite especificar si el usuario puede maximizar la ventana. De forma predeterminada esta opción aparece seleccionada (o es verdadera).
- Minimizable: le permite especificar si el usuario puede minimizar la ventana. De forma predeterminada esta opción aparece seleccionada (o es verdadera).

- Redimensionable: le permite especificar si el usuario puede cambiar el tamaño de la ventana. Si no se selecciona esta opción, se atenuarán las opciones Ancho máximo, Alto máximo, Ancho mínimo y Alto mínimo. De forma predeterminada esta opción aparece seleccionada (o es verdadera).
- Visible: le permite especificar si desea que la ventana de la aplicación se visualiza al inicio. De forma predeterminada la opción aparece seleccionada (o es verdadera).

Otros ajustes

Le permite especificar la siguiente información adicional respecto a la instalación:

- Instalar carpeta: especifica la carpeta en la que se instala la aplicación.
- Carpeta de menú de programa (sólo Windows): especifica el nombre de la carpeta de menú de programa para la aplicación.
- Utilizar interfaz de usuario personalizada para actualizaciones: especifica lo que sucede cuando un usuario abre un archivo de instalación AIR para una aplicación ya instalada. De forma predeterminada, AIR muestra un cuadro de diálogo que permite al usuario actualizar la versión instalada con la versión del archivo AIR. Si no desea que el usuario tome esta decisión y desea controlar completamente las actualizaciones de la aplicación, seleccione esta opción. Si selecciona esta opción se anula el comportamiento predeterminado y se deja el control de la aplicación a sus propias actualizaciones.

Configuración de idiomas

El panel Idiomas permite seleccionar los idiomas que se quieren asociar a la aplicación en el Apple Store o en Marketplace. Al seleccionar el idioma, los usuarios de sistemas operativos con el mismo idioma pueden descargar la aplicación. Tenga en cuenta que esta configuración de idiomas no tiene nada que ver con la localización de la interfaz de usuario de la aplicación.

Si no se selecciona ningún idioma, la aplicación se publica con todos los idiomas admitidos. Esto evita tener que seleccionar cada idioma. Los idiomas mostrados son los admitidos por Adobe AIR. Android puede admitir más idiomas.

Configuración de tipo de archivo

Animate muestra el cuadro de diálogo Configuración de tipo de archivo al hacer clic en el botón Más (+) o Lápiz en la sección Tipos de archivos asociados de la ficha Avanzado para añadir o editar tipos de archivos asociados para la aplicación de AIR.

Los únicos dos campos obligatorios del cuadro de diálogo son Nombre y Extensión. Si hace clic en Aceptar y uno de estos campos está en blanco, Animate muestra un cuadro de diálogo de error.

Puede especificar los siguientes ajustes para un tipo de archivo asociado:

Nombre

El nombre del tipo de archivo (por ejemplo, lenguaje de marcas de hipertexto, archivo de texto o ejemplo).

Extensión

La extensión del nombre de archivo (por ejemplo, html, txt o xmpl), hasta 39 caracteres alfanuméricos básicos, (A-Za-z0-9) sin el punto inicial.

Descripción

Opcional. Una descripción del tipo de archivo (por ejemplo, archivo de vídeo de Adobe).

Tipo de contenido

Opcional. Especifica el tipo MIME del archivo.

Configuración de icono de tipo de archivo

Opcional. Le permite especificar un icono asociado al tipo de archivo. Puede especificar cuatro tamaños diferentes del icono (128 x 128, 48 x 48, 32 x 32 y 16 x 16 píxeles) para las distintas vistas en las que aparece el icono. Por ejemplo, el icono puede aparecer en el navegador de archivos en las vistas en miniatura, detalles o mosaico.

Si especifica una imagen, debe ser del tamaño especificado. Si no especifica un archivo para un tamaño determinado, AIR utiliza la imagen del tamaño más próximo y la adapta al caso en cuestión.

Para especificar un icono, haga clic en la carpeta del tamaño del icono y seleccione un archivo de icono o introduzca la ruta y el nombre de archivo del icono en el cuadro de texto junto al mensaje. El archivo de icono debe tener el formato PNG.

Después de crear un nuevo tipo de archivo, se muestra en el cuadro de lista Tipo de archivo en el cuadro de diálogo Ajustes avanzados.

Fallo al crear los archivos de instalación y aplicación

La creación de los archivos de instalación y aplicación no se produce correctamente en los siguientes casos:

- El ID de la aplicación tiene una longitud incorrecta o contiene caracteres no válidos. La cadena de ID de aplicación puede contener entre 1 y 212 caracteres y puede incluir los siguientes caracteres: 0-9, a-z, A-Z, . (punto), - (guión).
- Los archivos de la lista Archivos incluidos no existen.
- Los tamaños de los archivos de icono personalizado son incorrectos.
- La carpeta de destino de AIR no tiene acceso de escritura.
- No ha firmado la aplicación o no ha especificado que es una aplicación Adobe AIRI que se firmará posteriormente.

Firma de la aplicación

Ir al principio

Todas las aplicaciones de AIR Adobe deben estar firmadas para poder instalarlas en otro sistema. Animate, no obstante, ofrece la posibilidad de crear archivos de instalación de Adobe AIR no firmados de manera que la

aplicación los pueda firmar posteriormente. Los archivos de instalación de Adobe AIR no firmados se denominan paquete AIRI (AIR Intermediate). Esta capacidad se ofrece para los casos en los que el certificado está en una máquina diferente o la firma se gestiona de forma separada al desarrollo de la aplicación.

Firma de una aplicación Adobe AIR con un certificado digital adquirido previamente de una autoridad de certificación raíz

1. Seleccione Archivo > Configuración de AIR 2 y, a continuación, haga clic en la ficha Firma.

   Esta ficha cuenta con dos botones de opción que le permiten firmar la aplicación de Adobe AIR con un certificado digital o preparar un paquete AIRI. Si firma la aplicación de AIR, puede utilizar un certificado digital otorgado por una autoridad de certificación raíz o crear un certificado con firma automática. Un certificado con firma automática es fácil de crear pero no da la misma confianza que un certificado otorgado por una autoridad de certificación raíz.

2. Seleccione un archivo de certificado desde el menú desplegable o haga clic en el botón Examinar para buscar un archivo de certificado.

3. Seleccione el certificado.

4. Introduzca la contraseña.

5. Haga clic en Aceptar.

Para obtener más información sobre la firma de aplicaciones de AIR, consulte Firma digital de un archivo de AIR.

Creación de un certificado digital con firma automática

1. Haga clic en el botón Crear. Se abre el cuadro de diálogo Certificado digital con firma automática.

2. Complete las entradas de Nombre de editor, Unidad de organización, Nombre de organización, País, Contraseña y Confirmar contraseña. Para País, puede seleccionar desde el menú o introducir un código de país de dos letras que no aparezca en el menú. Para ver una lista de códigos de país válidos, consulte http://www.iso.org/iso/country_codes.

3. Especifique el tipo de certificado.

   La opción Tipo se refiere al nivel de seguridad del certificado: 1024-RSA utiliza una clave de 1024 bits (menos segura) y 2048-RSA utiliza una clave de 2048 bits (más segura). El valor predeterminado es 2048-RSA.

4. Guarde la información en un archivos de certificado completando la entrada Guardar como o haciendo clic en el botón Examinar para buscar una ubicación de carpeta.

5. Haga clic en Aceptar.

6. En el cuadro de diálogo Firma digital, introduzca la contraseña que haya asignado en el segundo paso de este procedimiento y haga clic en Aceptar.

Para que Animate recuerde la contraseña utilizada en esta sesión, haga clic en Recordar contraseña para esta sesión.

Si la opción Marca de hora no está seleccionada al hacer clic en Aceptar, un cuadro de diálogo le advierte de que la aplicación dará error en la instalación cuando el certificado digital caduque. Si hace clic en Sí en la advertencia, se desactiva la marca de hora. Si hace clic en No, la opción Marca de hora se selecciona automáticamente y se activa la marca de hora.

Para obtener más información sobre la creación de un certificado digital con firma automática, consulte Firma digital de un archivo de AIR.

También puede crear una aplicación de AIR Intermediate (AIRI) sin firma digital. No obstante, un usuario no puede instalar la aplicación en el escritorio hasta que agregue una firma digital.

Preparación de un paquete AIRI para firmarlo posteriormente

- En la ficha Firma, seleccione Preparar un archivo de AIR Intermediate (AIRI) que se firmará más tarde y haga clic en Aceptar.

  El estado de la firma digital cambia para indicar que ha seleccionado la preparación de un paquete AIRI que se firmará posteriormente y el botón Definir cambia al botón Cambiar.

Si selecciona firmar la aplicación posteriormente, tendrá que utilizar herramienta AIR Developer Tool de línea de comandos incluida en Animate con el SDK de AIR. Para obtener más información, consulte *Creación de aplicaciones de Adobe AIR*.

Añadir o eliminar una versión del SDK de AIR

Ir al principio

Es posible añadir nuevas versiones o versiones personalizadas del SDK de AIR a Animate. Una vez añadidas, el nuevo SDK aparece en la lista de destinos del reproductor en la configuración de publicación.

Para añadir una nueva versión del SDK:

1. Descargue la carpeta del nuevo SDK de AIR.
2. En Animate, seleccione Ayuda > Administrar SDK de AIR.
3. En el diálogo Administrar SDK de AIR, haga clic en el botón de signo más "+" y busque la carpeta del nuevo SDK de AIR. Haga clic en Aceptar.
4. Haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Administrar SDK de AIR.

El nuevo SDK aparece en la lista de destino del reproductor en la configuración de publicación. La versión del SDK más baja aceptable debe ser más reciente que la versión incluida con Animate.

Para quitar una versión del SDK:

1. En Animate, seleccione Ayuda > Administrar SDK de AIR.
2. En el diálogo Administrar SDK de AIR, seleccione el SDK que quiera quitar.
3. Haga clic en el botón del signo menos "-". Haga clic en Aceptar.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Configuración de publicación de ActionScript

- Modificación de la configuración de publicación de ActionScript
- Archivos de clases y archivos de configuración
- Declaración de una clase de documento de ActionScript 3.0
- Definición de la ubicación de los archivos de ActionScript
- Compilación condicional con ActionScript
- Personalización de menús contextuales en documentos de Animate (CS5.5)
- Carpetas de configuración instaladas con Animate (CS5.5)

Modificación de la configuración de publicación de ActionScript

Ir al principio

Cuando crea un nuevo documento FLA, Animate le pregunta qué versión de ActionScript desea utilizar. Puede cambiar esta configuración si decide más tarde escribir sus scripts en una versión diferente de ActionScript.

Nota:

ActionScript 3.0 no es compatible con ActionScript 2.0. El compilador de ActionScript 2.0 puede compilar todo el código ActionScript 1.0, excepto la sintaxis con barras (/) que se utiliza para indicar rutas de clip de película (por ejemplo, parentClip/testMC:varName= "hello world"). Para evitar este problema, reescriba el código utilizando la notación con punto (.) o seleccione el compilador de ActionScript 1.0.

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación.
2. Seleccione la versión de ActionScript en el menú Script.

Archivos de clases y archivos de configuración

Ir al principio

Al instalar Animate (anteriormente Flash Professional CC), se copian en el sistema un gran número de archivos y carpetas de configuración relacionadas con ActionScript. Si modifica estos archivos para personalizar el entorno de edición, haga una copia de seguridad de los archivos originales.

Carpeta de clases de ActionScript

Contiene todas las clases de ActionScript 2.0 incorporadas (archivos AS). Las rutas habituales a esta carpeta son las siguientes:

- Windows 7 y 8: disco duro\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes

- Macintosh: disco duro/Users/*usuario*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*idioma*/Configuration/Classes

  La carpeta Classes está organizada en clases para Flash Player 10 y clases para Flash Player 11. Para obtener más información sobre la organización de este directorio, consulte el archivo Léame de la carpeta

Classes.

Carpeta de clases de inclusión

Contiene todos los archivos de inclusión globales de ActionScript. Las ubicaciones son las siguientes:

- Windows 7 y 8: disco duro\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: disco duro/Users/*usuario*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*idioma*/Configuration/Include

Archivo de configuración ActionsPanel.xml

Incluye el archivo de configuración de sugerencias sobre códigos de ActionScript. Los archivos independientes proporcionan la configuración para cada versión de ActionScript y Flash Lite, y para JavaScript. Las ubicaciones son las siguientes:

- Windows 7 y 8: disco duro\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: disco duro/Users/*usuario*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*idioma*/Configuration/ActionsPanel

Archivo de configuración AsColorSyntax.xml

Archivo de configuración de color para la sintaxis del código ActionScript. Las ubicaciones son las siguientes:

- Windows 7 y 8: disco duro\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: disco duro/Users/*usuario*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*idioma*/Configuration/ActionsPanel

Declaración de una clase de documento de ActionScript 3.0 Ir al principio

Al utilizar ActionScript 3.0, un archivo SWF puede tener una clase de nivel superior asociada. Esta clase recibe el nombre de clase de documento. Cuando se carga el archivo SWF en Flash Player, se crea una instancia de esta clase para que sea el objeto de nivel superior del archivo SWF. El objeto de un archivo SWF puede ser una instancia de cualquier clase personalizada que elija.

Por ejemplo, un archivo SWF que implementa un componente Calendar puede asociar su nivel superior con una clase Calendar, con métodos y propiedades característicos de este tipo de componente. Cuando el archivo SWF está cargado, Flash Player lo crea como instancia de esta clase Calendar.

1. Anule la selección de todos los objetos del escenario y de la línea de tiempo haciendo clic en una zona vacía del escenario. Esto muestra las propiedades del documento en el inspector de propiedades.
2. Escriba el nombre de archivo del archivo ActionScript en el cuadro de texto de la clase Document en el inspector de propiedades. No incluya la extensión de nombre de archivo .as.

Nota:

también puede introducir la información de la clase Document en el cuadro de diálogo Configuración de publicación.

Nota:

Si lo desea, también puede introducir el nombre de la clase en un archivo SWC, vinculado a la ruta de la biblioteca, que quiera definir como clase de documento.

Definición de la ubicación de los archivos de ActionScript

Ir al principio

Para poder utilizar una clase de ActionScript que haya definido, Animate debe encontrar los archivos de ActionScript externos que contienen la definición de clase. La lista de carpetas en la que Animate busca las definiciones de clase se denomina *classpath* para ActionScript 2.0 y la *ruta de origen* para las rutas de origen y de clases de ActionScript 3.0. se encuentra en el nivel de documento o de aplicación (global). Para obtener más información sobre las rutas de clases, consulte Clases Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Animate o "Paquetes" en *Aprendizaje de ActionScript 3.0*.

Se pueden establecer las siguientes ubicaciones de ActionScript en Animate:

- ActionScript 2.0
  - Nivel de aplicación (disponible en todos los archivos FLA de AS2):
    - Ruta de clases (definido en las preferencias de ActionScript).
  - Nivel de documento (disponible únicamente en el archivo FLA que especifica esta ruta):
    - Ruta de clases (definido en Configuración de publicación).
- ActionScript 3.0
  - Nivel de aplicación (disponible en todos los archivos FLA de AS3):
    - Ruta de origen (definido en las preferencias de ActionScript).
    - Ruta de biblioteca (definido en las preferencias de ActionScript).
    - Ruta de biblioteca externa (definido en las preferencias de ActionScript).
  - Nivel de documento (disponible únicamente en el archivo FLA que especifica esta ruta):
    - Ruta de origen (definido en Configuración de publicación).
    - Ruta de biblioteca (definido en Configuración de publicación).
    - Clase de documento (definido en el inspector de propiedades del documento).

La *Ruta de biblioteca* especifica la ubicación del código de ActionScript precompilado que reside en los archivos SWC que ha creado. El archivo FLA que especifica esta ruta carga todos los archivos SWC en el nivel superior de esta ruta, así como cualquier otro recurso de código que se especifique en los propios archivos SWC. Si utiliza la ruta de biblioteca, asegúrese de ningún código compilado en los archivos SWC se duplique en archivos AS sin compilar en la ruta de origen. El código redundante ralentizará la compilación del archivo SWF.

Se pueden especificar varias rutas para Animate en las que buscar. Se utilizarán los recursos encontrados en cualquiera de las rutas. Al añadir o modificar un ruta, puede añadir rutas de directorios absolutas (por ejemplo, C:/my_classes) y rutas de directorios relativas (por ejemplo, ../my_classes or ".").

Establecimiento de la ruta de clases para ActionScript 2.0

nota: ActionScript 2.0 ya no se usa en Animate CC. Para obtener más información, consulte este artículo

.Para establecer la ruta de clases de nivel de documento:

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación y haga clic en Animate.
2. Compruebe que ActionScript 2.0 esté seleccionado en el menú emergente Versión de ActionScript y haga clic en Configuración.
3. Especifique el fotograma donde debe residir la definición de clase en el campo de texto Fotograma de exportación para clases.
4. Utilice uno de los siguientes procedimientos para agregar rutas a la lista de rutas de clases:
    - Para añadir una carpeta a la ruta de clases, haga clic en el botón Buscar ruta, busque la carpeta que desee añadir y haga clic en Aceptar.
    - Para añadir una nueva línea a la lista de ruta de clases, haga clic en el botón Añadir nueva ruta **+**. Haga doble clic en la nueva línea, escriba una ruta relativa o absoluta y haga clic en Aceptar.
    - Para editar una carpeta de ruta de clases existente, seleccione la ruta en la lista de rutas de clases, haga clic en el botón Buscar ruta, busque la carpeta que desee añadir y haga clic en Aceptar. También puede hacer doble clic en la ruta de la lista de rutas de clases, escribir la ruta que desee y hacer clic en Aceptar.
    - Para quitar una carpeta de la ruta de clases, seleccione la ruta en la lista y haga clic en el botón Quitar ruta seleccionada **−**.

Para establecer la ruta de clases de nivel de aplicación:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh) y haga clic en la categoría ActionScript.
2. Haga clic en el botón Configuración de ActionScript 2.0 y añada la ruta o rutas a la lista Classpath.

Definición de la ruta de origen para ActionScript 3.0

Para establecer la ruta de origen del nivel de documento:

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación y haga clic en Animate.
2. Compruebe que ActionScript 3,0 esté seleccionado en el menú emergente Versión de ActionScript y haga clic en Configuración. Su versión de Flash Player debe ser Flash Player 9 o posterior para utilizar ActionScript 3.0.
3. Especifique el fotograma donde debe residir la definición de clase en el campo de texto Exportar clases en fotograma.
4. Especifique los ajustes de Errores. Puede elegir entre Modo estricto o Modo de advertencias. Modo estricto hace que las advertencias del compilador se indiquen como errores, lo que significa que la compilación no finalizará correctamente mientras no se solucionen. Modo de advertencias hace que se generen advertencias adicionales que resultan útiles para descubrir incompatibilidades al actualizar código ActionScript 2.0 a código ActionScript 3.0.
5. (Opcional) Seleccione Escenario para declarar automáticamente instancias del escenario.
6. Especifique ActionScript 3.0 o ECMAScript como dialecto. Se recomienda ActionScript 3.0.
7. Para añadir rutas a la lista de rutas de origen, realice una de las siguientes operaciones:

- Para añadir una carpeta a la ruta de origen, haga clic en la ficha Ruta de origen y, a continuación, en Buscar ruta, busque la carpeta que desee agregar y haga clic en Aceptar.
- Para añadir una nueva línea a la lista de rutas de origen, haga clic en el botón Añadir nueva ruta ✚. Haga doble clic en la nueva línea, escriba una ruta relativa o absoluta y haga clic en Aceptar.
- Para editar una carpeta de ruta de origen existente, seleccione la ruta en la lista de rutas de origen, haga clic en el botón Buscar ruta, busque la carpeta que desee añadir y haga clic en Aceptar. También puede hacer doble clic en la ruta de la lista de rutas de origen, escribir la ruta que desee y hacer clic en Aceptar.
- Para quitar una carpeta de la ruta de origen, seleccione la ruta en la lista de rutas de origen y haga clic en el botón Quitar ruta seleccionada ━.

Para establecer una ruta de origen de nivel de aplicación:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh) y haga clic en la categoría ActionScript.
2. Haga clic en el botón Configuración de ActionScript 3.0 y añada la ruta o rutas a la lista de rutas de origen.

Definición de la ruta de biblioteca para archivos de ActionScript 3.0

Para establecer la ruta de biblioteca de nivel de documento, el procedimiento es similar a la definición de la ruta de origen:

1. Seleccione Archivo Configuración de publicación.
2. Compruebe que ActionScript 3.0 está especificado en el menú Script y haga clic en el botón Configuración de ActionScript.
3. En el cuadro de diálogo Configuración avanzada de ActionScript 3.0, haga clic en la ficha Ruta de biblioteca.
4. Añada la ruta de biblioteca a la lista de rutas de biblioteca. Puede agregar carpetas o archivos SWC independientes al listado de rutas.
5. Para establecer la propiedad Tipo de vínculo, haga doble clic en Tipo de vínculo en el árbol de propiedades de la ruta. Entre las opciones para el tipo de vínculo se incluyen:
   - Combinado en código: los recursos de código encontrados en la ruta se combinan en el archivo SWF publicado.
   - Externo: los recursos de código encontrados en la ruta no se añaden al archivo SWF publicado, pero el compilador verifica que se encuentran en las ubicaciones especificadas.
   - Biblioteca compartida en tiempo de ejecución (RSL): Flash Player descarga los recursos en tiempo de ejecución.

Para establecer la ruta de biblioteca de nivel de aplicación:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh) y haga clic en la categoría ActionScript.
2. Haga clic en el botón Configuración de ActionScript 3.0 y añada la ruta o rutas a la lista de rutas de biblioteca.

Compilación condicional con ActionScript

Ir al principio

La compilación condicional se puede utilizar en ActionScript 3.0 del mismo modo que se ha empleado en C++ y otros lenguajes de programación. Por ejemplo, la compilación condicional se puede utilizar para activar o desactivar bloques de código en un proyecto como, por ejemplo, código que implementa una determinada función o código utilizado para la depuración.

Con el uso de constantes de configuración que se definen en la configuración de publicación, se puede especificar si determinadas líneas de código de ActionScript se compilan o no. Todas las constantes adoptan la siguiente forma:

CONFIG::SAMPLE_CONSTANT

En esta forma, CONFIG es el espacio de nombres de configuración y SAMPLE_CONSTANT la constante que se establecerá en true o false en la configuración de publicación. Si el valor de la constante es true, se compila la línea de código que sigue a la constante en ActionScript. Si el valor de la constante es false, no se compila la línea de código que sigue a la constante.

Por ejemplo, la siguiente función tiene 2 líneas de código que se compilan únicamente si el valor de la constante que las precede se establece en true en la configuración de publicación:

```
public function CondCompTest() {
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");
    }
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR BROWSERS=true.");
    }
}
```

Para definir una constante de configuración utilizando el cuadro de diálogo Configuración de publicación:

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación.
2. Compruebe que el menú Script tiene ActionScript 3.0 activado y haga clic en el botón Configuración situado junto al menú.
3. En el cuadro de diálogo Configuración avanzada de ActionScript 3.0, haga clic en la ficha Constantes de configuración.
4. Para añadir una constante, haga clic en el botón Añadir.
5. Indique el nombre de la constante que desee añadir. El espacio de nombres de configuración predeterminado es CONFIG y el nombre de la constante predeterminada es CONFIG_CONST.

   Nota:

   El espacio de nombres de configuración CONFIG se declara mediante el compilador de Animate de forma automática. Puede añadir sus propios espacios de nombres de configuración, indicándolos con un nombre de constante en la configuración de publicación y agregándolos al código de ActionScript con la siguiente sintaxis:

   ```
   config namespace MY_CONFIG;
   ```

6. Especifique el valor que desea para la constante, true o false. Este valor se puede cambiar para activar o desactivar la compilación de líneas específicas de código.

Personalización de menús contextuales en documentos de Animate (CS5.5)

Ir al principio

Es posible personalizar el menú contextual estándar y el menú contextual de edición de texto que aparece con los

archivos SWF en Flash Player 7 y versiones posteriores.

- El menú contextual estándar se muestra si un usuario hace clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control pulsada (Macintosh) en un archivo SWF en Flash Player, en cualquier área excepto un campo de texto editable. Puede añadir elementos personalizados al menú y ocultar cualquier elemento incorporado en el menú excepto Configuración y Depurador.
- El menú contextual de edición se muestra si un usuario hace clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control pulsada (Macintosh) en un campo de texto editable de un archivo SWF en Flash Player. Se pueden añadir elementos personalizados a este menú. No se pueden ocultar los elementos incorporados.

Nota:

Flash Player también muestra un menú contextual de error si un usuario hace clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control pulsada (Macintosh) en Flash Player y no se ha cargado ningún archivo SWF. No se puede personalizar este menú.

Para personalizar los menús contextuales de Flash Player 7, utilice los objetos ContextMenu y ContextMenuItem en ActionScript 2.0. Para obtener más información sobre el uso de estos objetos, consulte ContextMenu en la *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0*.

Recuerde las condiciones siguientes al crear elementos de menús contextuales personalizados para Flash Player:

- Los elementos personalizados se añaden al menú contextual en el orden en el que se han creado. No se puede modificar este orden después de crear los elementos.
- Se puede especificar la visibilidad y la activación de los elementos personalizados.
- Los elementos de menús contextuales personalizados se codifican automáticamente mediante la codificación de texto Unicode UTF8.

Carpetas de configuración instaladas con Animate (CS5.5)

Ir al principio

Animate crea varias carpetas de configuración en el equipo cuando se instala la aplicación. Las carpetas de configuración organizan los archivos asociados con la aplicación en niveles adecuados de acceso para el usuario. Es posible que desee ver el contenido de estas carpetas cuando trabaja con ActionScript® o con componentes. Las carpetas de configuración para Animate son las siguientes:

Carpeta de configuración de nivel de aplicación

Al encontrarse en el nivel de aplicación, los usuarios no administradores no tienen acceso de escritura a este directorio. Las rutas habituales a esta carpeta son las siguientes:

- En Microsoft Windows XP o Microsoft Windows Vista, desplácese a *unidad de inicio*\Archivos de programa\Adobe\Adobe Flash CS3*idioma*\Configuration\.
- En Macintosh, desplácese a *Macintosh HD*/Aplicaciones/Adobe Flash CS3/Configuration/.

Carpeta First Run

Esta carpeta es del mismo nivel que la carpeta de configuración de nivel de aplicación y facilita el uso compartido de archivos de configuración entre usuarios del mismo equipo. Las carpetas y archivos de esta carpeta se copian automáticamente en la carpeta de configuración del usuario. Cualquier nuevo archivo que se ubica en la carpeta First Run se copia en la carpeta de configuración del usuario al iniciar la aplicación.

Las rutas habituales a la carpeta First Run son las siguientes:

- En Microsoft Windows XP o Vista, desplácese a *unidad de inicio*\Archivos de programa\Adobe\Adobe Flash CS3*idioma*\First Run\.
- En Macintosh, desplácese a *Macintosh HD*/Aplicaciones/Adobe Flash CS3/First Run/.

Carpeta de configuración de nivel de usuario

El usuario actual puede modificar siempre esta carpeta, que se encuentra en el área del perfil de usuario. Las rutas habituales a esta carpeta son las siguientes:

- En Windows XP o Vista, desplácese a *unidad de inicio*\Documents and Settings*nombredeusuario*\Configuración local\Datos de programa\Adobe\Flash CS3*idioma*\Configuration.
- En Macintosh, desplácese a *Macintosh HD*/Usuarios/*nombredeusuario*/Librería/Application Support/Adobe/Flash CS3/*idioma*/Configuration/.

Carpeta de configuración de todos los usuarios

Esta carpeta, que se encuentra en el área del perfil de usuario común, forma parte de las instalaciones de los sistemas operativos Macintosh y Windows estándar, y la comparten todos los usuarios de un determinado equipo. El sistema operativo facilita todos los archivos que se ubican en esta carpeta a todos los usuarios del equipo. Las rutas habituales a esta carpeta son las siguientes:

- En Windows XP o Vista, desplácese a *unidad de inicio*\Documents and Settings\All Users\Datos de programa\Adobe\Flash CS3*idioma*\Configuration\.
- En Macintosh, desplácese a *Macintosh HD*/Usuarios/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3/*idioma*/Configuration/.

Carpeta de configuración Restricted Users

Para usuarios con privilegios restringidos en una estación de trabajo (normalmente, en un entorno de red); solamente los administradores del sistema tienen acceso administrativo a las estaciones de trabajo. A todos los demás usuarios se les concede un acceso restringido, lo que generalmente significa que estos usuarios no pueden escribir en archivos de la aplicación (como el directorio Archivos de programa de Windows o la carpeta Applications del sistema operativo Macintosh OS X).

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Prácticas recomendadas - Organización de ActionScript en una aplicación

- Proximidad de las acciones
- Asociación de código a los objetos

Proximidad de las acciones

Ir al principio

Siempre que sea posible, coloque el código ActionScript® en un solo lugar. Si se organiza el código en un solo lugar, los proyectos se editan de forma más eficaz, ya que no es necesario buscar en distintas ubicaciones al depurar o modificar el código ActionScript. Si coloca código en un archivo FLA, sitúe el código ActionScript en el primer o segundo fotograma, en una capa denominada *acciones* situada en la capa superior de la línea de tiempo. Como alternativa, puede colocar todo el código en archivos de ActionScript. Algunas aplicaciones Animate no siempre colocan todo el código en un solo lugar (en concreto, las aplicaciones basadas en ActionScript 2.0 que utilizan pantallas o comportamientos).

Normalmente, puede colocar todo el código en una misma ubicación (en un fotograma o en archivos de ActionScript) y conseguir los beneficios siguientes:

- Es fácil encontrar el código en un archivo de origen potencialmente complejo.
- Es fácil depurar el código.

Asociación de código a los objetos

Ir al principio

Evite asociar código ActionScript a objetos en un archivo FLA, aunque se trate de archivos SWF sencillos. (Únicamente ActionScript 1.0 y 2.0. se pueden asociar a los objetos; ActionScript 3.0 no puede asociarse a los objetos.) La asociación de código a un objeto implica seleccionar una instancia de clip de película, componente o botón, abrir el panel Acciones y añadir código ActionScript mediante las funciones de controlador on() o onClipEvent().

No se aconseja asociar código ActionScript a objetos por las siguientes razones:

- Es difícil localizar el código y editar los archivos FLA.
- Es difícil de depurar.
- El código ActionScript escrito en la línea de tiempo o en las clases es más elegante, y es más sencillo programar a partir de él.
- Propicia el uso de un estilo de codificación poco elegante.
- El contraste entre dos estilos de codificación puede resultar confuso para los usuarios que están aprendiendo

ActionScript; fuerza a los alumnos y lectores a aprender estilos de codificación diferentes, sintaxis adicional y un estilo de codificación con limitaciones.

Evite asociar código ActionScript a un botón denominado myButton_btn, que presenta el siguiente aspecto:

```
on (release) {//realizar una acción}
```

Sin embargo, al colocar código ActionScript 2.0 con la misma finalidad en la línea de tiempo (se recomienda), el aspecto será el siguiente:

```
myButton_btn.onRelease = function() { //realizar una acción };
```

nota: deben aplicarse otras prácticas si se utilizan comportamientos, ya que a veces implica la asociación de código a objetos.

Adobe también recomienda

- Convenciones de comportamientos
- Uso del patrón de diseño MVC
- Organización de archivos y almacenamiento de código
- Comparación del código de la línea de tiempo con el código del objeto

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajo con ActionScript

- Introducción a ActionScript
- El panel Acciones
- Información general sobre la ventana Script
- Herramientas del panel Acciones y la ventana Script
- Acceso a la ayuda contextual desde el panel Acciones
- Establecimiento de las preferencias de ActionScript

Introducción a ActionScript

Ir al principio

El lenguaje de creación de scripts ActionScript® le permite añadir interactividad compleja, control de reproducción y visualización de datos a su aplicación. Puede añadir ActionScript en el entorno de creación mediante el panel Acciones, la ventana Script o con un editor externo.

ActionScript tiene sus propias reglas sintácticas, palabras clave reservadas y permite utilizar variables para almacenar y recuperar información. ActionScript incluye una extensa biblioteca de clases incorporadas que permiten crear objetos y realizar una gran cantidad de tareas útiles. Para obtener más información sobre ActionScript, consulte los siguientes títulos de la ayuda:

- *Aprendizaje de ActionScript 3.0* en www.adobe.com/go/learn_flcs5_learnas3_es
- *Aprendizaje de ActionScript 2.0 Adobe Animate* en www.adobe.com/go/learn_cs5_learningAS2_es

No es necesario entender todos los elementos de ActionScript para empezar a crear scripts; si parte de un objetivo claro, podrá empezar a crear scripts con acciones sencillas.

ActionScript y JavaScript se basan ambos en el estándar ECMA-262, el estándar internacional para el lenguaje de creación de scripts ECMAscript. Por esta razón, los desarrolladores que conocen JavaScript se familiarizarán inmediatamente con ActionScript. Para obtener más información sobre ECMAScript, visite www.ecma-international.org.

Introducción a ActionScript 3.0

Describa los aspectos básicos de ActionScript 3.0 mediante la creación de sus propias aplicaciones de Animate. En tan sólo nueve breves lecciones, aprenderá a usar AS3 para interactuar con usuarios de Internet de todo el mundo.... Leer más

http://goo.gl/2w4c0

de Slekx

¿Qué versión de ActionScript debería usar?

Animate incluye más de una versión de ActionScript para satisfacer las necesidades de los distintos tipos de desarrolladores y hardware de reproducción. ActionScript 3.0 y 2.0 *no son* compatibles entre sí.

- ActionScript 3.0 se ejecuta extremadamente rápido. Esta versión requiere algo más de familiaridad con los conceptos de la programación orientada a objetos que otras versiones de ActionScript. ActionScript 3.0 es totalmente compatible con la especificación ECMAScript, ofrece mejor procesamiento XML, un modelo de eventos mejorado y una arquitectura renovada para el trabajo con elementos en pantalla. Los archivos FLA que utiliza ActionScript 3.0 no pueden incluir versiones anteriores de ActionScript.
- (No se usa solo en Animate CC) ActionScript 2.0 resulta más fácil de aprender que ActionScript 3.0. Aunque Flash Player ejecuta el código compilado de ActionScript 2.0 más lentamente que el código compilado de ActionScript 3.0, ActionScript 2.0 sigue siendo útil para numerosos tipos de proyectos que no requieren muchos recursos informáticos; por ejemplo, un contenido más orientado hacia el diseño. ActionScript 2.0 también se basa en la especificación ECMAScript, pero no es totalmente compatible.
- (No se usa en Animate CC) ActionScript 1.0 es la forma más simple de ActionScript, y todavía se utiliza en algunas versiones de Flash Lite Player. ActionScript 1.0 y 2.0 pueden coexistir en el mismo archivo FLA.
- (No se usa en Animate CC) ActionScript de Flash Lite 2.x es un subconjunto de ActionScript 2.0 que se admite en Flash Lite 2.x que se ejecuta en teléfonos y dispositivos móviles.
- (No se usa en Animate CC) ActionScript de Flash Lite 1.x es un subconjunto de ActionScript 1.0 que se admite en Flash Lite 1.x que se ejecuta en teléfonos y dispositivos móviles.

Utilización de la documentación de ActionScript

Son muchas las versiones de ActionScript (2.0 y 3.0), y muchas las formas de incorporarlo a sus archivos FLA, por eso son varias las formas de aprenderlo.

En este capítulo se describe la interfaz de usuario gráfica para trabajar con ActionScript. Esta interfaz incluye el panel Acciones, la ventana Script, el modo Asistente de script, el panel Comportamientos, el panel Salida y el panel de errores de compilador. Estos temas se aplican a todas las versiones de ActionScript.

Existe documentación adicional sobre ActionScript de Adobe que le servirá de ayuda para conocer las diferentes versiones de ActionScript.

Formas de trabajar con ActionScript

Hay varias maneras de trabajar con ActionScript.

- (No se usa en Animate CC) El modo Asistente de script le permite añadir ActionScript a su archivo FLA sin tener que escribir el código. Se seleccionan las acciones y el software presenta una interfaz de usuario para introducir los parámetros que se requieren para cada una de ellas. Debe tener algunas nociones sobre qué funciones debe utilizar para realizar tareas específicas, pero no tiene que aprender sintaxis. Muchos diseñadores y usuarios que no son programadores utilizan este modo.

- (No se usa en Animate CC) Los comportamientos también le permiten añadir código al archivo sin tener que escribirlo. Los comportamientos son scripts predefinidos para tareas comunes. Puede añadir un comportamiento y, a continuación, configurarlo en el panel Comportamientos. Los comportamientos sólo están disponibles para ActionScript 2.0 y versiones anteriores.

- Escribir su propio ActionScript le ofrece la mayor flexibilidad y control sobre su documento, pero requiere que esté familiarizado con el lenguaje y las convenciones de ActionScript.

- Los componentes son clips de películas creados previamente que le ayudan a implementar rápidamente complejas funcionalidades. Un componente puede ser un control simple de la interfaz de usuario, como una casilla de verificación, o bien un control complejo, como un panel de desplazamiento. Puede personalizar la funcionalidad y el aspecto del componente, y puede descargar componentes creados por otros desarrolladores. Para la mayoría de los componentes deberá escribir su propio código ActionScript para activar o controlar un componente. Para obtener más información, consulte Uso de componentes de ActionScript 3.0.

Cómo escribir ActionScript

Cuando escribe código ActionScript en el entorno de edición, utiliza el panel Acciones o la ventana Script. El panel Acciones y la ventana Script contienen un editor de código completo que incluye sugerencias y consejos para el código, coloreado y aplicación de formato del código, resaltado de sintaxis, depuración, números de línea, ajuste de texto y compatibilidad con Unicode.

- Utilice el panel Acciones para escribir scripts que son parte de su documento Animate (es decir, scripts que están incorporados en el archivo FLA). El panel Acciones incluye funciones como la caja de herramientas Acciones, que le proporciona acceso rápido a los principales elementos del lenguaje ActionScript en el que se le solicitan los elementos necesarios para crear scripts.

- Utilice la ventana Script si desea escribir scripts externos, es decir, scripts o clases almacenados en archivos externos. (También puede utilizar un editor de texto para crear un archivo AS externo.) La ventana Script incluye funciones de ayuda para el código, como sugerencias y colores de código, revisión de la sintaxis y formato automático.

Contenido adicional de la comunidad recomendado

Los siguientes **vídeos** adicionales incluyen ejemplos detallados sobre el uso de ActionScript 3.0, el flujo de trabajo de Animate y la utilización de componentes. Algunos vídeos muestran Animate CS3 o CS4, pero siguen siendo válidos para Animate CS5 y CS5.5. Algunos vídeos también pueden mostrar Adobe® Flex®, pero ActionScript® 3.0 es el mismo lenguaje en Animate y Flex® y Flash Builder.

- ActionScript 3.0 (3:00, en inglés)

- Downunder – ActionScript 3.0 101 (31:51) (en inglés)
- Basic interactivity and ActionScript 3.0 (44:50) (Interactividad básica y ActionScript 3.0, en inglés)
- Layers TV – Episode 20: Buttons (14:23) (Layers TV - episodio 20: Botones, en inglés)
- Introducción a ActionScript 3.0 (CS3) (3:25)
- Optimización de animaciones y archivos FLA (7:24) (CS3)
- Crear una clase de documento con ActionScript 3.0 (CS3) (2:38)
- Creación de un flujo de trabajo eficaz entre diseño y desarrollo (CS3) (3:41)
- Usar componentes (CS3) (1:47)
- Pixel Bender: filtros personalizados (9:20)
- E4X – EcmaScript for XML (56:04) (E4X – EcmaScript para XML, en inglés)
- Double feature on Alchemy (9:08) (Convert C/C++ code to ActionScript 3.0) (Conversión de código C/C++ a ActionScript 3.0, en inglés)
- Downunder- Pixel Bender filters (15:07) (Downunder: filtros de Pixel Bender, en inglés)
- Using the Bitmap Data API (7:30) (Uso del API de Bitmap Data)
- Advanced ActionScript APIs (67:40) (APIs de ActionScript avanzados, en inglés)
- JavaScript to Animate and Back (18:18) (De JavaScript a Animate y a la inversa, en inglés)
- An introduction to AlivePDF (7:14) (Create PDFs from ActionScript 3.0) (Introducción a AlivePDF/Creación de PDFs desde ActionScript 3.0; en inglés)
- An introduction to WiiFlash (7:26) (Use the Wii controller with AIR, Animate and Flex) (Introducción a WiiFlash/Utilización del controlador Wii con AIR, Animate y Flex; en inglés)
- Lynda.com Training for Developers – ActionScript 3.0 – Ch.3 Create an image gallery (4:51) (Creación de una galería de imágenes; en inglés)
- Lynda.com Training for Developers – ActionScript 3.0 – Ch.4 Responding to mouse events (4:07) (Respuesta a eventos de ratón, en inglés)
- Lista de YouTube.com de canales de ActionScript (en inglés)

Los siguientes **artículos y tutoriales** proporcionan información adicional detallada sobre el trabajo con ActionScript:

- Introduction to ActionScript 3.0 (Introducción a ActionScript 3.0, en inglés) (Slekx.com)
- Tips for learning ActionScript 3 (Sugerencias para el aprendizaje de ActionScript 3, en inglés) (Adobe.com)
- Introduction to event handling in ActionScript 3 (Introducción a la gestión de eventos en ActionScript 3, en inglés) (Adobe.com)
- ActionScript 3.0 Migration Resources (Migración de recursos de ActionScript 3.0, en inglés) (Adobe.com)
- Migrating to ActionScript 3: Key concepts and changes (Migración a ActionScript 3: Cambios y conceptos clave; en inglés) (Adobe.com)
- Top five misperceptions about ActionScript 3 (Cinco ideas erróneas principales sobre ActionScript 3, en inglés) (Adobe.com)

- ActionScript 3 migration cookbook (Cookbook de migración de ActionScript 3, en inglés) (Adobe.com)
- ActionScript 3 migration table (Tabla de migración de ActionScript 3; en inglés) (Adobe.com)

El panel Acciones

Ir al principio

¿Está buscando la Referencia del lenguaje?

Para encontrar la documentación de referencia de un elemento concreto del lenguaje ActionScript, lleve a cabo una de las acciones siguientes:

- Abra la Referencia del lenguaje ActionScript 3.0 y busque el elemento del lenguaje.
- (No se usa en Animate CC) Abra la Referencia del lenguaje ActionScript 2.0 y busque el elemento del lenguaje.
- Escriba el elemento del lenguaje que desee en el panel Acciones, selecciónelo y pulse F1. (Debe pulsar F1 inmediatamente; si no, se abrirá este tema.)

Nota:

Para abrir la Ayuda en un navegador web en vez de en la aplicación de ayuda de la comunidad, consulte este artículo: http://kb2.adobe.com/community/publishing/916/cpsid_91609.html.

Aprendizaje de ActionScript

Para saber más sobre la escritura de ActionScript, consulte estos recursos:

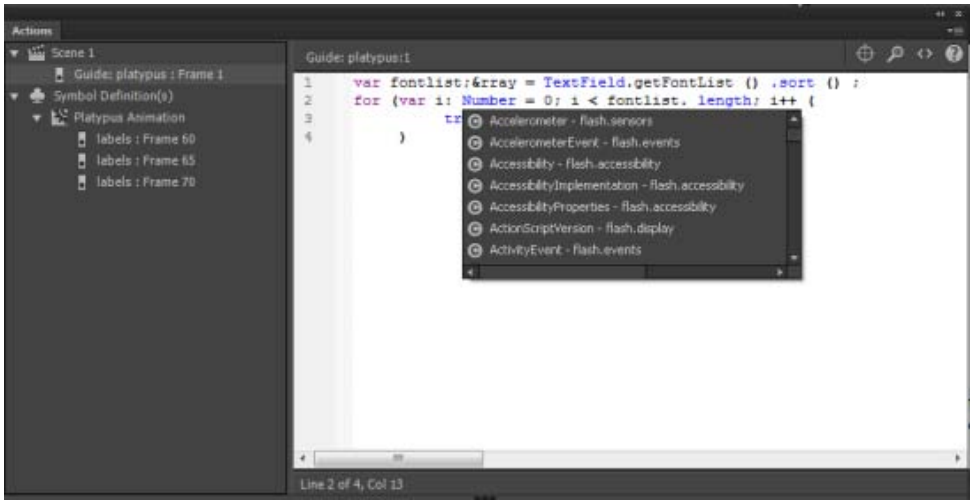
- Aprendizaje de ActionScript 3.0
- Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0
- Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Animate
- ActionScript 2.0 Language Reference

Nota:

ActionScript 3.0 y 2.0 no son compatibles entre sí. Debe elegir una sola versión para usar en cada archivo FLA que cree.

Descripción del panel Acciones

Para crear scripts incorporados en un archivo FLA, escriba el código ActionScript directamente en el panel Acciones (Ventana > Acciones o pulse F9).



A. Panel Script **B.** Menú Panel **C.** Navegador de scripts

El panel Acciones está formado por tres paneles:

Panel Script

Permite escribir código ActionScript asociado al fotograma seleccionado actual.

Navegador de scripts

Enumera los scripts del documento de Animate y permite moverse rápidamente entre ellos. Haga clic en un elemento del navegador de scripts para ver el script en el panel Script.

(No se usa en Animate CC) Impresión de ActionScript

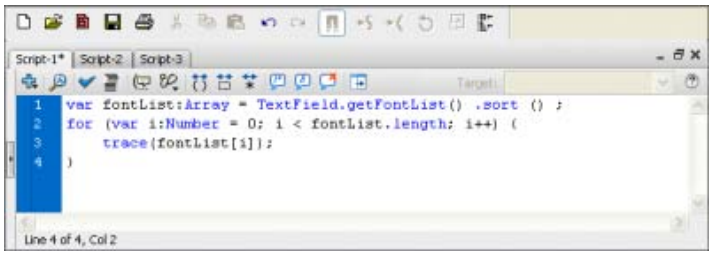
1. Elija Imprimir en el menú emergente del panel Acciones.
2. Seleccione Opciones y haga clic en Imprimir.

   La copia impresa no incluirá información sobre el archivo, por lo que debe incluir información como el nombre de archivo FLA en un comentario en el script.

Información general sobre la ventana Script

Ir al principio

La ventana Script permite crear archivos script externos para importarlos en la aplicación. Estos scripts puede ser archivos ActionScript o JavaScript de Animate.



Si tiene abierto más de un archivo externo, los nombres de archivo se muestran en las fichas de la parte superior de la ventana Script.

En la ventana Script puede utilizar las funciones buscar y reemplazar, colores de sintaxis, código de formato, sugerencias de código, comentarios de código, código contraído, opciones de depuración (solo archivos ActionScript) y ajuste de texto. Además, la ventana Script permite la visualización de números de línea y caracteres ocultos.

Creación de un archivo externo en la ventana Script

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
2. Seleccione el tipo de archivo externo que quiera crear (archivo ActionScript o JavaScript de Animate).

Edición de un archivo externo en la ventana Script

- Para abrir un script existente, seleccione Archivo > Abrir y, a continuación, abra un archivo AS.
- Para editar un script que ya está abierto, haga clic en la ficha de documento que muestra el nombre del script.

Herramientas del panel Acciones y la ventana Script

Ir al principio

El panel Acciones permite acceder a las funciones de ayuda para el código que ayudan a simplificar y agilizar la codificación en ActionScript.

Buscar

Busca y sustituye texto en el script.

Insertar ruta de destino

(Sólo en el panel Acciones) Le ayuda a la hora de establecer una ruta de destino absoluta o relativa para una acción del script.

Ayuda

Muestra la información de referencia para el elemento de ActionScript seleccionado en el panel Script. Por ejemplo, si hace clic en una sentencia import y luego hace clic en Ayuda, aparece en el panel Ayuda el tema relativo a import.

Fragmentos de código

Abre el panel Fragmentos de código que contiene fragmentos de código de ejemplo.

Acceso a la ayuda contextual desde el panel Acciones

Ir al principio

1. Para seleccionar un elemento a modo de referencia, siga uno de estos procedimientos:
    - Seleccione un término de ActionScript de en la caja de herramientas del panel Acciones (en la parte izquierda del mismo).
    - Seleccione un término de ActionScript en el panel Script del panel Acciones.
    - Coloque el punto de inserción delante de un término de ActionScript en el panel Script del panel Acciones.
2. Para abrir la página de referencia del panel Ayuda del elemento seleccionado, siga uno de estos procedimientos:
    - Presione F1.
    - Haga clic con el botón derecho del ratón en el elemento y seleccione Ver ayuda.
    - Haga clic en Ayuda situado sobre el panel Script.

Establecimiento de las preferencias de ActionScript

Ir al principio

Tanto si edita código en el panel Acciones como si lo hace en la ventana Script, puede establecer y modificar un único conjunto de preferencias.

1. Seleccione Editor de código > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh) y haga clic en Editor de código de la lista Categoría.
2. Defina cualquiera de las siguientes opciones:

    Sangría automática

    Cuando la sangría automática está activada, el texto que se escribe después del paréntesis de apertura "(" o llave inicial "{" se sangra de forma automática según el valor de Tamaño de tabulación.

    Tamaño de tabulación

    Especifica el número de caracteres que se sangra una nueva línea.

    Sugerencias para el código

    Activa las sugerencias para el código en el panel Script.

    Demora

    Especifica el retardo (en segundos) hasta que se muestran las sugerencias sobre códigos. Tenga en cuenta que la opción ya no se usa en Animate CC.

    Fuente

    Especifica la fuente que se utiliza en el script.

Abrir/importar

Especifica la codificación de caracteres que se utiliza cuando se abren o importan archivos ActionScript.

Guardar/exportar

Especifica la codificación de caracteres que se utiliza cuando se abren o exportan archivos ActionScript.

Volver a cargar archivos modificados

Especifica lo que ocurre si se modifica, mueve o elimina un archivo de script. Seleccione Siempre, Nunca o Mensaje.

Siempre

No se muestra ninguna advertencia y el archivo se vuelve a cargar automáticamente.

Nunca

No se muestra ninguna advertencia y el archivo permanece en el estado actual.

Mensaje

(Valor predeterminado) Se muestra una advertencia y puede elegir si se vuelve a cargar el archivo.

Al crear aplicaciones que incluyen archivos de script externos, esta preferencia ayuda a evitar sobrescribir un script que haya modificado un miembro del equipo desde que abrió la aplicación o publicar la aplicación con versiones anteriores de scripts. Las advertencias permiten cerrar automáticamente un script y volver a abrir la versión modificada más actual.

Colores de sintaxis

Especifica los colores del código de los scripts.

Configuración de ActionScript 3.0

Estos botones abren los cuadros de diálogo de configuración de ActionScript, donde puede establecer una ruta de origen, ruta de biblioteca o ruta de biblioteca externa para ActionScript 3.0.

Adobe también recomienda

- Símbolos y ActionScript
- Líneas de tiempo y ActionScript
- Sonido y ActionScript
- Control de reproducción de vídeo externo con ActionScript
- Texto en varios idiomas y ActionScript
- Creación de accesibilidad con ActionScript
- Organización de código ActionScript en una aplicación
- Depuración de ActionScript 1.0 y 2.0
- Depuración de ActionScript 3.0

- Modo Asistente de script y comportamientos
- Fijación de scripts en el panel Acciones
- Cómo escribir y gestionar scripts
- Cómo escribir y gestionar scripts
- Depuración de ActionScript 3.0
- Depuración de ActionScript 1.0 y 2.0
- Definición de la ruta de origen para ActionScript 3.0
- Establecimiento de la ruta de clases para ActionScript 2.0
- Importación y exportación de scripts
- Asignación de formato al código
- Uso de sugerencias para el código

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Prácticas recomendadas - Directrices de accesibilidad

- Información sobre directrices de accesibilidad
- Creación de sitios accesibles
- Exposición de la estructura del archivo SWF y navegación
- Control de descripciones y repetición
- Utilización de colores
- Ordenación, tabulación y el teclado
- Gestión de audio, vídeo y animación
  Accesibilidad y ampliación de Animate
  Realización de pruebas y modificaciones

Información sobre directrices de accesibilidad

Ir al principio

Los lectores de pantalla son complejos y es fácil que se produzcan resultados no esperados en archivos FLA desarrollados para su uso con lectores de pantalla (aplicaciones de software que leen en voz alta los sitios web para usuarios con deficiencias visuales). El texto se lee en voz alta gracias a un software especialmente diseñado para ello. Un lector de pantalla sólo puede interpretar el contenido textual. Sin embargo, las descripciones proporcionadas para todo el archivo SWF, los clips de película, las imágenes y otro tipo de contenido gráfico también se lee en voz alta. Escriba descripciones para las imágenes y animaciones importantes para que el lector de pantalla también pueda interpretar estos activos en el archivo SWF. Éste es el archivo SWF equivalente al texto *alternativo* de una página web HTML.

nota: Las aplicaciones de Animate deben verse en Internet Explorer de Windows, ya que la compatibilidad con Microsoft Active Accessibility (MSAA) está limitada a este navegador.

Flash Player utiliza Microsoft Active Accessibility (MSAA) para exponer el contenido de Animate a los lectores de pantalla. MSAA es una tecnología de Windows que ofrece una plataforma estandarizada para el intercambio de información entre tecnologías de asistencia, como lectores de pantalla y otras aplicaciones. Con MSAA, los eventos (como un cambio en la aplicación) y los objetos son visibles para los lectores de pantalla.

Nota:

Flash Player 7 (y versiones posteriores) no funciona con todas las tecnologías de lectores de pantalla. El proveedor de software de terceros debe gestionar la información suministrada por MSAA.

Creación de sitios accesibles

Ir al principio

Para hacer que un sitio web sea accesible, se deben cumplir distintos criterios:

Exposición de la información a lectores de pantalla

Hacer que el texto o las imágenes se puedan ver

Puede que algunos visitantes tengan dificultades para leer texto pequeño o ver gráficos reducidos. Aproveche los gráficos vectoriales escalables de los archivos SWF para que los usuarios puedan acercarse a estos elementos.

Ofrezca narraciones de audio

Considere la posibilidad de ofrecer una narración de audio para visitantes que no dispongan de lector de pantalla o en casos en los que los lectores de pantalla no funcionan, como ocurre con el contenido de vídeo.

Ofrezca rótulos para las narraciones de audio

Es posible que algunos visitantes no puedan oír una narración de audio del sitio o de un vídeo. Considere la posibilidad de ofrecer rótulos para estos visitantes.

No se base en colores para comunicar la información

Puede que muchos visitantes sean daltónicos. Si se basa en colores para comunicar la información (por ejemplo: "haga clic en el botón verde para ir a la página 1" o "haga clic en el botón rojo para ir a la página 2"), proporcione la información equivalente en texto o en voz.

Desde hace tiempo, son muchas las presentaciones (por ejemplo, vídeos) que ofrecen métodos alternativos para que los visitantes con deficiencias visuales puedan acceder al contenido, por ejemplo, mediante la descripción textual de un vídeo. No obstante, Animate ofrece información textual directamente en el lector de pantalla. Aunque esto suele requerir una configuración adicional o la creación de código ActionScript en un archivo FLA, no es necesario crear una versión completamente independiente.

Es posible exponer partes del archivo SWF a los lectores de pantalla. Los elementos de texto (por ejemplo, campos de texto, texto estático y texto dinámico), los botones, los clips de película, los componentes y todo el archivo SWF se pueden interpretar mediante lectores de pantalla compatibles con MSA.

Section 508 es el nombre que recibe la legislación estadounidense que proporciona las directrices para que la información sea accesible para individuos con discapacidades. En concreto, la ley Section 508 trata desde distintos ángulos la necesidad de que los sitios web sean accesibles. Algunos sitios web, incluidos todos los sitios web federales, deben cumplir estas directrices. Si un archivo SWF no comunica toda la información al lector de pantalla, dejará de ser compatible con la ley Section 508. Para obtener más información, consulte el sitio web de la ley Section 508.

Muchos países han especificado directrices para crear sitios web accesibles o han seguido las directrices ya establecidas por otras organizaciones. Para obtener más información sobre la accesibilidad y los estándares de Internet, consulte la Iniciativa de Accesibilidad para la web en el sitio web del Web World Wide Web Consortium (W3C). Estos estándares y directrices describen los factores que deben tenerse en cuenta al crear sitios web HTML accesibles y parte de esta información se aplica a Animate.

Exposición de la estructura del archivo SWF y navegación

Ir al principio

Por la naturaleza visual de algunos archivos SWF, el diseño y la navegación de la página pueden ser complicados y difíciles de traducir para los lectores de pantalla. Una descripción general del archivo SWF es importante para comunicar información sobre su estructura y cómo navegar por la estructura del sitio. Se puede proporcionar esta descripción haciendo clic en el escenario e introduciendo una descripción en el panel Accesibilidad. También se puede crear un área independiente en el sitio para ofrecer esta descripción o información general.

Nota:

si introduce una descripción para el archivo SWF principal, ésta se leerá cada vez que se actualice el archivo SWF. Para evitar esta redundancia, se puede crear una página independiente informativa.

Informe al usuario sobre los elementos de navegación que hayan cambiado en el archivo SWF. Tal vez haya añadido un botón adicional o haya cambiado el texto de un botón: el lector de pantalla leerá este cambio en voz alta. En Flash Player 7 y versiones posteriores se admiten estas propiedades gracias a ActionScript. Se puede actualizar la información de accesibilidad de las aplicaciones si su contenido cambia en tiempo de ejecución.

Control de descripciones y repetición

Ir al principio

Los diseñadores y desarrolladores pueden asignar descripciones a las animaciones, imágenes y gráficos de un archivo SWF. Asigne nombres a los gráficos para que el lector de pantalla pueda interpretarlos. Si un gráfico o una animación no comunica información crucial al archivo SWF (puede tratarse de un elemento decorativo o repetitivo) o si se ha descrito el elemento en la descripción general del archivo SWF, no especifique una descripción independiente para dicho elemento. Las descripciones innecesarias pueden resultar confusas para los usuarios que utilicen lectores de pantalla.

Nota:

si divide el texto o utiliza imágenes para el texto de los archivos SWF, asigne un nombre o una descripción a los elementos.

Si tiene varios clips de película anidados que sirven para una sola finalidad o que se refieren a una idea, es importante que haga lo siguiente:

- Agrupe los elementos en el archivo SWF.
- Proporcione una descripción para el clip de película principal.
- Haga que todos los clips de película secundarios sean inaccesibles.

  Esto es realmente importante, de lo contrario, el lector de pantalla intentará describir todos los clips de película anidados irrelevantes y esto confundirá al usuario (e incluso podría hacer que abandone el sitio web). Debe tomar esta decisión si tiene más de un objeto en un archivo SWF (por ejemplo, varios clips de película). Si el mensaje general se transmite mejor con una sola descripción, proporcione una descripción en uno de los objetos y haga que el resto de objetos sean inaccesibles para el lector de pantalla.

  Los archivos SWF y las aplicaciones que se ejecutan indefinidamente obligan a los lectores de pantalla a actualizarse constantemente, ya que el lector de pantalla detecta contenido nuevo en la página. Como el lector interpreta que el contenido se actualiza, vuelve al principio de la página web y comienza a leer de nuevo el contenido. Impida que los lectores de pantalla puedan acceder a objetos que se ejecutan indefinidamente o a objetos que se actualicen y que no deban volver a leerse.

  nota: no escriba la descripción en el campo Descripción del panel Accesibilidad en el caso de instancias (como texto) que el lector de pantalla lee en voz alta.

Utilización de colores

Ir al principio

Debe tomar decisiones respecto a la utilización de colores en un archivo accesible. No debe basarse en colores para comunicar información concreta o instrucciones a los usuarios. Un usuario daltónico no podrá utilizar una página si se le pide que haga clic en la zona verde para abrir una página nueva o en la zona roja para escuchar música. Ofrezca la información equivalente en la página mediante texto u otro método para que el sitio sea accesible. Asimismo, compruebe que existe contraste suficiente entre los colores de fondo y de primer plano para mejorar la legibilidad. Si coloca texto de color gris claro sobre un fondo blanco, los usuarios no podrán leerlo fácilmente. Del mismo modo, a muchos usuarios les cuesta leer texto pequeño. El uso de un buen contraste y tamaño grande de texto beneficia a la mayoría de usuarios, incluso los que no tienen ningún tipo de dificultad.

Ordenación, tabulación y el teclado

Ir al principio

El orden de lectura y la tabulación son aspectos importantes a la hora de crear sitios web accesibles de Animate. Al diseñar una interfaz, el orden que se muestra en la página puede no coincidir con el orden en que el lector de pantalla describe cada instancia. Es posible controlar y probar el orden de lectura, así como controlar la tabulación en el archivo SWF.

Control del orden de lectura

No se puede predecir el orden de lectura predeterminado y no siempre coincide con la colocación de los activos ni con el diseño visual de la página. Si se utiliza un diseño sencillo, resulta más fácil crear un orden de lectura lógico sin la ayuda de ActionScript. Sin embargo, se dispone de mayor control sobre el orden de lectura si se utiliza ActionScript y se prueba el orden de lectura en los archivos SWF.

Nota:

no olvide ordenar ni una sola instancia del archivo SWF, de lo contrario, el orden de lectura volverá a su valor predeterminado (e impredecible).

Control de la tabulación y el contenido

Los visitantes que utilizan lectores de pantalla para describir el contenido de un sitio suelen utilizar la tabulación y los controles del teclado para desplazarse por el sistema operativo y las páginas Web, ya que utilizar el ratón no resulta útil si no se puede ver la pantalla. Utilice las propiedades tabIndex y tabEnabled con las instancias de clips de película, botones, campos de texto o componentes para ofrecer un control inteligente de tabulación en archivos SWF accesibles. Además de la tabulación, se pueden utilizar acciones de pulsación de teclas para desplazarse por el archivo SWF, pero se debe comunicar dicha información mediante el panel Accesibilidad. Utilice la clase Key de ActionScript para añadir scripts de pulsación de teclas al archivo SWF. Seleccione el objeto con el que desee utilizar el script de pulsación de teclas y añada una tecla de método abreviado en el campo Método abreviado del panel Accesibilidad. Puede añadir métodos abreviados de teclado a los botones fundamentales y más utilizados del archivo SWF.

nota: en ActionScript 3.0, tabIndex y tabEnabled son propiedades de la clase InteractiveObject. En ActionScript 2.0, no requieren una referencia a la clase.

Nota:

evite los botones invisibles en archivos SWF accesibles: los lectores de pantalla no reconocen este tipo de botones. (Los botones invisibles son botones para los que se define solamente un área activa -la zona en la que se hace clic- para el botón.)

Muchos archivos SWF tienen una sucesión rápida de información y los lectores de pantalla no suelen poder seguir

ese ritmo. Proporcione controles al archivo SWF y permita que el usuario utilice estos botones para desplazarse por el archivo a su propio ritmo (incluso que pueda detener el proceso si fuera necesario).

Gestión de audio, vídeo y animación

Ir al principio

Cuando proporcione narraciones de audio o vídeo con voz, ofrezca también rótulos para los usuarios con dificultades auditivas. Puede utilizar campos de texto en Animate, importar vídeo con rótulos o incluso un archivo de rótulos XML. Se pueden utilizar puntos de referencia de vídeo para especificar el momento en que un campo de texto debe actualizar la información de texto en tiempo de ejecución.

Para obtener más información sobre la utilización de Hi-Caption SE y del componente Hi-Caption Viewer, consulte la página de Adobe Add-ons. Esta extensión de terceros permite crear rótulos que se guardan en un archivo XML y cargarlos en el archivo SWF en tiempo de ejecución, además de otros controles avanzados. Otra posibilidad es utilizar puntos de referencia y un campo de texto para mostrar la información del rótulo.

Accesibilidad y ampliación de Animate

Ir al principio

Con la capa de extensibilidad de Animate, los desarrolladores pueden crear extensiones que permiten una edición avanzada. Esto permite a empresas de terceros desarrollar extensiones que impliquen accesibilidad. Dispone de varias opciones para validar los archivos SWF o añadir rótulos.

Por ejemplo, una herramienta de validación puede analizar el archivo SWF para buscar descripciones que faltan. Realiza comprobaciones para ver si se ha añadido una descripción a un grupo de instancias o si el texto tiene una etiqueta para la instancia, e informa sobre los posibles problemas. La herramienta también analiza el orden de lectura del archivo SWF y busca todas las instancias que deben especificarse. Puede indicar el orden de lectura desde un cuadro de diálogo tras analizar el archivo SWF.

Para información sobre las extensiones de terceros disponibles actualmente, consulte la página de Adobe Add-ons.

Realización de pruebas y modificaciones

Ir al principio

Puede probar cualquier archivo SWF que vaya a usarse con lectores de pantalla. Pruebe los archivos SWF cada vez que se publique una nueva versión de Flash Player, incluidas las actualizaciones pequeñas y pruébelos de las siguientes formas:

- Con los lectores de pantalla Window Eyes y JAWS de Windows. Cada uno maneja los archivos SWF de forma distinta, por lo que los resultados podrían no coincidir.
- En un navegador sin un lector de pantalla y navegue por el sitio sin utilizar el ratón.
- Desconecte el monitor y utilice sólo el lector de pantalla para navegar por el sitio.
- Si utiliza una narración de audio, pruebe el sitio con los altavoces apagados.
- Con varios usuarios que representen a los visitantes potenciales del sitio web.

Nota:

no es necesario realizar pruebas en distintos navegadores, ya que la tecnología empleada para exponer archivos

SWF a lectores de pantalla (MSAA) sólo se admite en Internet Explorer de Windows.

Cuando se escucha el archivo SWF con un lector de pantalla, se debe verificar lo siguiente:

- ¿El orden de lectura es correcto?
- ¿Los métodos abreviados tienen descripciones en el archivo SWF?
- ¿Los elementos de la interfaz disponen de descripciones adecuadas y completas?
- ¿Dispone de descripciones adecuadas para navegar por la estructura del sitio?
- ¿Se lee el contenido del archivo SWF cuando se actualiza?
- Si cambia el contexto de algún elemento del escenario (por ejemplo, un botón que pasa de Reproducir a Pausar), ¿el lector de pantalla anuncia el cambio?

  Al contrario de lo que ocurre con la validación de HTML, aún no existe ninguna herramienta oficial disponible para validar archivos SWF. Sin embargo, sí existen algunas herramientas de terceros que ayudan a validar el archivo. Para obtener más información sobre estas extensiones, consulte la página de Adobe Add-ons.

Adobe también recomienda

- Creación de accesibilidad con ActionScript
- Utilización de Animate para introducir información de accesibilidad para lectores de pantalla
- Creación de accesibilidad con ActionScript
- Accesibilidad para usuarios con deficiencias auditivas

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Accesibilidad en el espacio de trabajo de Animate

- Acerca de la accesibilidad
- Selección de los controles de un panel mediante métodos abreviados de teclado
- Desplazamiento por los controles de un cuadro de diálogo mediante los métodos abreviados de teclado
- Selección del escenario u objetos del escenario mediante métodos abreviados de teclado
- Desplazamiento por estructuras de árbol mediante métodos abreviados de teclado
- Trabajo con elementos de biblioteca mediante métodos abreviados de teclado

Los usuarios que tengan problemas con el ratón, pueden acceder al espacio de trabajo de Adobe Animate CC (anteriormente Flash Professional CC) mediante el teclado.

Nota:

en nuestra página web dispone de ayuda completa y actualizada. La aplicación no ha detectado ninguna conexión a Internet. Para obtener una versión completa de este tema, haga clic en el siguiente enlace o realice una búsqueda en la Ayuda de Animate CC.

Los usuarios que tengan problemas con el ratón, pueden acceder al espacio de trabajo de Adobe Animate mediante el teclado.

Consulte los temas de accesibilidad de espacio de trabajo de Animate en la ayuda en Web para obtener información sobre cómo navegar por la interfaz de usuario sin un ratón.

Acerca de la accesibilidad

Ir al principio

La función de accesibilidad al entorno de edición proporciona métodos abreviados de teclado para desplazarse por los controles de la interfaz y utilizarlos, entre ellos: paneles, el inspector de propiedades, cuadros de diálogo, el escenario y los objetos del escenario, de modo que se pueda trabajar con estos elementos de interfaz sin necesidad del ratón.

Nota:

algunos controles de teclado y funciones de accesibilidad del entorno de edición sólo están disponibles en Windows.

Para personalizar los métodos abreviados de teclado con el fin de mejorar la accesibilidad en el entorno de edición, se utiliza la sección Comandos de accesibilidad al espacio de trabajo del cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.

- Para ocultar todos los paneles y el inspector de propiedades, presione F4. Para mostrar todos los paneles y el inspector de propiedades, vuelva a presionar F4.

Selección de los controles de un panel mediante métodos abreviados de teclado

Ir al principio

Para seleccionar los distintos controles del panel cuando el panel o el inspector de propiedades se encuentren seleccionados, utilice la tecla Tabulador. Para activar un menú que esté seleccionado, utilice la barra espaciadora (presionar la barra espaciadora equivale a hacer clic en el menú del panel). Animate no admite el desplazamiento entre paneles con la tecla Tabulador.

Si se utiliza el método abreviado de teclado para los controles del panel, se selecciona un control y éste se activa según los criterios siguientes:

- Para seleccionar un control del panel con la tecla Tabulador, el panel que esté seleccionado debe expandirse. Si el panel está contraído, presionar la tecla Tabulador no sirve para nada.
- Para mostrar los elementos del menú Panel cuando el menú está seleccionado, presione la barra espaciadora.
- Un panel de control sólo se puede seleccionar si el control está activo. Si un control aparece atenuado (inactivo), no se puede seleccionar.

Cambio de la selección entre los elementos del menú Panel de un panel

1. Para mostrar los elementos del menú Panel cuando el menú está seleccionado, presione la barra espaciadora.
2. Para desplazarse por los elementos del menú Panel presione la tecla de flecha abajo.
3. Para activar el elemento de menú Panel seleccionado, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Selección de los distintos controles de un panel

1. Presione la tecla Tabulador cuando el menú Panel esté seleccionado. Para seleccionar los distintos controles del panel, presione la tecla Tabulador varias veces.
2. Para activar el menú activo seleccionado en un panel, presione Intro o Retorno.
3. Para editar un valor numérico de Texto principal, escriba el número y presione Intro o Retorno.

Desplazamiento por los controles de un cuadro de diálogo mediante los métodos abreviados de teclado

Ir al principio

- Para desplazarse por los controles del cuadro de diálogo, presione la tecla Tabulador.
- Para desplazarse por los controles de una sección de un cuadro de diálogo, presione las teclas de flecha arriba y abajo.
- Para activar el botón (lo que equivale a hacer clic en él), presione Intro cuando la selección esté en el botón de control del cuadro de diálogo.
- Para aplicar la configuración actual y cerrar el cuadro de diálogo (lo que equivale a hacer clic en Aceptar), presione Intro cuando la selección no esté en ningún control del cuadro de diálogo.
- Para cerrar el cuadro de diálogo sin aplicar los cambios (esta acción equivale a hacer clic en Cancelar), presione Esc.
- Para ver el contenido de la Ayuda para el cuadro de diálogo (lo que equivale a hacer clic en Ayuda), presione

Intro o la barra espaciadora cuando la selección esté en el botón Ayuda.

Selección del escenario u objetos del escenario mediante métodos abreviados de teclado

Ir al principio

La selección del escenario mediante un método abreviado de teclado equivale a hacer clic en el escenario.

Tras seleccionar el escenario, utilice la tecla Tabulador para desplazarse por todos los objetos de todas las capas, de uno en uno. Puede seleccionar instancias (incluidos símbolos gráficos, botones, clips de película, mapas de bits, vídeos o sonidos), grupos o cuadros. No puede seleccionar formas (como rectángulos) a menos que estas formas sean instancias de símbolos. Con los métodos de teclado abreviado no puede seleccionar más de un objeto simultáneamente.

Para seleccionar objetos en el escenario, utilice las siguientes técnicas:

- Para seleccionar un objeto en el escenario, con el escenario seleccionado, presione la tecla Tabulador.
- Para seleccionar el objeto anterior cuando hay un objeto seleccionado, presione Mayús+Tabulador.
- Para seleccionar el primer objeto que se creó en el fotograma activo en la capa activa, presione la tecla Tabulador. Cuando el último objeto de la capa superior esté seleccionado, presione la tecla Tabulador para ir a la siguiente capa situada debajo y seleccione el primer objeto, y así sucesivamente.
- Cuando el último objeto de la última capa esté seleccionado, presione la tecla Tabulador para ir al siguiente fotograma y seleccione el primer objeto de la capa superior.
- Los objetos de las capas que estén ocultos o bloqueados no podrán seleccionarse con la tecla Tabulador.

Nota:

si está escribiendo texto en un cuadro, no puede seleccionar un objeto mediante el teclado. Primero debe presionar la tecla Esc y después seleccionar un objeto.

Desplazamiento por estructuras de árbol mediante métodos abreviados de teclado

Ir al principio

Para desplazarse por las *estructuras de árbol*, la disposición jerárquica de las estructuras de archivos en determinados paneles de Animate, utilice los métodos abreviados de teclado.

- Para expandir una carpeta contraída, seleccione la carpeta y presione la tecla de flecha derecha.
- Para contraer una carpeta expandida, seleccione la carpeta y presione la tecla de flecha izquierda.
- Para desplazarse a la carpeta principal de una carpeta expandida, presione la tecla de flecha izquierda.
- Para desplazarse a la carpeta secundaria de una carpeta expandida, presione la tecla de flecha derecha.

Trabajo con elementos de biblioteca mediante métodos

Ir al principio

abreviados de teclado

1. Para copiar o pegar un elemento de biblioteca seleccionado, presione Control+X (Windows) o Comando+X (Macintosh) para cortarlo, o presione Control+C (Windows) o Comando+C (Macintosh) para copiarlo.
2. Para pegar un elemento cortado o copiado, haga clic en el escenario o en otra biblioteca para indicar el punto de inserción y presione Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Macintosh) para pegarlo en el centro del escenario, o presione Ctrl+Mayús+V (Windows) o Comando+Mayús+V (Macintosh) para pegarlo en su lugar (en la misma ubicación que el original).

   Para cortar, copiar o pegar elementos, utilice las siguientes técnicas:

   - Puede cortar o copiar uno o varios elementos.
   - Puede cortar o copiar un elemento del panel Biblioteca y pegarlo en el escenario o en otra biblioteca, o bien pegar una carpeta en otra biblioteca.
   - No puede pegar una forma del escenario en la biblioteca.
   - No puede pegar un elemento de biblioteca en una biblioteca común porque las bibliotecas comunes no pueden modificarse. Sin embargo, puede crear una biblioteca común.
   - Cuando se pega un elemento de biblioteca en el escenario, el elemento se centra.
   - Si pega una carpeta, se incluyen todos los elementos de la carpeta.
   - Para pegar un elemento de biblioteca en una carpeta de la biblioteca de destino, haga clic en la carpeta antes de pegarlo.
   - Puede pegar un elemento de biblioteca en otra ubicación de la misma biblioteca de donde la ha copiado.
   - Si intenta pegar una biblioteca en una ubicación que contiene otro elemento con el mismo nombre, seleccione si va a sustituir el elemento existente.

Adobe también recomienda

- Métodos abreviados de teclado de Animate
- Trabajo con bibliotecas comunes

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Cómo escribir y gestionar scripts

- Asignación de formato al código
- Comentarios de secciones de código
- Utilización de colores para la sintaxis
- Utilización de la lista de identificadores y palabras clave en tiempo de ejecución
- Utilización de números de línea y ajuste de texto
- Visualización de caracteres ocultos
- Búsqueda de texto en un script
  (No se usa en Animate CC) Revisión de la sintaxis y la puntuación
  (No se usa en Animate CC) Importación y exportación de scripts
  (No se usa en Animate CC) Codificación de script importados y exportados
  (No se usa en Animate CC) Fijación de scripts en el panel Acciones
  Inserción de rutas de destino
  Uso de sugerencias para el código

Asignación de formato al código

Ir al principio

Se puede aplicar formato al código y sangrarlo de forma automática mientras lo escribe. La utilización de asignación dinámica de fuentes garantiza el uso de las fuentes correctas cuando se trabaja con textos multilingües.

Establecimiento de las opciones de Formato automático

1. Realice uno de los siguientes pasos:
   - En el menú Panel (en la esquina superior derecha del panel Acciones), seleccione Preferencias.
   - En la ventana Script, seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Formato automático.
3. Seleccione cualquiera de las opciones de Formato automático.

   Una vez establecidas las opciones de Formato automático, la configuración se aplicará automáticamente al código que escriba, pero no al código que ya exista; deberá aplicar manualmente la configuración al código ya existente.

Aplicación de formato en función de las opciones de Formato automático

- Haga clic en Formato automático del panel Acciones o en la barra de herramientas de la ventana Script.
- En el menú Panel (en la esquina superior derecha del panel Acciones), seleccione Formato automático.
- Presione Ctrl+Mayús+F (Windows) o Comando+Mayúsculas+F (Macintosh).
- En la ventana Script, seleccione Herramientas > Formato automático.

Utilización de asignación dinámica de fuentes

- Para activar o desactivar la asignación dinámica de fuentes, seleccione o anule la selección de Utilizar asignación dinámica de fuentes en el cuadro de diálogo Preferencias.

  La asignación dinámica de fuentes se encuentra desactivada de forma predeterminada, ya que así aumenta el tiempo de rendimiento al crear scripts. Si está trabajando con textos multilingües, deberá activar la asignación dinámica de fuentes, ya que de este modo, se asegura de que se utilizan las fuentes correctas.

Utilización de sangría automática

- Para activar y desactivar la sangría automática, seleccione o anule la selección de Sangría automática en el cuadro de diálogo Preferencias.

  Cuando la sangría automática está activada, el texto que se escribe después del paréntesis de apertura "(" o llave inicial "{" se sangra de forma automática según el valor de Tamaño de tabulación establecido en las preferencias de ActionScript.

  En los scripts, puede aplicar sangría a una línea seleccionándola y pulsando la tecla Tabulador. Para quitar la sangría, seleccione la línea y presione Mayús+Tab.

Comentarios de secciones de código

Ir al principio

Los comentarios de código son partes del código que el compilador de ActionScript ignora. Una línea de comentario explica lo que hace el código, o desactiva temporalmente código que no desea eliminar. Para aplicar un comentario a una línea de código, iníciela con una barra diagonal (//). El compilador omite todo el texto de esa línea que sigue a la barra diagonal. También puede aplicar comentarios a bloques de código más grandes colocando una barra y un asterisco (/*) al principio del bloque, y un asterisco y una barra (*/) al final del mismo.

Puede escribir estos marcadores de comentario de forma manual o utilizar los botones de la parte superior del panel Acciones o de la ventana Script para añadirlos.

Comentario de una línea de código

1. Sitúe el punto de inserción al principio de la línea o en el carácter donde desea que comience el comentario.
2. Haga clic con el botón derecho y seleccione Comentar. También puede utilizar los métodos abreviados de teclado Ctrl + M (Windows) o Comando + M, o bien ir a Editar > Comentar selección.

Se coloca una barra diagonal (//) en el punto de inserción.

Comentario de varias líneas de código

1. Seleccione las líneas a las que desea aplicar un comentario. (La primera y la última línea de la selección pueden ser líneas parciales.)
2. Haga clic con el botón derecho y seleccione Comentar. También puede utilizar los métodos abreviados de teclado Ctrl + M (Windows) o Comando + M, o bien ir a Editar > Comentar selección.

Los caracteres del comentario de bloque se sitúan al principio (/*) y al final (/*) de la selección.

Nota:

si hay comentarios entre las líneas de texto seleccionadas, se aplicará un comentario de línea a todas las líneas seleccionadas.

Eliminación de un comentario

1. Sitúe el punto de inserción en la línea que contiene el comentario o seleccione el bloque de código que tiene aplicado un comentario.
2. Haga clic con el botón derecho y seleccione Quitar comentarios. También puede utilizar los métodos abreviados de teclado Ctrl + Mayús + M (Windows) o Comando + Mayús + M, o bien ir a Editar > Quitar comentarios de la selección.

Utilización de colores para la sintaxis

Ir al principio

En ActionScript, como en cualquier lenguaje, la *sintaxis* es la manera en la que los elementos se agrupan para crear un significado. Si utiliza una sintaxis de ActionScript incorrecta, los scripts no funcionarán.

Para resaltar errores de sintaxis, establezca un código de color para partes de los scripts. Por ejemplo, supongamos que establece la preferencia de coloreado de la sintaxis de tal modo que las palabras clave se muestren en color azul. Cuando escriba var, la palabra var aparecerá en azul. No obstante si, por error, escribe vae, la palabra vae permanecerá de color negro, con lo cual usted sabrá inmediatamente que la ha escrito incorrectamente.

Realice uno de los siguientes pasos:

- Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh), haga clic en Editor de código en la lista Categoría y especifique la configuración de Colores de sintaxis.
- Con el puntero del ratón en el panel Script, presione Control-U (Windows) o Comando-U (Macintosh).

Nota:

cuando escribe scripts en el panel Acciones, los comandos que no admite la versión del reproductor de destino aparecen en amarillo en la caja de herramientas Acciones. Por ejemplo, si la versión del archivo SWF de Flash Player está establecida en Flash 7, el código de ActionScript que sólo se admite en Flash Player 8 aparece en color amarillo en la caja de herramientas Acciones.

Utilización de la lista de identificadores y palabras clave en tiempo de ejecución

Ir al principio

Al abrir Animate, las listas de identificadores y palabras clave se leen desde el archivo de recursos y se almacenan en la memoria caché. Además de leer las listas predeterminadas desde el recurso, también se buscan nuevas listas de palabras clave y de identificadores en la carpeta de preferencias. Es posible añadir palabras clave e identificadores adicionales si agrega "archivos .txt" en las siguientes carpetas:

- C:\Users\<nombre de usuario>[AppData]\Roaming\Adobe\Animate\13.0[ActionscriptKeywords]\

- C:\Users\<nombre de usuario>[AppData]\Roaming\Adobe\Animate\13.0[ActionscriptIdentifiers]\
- C:\Users\<nombre de usuario>[AppData]\Roaming\Adobe\Animate\13.0[JavascriptKeywords]\
- C:\Users\<nombre de usuario>[AppData]\Roaming\Adobe\Animate\13.0[JavascriptIdentifiers]\

Utilización de números de línea y ajuste de texto

Ir al principio

Cuando edita o modifica código, los números de línea facilitan el desplazamiento y el análisis. El ajuste de texto ayuda a evitar tener que desplazarse horizontalmente por largas líneas de código (especialmente cuando trabaja en el entorno de edición o con resoluciones de pantalla bajas).

Activación y desactivación de números de línea

- En la ventana Script, seleccione Ver > Números de línea.
- Presione Ctrl+Mayús+L (Windows) o Comando+Mayúsculas+L (Macintosh).

Resaltado de una línea específica

- En la ventana Script, seleccione Herramientas > Ir a la línea.

Activación o desactivación del ajuste de texto

- En la ventana Script, seleccione Ver > Ajustar texto.
- Presione las teclas Ctrl+Mayús+W (Windows) o Comando+Mayúsculas+W (Macintosh).

Visualización de caracteres ocultos

Ir al principio

Los caracteres ocultos como espacios, tabuladores y saltos de línea están ocultos en el código ActionScript. Es posible que necesite visualizarlos; por ejemplo, debe buscar y quitar los espacios de doble byte que no forman parte de un valor de cadena, ya que éstos provocan errores del compilador.

- Presione Ctrl+Mayús+8 (Windows) o Comando+Mayúsculas+8 (Macintosh).

Los siguientes símbolos se utilizan para mostrar cada uno de los caracteres ocultos.

Carácter oculto	Símbolo
Espacio de un solo byte	.
Espacio de doble byte	l
Tabulador	>>
salto de línea	¶

Búsqueda de texto en un script

Ir al principio

La herramienta Buscar le permite localizar y reemplazar cadenas de texto en los scripts.

Nota:

Para hacer una búsqueda en todos los scripts de un documento de Animate, utilice el explorador de películas.

Búsqueda de texto

1. En el panel Acciones o en la ventana Script, haga clic en Buscar o presione Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).
2. Introduzca la cadena de búsqueda.
3. Haga clic en Buscar siguiente.

Búsqueda y sustitución de texto en un script

1. En el panel Acciones o en la ventana Script, haga clic en Buscar o presione Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).
2. Introduzca la cadena de búsqueda.
3. En el cuadro de texto Reemplazar, introduzca la nueva cadena.
4. Haga clic en Buscar siguiente.
5. Para reemplazar la cadena, haga clic en Reemplazar; para reemplazar la cadena cada vez que aparezca, haga clic en Reemplazar todo.

(No se usa en Animate CC) Repetición de una búsqueda en el panel Acciones

- En el menú del panel (en la esquina superior derecha del panel Acciones), seleccione Buscar otra vez.

(No se usa en Animate CC) Repetición de una búsqueda en la ventana Script

- Elija Edición > Buscar de nuevo.

(No se usa en Animate CC) Revisión de la sintaxis y la puntuación

Ir al principio

Puede realizar una comprobación rápida del código ActionScript sin publicar el archivo FLA.

Cuando se revisa la sintaxis, se comprueba el script actual. Si el script activo llama a clases de ActionScript, éstas también se revisarán. Los demás scripts que puedan encontrarse en el archivo FLA no se revisan.

En el caso de archivos de ActionScript 2.0, la comprobación de sintaxis ejecuta el código en el compilador, por lo que se generan errores de sintaxis y de compilador.

En archivos de ActionScript 3.0, la comprobación de sintaxis genera únicamente errores de sintaxis. Para poder generar errores de compilador, como discordancias de tipos, valores devueltos no válidos y nombres de métodos o de variables mal escritos, utilice el comando Control > Probar.

Revisión de la sintaxis

Para comprobar la sintaxis, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en Revisar sintaxis en el panel Acciones o en la ventana Script .
- Haga clic en el panel Script y, a continuación, presione Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh). Si hace clic o escribe en el panel Script le transferirá la selección. Si un objeto del escenario está seleccionado, se abre el panel Transformar en su lugar.

Los errores de sintaxis se muestran en el panel de errores del compilador.

Nota:

en un archivo de clase de ActionScript externo de la ventana Script, la ruta de clases global (AS2) o ruta de origen (AS3) afecta a la revisión de la sintaxis. Algunas veces podría generar errores a pesar de que la ruta de clases global o ruta de origen estén correctamente configuradas, ya que el compilador no tiene constancia de que se esté compilando esta clase.

Comprobración de emparejamiento de puntuación

1. Haga clic entre las llaves {}, los corchetes [] o paréntesis () del script.
2. En Windows, presione Control+' (comilla simple); en Macintosh, presione Comando+' (comilla simple). El texto entre llaves, corchetes o paréntesis se resalta y puede comprobar que la puntuación de apertura dispone de su correspondiente puntuación de cierre.

(No se usa en Animate CC) Importación y exportación de scripts

Ir al principio

Se puede importar un script al panel Acciones o a la ventana Script. De igual forma se pueden exportar los scripts

desde el panel Acciones o desde archivos ActionScript externos. (Cuando esté utilizando la ventana Script, la exportación es innecesaria, ya que puede guardar el archivo AS.)

Si el texto de los scripts no tiene el aspecto esperado al abrir o al importar un archivo, cambie la preferencia de codificación de importación.

Importación de un archivo AS externo

1. En el panel Script, sitúe el punto de inserción donde desea situar la primera línea del script externo.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
    - En el panel Acciones, seleccione Importar script del menú Panel o presione Ctrl+Mayús+I (Windows) o Comando+Mayús+I (Macintosh).
    - En la ventana Script, seleccione Archivo > Importar script o presione Ctrl+Mayús+I (Windows) o Comando+Mayús+I (Macintosh).

Exportación de un script desde el panel Acciones

1. Seleccione el script que desea exportar. A continuación elija Exportar script en el menú del panel Acciones o presione Ctrl+Mayús+I (Windows) o Comando+Mayús+I (Macintosh).
2. Guarde el archivo de ActionScript (AS).

Establecimiento de las opciones de codificación del texto

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh) y luego seleccione ActionScript en la lista Categoría.
2. Defina cualquiera de las siguientes opciones:

    Abrir/importar

    Seleccione Codificación UTF-8 para abrir o importar con la codificación Unicode o bien Codificación predeterminada para abrir o importar con la codificación del idioma que utilice el sistema.

    Guardar/exportar

    Seleccione Codificación UTF-8 para guardar o exportar con la codificación Unicode o bien Codificación predeterminada para guardar o exportar con la codificación del idioma que utilice el sistema.

Activación o desactivación del mensaje de advertencia de la codificación de exportación

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate> Preferencias (Macintosh) y luego seleccione Advertencias en la lista Categoría.
2. Seleccione o anule la selección de Avisar acerca de conflictos de codificación al exportar archivos ActionScript.

(No se usa en Animate CC) Codificación de script

Ir al principio

importados y exportados

Puede definir en las preferencias de ActionScript el tipo de codificación que se debe utilizar al importar o exportar archivos de ActionScript. La codificación UTF-8 es el formato Unicode de 8 bits, que permite incluir texto en varios idiomas en el archivo; la Codificación predeterminada es la codificación admitida por el idioma del sistema, que utiliza también se denomina *página de códigos tradicional*.

Nota:

si utiliza una aplicación en lengua no inglesa en un sistema en lengua inglesa, el comando Probar película dará un error si una parte cualquiera de la ruta del archivo SWF incluye caracteres que no pueden representarse mediante el esquema de codificación MBCS (Juegos de caracteres multibyte, Multibyte Character Sets). Por ejemplo, las rutas en japonés, que funcionan en un sistema en lengua japonesa, no funcionan en un sistema en inglés. Asegúrese de utilizar nombres de ruta solamente en inglés en sistemas en inglés. Esta limitación se aplica a todas las áreas de la aplicación que utilizan el reproductor Probar película.

(No se usa en Animate CC) Fijación de scripts en el panel Acciones

Ir al principio

Si no organiza el código que contiene el archivo FLA en una única ubicación central, o si utiliza comportamientos, puede fijar scripts concretos en el panel Acciones para moverse por ellos fácilmente. *Fijar* un script significa poder mantener la ubicación del código abierta en el panel Acciones y hacer clic fácilmente entre los scripts abiertos. Esto puede resultar especialmente útil al depurar.

En la figura siguiente, el script asociado con la ubicación actual de la línea de tiempo se encuentra en el fotograma 1 de la capa llamada Simplificar. La ficha del extremo izquierdo siempre indica la ubicación a lo largo de la línea de tiempo. Ese script también se fija (se muestra como la ficha situada más a la derecha). Se fijan otros dos scripts: uno en el fotograma 1 y otro en el fotograma 15 de la capa llamada Intro. Puede desplazarse entre los scripts fijados haciendo clic en las fichas o utilizando métodos abreviados de teclado. Desplazarse entre scripts fijados no cambia la posición actual en la línea de tiempo.

Un script fijado

Si el contenido que muestra el panel Script no cambia de acuerdo con la ubicación que seleccione en la línea de tiempo, probablemente el panel Script está mostrando un script fijado. Haga clic en la ficha de la parte inferior izquierda del panel Script para mostrar el script asociado a su ubicación a lo largo de la línea de tiempo.

Fijación de un script

1. Haga clic en la línea de tiempo de manera que el script aparezca en una ficha en la parte inferior izquierda del panel Script del panel Acciones.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Haga clic en el icono de la chincheta situado a la derecha de la ficha.
    - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic con la tecla Control pulsada (Macintosh) en la ficha y seleccione Fijar script.
    - En el menú Panel (en la esquina superior derecha del panel Acciones), seleccione Fijar script.

Liberación de un script

- Si aparece un script fijado en una ficha en la parte inferior izquierda del panel Script del panel Acciones, haga clic en el icono de la chincheta situado a la derecha de la ficha.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic con la tecla Control pulsada (Macintosh) en una ficha y seleccione Cerrar script o Cerrar todos los script.
- En el menú Panel (en la esquina superior derecha del panel Acciones), seleccione Cerrar script o Cerrar todos los script.

Métodos abreviados de teclado para scripts fijados

Cuando el punto de inserción está en el panel Script, utilice los siguientes métodos abreviados de teclado para trabajar con scripts fijados.

Acción	Tecla de método abreviado de Windows	Tecla de método abreviado de Macintosh
Fijar script	Ctrl+= (signo igual)	Comando+=
Liberar script	Ctrl+- (signo menos)	Comando+-
Desplazar selección a la ficha de la derecha	Control+Mayús+. (punto)	Comando+Mayús+.
Desplazar selección a la ficha de la izquierda	Control+Mayús+, (coma)	Comando+Mayús+,
Liberar todos los scripts	Control+Mayús+- (signo menos)	Comando+Mayús+-

Inserción de rutas de destino

Ir al principio

Muchas acciones que se crean en el script afectan a clips de película, botones y otras instancias de símbolos. En el código, puede incluir referencias a instancias de símbolos en una línea de tiempo mediante la inserción de una *ruta de destino*, es decir, la dirección de la instancia a la que quiere hacer referencia. Puede establecer una ruta de destino absoluta o relativa. Una ruta absoluta contiene la dirección completa de la instancia. Una ruta relativa sólo contiene la parte de la dirección que difiere de la dirección del propio script en el archivo FLA, y dejará de funcionar si el script se desplaza a otra ubicación.

1. En el panel Acciones, haga clic en una acción del script.
2. Haga clic en Insertar una ruta de destino .
3. Introduzca la ruta a la instancia de destino o seleccione el destino de la lista.
4. Seleccione la opción de ruta Relativo o Absoluto.

Uso de sugerencias para el código

Ir al principio

Al trabajar en el panel Acciones o en la ventana Script, el software puede detectar la acción que está introduciendo y mostrar una *sugerencia para el código.* Existen dos tipos de sugerencias sobre códigos: una sugerencia que contiene sintaxis completa de la acción y un menú emergente en el que se enumeran posibles elementos de ActionScript, como nombres de métodos o propiedades (lo que en ocasiones se denomina la funcionalidad de *completar código*).

Las sugerencias para el código están activadas de forma predeterminada. Al definir las preferencias, puede desactivar las sugerencias para el código o determinar la rapidez con la que aparecen. Aunque las sugerencias para el código estén desactivadas en las preferencias, puede mostrar de forma manual una sugerencia para un comando específico.

Nota:

si no puede ver sugerencias para el código de una variable u objeto que ha creado en ActionScript 2.0, pero las sugerencias están activadas en las preferencias de ActionScript, asegúrese de que ha asignado a la variable u objeto el sufijo adecuado o de que utiliza tipos de datos estrictos para la variable u objeto.

Activación de sugerencias para el código

Las sugerencias para el código se pueden activar de varias maneras.

Utilización de tipos estrictos para objetos

Cuando se utiliza ActionScript2.0 y puede emplean tipos estrictos para una variable basada en una clase incorporada (como Button, Array, etc.), el panel Script muestra sugerencias de código para la variable. Por ejemplo, suponga que escribe las dos líneas de código siguientes:

```
var foo:Array = new Array();
foo.
```

Tan pronto como introduzca el punto (.), Animate muestra la lista de métodos y propiedades disponibles para objetos Array en el menú emergente, ya que escribió la variable como un conjunto.

Sufijos y sugerencias para el código

Si utiliza ActionScript 1.0 o desea visualizar las sugerencias para el código de los objetos que crea sin tipos de datos estrictos, debe añadir un sufijo especial al nombre de cada objeto cuando lo cree. Por ejemplo, el sufijo que activa las sugerencias para el código para la clase Camera es _cam. Suponga que escribe el código siguiente: var my_array = new Array(); var my_cam = Camera.get();

Si introduce my_cam seguido de un punto, aparecen las sugerencias de código para el objeto Camera.

Para los objetos que aparecen en el escenario, utilice el sufijo del cuadro de texto Nombre de instancia del inspector de propiedades. Por ejemplo, para ver las sugerencias para el código de objetos MovieClip, utilice el inspector de propiedades para asignar nombres de instancia con el sufijo _mc a todos los objetos MovieClip. Así,

siempre que escriba el nombre de instancia seguido de un punto, se mostrarán las sugerencias para el código.

```
var my_array = new Array();
var my_cam = Camera.get();
```

Aunque los sufijos no son necesarios para activar las sugerencias para el código cuando se utilizan tipos estrictos en un objeto, su utilización ayuda a comprender los scripts.

En la siguiente tabla se enumeran los sufijos que activan sugerencias para el código en ActionScript 2.0:

Tipo de objeto	Sufijo de la variable
Array	_array
Button	_btn
Camera	_cam
Color	_color
ContextMenu	_cm
ContextMenuItem	_cmi
Date	_date
Error	_err
LoadVars	_lv
LocalConnection	_lc
Microphone	_mic
MovieClip	_mc
MovieClipLoader	_mcl
PrintJob	_pj
NetConnection	_nc

NetStream	_ns
SharedObject	_so
Sound	_sound
String	_str
TextField	_txt
TextFormat	_fmt
Vídeo	_video
XML	_xml
XMLNode	_xmlnode
XMLSocket	_xmlsocket

Comentarios y sugerencias para el código

También puede utilizar comentarios de ActionScript para especificar una clase de objeto para las sugerencias para el código. En el ejemplo siguiente, un comentario indica a ActionScript que la clase de la instancia theObject es Object y así sucesivamente.

```
// Object theObject;// Array theArray;// MovieClip theMC;
```

Si especificara theMC seguido de un punto después de estos comentarios, aparecerían las sugerencias para el código que muestran la lista de métodos y propiedades de MovieClip. Si especificara theArray seguido de un punto después de estos comentarios, aparecerían las sugerencias para el código que muestran la lista de métodos y propiedades de MovieClip.

No obstante, Adobe recomienda que, en lugar de esta técnica, se utilicen tipos de datos estrictos o sufijos, ya que dichas técnicas activan automáticamente las sugerencias para el código y hacen que el código sea más comprensible.

Especificación de las preferencias para sugerencias de código automáticas

- En el panel Acciones o en la ventana Script, seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate >

Preferencias (Macintosh), haga clic en Editor de código en la lista Categoría y luego active o desactive Sugerencias de código.

(No se usa en Animate CC) Especificación de una demora en las sugerencias para el código

1. En el panel Acciones o en la ventana Script, seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh).
2. Haga clic en ActionScript de la lista Categoría.
3. Utilice el deslizador para seleccionar una demora en segundos.

Utilización de sugerencias para el código con formato de información sobre herramientas

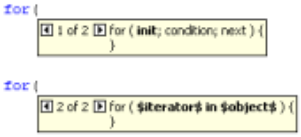
1. Visualice las sugerencias para el código escribiendo un paréntesis de apertura "(" después de un elemento que requiere paréntesis (por ejemplo, después de un nombre de método, un comando del tipo if o do..while, etc.).

El paréntesis de apertura invoca las sugerencias para el código

2. Introduzca un valor para el parámetro.

   Si va introducir varios parámetros, separe los valores con comas. En el caso de funciones o sentencias, como el bucle for, separe los parámetros con punto y coma.

   Los comandos sobrecargados (funciones o métodos que pueden invocarse con diferentes conjuntos de parámetros), como gotoAndPlay() o for, muestran un indicador que permite seleccionar el parámetro que desea establecer. Para seleccionar el parámetro, haga clic en las flechas pequeñas o presione Ctrl+Flecha izquierda o Ctrl+Flecha derecha.

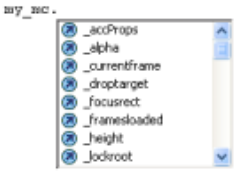


Una sugerencia para el código para varios conjuntos de parámetros

3. Para cerrar la sugerencia para el código, utilice uno de los procedimientos siguientes:
   - Escriba un paréntesis de cierre ")".
   - Haga clic fuera de la sentencia.
   - Presione Esc.

Utilización de sugerencias para el código con formato de menú

1. Visualice la sugerencia para el código escribiendo un punto después del nombre de objeto o variable.



Utilización de sugerencias para el código con formato de menú

2. Para desplazarse por las sugerencias para el código, utilice las teclas de flecha arriba y flecha abajo.
3. Para seleccionar un elemento del menú, presione Intro o el tabulador, o haga doble clic en el elemento.
4. Para cerrar la sugerencia para el código, utilice uno de los procedimientos siguientes:
    - Seleccione uno de los elementos del menú.
    - Haga clic por encima o por debajo de la ventana de menú.
    - Escriba un paréntesis de cierre “)” si ya ha utilizado un paréntesis de apertura “(“.
    - Presione Esc.

Visualización manual de una sugerencia para el código

1. Haga clic en una ubicación de código en la que puedan aparecer sugerencias de código, como en las siguientes ubicaciones:
    - Detrás del punto (.) que aparece a continuación de una sentencia o comando, donde debe especificarse una propiedad o un método
    - Entre paréntesis [()] en un nombre de método
2. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Para activar manualmente las sugerencias para el código, seleccione Ver > Mostrar sugerencia para el código.
    - Presione Ctrl+barra espaciadora (Windows) o Comando+barra espaciadora (Macintosh).

Sugerencias de código para clases personalizadas

Cuando se crean clases personalizadas de ActionScript 3.0, Animate las analiza y determina los objetos, las propiedades y los métodos que contienen. Luego Animate puede proporcionar sugerencias de código cuando se escribe código que hace referencia a las clases personalizadas. La finalización de código de clases personalizadas es automática en cualquier clase que vincule a otro código con el comando import.

Las sugerencias de código permiten a los desarrolladores trabajar más rápido al no tener que recordar todos los objetos, métodos y propiedades utilizados por la clase. Los diseñadores pueden trabajar con clases que no han escrito ellos mismos porque no necesitan tener información de primera mano para poder trabajar con ellas.

Las sugerencias de código incluyen lo siguiente:

- Sugerencias de código para referencias de clases anidadas

  Cuando se escriben referencias anidadas, la ayuda de las sugerencias de código resulta muy útil.

- Sugerencia de código para “this”

Cuando escribe “this” en un archivo de clase, las sugerencias de código son las de dicha clase.

- Sugerencia de código para “new+<espacio>”

  Al escribir “new+<espacio>”, Animate muestra una lista con las clases y los paquetes disponibles.

- Sugerencia de código para “import”

  Al escribir “import+<espacio>”, Animate muestra una lista con los paquetes integrados y los personalizados.

- Sugerencia de código para bibliotecas SWC

  Cuando se añade una biblioteca SWC a la ruta de biblioteca de la ruta de biblioteca externa, Animate activa las sugerencias de código para todas las clases incluidas en el archivo SWC.

Adobe también recomienda

- Establecimiento de las preferencias de ActionScript
- Establecimiento de las preferencias de ActionScript
- Utilización del explorador de películas
- Objetos y clases
- Compilación y exportación de clases (ActionScript 2.0)
- Depuración de ActionScript 3.0
- Depuración de ActionScript 1.0 y 2.0
- Tipos de datos
- Descripción de los tipos de datos

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Activación de la compatibilidad con plataformas personalizadas

Este artículo es una ayuda para desarrolladores de complementos para crear complementos de Animate compatibles con plataformas personalizadas en Animate CC 2015.1 (febrero 2016). A continuación encontrará las versiones anteriores de este documento:

Versión 1.2 (2015)

Versión 1.1 (2014.2)

Versión 1.0 (2014)

Para crear un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas, los desarrolladores deben descargar el kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas desde esta ubicación:

CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip
Kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas

Descargue un plugin de muestra de la siguiente ubicación y úselo como referencia para crear un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas:

SampleCreateJSPlatform.zip
Plugin de muestra

Un plugin consta de los siguientes elementos:

- DocType añade un nuevo tipo de documento para la plataforma personalizada en Animate y controla las funciones de creación.
- Publisher permite configurar la configuración de publicación y publicar el documento en la plataforma personalizada.

Para obtener una descripción general de la función de compatibilidad con plataformas personalizadas, consulte Compatibilidad con plataformas personalizadas.

- Creación de un plugin de Animate con compatibilidad con plataformas personalizadas
- Requisitos del software
- Documentación de referencia de API para desarrolladores de plugins
- Creación de un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas
- Empaquetado del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas
- Distribución del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas
- Solicitud de funciones e informes de errores

Creación de un plugin de Animate con compatibilidad con plataformas personalizadas

Ir al principio

Puede desarrollar un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas mediante uno de los métodos siguientes:

- Cree un plugin mediante las API del kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas.
- Modifique la configuración del plugin de muestra incluido en el kit de desarrollo para adaptarlo a sus necesidades.

Los complementos de compatibilidad con plataformas personalizadas se incluyen como archivos .zxp que se pueden instalar con Animate CC. Puede incluir el complemento en la página Adobe Add-ons para que los usuarios lo descarguen e instalen mediante la aplicación Creative Cloud o distribuirlo como un paquete .zxp para instalarlo con la utilidad Manage Extensions.

Requisitos del software

Un desarrollador necesitará el software siguiente para crear un plugin con el kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas:

- Microsoft Windows 7 o Apple Mac OS 10.8 y posterior
- Microsoft Visual Studio 2012 (para Windows) o XCode 4.5.2 (para Mac)
- Animate CC 2015
- Eclipse IDE para desarrolladores de C/C++
- Adobe Extension Builder 3.0
- Utilidad Manage Extensions

Documentación de referencia de API para desarrolladores de plugins

El kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas contiene los siguientes elementos:

- FCM (modelo de componente de Flash): Los archivos de encabezado contenidos en el kit de desarrollo definen una estructura denominada FCM, que se encarga de la administración de plugins.
- DocType: Este elemento contiene un conjunto de interfaces que le ayudan a añadir un nuevo tipo de documento a la página de inicio de Animate y le permiten activar o desactivar funciones para el tipo de documento personalizado.
- DOM (modelo de objetos de documento): Este elemento contiene un conjunto de interfaces que le ayudan a acceder al contenido del documento de Animate en forma de DOM.
- Publisher: Este elemento contiene un conjunto de interfaces que proporcionan código para los flujos de trabajo de publicación.

Para obtener información sobre las API en la compatibilidad con plataformas personalizadas y ejemplos de cómo utilizarlas para crear el plugin, consulte **Referencia a las API de compatibilidad con plataformas personalizadas**.

Creación de un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas

Puede crear un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas de la siguiente manera:

1. Descargue el **Kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas**.
2. Extraiga el contenido del kit en su equipo.
3. Abra un nuevo proyecto en VisualStudio o XCode e incluya los archivos de encabezado del kit de desarrollo

en el proyecto de desarrollo de software. Para iniciar con rapidez la creación del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas, puede utilizar el siguiente plugin de muestra disponible en el directorio SampleCreateJSPlatform como código base para su proyecto de plugin.

Por ejemplo, los archivos de plugins SampleCreateJS están en SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project\

4. Realice los cambios necesarios para la plataforma de destino.
5. Compile el código para generar un plugin (.dll o .plug-in).

Empaquetado del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas

Puede generar un paquete de distribución del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas de la siguiente manera:

1. Abra el archivo Eclipse de muestra o, en el New Project wizard (Asistente de nuevo proyecto) de Eclipse, cree un nuevo Application Extension Project (Proyecto de extensión de aplicación). Proporcione un nombre para el proyecto y haga clic en Next (Siguiente).
2. En el panel New Adobe Application Extension Project (Nuevo proyecto de extensión de aplicación de Adobe), elija Adobe Animate como aplicación de destino y haga clic en Siguiente.
3. Cambie las extensiones de los archivos del plugin que haya creado de .dll a .fcm en Windows y de .plug-in a .fcm.plug-in en Mac y añada los archivos del plugin al proyecto (ExtensionContent/plugins/lib/win para Windows y ExtensionContent/plugins/lib/mac para Mac).
4. Para configurar la extensión, modifique el archivo manifest.xml. Para abrir el archivo de manifiesto, haga clic con el botón derecho en la extensión en el explorador del proyecto, seleccione Adobe Extension Builder 3 > Bundle Manifest Editor (Editor de manifiestos de paquete) y seleccione la ficha de manifiesto en Bundle Manifest Editor de EclipseProject\.staged-extension\CSXS.
5. Para poder editar el archivo manifest.xml, haga clic con el botón derecho dentro de la ventana y seleccione Open with (Abrir con) > XML Editor (Editor XML). Las dos etiquetas en las que se debe centrar son: ExtensionList y DispatchInfoList:

   Una etiqueta típica de ExtensionList es la siguiente:

```
<ExtensionList>
        <Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
        <Extension Id="PublishSettingsID" Version-"1.0" />
</ExtensionList>
```

   Esta etiqueta contiene la lista de extensiones en el paquete ZXP final, en el que cada extensión tiene una cadena única como su ID. En este caso, el archivo .dll o .plugin creado en la sección anterior se incluye en una extensión. A continuación, se utiliza la otra extensión para configurar la IU de Ajustes de publicación del editor. En la muestra de la etiqueta ExtensionList, la extensión con el ID de extensión PluginID contiene el archivo .dll/.plugin y la extensión con el ID PublishSettingsID configura la IU de ajustes de publicación del editor.

6. La etiqueta DispatchInfoList contiene detalles sobre cada extensión mencionada en ExtensionList. A continuación se muestra un ejemplo de DispatchInfoList:

```
<DispatchInfoList>
            <Extension Id="PluginID">
                    <DispatchInfo >
                            <Resources>
                            <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
                            </Resources>
                            <Lifecycle>
                            <AutoVisible>true</AutoVisible>
                            </Lifecycle>
```

```
                                <UI>
                                    <Type>ModalDialog</Type>
                                    <Menu>CreateJS</Menu>
                                    <Geometry>
                                          <Size>
                                                <Height>200</Height>
                                                <Width>200</Width>
                                          </Size>
                                     </Geometry>
                                  </UI>
                        </DispatchInfo>
        </Extension>
        <Extension Id="PublishSettingsID">
                        <DispatchInfo >
                                <Resources>
                                <MainPath>./index.html</MainPath>
                                </Resources>
                                <Lifecycle>
                                        <AutoVisible>true</AutoVisible>
                                </Lifecycle>
                                <UI>
                                        <Type>ModalDialog</Type>
                                        <Menu>Publish Settings</Menu>
                                        <Geometry>
                                             <Size>
                                                    <Height>170</Height>
                                                     <Width>486</Width>
                                              </Size>
                                        </Geometry>
                                </UI>
                        </DispatchInfo>
            </Extension>
</DispatchInfoList>
```

7. Para la extensión que contenga el archivo .dll o .plugin, puede ignorar todas las etiquetas excepto la etiqueta MainPath. La etiqueta MainPath contiene la ruta al archivo fcm.xml relativa a la carpeta ExtensionContent. Debe cambiar el nombre del archivo .dll a .fcm y colocarlo dentro de la carpeta win, junto al archivo fcm.xml. Del mismo modo, si está trabajando en un entorno de Mac, cambie el nombre del archivo de .plugin a .fcm.plugin y colóquelo dentro de la carpeta Mac, junto al archivo fcm.xml.
8. La extensión HTML para configurar la interfaz de usuario de los ajustes de publicación es una extensión HTML para Animate. Para obtener más información sobre las extensiones HTML para Animate, consulte Creación de extensiones HTML.
9. Asegúrese de que el valor más bajo del atributo de la versión en la etiqueta Host sea 15.1, la versión mínima (interna) de Animate CC compatible con plataformas personalizadas.

```
<ExecutionEnvironment>
<HostList>
<Host Name="FLPR" Version="15.1" />
</HostList>.
.
.
</ExecutionEnvironment>
```

10. Cambie a la vista Script Explorer (Explorador de scripts) para poder hacer clic con el botón secundario en el proyecto y seleccionar Export (Exportar) > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension (Extensión de aplicación). Aparece el Export Wizard (Asistente de exportación).
11. Debe tener un certificado para firmar el paquete de la extensión. Busque un certificado existente o haga clic en Create (Crear) para crear uno nuevo.
12. Haga clic en Finish (Finalizar) para compilar el proyecto. Eclipse genera un archivo de plugin con la extensión .zxp, que se puede incluir en el sitio Adobe Add-ons.

Distribución del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas

Ir al principio

Puede distribuir el plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas si lo incluye en la página Adobe Add-

ons y lo comercializa. Antes de incluirlo en la página, Adobe analiza el paquete de plugin y lo aprueba. Puede incluir un plugin del modo siguiente:

1. Inicie sesión en la página Adobe Add-ons con su ID de usuario de Adobe y contraseña.
2. En el panel izquierdo, en Hacerse productor, haga clic en el vínculo Ir al portal para productores.
3. Haga clic en el botón Iniciar sesión si no ha iniciado sesión como productor.
4. Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo registrarse como productor e incluir sus plugins, consulte Introducción al portal para productores.
5. Realice los pasos siguientes en el flujo de trabajo del portal para productores como se indica en la página Introducción al portal para productores:
    1. Empaquete el producto en un solo archivo.
    2. Especifique la información sobre el producto y cargue el archivo.
    3. Añada recursos de marketing.
    4. Previsualice el producto.
    5. Envíe el producto para su aprobación.
6. Tras la aprobación, el plugin aparecerá en la categoría de productos de Animate en la página Add-ons.

Nota:

- Si es un usuario que desea instalar un complemento, crear un documento para plataformas personalizadas y publicarlo utilizando Animate, consulte Uso de plugins de compatibilidad con plataformas personalizadas.
- Para obtener información sobre la administración de extensiones de Adobe, consulte Descargar e instalar extensiones.

Solicitud de funciones e informes de errores

Ir al principio

Rellene el formulario siguiente si desea enviar preguntas, consultas, errores de producto o solicitudes de funciones al equipo del producto Animate:

Formulario de informes de errores y solicitudes de funciones de Adobe

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Activación de la compatibilidad con plataformas personalizadas

Este artículo ayuda a los desarrolladores de plugins a crear plugins de Animate para admitir las plataformas personalizadas en Animate CC 2014.2. Si utiliza Animate CC 2014.1 (actualización de octubre de 2014), consulte la versión anterior de este documento.

Para crear un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas, los desarrolladores deben descargar el kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas desde esta ubicación:

CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip
Kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas

Descargue un plugin de muestra de la siguiente ubicación y úselo como referencia para crear un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas:

SampleCreateJSPlatform.zip
Plugin de muestra

Un plugin consta de los siguientes elementos:

- DocType añade un nuevo tipo de documento para la plataforma personalizada en Animate y controla las funciones de creación.
- Publisher permite configurar la configuración de publicación y publicar el documento en la plataforma personalizada.

Para obtener una descripción general de la función de compatibilidad con plataformas personalizadas, consulte Compatibilidad con plataformas personalizadas.

Novedad de Animate CC 2015:

- **Capacidad para consultar el tipo de un símbolo de la biblioteca**: si hay símbolos, ILibraryItem::GetProperties() tendrá una entrada adicional con la clave kLibProp_SymbolType_DictKey. El valor de la clave puede ser kLibProp_SymbolType_Button, kLibProp_SymbolType_MovieClip o kLibProp_SymbolType_Graphic.
- **Capacidad para distinguir entre un botón y MovieClip**: hasta la versión anterior, el DOM y el servicio de IFrameCommandGenerator trataban las instancias de botón como MovieClip. A partir de Animate CC 2015, se ha añadido una interfaz compatible con las instancias de botón. Si la instancia de IMovieClip también implementa la interfaz de IButton, se trata como una instancia de botón. Los cuatro estados de un botón (arriba, sobre, abajo, y presionado) siempre se asignan a los fotogramas 0, 1, 2 y 3 respectivamente. Consulte el archivo IButton.h para obtener más información sobre la instancia de botón.
- **Nuevas API para obtener los límites de los objetos de IClassicText: La función AddClassicText en la interfaz ITimelineBuilder ahora devuelve un objeto CLASSIC_TEXT_INFO_2 (en lugar del CLASSIC_TEXT_INFO anterior), que contiene un nuevo campo “límites” que representa los límites del objeto IClassicText.**
- El plugin de muestra se ha modificado para reutilizar los mapas de bits utilizados para rellenos de forma.
- El servidor web Mongoose se ha incorporado al plugin de muestra.

Nota: La nueva herramienta Hueso IK disponible en la versión de 2015 de Animate CC está desactivada en tipos de documento de plataforma personalizada. Animate convierte el contenido IK en una animación de fotograma a

fotograma cuando se pega en un documento de plataforma personalizada.

Actualización de febrero de 2015: Compatibilidad con las “máscaras” en el servicio IFrameCommandGenerator; esta versión es compatible con máscaras en el servicio IFrameCommandGenerator. La nueva interfaz ITimelineBuilder2 que se ha heredado de la interfaz existente ITimelineBuilder contiene funciones que el plugin debe implementar para que funcione. Consulte la Documentación de las API de compatibilidad con plataformas personalizadas para obtener más información sobre la nueva interfaz ITimelineBuilder2.

- Creación de un plugin de Animate con compatibilidad con plataformas personalizadas
- Requisitos del software
- Documentación de referencia de API para desarrolladores de plugins
- Creación de un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas
- Empaquetado del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas
- Distribución del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas
- Solicitud de funciones e informes de errores

Creación de un plugin de Animate con compatibilidad con plataformas personalizadas

Ir al principio

Puede desarrollar un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas mediante uno de los métodos siguientes:

- Cree un plugin mediante las API del kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas.
- Modifique la configuración del plugin de muestra incluido en el kit de desarrollo para adaptarlo a sus necesidades.

Los plugins de compatibilidad con plataformas personalizadas se incluyen como archivos .zxp que se pueden instalar con Animate CC. Puede incluir el plugin en la página Adobe Add-ons para que los usuarios lo descarguen e instalen mediante la aplicación Creative Cloud o distribuirlo como un paquete .zxp para instalarlo con Adobe Extensions Manager.

Requisitos del software

Un desarrollador necesitará el software siguiente para crear un plugin con el kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas:

- Microsoft Windows 7 o Apple Mac OS 10.8 y posterior
- Microsoft Visual Studio 2012 (para Windows) o XCode 4.5.2 (para Mac)
- Animate CC 2014.1 y posterior
- Eclipse IDE para desarrolladores de C/C++
- Adobe Extension Builder 3.0
- Adobe Extension Manager 7.2.1.6

Documentación de referencia de API para desarrolladores de plugins

El kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas contiene los siguientes elementos:

- FCM (modelo de componente de Flash): Los archivos de encabezado contenidos en el kit de desarrollo

definen una estructura denominada FCM, que se encarga de la administración de plugins.
- DocType: Este elemento contiene un conjunto de interfaces que le ayudan a añadir un nuevo tipo de documento a la página de inicio de Animate y le permiten activar o desactivar funciones para el tipo de documento personalizado.
- DOM (modelo de objetos de documento): Este elemento contiene un conjunto de interfaces que le ayudan a acceder al contenido del documento de Animate en forma de DOM.
- Publisher: Este elemento contiene un conjunto de interfaces que proporcionan código para los flujos de trabajo de publicación.

Para obtener información sobre las API en la compatibilidad con plataformas personalizadas y ejemplos de cómo utilizarlas para crear el plugin, consulte **Referencia a las API de compatibilidad con plataformas personalizadas**.

Creación de un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas

Puede crear un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas de la siguiente manera:

1. Descargue el **Kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas**.
2. Extraiga el contenido del kit en su equipo.
3. Abra un nuevo proyecto en VisualStudio o XCode e incluya los archivos de encabezado del kit de desarrollo en el proyecto de desarrollo de software. Para iniciar con rapidez la creación del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas, puede utilizar el siguiente plugin de muestra disponible en el directorio SampleCreateJSPlatform como código base para su proyecto de plugin.

   Por ejemplo, los archivos de plugins SampleCreateJS están en SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project\

4. Realice los cambios necesarios para la plataforma de destino.
5. Compile el código para generar un plugin (.dll o .plug-in).

Empaquetado del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas

Puede generar un paquete de distribución del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas de la siguiente manera:

1. Abra el archivo Eclipse de muestra o, en el New Project wizard (Asistente de nuevo proyecto) de Eclipse, cree un nuevo Application Extension Project (Proyecto de extensión de aplicación). Proporcione un nombre para el proyecto y haga clic en Next (Siguiente).
2. En el panel New Adobe Application Extension Project (Nuevo proyecto de extensión de aplicación de Adobe), elija Adobe Animate como aplicación de destino y haga clic en Siguiente.
3. Cambie las extensiones de los archivos del plugin que haya creado de .dll a .fcm en Windows y de .plug-in a .fcm.plug-in en Mac y añada los archivos del plugin al proyecto (ExtensionContent/plugins/lib/win para Windows y ExtensionContent/plugins/lib/mac para Mac).
4. Para configurar la extensión, modifique el archivo manifest.xml. Para abrir el archivo de manifiesto, haga clic con el botón derecho en la extensión en el explorador del proyecto, seleccione Adobe Extension Builder 3 > Bundle Manifest Editor (Editor de manifiestos de paquete) y seleccione la ficha de manifiesto en Bundle Manifest Editor de EclipseProject\.staged-extension\CSXS.
5. Para poder editar el archivo manifest.xml, haga clic con el botón derecho dentro de la ventana y seleccione Open with (Abrir con) > XML Editor (Editor XML). Las dos etiquetas en las que se debe centrar son: ExtensionList y DispatchInfoList:

   Una etiqueta típica de ExtensionList es la siguiente:

```
<ExtensionList>
        <Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
        <Extension Id="PublishSettingsID" Version-"1.0" />
```

```
</ExtensionList>
```

Esta etiqueta contiene la lista de extensiones en el paquete ZXP final, en el que cada extensión tiene una cadena única como su ID. En este caso, el archivo .dll o .plugin creado en la sección anterior se incluye en una extensión. A continuación, se utiliza la otra extensión para configurar la IU de Ajustes de publicación del editor. En la muestra de la etiqueta ExtensionList, la extensión con el ID de extensión PluginID contiene el archivo .dll/.plugin y la extensión con el ID PublishSettingsID configura la IU de ajustes de publicación del editor.

6. La etiqueta DispatchInfoList contiene detalles sobre cada extensión mencionada en ExtensionList. A continuación se muestra un ejemplo de DispatchInfoList:

```
<DispatchInfoList>
            <Extension Id="PluginID">
                    <DispatchInfo >
                            <Resources>
                            <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
                            </Resources>
                            <Lifecycle>
                            <AutoVisible>true</AutoVisible>
                            </Lifecycle>
                            <UI>
                                <Type>ModalDialog</Type>
                                <Menu>CreateJS</Menu>
                                <Geometry>
                                     <Size>
                                           <Height>200</Height>
                                           <Width>200</Width>
                                     </Size>
                                 </Geometry>
                             </UI>
                    </DispatchInfo>
        </Extension>
        <Extension Id="PublishSettingsID">
                    <DispatchInfo >
                            <Resources>
                            <MainPath>./index.html</MainPath>
                            </Resources>
                            <Lifecycle>
                                    <AutoVisible>true</AutoVisible>
                            </Lifecycle>
                            <UI>
                                    <Type>ModalDialog</Type>
                                    <Menu>Publish Settings</Menu>
                                    <Geometry>
                                         <Size>
                                                <Height>170</Height>
                                                 <Width>486</Width>
                                          </Size>
                                    </Geometry>
                            </UI>
                    </DispatchInfo>
            </Extension>
</DispatchInfoList>
```

7. Para la extensión que contenga el archivo .dll o .plugin, puede ignorar todas las etiquetas excepto la etiqueta MainPath. La etiqueta MainPath contiene la ruta al archivo fcm.xml relativa a la carpeta ExtensionContent. Debe cambiar el nombre del archivo .dll a .fcm y colocarlo dentro de la carpeta win, junto al archivo fcm.xml. Del mismo modo, si está trabajando en un entorno de Mac, cambie el nombre del archivo de .plugin a .fcm.plugin y colóquelo dentro de la carpeta Mac, junto al archivo fcm.xml.
8. La extensión HTML para configurar la interfaz de usuario de los ajustes de publicación es una extensión HTML para Animate. Para obtener más información sobre las extensiones HTML para Animate, consulte Creación de extensiones HTML.
9. Asegúrese de que el valor más bajo del atributo de la versión en la etiqueta Host sea 14.1, la versión mínima (interna) de Animate CC compatible con plataformas personalizadas.

```
<ExecutionEnvironment>
<HostList>
```

```
<Host Name="FLPR" Version="15.0" />
</HostList>.
.
.
</ExecutionEnvironment>
```

10. Cambie a la vista Script Explorer (Explorador de scripts) para poder hacer clic con el botón secundario en el proyecto y seleccionar Export (Exportar) > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension (Extensión de aplicación). Aparece el Export Wizard (Asistente de exportación).
11. Debe tener un certificado para firmar el paquete de la extensión. Busque un certificado existente o haga clic en Create (Crear) para crear uno nuevo.
12. Haga clic en Finish (Finalizar) para compilar el proyecto. Eclipse genera un archivo de plugin con la extensión .zxp, que se puede incluir en el sitio Adobe Add-ons.

Distribución del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas

Ir al principio

Puede distribuir el plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas si lo incluye en la página Adobe Add-ons y lo comercializa. Antes de incluirlo en la página, Adobe analiza el paquete de plugin y lo aprueba. Puede incluir un plugin del modo siguiente:

1. Inicie sesión en la página Adobe Add-ons con su ID de usuario de Adobe y contraseña.
2. En el panel izquierdo, en Hacerse productor, haga clic en el vínculo Ir al portal para productores.
3. Haga clic en el botón Iniciar sesión si no ha iniciado sesión como productor.
4. Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo registrarse como productor e incluir sus plugins, consulte Introducción al portal para productores.
5. Realice los pasos siguientes en el flujo de trabajo del portal para productores como se indica en la página Introducción al portal para productores:
    1. Empaquete el producto en un solo archivo.
    2. Especifique la información sobre el producto y cargue el archivo.
    3. Añada recursos de marketing.
    4. Previsualice el producto.
    5. Envíe el producto para su aprobación.
6. Tras la aprobación, el plugin aparecerá en la categoría de productos de Animate en la página Add-ons.

Nota:

- Si es un usuario que desea instalar un plugin, crear un documento para plataformas personalizadas y publicarlo utilizando Animate, consulte Uso de plugins de compatibilidad con plataformas personalizadas.
- Para obtener información sobre la administración de extensiones de Adobe, consulte Descargar e instalar extensiones.

Solicitud de funciones e informes de errores

Ir al principio

Rellene el formulario siguiente si desea enviar preguntas, consultas, errores de producto o solicitudes de funciones al equipo del producto Animate:

Formulario de informes de errores y solicitudes de funciones de Adobe

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Referencia a las API de compatibilidad con plataformas personalizadas

El kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas incluye un conjunto de archivos de encabezado, plugins de muestra y archivos de proyecto que se pueden utilizar para crear un plugin para Animate.

Animate ofrece un método uniforme para incorporar varios editores y tipos de documentos en el entorno de creación de Animate. Editores y tipos de documento implementados por desarrolladores externos pueden introducirse en flujos de trabajo de Animate “creación de documentos” y “publicación/prueba de película” con las interfaces de C++ predefinidas.

Las API o los archivos de encabezado C++ contenidos en el kit de desarrollo definen el modelo de objetos de documento (DOM) y el modelo de componente Flash (FCM) que se pueden utilizar para crear un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas.

Hay disponible documentación de referencia detallada de las API en la siguiente ubicación:

Referencia a las API de compatibilidad con plataformas personalizadas

Recursos

- Información general sobre compatibilidad con plataformas personalizadas
- Activación de la compatibilidad con plataformas personalizadas
- Uso de plugins de compatibilidad con plataformas personalizadas

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Creación de contenido accesible

- Contenido accesible
- Utilización de Animate para introducir información de accesibilidad para lectores de pantalla
- Especificación de opciones de accesibilidad avanzadas para lectores de pantalla
- Creación de accesibilidad con ActionScript

Contenido accesible

Ir al principio

Información general sobre accesibilidad

Puede crear contenido al que puedan acceder todos los usuarios, incluidos los usuarios con alguna discapacidad, mediante las funciones de accesibilidad que se proporcionan con Adobe Animate en la interfaz de usuario del entorno de edición gracias a código ActionScript® diseñado para implementar la accesibilidad. Al diseñar aplicaciones accesibles de Animate, tenga en cuenta el modo en que los usuarios interactuarán con el contenido y siga el diseño y las prácticas de desarrollo que se recomiendan.

Para ver un tutorial sobre el contenido accesible, consulte Creación de contenido accesible de Animate en la página de tutoriales de Animate en www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_es.

Para ver un ejemplo de contenido multimedia, consulte la página de ejemplos de Animate en www.adobe.com/go/learn_fl_samples_es. Descargue y descomprima el archivo zip Samples y vaya a la carpeta Accessibility\AccessibleApplications para acceder al ejemplo.

Para obtener información más reciente sobre la creación y visualización de contenido de Animate accesible, incluidas las plataformas admitidas, la compatibilidad de lectores de pantalla, artículos y ejemplos de accesibilidad, visite la página web sobre accesibilidad de Animate en www.adobe.com/go/learn_flash_accessibility_es/.

Estándares internacionales de accesibilidad

Muchos países han adoptado estándares de accesibilidad basados en los estándares desarrollados por el World Wide Web Consortium (W3C). W3C publica las directrices para la accesibilidad a contenido web (*Web Content Accessibility Guidelines*), un documento que da prioridad a las acciones que los diseñadores deben llevar a cabo para crear contenido accesible. Para obtener más información sobre la Iniciativa de Accesibilidad para la web, visite el sitio web de W3C en www.w3.org.

En Estados Unidos, la ley que rige la accesibilidad se conoce de forma generalizada como Section 508, que es una enmienda de la U.S. Rehabilitation Act.

Para obtener más información sobre la Section 508, visite los sitios web siguientes:

- El sitio web patrocinado por el gobierno de Estados Unidos en www.section508.gov.
- El sitio sobre accesibilidad de Adobe en www.adobe.com/accessibility/.

Aspectos básicos de la tecnología de lectores de pantalla

Los lectores de pantalla son aplicaciones de software que los usuarios invidentes pueden utilizar para navegar en su sitio web y leer el contenido en voz alta. Para activar un lector de pantalla para que lea objetos no textuales de la aplicación, como ilustraciones vectoriales y animaciones, utilice el panel Accesibilidad para asociar un nombre y una descripción al objeto. Los métodos abreviados de teclado que defina pueden permitir a los usuarios que naveguen con facilidad por el documento con el lector de pantalla.

Para presentar objetos gráficos, utilice el panel Accesibilidad o ActionScript para proporcionar una descripción.

No es posible controlar el comportamiento de ningún lector de pantalla; únicamente se puede controlar el contenido. Éste se puede marcar en las aplicaciones Animate para presentar el texto y garantizar que los usuarios del lector de pantalla puedan activar los controles. Usted decide qué objetos de la aplicación Animate se presentan a los lectores de pantalla, proporcionar descripciones de éstos y decidir el orden en el que se presentarán. No puede obligar a los lectores de pantalla a leer texto específico en momentos específicos ni controlar el modo en que se lee el contenido. Pruebe las aplicaciones con diferentes lectores de pantalla para garantizar que funcionan como se espera.

El sonido es el medio más importante para la mayoría de los usuarios de lectores de pantalla. Debe tener en cuenta la manera en que el sonido del documento interactúa con el texto que pronuncian en voz alta los lectores de pantalla. Puede que los usuarios tengan alguna dificultad para oír lo que están diciendo los lectores de pantalla si la aplicación Animate contiene demasiado sonido.

Requisitos de plataforma

Solo puede crear contenido de Animate diseñado para su uso con lectores de pantalla en plataformas Windows. Las personas que visualicen contenido de Animate deben disponer de Macromedia Flash® Player 6 de Adobe o posterior e Internet Explorer en Windows 98 o posterior.

Animate y Microsoft Active Accessibility (solo Windows)

Flash Player se ha optimizado para Microsoft Active Accessibility (MSAA) que proporciona un modo de comunicación entre lectores de pantalla y aplicaciones descriptivo y estandarizado. MSAA está disponible únicamente para sistemas operativos de Windows. Para obtener más información sobre Microsoft Accessibility Technology, visite el sitio web de Microsoft Accessibility en www.microsoft.com/enable/default.aspx.

La versión Windows ActiveX (plug-in de Internet Explorer) de Flash Player 6 admite MSAA, no así los reproductores independientes de Windows Netscape y Windows.

Nota:

MSAA actualmente *no* se admite en los modos opacos sin ventanas ni en los modos transparentes sin ventanas. (Estos modos representan opciones del panel Configuración de publicación HTML disponible para la versión Windows de Internet Explorer 4.0 o posterior, con el control ActiveX de Animate.) Para que los lectores de pantalla puedan acceder al contenido Animate, no utilice estos modos.

Flash Player pone a disposición de los lectores de pantalla información sobre los siguientes tipos de objetos de accesibilidad mediante MSAA.

Texto dinámico o estático

La propiedad principal de un texto es su nombre. Para cumplir las convenciones de MSAA, el nombre es igual al contenido de la cadena de texto. Un objeto de texto también puede tener asociada una cadena de descripción. Animate utiliza el texto estático o dinámico inmediatamente por encima o a la izquierda de un campo de introducción de texto como etiqueta para ese campo.

nota: el texto que sea una etiqueta no se transfiere a un lector de pantalla, sino que se utiliza como el nombre del objeto al que etiqueta. Las etiquetas nunca se asignan a los botones o campos de texto que tienen nombres proporcionados por el autor.

Campos de introducción de texto.

Tienen un valor, un nombre opcional, una cadena de descripción y una cadena de método abreviado de teclado. El nombre de un objeto de introducción de texto puede proceder de un objeto de texto que esté por encima o a la izquierda de éste.

Botones

Tiene un estado (presionado o no presionado), admite una acción predeterminada programática que hace que el botón se presione momentáneamente y, de forma opcional, puede tener un nombre, una cadena de descripción y una cadena de método abreviado de teclado. Animate utiliza el texto que se encuentre en su totalidad dentro de un botón como etiqueta para ese botón.

nota: por motivos de accesibilidad, los clips de película que se utilizan como botones con controladores de eventos de botón como onPress son considerados botones y no clips de película por Flash Player.

Componentes

Proporcionan una implementación de accesibilidad especial.

Clips de película

Se presentan a los lectores de pantalla como objetos gráficos cuando no contienen otros objetos accesibles o cuando el panel Accesibilidad se utiliza para proporcionar un nombre o una descripción para un clip de película. Cuando un clip de película contiene otros objetos de accesibilidad, el clip se ignora y los objetos que contiene se ponen a disposición de los lectores de pantalla.

nota: Todos los objetos de vídeo de Animate se tratan como clips de película sencillos.

Soporte de accesibilidad básico en Flash Player

De forma predeterminada, los objetos siguientes se definen como accesibles en todos los documentos de Animate y se incluyen en la información que Flash Player proporciona al software de lector de pantalla. Este soporte genérico para documentos que no utilizan funciones de accesibilidad incluye lo siguiente:

Texto dinámico o estático

El texto se transfiere al programa lector de pantalla como un nombre, pero sin descripción.

Campos de introducción de texto.

El texto se transfiere al lector de pantalla. No se transfiere ningún nombre, excepto cuando se encuentran relaciones de etiquetado para el texto de entrada, por ejemplo, un campo de texto estático colocado cerca del campo de texto de entrada. No se transfiere ninguna descripción ni cadena de método abreviado de teclado.

Botones

El estado del botón se transfiere al lector de pantalla. No se transfiere ningún nombre, excepto cuando se encuentran relaciones de etiquetado, y no se transfiere ninguna descripción ni cadena de método abreviado de teclado.

Documentos

El estado del documento se transfiere al lector de pantalla, pero sin nombre ni descripción.

Accesibilidad para usuarios con deficiencias auditivas

Incluye rótulos para el contenido de audio que sea esencial para comprender el material. El vídeo de un discurso, por ejemplo, exigiría probablemente rótulos para ser accesible, pero un sonido rápido asociado con un botón no.

Los métodos para agregar rótulos a un documento de Animate son los siguientes:

- Añadir texto como rótulos asegurándose de que los rótulos se sincronicen con el audio en la línea de tiempo.
- Utilizar Hi-Caption Viewer, un componente disponible de Hi Software que funciona con Hi-Caption SE para su uso con Animate (consulte www.adobe.com/go/accessible_captions_es). *El documento técnico Captioning Macromedia Animate Movies with Hi-Caption SE* explica cómo utilizar Hi-Caption SE y Animate de forma conjunta para crear un documento con rótulos (consulte www.adobe.com/go/accessibility_papers_es).

Animación y accesibilidad para las personas con deficiencias visuales

Se puede cambiar la propiedad de un objeto accesible durante la reproducción de un archivo SWF. Por ejemplo, para indicar los cambios que se producen en un fotograma clave de una animación. Sin embargo, el tratamiento de los nuevos objetos de los fotogramas será diferente según el tipo de lector de pantalla. Es posible que algunos lectores de pantalla lean sólo el nuevo objeto, mientras que otros, en cambio, pueden volver a leer el documento entero.

Para reducir la posibilidad de que un lector de pantalla emita mensajes superfluos que puedan molestar a los usuarios, intente no colocar animaciones en el texto, en los botones ni en los campos de introducción de texto del documento. Además, evite que el contenido se reproduzca indefinidamente.

Si va a utilizar una función como Separar texto para animar texto, Flash Player no podrá determinar el contenido real de dicho texto. Los lectores de pantalla solo pueden ofrecer una accesibilidad adecuada a gráficos informativos, como iconos y animaciones gesturales, si se proporcionan nombres y descripciones para estos objetos en el documento o para toda la aplicación de Animate. También se puede añadir texto adicional al documento o desplazar contenido informativo importante desde los gráficos al texto.

1. Seleccione el objeto para el que desee cambiar las propiedades de accesibilidad.
2. Seleccione Ventana > Otros paneles > Accesibilidad.

3. Cambie las propiedades del objeto.

   Como alternativa, puede utilizar ActionScript para actualizar las propiedades de accesibilidad.

Prueba del contenido accesible

Cuando pruebe las aplicaciones accesibles de Animate, siga estas recomendaciones:

- Descargue varios lectores de pantalla y pruebe la aplicación reproduciéndola en un navegador con el lector de pantalla activado. Verifique que el lector de pantalla no intente “decir nada” cuando pase por elementos del documento donde se han insertado elementos de audio independientes. Varias aplicaciones de lector de pantalla proporcionan una versión de demostración del software que puede descargarse gratuitamente, así que debe probar tantas como pueda para garantizar la compatibilidad entre lectores de pantalla.
- Verifique que los usuarios puedan navegar por el contenido de forma efectiva sólo mediante el teclado. Los distintos lectores de pantalla funcionan de manera diferente al procesar la entrada del teclado; es posible que el contenido de Animate no reciba las pulsaciones del teclado como se esperaba. Pruebe todos los métodos abreviados de teclado.

Utilización de Animate para introducir información de accesibilidad para lectores de pantalla

Ir al principio

Animate para lectores de pantalla y accesibilidad

Los lectores de pantalla leen en voz alta una descripción del contenido, leen texto, y ayudan a los usuarios mientras navegan por las interfaces de usuario de las aplicaciones tradicionales como menús, barras de herramientas, cuadros de diálogo y campos de introducción de texto.

De forma predeterminada, los objetos siguientes se definen como accesibles en todos los documentos de Animate y se incluyen en la información que Flash Player proporciona al software de lector de pantalla:

- Texto dinámico
- Campos de introducción de texto.
- Botones
- Clips de película
- Aplicaciones de Animate enteras

  Flash Player proporciona de forma automática nombres de objetos de texto estático y dinámico, que son el contenido del texto. Para cada uno de esos objetos accesibles, puede establecer propiedades descriptivas para que los lectores de pantalla lean en voz alta. También se puede controlar el modo en que Flash Player decide los objetos que se presentarán en los lectores de pantalla; por ejemplo, se puede especificar que determinados objetos accesibles no se presenten en los lectores de pantalla.

El panel Accesibilidad de Animate

El panel Accesibilidad de Animate (Ventana > Otros paneles > Accesibilidad) le permite proporcionar información de accesibilidad a los lectores de pantalla y establecer opciones de accesibilidad para objetos individuales de Animate o aplicaciones de Animate enteras.

Nota:

como alternativa, se puede introducir información de accesibilidad mediante código ActionScript.

Si selecciona un objeto en el escenario, puede hacer que dicho objeto sea accesible y especificar opciones y el orden de tabulación para el objeto. En el caso de clips de película, puede especificar si la información de objeto secundario se pasa al lector de pantalla (opción predeterminada cuando un objeto se hace accesible).

Sin seleccionar objetos en el escenario, utilice el panel Accesibilidad para asignar opciones de accesibilidad para una aplicación de Animate entera. Puede hacer que toda la aplicación sea accesible, que los objetos secundarios sean accesibles, que Animate etiquete objetos de forma automática y asignar nombres y descripciones específicos a los objetos.

Todos los objetos de los documentos de Animate deben tener nombres de instancia para que el usuario pueda aplicarles las opciones de accesibilidad. Los nombres de instancias de los objetos se crean en el inspector de propiedades. El nombre de instancia se utiliza para hacer referencia al objeto en ActionScript.

Las opciones siguientes están disponibles en el panel Accesibilidad:

Hacer que el objeto sea accesible

(Predeterminado) Ordena a Flash Player que transfiera la información de accesibilidad de un objeto a un lector de pantalla. Si la opción está desactivada, la información de accesibilidad del objeto no se transfiere a los lectores de pantalla. La desactivación de esta opción al probar el contenido para la accesibilidad suele ser útil, ya que puede que algunos objetos no sean pertinentes o sólo sean decorativos y, si se convierten en accesibles, podrían generar resultados confusos en el lector de pantalla. A continuación, puede aplicar un nombre manualmente al objeto etiquetado y ocultar el texto de la etiqueta deseleccionando Hacer que el objeto sea accesible. Cuando se desactiva Hacer que el objeto sea accesible, el resto de controles del panel Accesibilidad se desactiva.

Hacer que los objetos secundarios sean accesibles

(Sólo clips de película; predeterminado) Ordena a Flash Player que transfiera información de objetos secundarios al lector de pantalla. Al desactivar esta opción para un clip de película, éste aparece como un clip simple en el árbol de objetos accesibles, aunque el clip contenga texto, botones y otros objetos. Todos los objetos del clip de película se ocultan en el árbol de objetos. Esta opción es útil principalmente para ocultar objetos no pertinentes en los lectores de pantalla.

nota: si se utiliza un clip de película como botón, es decir, que tiene un controlador de eventos de botón asignado, como onPress u onRelease, la opción Hacer que los objetos secundarios sean accesibles se ignora porque los botones siempre se tratan como clips simples y sus objetos secundarios no se examinan nunca, excepto en el caso de las etiquetas.

Etiquetado automático

Ordena a Animate que etiquete de forma automática objetos en el escenario con el texto asociado a ellos.

Nombre

Especifica el nombre de objeto. Los lectores de pantalla identifican los objetos mediante la lectura de estos nombres en voz alta. Cuando los objetos accesibles no tienen nombres especificados, un lector de pantalla puede leer una palabra genérica, como *Button*, lo que puede dar lugar a confusiones.

Nota: no confunda los nombres de objetos especificados en el panel Accesibilidad con los nombres de instancias especificados en el inspector de propiedades. Al darle un nombre a un objeto en el panel Accesibilidad, no se le da a un nombre de instancia.

Descripción

Permite introducir una descripción del objeto para el lector de pantalla. El lector de pantalla lee esta descripción.

Métodos abreviados

Describe los métodos abreviados de teclado al usuario. El lector de pantalla lee el texto del campo de texto. La introducción aquí de texto de método abreviado de teclado no crea un método abreviado de teclado del objeto seleccionado. Debe proporcionar controladores de teclado de ActionScript para poder crear teclas de método abreviado.

Índice de tabulación (sólo)

Crea un orden de tabulación con el que se accede a los objetos cuando el usuario presiona la tecla Tabulador. La función de índice de tabulación funciona para la navegación mediante el teclado en una página, pero no para el orden de lectura del lector de pantalla.

Para obtener más información, vea la página web de Accesibilidad de Animate en www.adobe.com/go/learn_flash_accessibility_es/.

Para ver un tutorial sobre el contenido accesible, consulte Creación de contenido accesible de Animate en la página de tutoriales de Animate en www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_es.

Para ver un ejemplo de contenido multimedia, consulte la página de ejemplos de Animate en www.adobe.com/go/learn_fl_samples_es. Descargue y descomprima el archivo zip Samples y vaya a la carpeta Accessibility\AccessibleApplications para acceder al ejemplo.

Selección de nombres para botones, campos de texto y aplicaciones SWF

Puede utilizar el panel Accesibilidad para asignar nombres a los botones y a los campos de introducción de texto, de manera que el lector de pantalla pueda identificarlos de forma adecuada:

- Utilice la función de etiquetado automático para asignar como etiqueta texto adyacente al objeto o que se encuentre dentro de éste.
- Introduzca una etiqueta específica en el campo de nombre del panel Accesibilidad.

  Animate aplica automáticamente el nombre que sitúe encima, dentro o junto a un botón o campo de texto como etiqueta de texto. Las etiquetas de los botones deben aparecer dentro del contorno del botón. En el caso del botón del ejemplo siguiente, la mayor parte de los lectores de pantalla leerían primero la palabra *Button* y, a continuación, la etiqueta de texto *Home*. El usuario podría presionar Retorno o Intro para activar el botón.

Home

Un formulario puede incluir un campo de introducción de texto en el que los usuarios introduzcan sus nombres. Aparece un campo de texto estático, con el texto *Nombre* junto al campo de introducción de texto. Cuando Flash Player descubre una disposición como ésta, presupone que el objeto de texto estático sirve como etiqueta para el campo de introducción de texto.

Por ejemplo, cuando se encuentra la parte siguiente de un formulario, un lector de pantalla lee “Enter your name here” (introduzca su nombre aquí).

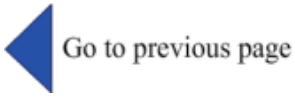
En el panel Accesibilidad, desactive el etiquetado automático si no conviene al documento. También puede desactivar el etiquetado automático de objetos específicos del documento.

Especificación de un nombre de objeto

Se puede desactivar el etiquetado automático en parte de una aplicación y especificar nombres para los objetos en el panel Accesibilidad. Si el etiquetado automático está activado, puede seleccionar objetos específicos y proporcionar nombres para los objetos en el campo de texto Nombre en el panel Accesibilidad de manera que el nombre se utilice en lugar de la etiqueta de texto del objeto.

Cuando un botón o un campo de introducción de texto no tiene una etiqueta de texto o cuando la etiqueta está en una ubicación que Flash Player no puede detectar, puede especificar un nombre para el botón o el campo de texto. También se puede especificar un nombre si la etiqueta de texto está cerca de un botón o campo de texto, pero no desea utilizar dicho texto como nombre del objeto.

En el ejemplo siguiente, el texto que describe el botón aparece fuera y a la derecha del botón. En esta ubicación, Flash Player no detecta el texto y el lector de pantalla no lo lee.



Para corregir esta situación, abra el panel Accesibilidad, seleccione el botón e introduzca el nombre y la descripción. Para evitar la repetición, haga que el objeto de texto sea inaccesible.

Nota:

el nombre de accesibilidad de un objeto no está relacionado con el nombre de instancia de ActionScript ni con el nombre de variable de ActionScript asociados con el objeto. Esta información es aplicable, por lo general, a todos los objetos. Para obtener información sobre el modo que ActionScript administra los nombres de instancia y variable en los campos de texto, consulte la sección sobre la instancia de campo de texto y los nombres de variable en *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Animate*, www.adobe.com/go/learn_cs5_learningAS2_es.

Especificación de un nombre y una descripción para un botón, campo de texto o toda la aplicación SWF

1. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Para proporcionar un nombre para un botón o campo de texto, seleccione el objeto en el escenario.
    - Para proporcionar un nombre para una aplicación Animate entera, deseleccione todos los objetos del

escenario.

2. Seleccione Ventana > Otros paneles > Accesibilidad.

3. Seleccione Hacer que el objeto sea accesible (para botones o campos de texto) o la opción predeterminada Permitir acceso a la película (para aplicaciones de Animate enteras).

4. Escriba un nombre y una descripción para un botón, campo de texto o aplicación Animate.

Definición de la accesibilidad para un objeto seleccionado en una aplicación SWF

1. Seleccione Ventana > Otros paneles > Accesibilidad.
2. Realice uno de los siguientes pasos:

   - Seleccione Hacer que el objeto sea accesible (el valor predeterminado) para exponer el objeto en los lectores de pantalla y para activar otras opciones en el panel.

   - Anule la selección de Hacer que el objeto sea accesible para ocultar el objeto a los lectores de pantalla y desactivar el resto de las opciones del panel.

3. Escriba un nombre y una descripción para el objeto seleccionado según sea necesario:

   Texto dinámico

   Para proporcionar una descripción para el texto estático, debe convertirlo en texto dinámico.

   Campos de introducción de texto o botones

   Introduzca un método abreviado de teclado.

   Clips de película

   Seleccione Hacer que los objetos secundarios sean accesibles para exponer los objetos del clip de película a los lectores de pantalla.

   nota: si puede describir la aplicación con una frase sencilla que el lector de pantalla pueda comunicar con facilidad, desactive la opción que hace que los elementos secundarios sean accesibles y escriba una descripción adecuada.

Cómo hacer que sea accesible toda una aplicación SWF

Cuando un documento de Animate esté acabado y preparado para publicarse o exportarse, debe hacer que toda la aplicación de Animate sea accesible.

1. Anule la selección de todos los elementos del documento.
2. Seleccione Ventana > Otros paneles > Accesibilidad.
3. Seleccione Permitir acceso a la película (el valor predeterminado) para presentar el documento a los lectores de pantalla.
4. Seleccione o anule la selección de la opción que hace que los objetos secundarios sean accesibles para presentar u omitir objetos accesibles del documento a los lectores de pantalla.
5. Si ha seleccionado Permitir acceso a la película en el paso 2, escriba un nombre y una descripción del documento según convenga.
6. Seleccione Etiquetado automático (el valor predeterminado) para utilizar objetos de texto como etiquetas automáticas para botones o campos de introducción de texto accesibles contenidos en el documento. Anule

la selección de esta opción para desactivar el etiquetado automático y exponer los objetos de texto a los lectores de pantalla como objetos de texto.

Visualización y creación de un orden de tabulación y de lectura

Deben tenerse en cuenta los dos aspectos en relación con el orden de indexación de la tabulación: el *orden de tabulación* en el que un usuario navega por el contenido web y el orden en el que el lector de pantalla lee ese contenido, denominado *orden de lectura*.

Flash Player utiliza un orden de indexación de tabulación de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Puede personalizar tanto el orden de tabulación como el de lectura con la propiedad tabIndex de ActionScript (en ActionScript, la propiedad tabIndex es sinónimo de orden de lectura).

Nota:

en Flash Player ya no es necesario añadir todos los objetos de un archivo FLA a una lista de valores de índice de tabulación. Aunque no se especifiquen índices de tabulación para todos los objetos, cada uno de ellos se leerá correctamente con un lector de pantalla.

Orden de tabulación

Orden en el que los objetos quedan seleccionados cuando los usuarios presionan la tecla Tabulador. Se puede utilizar ActionScript para crear el orden de tabulación o, si dispone de Adobe Animate, se puede utilizar el panel Accesibilidad. El índice de tabulación que asigne en el panel Accesibilidad no controla necesariamente el orden de lectura.

Orden de lectura

Orden en el que un lector de pantalla lee información sobre el objeto. Para crear un orden de lectura, utilice ActionScript para asignar un índice de tabulación a cada instancia. Cree un índice de tabulación para cada objeto accesible y no sólo para los objetos seleccionables. Por ejemplo, el texto dinámico debe tener índices de tabulación, aunque un usuario no puede desplazarse con el tabulador al texto dinámico. Si no crea un índice de tabulación para cada objeto accesible de un fotograma determinado, Flash Player ignora todos los índices de tabulación de ese fotograma cuando hay un lector de pantalla presente y utiliza, en su lugar, el orden de tabulación predeterminado.

Creación de un índice de orden de tabulación para la navegación mediante el teclado en el panel Accesibilidad

Puede crear un índice de orden de tabulación personalizado en el panel Accesibilidad para la navegación mediante el teclado para los objetos siguientes:

- Texto dinámico
- Texto de entrada
- Botones
- Clips de película, incluidos los compilados

Componentes

- Pantallas

nota: también puede utilizar código ActionScript para crear un índice de orden de tabulación de navegación mediante el teclado.

La selección por tabulación tiene lugar en orden numérico empezando por el número de índice más bajo. Una vez que la selección por tabulación alcanza el índice de tabulación más alto, la selección vuelve al número de índice más bajo.

Cuando se mueven objetos por el documento, o a otro documento, con índice de tabulación definido por el usuario, Animate retiene los atributos de índice. Debe buscar y resolver los conflictos de índices, como pueden ser dos objetos distintos en el escenario que tengan el mismo número de índice de tabulación.

Nota: Si dos o más objetos tienen el mismo índice de tabulación en un fotograma determinado, Animate sigue el orden en que los objetos se han colocado en el escenario.

1. Seleccione el objeto al que se debe asignar un orden de tabulación.
2. Seleccione Ventana > Otros paneles > Accesibilidad.
3. Si va a proporcionar un índice sólo para el objeto seleccionado, en el campo de texto Índice de tabulación, introduzca un número entero positivo (hasta 65535) que refleje el orden en el que el objeto seleccionado debe recibir la selección.
4. Para ver un orden de tabulación, seleccione Ver > Mostrar orden de tabulación. Los números del índice de tabulación de los objetos individuales aparecen en la esquina superior izquierda del objeto.

Números del índice de tabulación

Nota:

los índices de tabulación creados con código ActionScript no aparecen en el escenario cuando se activa la opción Mostrar orden de tabulación.

Especificación de opciones de accesibilidad avanzadas para lectores de pantalla

Ir al principio

Desactivación del etiquetado automático y definición de un nombre de objeto para lectores de pantalla

1. En el escenario, seleccione el botón o el campo de introducción de texto cuyo etiquetado desea controlar.
2. Seleccione Ventana > Otros paneles > Accesibilidad.
3. Seleccione la opción Hacer que el objeto sea accesible (valor predeterminado).
4. Introduzca un nombre para el objeto. El nombre se lee como la etiqueta del botón o el campo de texto.
5. Para desactivar la accesibilidad para la etiqueta automática, y ocultarla para los lectores de pantalla, seleccione el objeto de texto en el escenario.
6. Si el objeto de texto es texto estático, conviértalo en texto dinámico (en el inspector de propiedades, seleccione Tipo de texto > Texto dinámico).
7. Anule la selección de la opción Hacer que el objeto sea accesible.

Cómo ocultar un objeto al lector de pantalla

Se puede ocultar un objeto seleccionado a los lectores de pantalla, al igual que se puede decidir ocultar los objetos accesibles contenidos en un clip de película o en una aplicación de Animate y presentar solo el clip de película o la aplicación de Animate a los lectores de pantalla.

nota: solo debe ocultar objetos que son repetitivos o que no comunican contenido.

Cuando se oculta un objeto, el lector de pantalla ignora el objeto.

1. En el escenario, seleccione el botón o el campo de introducción de texto que desee ocultar al lector de pantalla.
2. Seleccione Ventana > Otros paneles > Accesibilidad.
3. En el panel Accesibilidad, realice una de las acciones siguientes:
    - Si el objeto es un clip de película, un botón, un campo de texto u otro objeto, anule la selección de la opción Hacer que el objeto sea accesible.
    - Si el objeto es un objeto secundario de un clip de película, deseleccione Hacer que los objetos secundarios sean accesibles.

Creación de un método abreviado de teclado correspondiente a un objeto para lectores de pantalla

Puede crear un método abreviado de teclado para un objeto, como un botón, a fin de que los usuarios puedan acceder a él sin escuchar el contenido de una página entera. Por ejemplo, puede crear un método abreviado de teclado para un menú, una barra de herramientas, la página siguiente o un botón de envío.

Para crear un método abreviado de teclado, escriba código ActionScript para un objeto. Si proporciona un método abreviado de teclado para un campo de introducción de texto o un botón, debe utilizar también la clase Key de ActionScript para detectar la tecla que el usuario presiona durante la reproducción del contenido de Animate. Consulte la entrada de la clase Key en *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0*. Consulte la información sobre captura de pulsaciones de teclas *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Animate*, en www.adobe.com/go/learn_cs5_learningAS2_es.

Seleccionar el objeto y añadir el nombre del método abreviado de teclado al panel Accesibilidad para que el lector de pantalla pueda leerlo.

Pruebe el contenido de Animate con varios lectores de pantalla distintos. Los métodos abreviados de teclado también dependen del software del lector de pantalla utilizado. La combinación de teclas Control+F, por ejemplo, es una pulsación reservada para el navegador y el lector de pantalla. Las teclas de flecha están reservadas por el lector de pantalla. Por lo general, puede utilizar las teclas del 0 al 9 del teclado para los métodos abreviados de teclado; no obstante, incluso los lectores de pantalla utilizan cada vez más esas teclas.

Creación de un método abreviado de teclado

1. En el escenario, seleccione el botón o el campo de introducción de texto para el que desee crear un método abreviado de teclado.
2. Seleccione Ventana > Otros paneles > Accesibilidad.
3. En el campo Método abreviado, escriba el nombre del método abreviado de teclado, con las convenciones siguientes:

- Escriba los nombres completos de las teclas, como Control o Alt.
- Utilice mayúsculas para los caracteres alfabéticos.
- Utilice un signo más (+) entre los nombres de teclas, sin espacios, por ejemplo Control+A.

Nota:

Animate no comprueba si se ha creado el código ActionScript que codifica el método abreviado de teclado.

Asignación de un método abreviado de teclado de la instancia Control+7 a la instancia myButton

1. Seleccione el objeto en el escenario, visualice el panel Accesibilidad y, en el campo Método abreviado, escriba la combinación de teclas correspondiente. Por ejemplo, Control+7.
2. Introduzca el código ActionScript 2.0 siguiente en el panel Acciones:

   Nota:

   en este ejemplo, el método abreviado es Control+7.

```
function myOnPress() {
    trace( "hello" );
}
function myOnKeyDown() {
    if (Key.isDown(Key.CONTROL) && Key.getCode() == 55) // 55 is key code for 7
    {
        Selection.setFocus(myButton);
        myButton.onPress();
    }
}
var myListener = new Object();
myListener.onKeyDown = myOnKeyDown;
Key.addListener(myListener);
myButton.onPress = myOnPress;
myButton._accProps.shortcut = "Ctrl+7"
Accessibility.updateProperties();
```

Nota:

en el ejemplo se asigna el método abreviado de teclado Control+7 a un botón cuyo nombre de instancia es myButton y se pone a disposición de los lectores de pantalla la información sobre el método abreviado. En este ejemplo, cuando se presiona Control+7, la función myOnPress muestra el texto “hola” en el panel Salida. Consulte addListener (método IME.addListener) en Referencia del lenguaje ActionScript 2.0, en www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_es.

Creación de accesibilidad con ActionScript

Ir al principio

ActionScript y accesibilidad

Se pueden crear documentos accesibles con código ActionScript®. Para las propiedades de accesibilidad que se aplican a todo el documento, puede crear o modificar una variable global denominada _accProps. Consulte la propiedad _accProps en *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0*, en www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_es.

Para las propiedades aplicables a un objeto específico, puede utilizar la sintaxis instancename._accProps. El valor de _accProps es un objeto que puede incluir alguna de las propiedades siguientes:

Propiedad	Tipo	Selección equivalente en el panel Accesibilidad	Se aplica a

.silent	Boolean	Permitir acceso a la película/Hacer que el objeto sea accesible (lógica inversa)	Documentos enteros Botones Clips de película Texto dinámico Texto de entrada
.forceSimple	Boolean	Hacer que los objetos secundarios sean accesibles (lógica inversa)	Documentos enteros Clips de película
.name	string	Nombre	Documentos enteros Botones Clips de película Texto de entrada
.description	string	Descripción	Documentos enteros Botones Clips de película Texto dinámico Texto de entrada
.shortcut	string	Métodos abreviados	Botones Clips de película Texto de entrada

Nota:

con lógica inversa, un valor true en ActionScript corresponde a una casilla de verificación que no está seleccionada en el panel Accesibilidad y un valor false en ActionScript corresponde a una casilla de verificación seleccionada en el panel Accesibilidad.

La modificación de la variable _accProps no tiene ningún efecto por sí misma. Debe utilizar también el método Accessibility.updateProperties para informar a los usuarios del lector de pantalla de los cambios de contenido de Animate. Si se efectúa una llamada al método, Flash Player volverá a examinar todas las propiedades de accesibilidad, actualizará las descripciones de las propiedades para el lector de pantalla y, si es necesario, enviará los eventos al lector de pantalla que indica que se han producido cambios.

Cuando se actualizan las propiedades de accesibilidad de varios objetos a la vez, sólo se tiene que incluir una única llamada a Accessiblity.updateProperties (si se actualiza con demasiada frecuencia el lector de pantalla puede

que éste dé demasiados detalles).

Consulte el método Accessibility.updateProperties en *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0*, en www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_es.

Implementación de la detección del lector de pantalla con el método Accessibility.isActive()

Para crear contenido de Animate que funcione de una forma específica si un lector de pantalla está activo, puede utilizar el método de ActionScript Accessibility.isActive(), que devuelve un valor true si hay un lector de pantalla presente y false si no es así. Puede diseñar el contenido de Animate para que funcione de forma que sea compatible con el uso del lector de pantalla, por ejemplo ocultando los elementos subordinados al lector de pantalla. Para obtener más información, consulte el método Accessibility.isActive en *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0*, en www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_es.

Por ejemplo, puede utilizar el método Accessibility.isActive() para decidir si debe incluirse o no animación no solicitada. La animación no solicitada tiene lugar sin que el lector de pantalla realice ninguna acción, lo que puede resultar confuso para los lectores de pantalla.

El método Accessibility.isActive() proporciona una comunicación asíncrona entre el contenido de Animate y Flash Player; esto supone un ligero retardo en tiempo real entre el momento en que se realiza la llamada al método y el momento en que Flash Player se activa, lo que devolvería un valor incorrecto false. Para garantizar que la llamada al método se efectúe correctamente, lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:

- En lugar de utilizar elEl método Accessibility.isActive() cuando el contenido de Animate se reproduzca por primera vez, realice una llamada al método siempre que tenga que tomar una decisión respecto a la accesibilidad.
- Introduzca un retardo corto de uno o dos segundos al principio del documento para dar al contenido de Animate suficiente tiempo para ponerse en contacto con Flash Player.

  Por ejemplo, puede utilizar un evento onFocus para asociar este método a un botón. Por lo general, este enfoque da al archivo SWF tiempo suficiente para cargarse y se puede presuponer que el usuario de un lector de pantalla se desplazará mediante el tabulador al primer botón u objeto del escenario.

Uso de ActionScript para crear un orden de tabulación para objetos accesibles

Para crear el orden de tabulación con código de ActionScript®, asigne la propiedad tabIndex a los siguientes objetos:

- Texto dinámico
- Texto de entrada
- Botones
- Clips de película, incluidos los compilados
- Fotogramas de la línea de tiempo
- Pantallas

Especifique un orden de tabulación completo para todos los objetos accesibles. Si crea un orden de tabulación para un fotograma y no especifica un orden de tabulación para un objeto accesible del fotograma, Flash Player ignora todas las asignaciones de orden de tabulación personalizado. Además, todos los objetos asignados a un orden de tabulación, excepto los fotogramas, deben tener un nombre de instancia especificado en el campo de texto Nombre de instancia del inspector de propiedades. Incluso los elementos en los que no se detenga el tabulador, como el texto, tienen que incluirse en el orden de tabulación si deben leerse en ese orden.

Puesto que al texto estático no se le puede asignar un nombre de instancia, no se puede incluir en la lista de valores de la propiedad tabIndex. Como resultado de ello, si existe una sola instancia de texto estático en algún lugar del archivo SWF, el orden de lectura volverá a ser el predeterminado.

Para especificar un orden de tabulación, asigne un número de orden a la propiedad tabIndex, como se muestra en el ejemplo siguiente:

```
_this.myOption1.btn.tabIndex = 1
_this.myOption2.txt.tabIndex = 2
```

Consulte tabIndex en Button, MovieClip y TextField en la *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0*, en www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_es.

También puede utilizar los métodos tabChildren() o tabEnabled() para asignar un orden de tabulación personalizado. Consulte MovieClip.tabChildren, MovieClip.tabEnabled y TextField.tabEnabled en *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0*, en www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_es.

Uso de componentes accesibles

Para acelerar la creación de aplicaciones accesibles, se ha creado un conjunto central de componentes de interfaz de usuario. Estos componentes automatizan muchas de las prácticas de accesibilidad más comunes relacionadas con el etiquetado, el acceso mediante el teclado y las pruebas y ayudan a garantizar una experiencia de usuario coherente en aplicaciones completas. Animate incluye el siguiente conjunto de componentes accesibles:

- SimpleButton
- CheckBox
- RadioButton
- Label
- TextInput
- TextArea
- ComboBox
- ListBox
- Window
- Alert
- DataGrid

Los componentes de Animate accesibles deben contener código ActionScript que defina su accesibilidad. Para obtener más información acerca de los componentes accesibles que funcionan con lectores de pantalla, consulte la

página web sobre accesibilidad de Animate en www.adobe.com/go/flash_accessibility_es/.

Para obtener información general sobre componentes, consulte la sección sobre componentes en *Uso de componentes ActionScript 2.0*, en http://www.adobe.com/go/learn_cs5_usingas2components_es.

Para cada componente accesible se activa la parte accesible del componente con el comando enableAccessibility(). Este comando incluye el objeto de accesibilidad con el componente mientras se compila el documento. Puesto que no existe ningún método sencillo para eliminar un objeto después de haberlo añadido al componente, estas opciones están desactivadas de forma predeterminada. Por lo tanto, es importante activar la accesibilidad para cada componente. Lleve a cabo este paso sólo una vez para cada componente; no es necesario activar la accesibilidad para cada instancia de un componente de un documento determinado. Consulte los componentes "Button", "CheckBox", "ComboBox", "Label", "List", "RadioButton" y "Window" en la *Referencia del lenguaje de componentes ActionScript 2.0*, en www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_es.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Activación de la compatibilidad con plataformas personalizadas

Este artículo guía a los desarrolladores de plugins por la creación de plugins de Animate compatibles con plataformas personalizadas. Para crear un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas, los desarrolladores deben descargar el kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas desde esta ubicación:

Descargue un plugin de muestra de la siguiente ubicación y úselo como referencia para crear un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas:

CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip
Kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas

SampleCreateJSPlatform.zip
Plugin de muestra

Un plugin consta de los siguientes elementos:

- DocType añade un nuevo tipo de documento para la plataforma personalizada en Animate y controla las funciones de creación.
- Publisher permite configurar la configuración de publicación y publicar el documento en la plataforma personalizada.

Para obtener una descripción general de la función de compatibilidad con plataformas personalizadas, consulte Compatibilidad con plataformas personalizadas.

- Creación de un plugin de Animate con compatibilidad con plataformas personalizadas
- Requisitos del software
- Documentación de referencia de API para desarrolladores de plugins
- Creación de un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas
- Empaquetado del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas
- Distribución del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas
- Solicitud de funciones e informes de errores

Creación de un plugin de Animate con compatibilidad con plataformas personalizadas

Ir al principio

Puede desarrollar un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas mediante uno de los métodos siguientes:

- Cree un plugin mediante las API del kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas.
- Modifique la configuración del plugin de muestra incluido en el kit de desarrollo para adaptarlo a sus necesidades.

Los plugins de compatibilidad con plataformas personalizadas se incluyen como archivos .zxp que se pueden instalar con Animate CC. Puede incluir el plugin en la página Adobe Add-ons para que los usuarios lo descarguen e instalen mediante la aplicación Creative Cloud o distribuirlo como un paquete .zxp para instalarlo con Adobe Extensions Manager.

Requisitos del software

Un desarrollador necesitará el software siguiente para crear un plugin con el kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas.

- Microsoft Windows 7 o Apple Mac OS 10.8 y posterior
- Microsoft Visual Studio 2012 (para Windows) o XCode 4.5.2 (para Mac)
- Animate CC 2014.1 (Octubre)
- Eclipse IDE para desarrolladores de C/C++
- Adobe Extension Builder 3.0
- Adobe Extension Manager 7.2.1.6

Documentación de referencia de API para desarrolladores de plugins

El kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas contiene los siguientes elementos:

- FCM (modelo de componente de Flash): Los archivos de encabezado contenidos en el kit de desarrollo definen una estructura denominada FCM, que se encarga de la administración de plugins.
- DocType: Este elemento contiene un conjunto de interfaces que le ayudan a añadir un nuevo tipo de documento a la página de inicio de Animate y le permiten activar o desactivar funciones para el tipo de documento personalizado.
- DOM (modelo de objetos de documento): Este elemento contiene un conjunto de interfaces que le ayudan a acceder al contenido del documento de Animate en forma de DOM.
- Publisher: Este elemento contiene un conjunto de interfaces que proporcionan código para los flujos de trabajo de publicación.

Para obtener información sobre las API en la compatibilidad con plataformas personalizadas y ejemplos de cómo utilizarlas para crear el plugin, consulte **Referencia a las API de compatibilidad con plataformas personalizadas**.

Creación de un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas

Puede crear un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas de la siguiente manera:

1. Descargue el **Kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas**.
2. Extraiga el contenido del kit en su equipo.
3. Abra un nuevo proyecto en VisualStudio o XCode e incluya los archivos de encabezado del kit de desarrollo en el proyecto de desarrollo de software. Para iniciar con rapidez la creación del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas, puede utilizar el siguiente plugin de muestra disponible en el directorio SampleCreateJSPlatform como código base para su proyecto de plugin.

   Por ejemplo, los archivos de plugins SampleCreateJS están en SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project\

4. Realice los cambios necesarios para la plataforma de destino.
5. Compile el código para generar un plugin (.dll o .plug-in).

Empaquetado del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas

Puede generar un paquete de distribución del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas de la siguiente manera:

1. Abra el archivo Eclipse de muestra o, en el New Project wizard (Asistente de nuevo proyecto) de Eclipse, cree un nuevo Application Extension Project (Proyecto de extensión de aplicación). Proporcione un nombre para el proyecto y haga clic en Next (Siguiente).
2. En el panel New Adobe Application Extension Project (Nuevo proyecto de extensión de aplicación de Adobe), elija Adobe Animate como aplicación de destino y haga clic en Siguiente.
3. Cambie las extensiones de los archivos del plugin que haya creado de .dll a .fcm en Windows y de .plug-in a .fcm.plug-in en Mac y añada los archivos del plugin al proyecto (ExtensionContent/plugins/lib/win para Windows y ExtensionContent/plugins/lib/mac para Mac).
4. Para configurar la extensión, modifique el archivo manifest.xml. Para abrir el archivo de manifiesto, haga clic con el botón derecho en la extensión en el explorador del proyecto y seleccione Adobe Extension Builder 3 > Bundle Manifest Editor (Editor de manifiestos de paquete) y seleccione la ficha de manifiesto en Bundle Manifest Editor de EclipseProject\.staged-extension\CSXS.
5. Para poder editar el archivo manifest.xml, haga clic con el botón derecho dentro de la ventana y seleccione Open with (Abrir con) > XML Editor (Editor XML). Las dos etiquetas en las que se debe centrar son: ExtensionList y DispatchInfoList:

   Una etiqueta típica de ExtensionList es la siguiente:

```
<ExtensionList>
        <Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
        <Extension Id="PublishSettingsID" Version-"1.0" />
</ExtensionList>
```

   Esta etiqueta contiene la lista de extensiones en el paquete ZXP final, en el que cada extensión tiene una cadena única como su ID. En este caso, el archivo .dll o .plugin creado en la sección anterior se incluye en una extensión. A continuación, se utiliza la otra extensión para configurar la IU de Ajustes de publicación del editor. En la muestra de la etiqueta ExtensionList, la extensión con el ID de extensión PluginID contiene el archivo .dll/.plugin y la extensión con el ID PublishSettingsID configura la IU de ajustes de publicación del editor.

6. La etiqueta DispatchInfoList contiene detalles sobre cada extensión mencionada en ExtensionList. A continuación se muestra un ejemplo de DispathInfoList:

```
<DispatchInfoList>
            <Extension Id="PluginID">
                    <DispatchInfo >
                            <Resources>
                            <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
                            </Resources>
                            <Lifecycle>
                            <AutoVisible>true</AutoVisible>
                            </Lifecycle>
                            <UI>
                                <Type>ModalDialog</Type>
                                <Menu>CreateJS</Menu>
                                <Geometry>
                                     <Size>
                                           <Height>200</Height>
                                           <Width>200</Width>
                                     </Size>
                                 </Geometry>
                             </UI>
                    </DispatchInfo>
        </Extension>
        <Extension Id="PublishSettingsID">
                    <DispatchInfo >
```

```
                                <Resources>
                                <MainPath>./index.html</MainPath>
                                </Resources>
                                <Lifecycle>
                                        <AutoVisible>true</AutoVisible>
                                </Lifecycle>
                                <UI>
                                        <Type>ModalDialog</Type>
                                        <Menu>Publish Settings</Menu>
                                        <Geometry>
                                             <Size>
                                                    <Height>170</Height>
                                                     <Width>486</Width>
                                              </Size>
                                        </Geometry>
                                </UI>
                        </DispatchInfo>
            </Extension>
</DispatchInfoList>
```

7. Para la extensión que contenga el archivo .dll o .plugin, puede ignorar todas las etiquetas excepto la etiqueta MainPath. La etiqueta MainPath contiene la ruta al archivo fcm.xml relativa a la carpeta ExtensionContent. Debe cambiar el nombre del archivo .dll a .fcm y colocarlo dentro de la carpeta win, junto al archivo fcm.xml. Del mismo modo, si está trabajando en un entorno de Mac, cambie el nombre del archivo de .plugin a .fcm.plugin y colóquelo dentro de la carpeta Mac, junto al archivo fcm.xml.
8. La extensión HTML para configurar la interfaz de usuario de los ajustes de publicación es una extensión HTML para Animate. Para obtener más información sobre las extensiones HTML para Animate, consulte Creación de extensiones HTML.
9. Asegúrese de que el valor más bajo del atributo de la versión en la etiqueta Host sea 14.0, la versión mínima (interna) de Animate CC compatible con plataformas personalizadas.

```
<ExecutionEnvironment>
<HostList>
<Host Name="FLPR" Version="14.0" />
</HostList>.
.
.
</ExecutionEnvironment>
```

10. Cambie a la vista Script Explorer (Explorador de scripts) para poder hacer clic con el botón secundario en el proyecto y seleccionar Export (Exportar) > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension (Extensión de aplicación). Aparece el Export Wizard (Asistente de exportación).
11. Debe tener un certificado para firmar el paquete de la extensión. Busque un certificado existente o haga clic en Create (Crear) para crear uno nuevo.
12. Haga clic en Finish (Finalizar) para compilar el proyecto. Eclipse genera un archivo de plugin con la extensión .zxp, que se puede incluir en el sitio Adobe Add-ons.

Distribución del plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas

Ir al principio

Puede distribuir el plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas si lo incluye en la página Adobe Add-ons y lo comercializa. Antes de incluirlo en la página, Adobe analiza el paquete de plugin y lo aprueba. Puede incluir un plugin del modo siguiente:

1. Inicie sesión en la página Adobe Add-ons con su ID de usuario de Adobe y contraseña.
2. En el panel izquierdo, en Hacerse productor, haga clic en el vínculo Ir al portal para productores.
3. Haga clic en el botón Iniciar sesión si no ha iniciado sesión como productor.
4. Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo registrarse como productor e incluir sus plugins, consulte Introducción al portal para productores.
5. Realice los pasos siguientes en el flujo de trabajo del portal para productores como se indica en la página Introducción al portal para productores:
    1. Empaquete el producto en un solo archivo.

2. Especifique la información sobre el producto y cargue el archivo.
3. Añada recursos de marketing.
4. Previsualice el producto.
5. Envíe el producto para su aprobación.

6. Tras la aprobación, el plugin aparecerá en la categoría de productos de Animate en la página Add-ons.

Nota:

- Si es un usuario que desea instalar un plugin, crear un documento para plataformas personalizadas y publicarlo utilizando Animate, consulte Uso de plugins de compatibilidad con plataformas personalizadas.
- Para obtener información sobre la administración de extensiones de Adobe, consulte Descargar e instalar extensiones.

Solicitud de funciones e informes de errores

Ir al principio

Rellene el formulario siguiente si desea enviar preguntas, consultas, errores de producto o solicitudes de funciones al equipo del producto Animate:

Formulario de informes de errores y solicitudes de funciones de Adobe

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Uso de plugins de compatibilidad con plataformas personalizadas

Los plugins de compatibilidad con plataformas personalizadas amplían la funcionalidad de Animate a plataformas que Animate no admite de forma predeterminada. La instalación de un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas permite crear gráficos y animaciones en Animate y publicarlos en el formato que admita el plugin. Puede utilizar las potentes herramientas de creación de gráficos y animaciones en Animate para crear su trabajo en cualquier plataforma de su elección si dispone de un plugin de compatibilidad para esa plataforma. Para activar esta función, instale el plugin para la plataforma con Animate mediante uno de los métodos siguientes:

- Descargue el plugin desde la página Adobe Add-ons e instálelo mediante la aplicación Creative Cloud.
- Si tiene el plugin como paquete ZXP, instálelo con la aplicación Adobe Extension Manager.

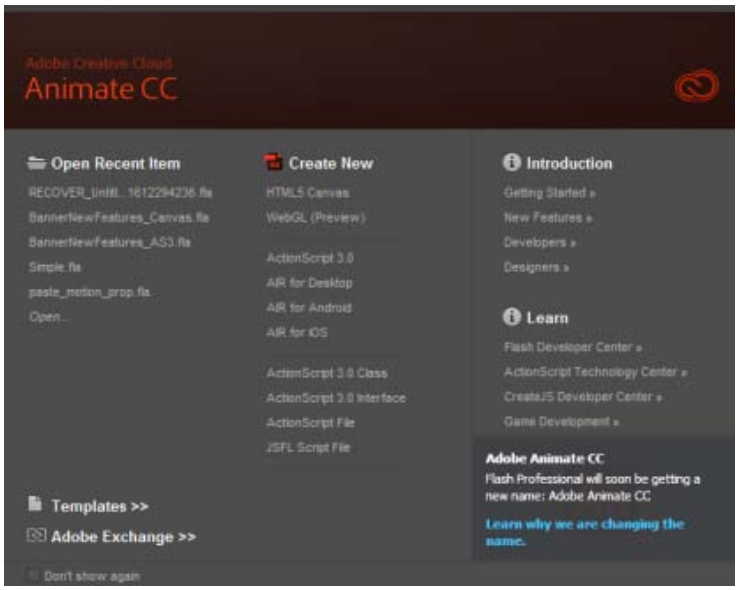
Una vez instalado, el plugin añade un nuevo tipo de documento en Animate. Puede utilizar el conjunto de herramientas que el plugin ha activado para la plataforma para crear su trabajo. Al publicar su trabajo, Animate utiliza la configuración de publicación configurada para la plataforma personalizada.

Instalación de un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas desde la página Add-ons

Ir al principio

Puede adquirir un plugin de compatibilidad con plataformas personalizadas del sitio Adobe Add-ons e instalarlo como se indica a continuación:

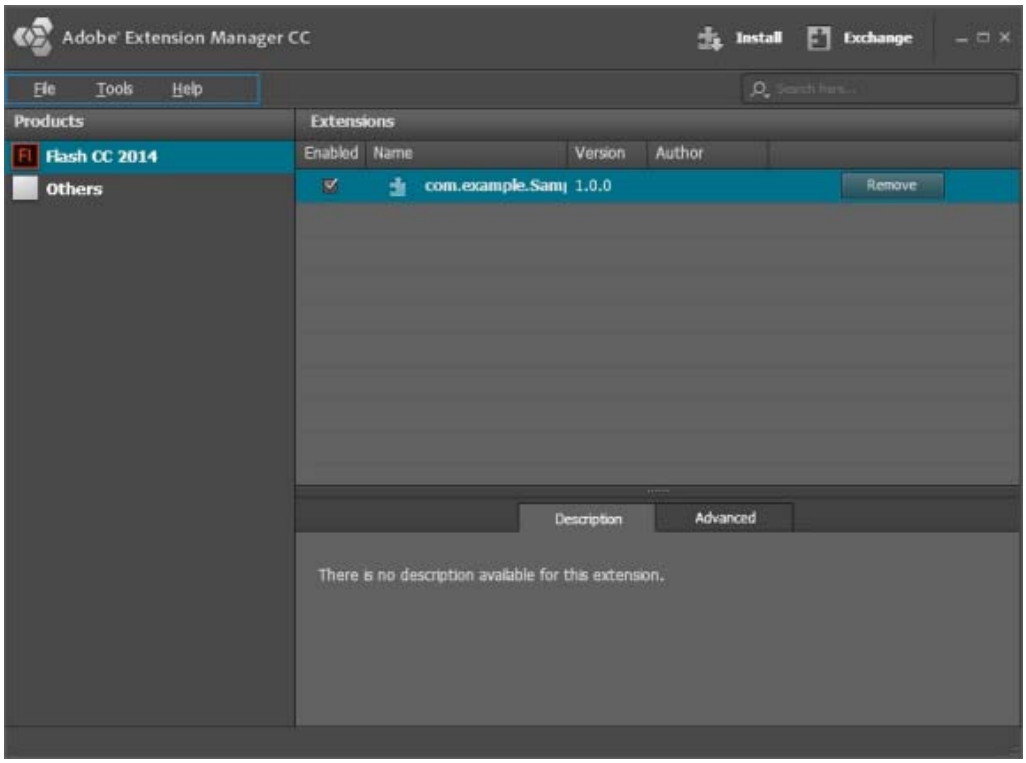
1. Instale e inicie la aplicación Adobe Creative Cloud.
2. Inicie sesión en la página Adobe Add-ons con su ID de Adobe y contraseña.
3. En el panel de la izquierda, haga clic en Animate. Se enumeran los complementos de Animate que se pueden comprar/descargar.
4. Seleccione el plugin compatible con su plataforma personalizada para ver detalles como las funciones admitidas y la compatibilidad.
5. En la página de detalles del complemento, compre o descargue el plugin. El plugin se muestra en la aplicación Adobe Creative Cloud instalada en el equipo y aparece una notificación si se ha instalado correctamente.
6. Inicie Animate. La página de inicio enumera la plataforma personalizada como uno de los tipos de documento.



Instalación del archivo de plugin ZXP

Si tiene el plugin como archivo ZXP, realice el siguiente procedimiento para instalarlo:

1. Asegúrese de tener instalado Animate CC 2014.1 o una versión posterior.
2. Descargue el plugin Adobe Extension Manager CC desde la página Adobe Exchange e instálelo en su equipo.
3. Haga doble clic en el archivo <plugin>.zxp. Aparece la ventana de Adobe Extension Manager.
4. Adobe Extension Manager muestra el plugin bajo Extensiones si se ha instalado correctamente.



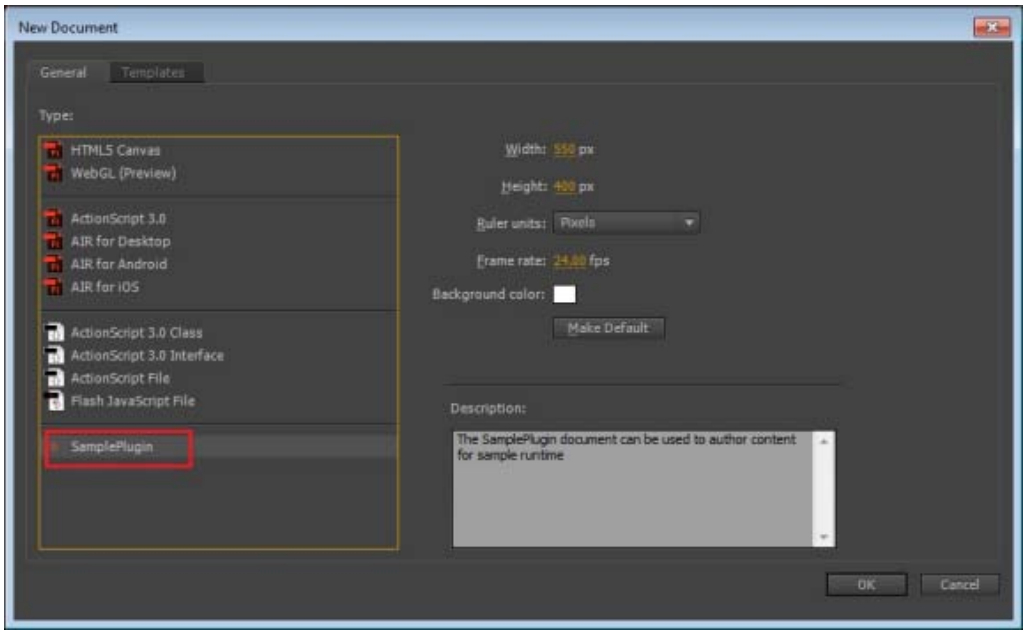
Creación y publicación de un documento de plataforma

Ir al principio

personalizada

Siga este procedimiento para crear y publicar un documento para una plataforma personalizada:

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione el nuevo tipo de documento añadido por el plugin de plataforma personalizada y haga clic en Aceptar. Verá los cambios siguientes:
   - El título del documento muestra <nombre-documento> (personalizado)
   - El panel Propiedades muestra el nombre del plugin junto con la configuración y las propiedades de publicación.
   - En el panel Herramientas se muestran las herramientas activadas por el plugin.
3. Utilice las herramientas de creación de Animate para crear la animación.
4. Para ver o cambiar la configuración de publicación para la plataforma personalizada, elija Archivo > Configuración de publicación.
5. Elija Archivo > Publicar para publicar el documento.



Nota:

- Si es un desarrollador que desea crear plugins para admitir una plataforma personalizada en Animate, puede consultar la documentación completa del kit de desarrollo de compatibilidad con plataformas personalizadas.
- Para obtener información sobre la administración de extensiones de Adobe, consulte Descargar e instalar extensiones.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Depuración de ActionScript 3.0

- El depurador de ActionScript 3.0
- Activación del modo de depuración
- Establecimiento y eliminación de puntos de corte
- Desplazamiento por las líneas de código
- Visualización y examen de scripts en el apilamiento de llamada
- Visualización y modificación de valores de variables
- Control de las advertencias del compilador
  Cómo ir a los errores en el código
  Depuración de un archivo SWF remoto de ActionScript 3.0

El depurador de ActionScript 3.0

Ir al principio

Recursos adicionales

Los siguientes recursos proporcionan información adicional detallada sobre la depuración en ActionScript 3.0:

- Artículo: Understanding ActionScript 3 debugging (Comprender la depuración de código de ActionScript 3; en inglés, Adobe.com)
- Artículo: Introducing the ActionScript 3 debugger (Introducción al depurador de ActionScript 3; en inglés, Adobe.com)
- Vídeo: Mobile device debugging via USB (Depuración de dispositivos móviles mediante USB; en inglés, Adobe.com)

Activación del modo de depuración

Ir al principio

La manera de comenzar una sesión de depuración depende del tipo de archivo con el que se trabaje. Durante una sesión de depuración, Animate interrumpe la ejecución de código de ActionScript cuando encuentra un punto de corte o un error de tiempo de ejecución.

Cuando Animate inicia una sesión de depuración añade información especial al archivo SWF que exporta para la sesión. Esta información permite al depurador facilitar los números de línea específicos del código donde se encontraron los errores.

Puede incluir esta información de depuración especial en la configuración de publicación para todos los archivos SWF creados a partir de un archivo FLA determinado. De esta forma se puede depurar el archivo SWF incluso sin haber iniciado explícitamente una sesión de depuración. Esta información de depuración aumenta ligeramente el tamaño del archivo SWF.

Selección de un entorno de depuración predeterminado

- Seleccione Depurar > Depurar película y, después, una de las opciones siguientes:
  - Animate
  - AIR Debug Launcher (Escritorio)
  - AIR Debug Launcher (Móvil)
  - En dispositivo a través de USB (sólo CS5.5)

  Todas las sesiones de depuración tendrán lugar en el entorno que seleccione. Puede cambiar de entorno predeterminado en cualquier momento.

Inicio de la depuración desde un archivo FLA

- Seleccione Depurar > Depurar

  (Animate CS6 y versiones anteriores) Seleccione Depurar > Depurar película > Depurar.

Inicio de la depuración desde un archivo AS de ActionScript 3.0

1. Con el archivo de ActionScript abierto en la ventana Script, seleccione el archivo FLA con el que se debe haber compilado el archivo de ActionScript en el menú Destino de la parte superior de la ventana Script. El archivo FLA también debe estar abierto en Animate para que aparezca en este menú.
2. Seleccione Depurar > Depurar

   (Animate CS6 y versiones anteriores) Seleccione Depurar > Depurar película > Depurar.

Cómo añadir información de depuración a todos los archivos SWF creados a partir de un archivo FLA

1. Con el archivo FLA abierto, seleccione Archivo > Configuración de publicación.
2. En el cuadro de diálogo Configuración de publicación, haga clic en la ficha (CS5) o en la categoría (CS5.5).
3. Seleccione Permitir depuración.

Salida del modo de depuración

- Haga clic en el botón Finalizar sesión de depuración en la consola de depuración.

Establecimiento y eliminación de puntos de corte

Ir al principio

Añada puntos de corte al código ActionScript para interrumpir la ejecución del código. Una vez interrumpida la ejecución, puede desplazarse y ejecutar el código línea por línea, ver secciones distintas del código ActionScript, ver los valores de las variables y expresiones y editar los valores de las variables.

Nota:

no se pueden añadir puntos de corte a los archivos ASC (ActionScript for Communication) o JSFL (Flash JavaScript).

Establecimiento de un punto de corte

- En el panel Acciones o la ventana Script, haga clic en el margen izquierdo junto a la línea de código donde desea que aparezca el punto de corte.

Eliminación de un punto de corte

- En el panel Acciones o la ventana Script, haga clic en el punto de corte que desea eliminar.

Desplazamiento por las líneas de código

Ir al principio

Una vez interrumpida la ejecución de ActionScript en un punto de corte o error de tiempo de ejecución, puede recorrer el código línea a línea. Puede elegir acceder a llamadas de función o saltarlas. Asimismo puede elegir continuar la ejecución del código sin utilizar las opciones de desplazamiento.

Entrar el código línea por línea

- Haga clic en el botón Entrar de la consola de depuración.

Pasar una llamada de función

- Haga clic en el botón Pasar de la consola de depuración.

Salir de una llamada de función

- Haga clic en el botón Salir de la consola de depuración.

Reanudación de la ejecución normal del código

- Haga clic en el botón Continuar de la consola de depuración.

Visualización y examen de scripts en el apilamiento de llamada

Ir al principio

Cuando se detiene la ejecución de código en el depurador, puede visualizar el apilamiento de llamada en la consola de depuración y ver los scripts que contienen las funciones en el apilamiento de llamadas. El apilamiento de llamadas muestra la lista actual de llamadas de función anidadas en espera de finalizar su ejecución.

Puede ver el script concreto que contiene cada función.

- En el panel Consola de depuración, haga clic en el nombre del script en el apilamiento de llamadas.

Visualización y modificación de valores de variables

Ir al principio

El panel Variables permite ver y editar los valores de las variables y propiedades.

Visualización del valor de una variable

1. En el panel Variables, seleccione los tipos de variables que se mostrarán desde el menú Panel.
    - Mostrar constantes muestra los valores constantes (variables que tienen un valor fijo).
    - Mostrar estáticos muestras las variables que pertenecen a la clase, en lugar de instancias de la clase.
    - Mostrar variables de miembros inaccesibles muestra las variables que no están accesibles a otras clases o espacios de nombres. Aquí se incluyen las variables protegidas, privadas o internas del espacio de nombres.
    - Mostrar visualización adicional en modo hexadecimal añade valores hexadecimales siempre que se muestran valores decimales. Esto resulta útil para los valores de colores. Los valores hexadecimales no se muestran para los valores decimales de 0 a 9.
    - Mostrar nombres cualificados muestra los tipos de variables con el nombre del paquete y de la clase.
2. Expanda la vista de árbol de la estructura de objetos del archivo FLA hasta que aparezca la variable que desea ver.

Edición del valor de una variable

1. En el panel Variables, haga doble clic en el valor de la variable.
2. Introduzca un nuevo valor para la variable y presione Intro. El nuevo valor se utilizará en posteriores ejecuciones de código.

Control de las advertencias del compilador

Ir al principio

Puede controlar los tipos de advertencias que genera el compilador de ActionScript en el panel de errores del compilador. Cuando el compilador informa de un error, haga doble clic en él para ir a la línea de código que provocó el error.

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación.
2. Haga clic en Animate.
3. Haga clic en el botón Configuración de ActionScript.
4. Seleccione las opciones de Errores adecuadas:
    - Modo estricto hace que las advertencias de indiquen como errores, lo que significa que la compilación no finalizará correctamente mientras no se solucionen.
    - Modo de advertencias hace que se generen advertencias adicionales que resultan útiles para descubrir incompatibilidades al actualizar código ActionScript 2.0 a código ActionScript 3.0.

Cómo ir a los errores en el código

Ir al principio

Cuando Animate encuentra un error en código ActionScript, durante la compilación o la ejecución, registra el error en el panel de errores del compilador. Desde aquí, vaya a la línea de código que provocó el error desde.

- Haga doble clic en el error en el panel de errores del compilador.

Depuración de un archivo SWF remoto de ActionScript 3.0

Ir al principio

Con ActionScript 3.0, puede depurar un archivo SWF remoto utilizando la versión independiente, de ActiveX o de complemento de depuración de Flash Player, que puede encontrar en *directorio de instalación de Animate*/Players/Debug/. Sin embargo, en el depurador de ActionScript 3.0, la depuración remota está limitada a los archivos que se ubican en el mismo host local que la aplicación de edición de Animate y se ejecuta en el reproductor independiente de depuración, en el control ActiveX o en el complemento.

Para permitir la depuración remota del archivo, active la depuración en la configuración de publicación. También puede publicar el archivo con una contraseña de depuración para asegurarse de que sólo pueden depurarlo usuarios de confianza.

Del mismo modo que ocurre con JavaScript o HTML, los usuarios pueden ver variables de cliente en ActionScript. Para guardar variables de un modo seguro, debe enviarlas a una aplicación de servidor en lugar de almacenarlas en su archivo. No obstante, como desarrollador, podría tener otros secretos comerciales, como estructuras de clips de película, que no desea revelar. Puede utilizar una contraseña de depuración para proteger su trabajo.

Activación de la depuración remota de un archivo SWF y establecimiento de una contraseña de depuración

En los archivos FLA de ActionScript 3.0, no se puede depurar el código de los scripts de fotogramas. Con el depurador de ActionScript 3.0, únicamente se puede depurar el código de los archivos AS externos.

1. Abra el archivo FLA.
2. Seleccione Archivo > Configuración de publicación.
3. En el cuadro de diálogo Configuración de publicación, haga clic en la ficha (CS5) o en la categoría (CS5.5) y, a continuación, seleccione Permitir depuración.
4. Cierre el cuadro de diálogo Configuración de publicación y seleccione uno de los comandos siguientes:
   - Archivo > Exportar > Exportar película
   - Archivo > Publicar
5. Para llevar a cabo una sesión de depuración remota en el host local, deje el archivo SWF en el equipo local o cárguelo en su servidor web.

   Como el archivo SWF no contiene información de puntos de corte, si carga este archivo en un servidor remoto no podrá desplazarse por el código. Utilice el host local para llevar a cabo esta tarea.
6. En Animate, seleccione Depurar > Iniciar sesión remota de depuración > ActionScript 3.0.

   Animate abrirá el Depurador de ActionScript 3.0 y esperará a que se conecte la depuración de Flash Player. Dispondrá de 2 minutos para iniciar el reproductor de depuración de Flash. Si pasan más de 2 minutos, repita este paso.

7. Abra el archivo SWF en la versión de depuración del complemento de Flash Player, el control ActiveX o el reproductor independiente. El reproductor independiente de depuración se encuentra en *directorio de instalación de Animate*/Players/Debug/. No conecte con un archivo de otro equipo, ya que el depurador no podrá recibir información de puntos de corte.

   La sesión de depuración comienza cuando el reproductor de depuración se conecta al panel Depurador de ActionScript 3.0.

   Nota:

   la depuración remota no funciona si selecciona la interfaz de red predeterminada para AIR 3.4. Debe seleccionar las opciones para proporcionar el nombre de la interfaz de red y la dirección IP del sistema.

Activación del depurador desde una ubicación remota

1. Si la aplicación de edición de Animate no está abierta, ábrala.
2. Seleccione Depurar > Iniciar sesión remota de depuración > ActionScript 3.0.
3. En un navegador o en la versión de depuración del reproductor independiente, abra el archivo SWF publicado desde la ubicación remota.

   Si aparece el cuadro de diálogo de depuración remota, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control pulsada (Macintosh) en el archivo SWF para ver el menú contextual y seleccione Depurador.
4. En el cuadro de diálogo de depuración remota, seleccione Host local y elija el archivo que desea abrir.

   La lista de visualización del archivo SWF aparecerá en el depurador. Si el archivo SWF no se reproduce, es posible que el depurador esté en estado de pausa, de manera que haga clic en Continuar para iniciarlo.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Espacio de trabajo y flujo de trabajo

Utilización de las Bibliotecas Creative Cloud y Adobe Animate CC

- Utilización de las Bibliotecas Creative Cloud y Adobe Animate CC
- Acerca de las Bibliotecas Creative Cloud
- Uso de las Bibliotecas Creative Cloud
- Creación de una nueva biblioteca CC
- Uso compartido de la biblioteca y los recursos
- Acerca de Adobe Stock
- Utilización de Adobe Stock en Animate CC

Acerca de las Bibliotecas Creative Cloud

Ir al principio

Con las Bibliotecas Creative Cloud, podrá utilizar sus recursos en cualquier lugar. Cree imágenes, colores, temas de color, pinceles, formas y más cosas en Photoshop, Illustrator y aplicaciones móviles como Adobe Capture CC y acceda a ellos con facilidad desde otras aplicaciones móviles y de escritorio para disfrutar de un flujo de trabajo creativo y uniforme.

Animate CC (anteriormente Flash Professional CC) viene integrado con las Bibliotecas CC. Las Bibliotecas CC le ayudan a realizar un seguimiento de todos los recursos de diseño. Los recursos gráficos que se crean y se guardan en las bibliotecas están disponibles para usarlos en los documentos de Animate. Los recursos de diseño se sincronizan automáticamente y se pueden compartir con cualquier persona que tenga una cuenta de Creative Cloud. Cuando los equipos creativos trabajen en las aplicaciones móviles y de escritorio de Adobe, los recursos de las bibliotecas compartidas estarán siempre actualizados y listos para usarse en cualquier sitio. Esta versión preliminar admite opciones para importar desde bibliotecas y para reutilizar gráficos. Los tipos de recursos admitidos en Animate son:

- Colores y temas de color
- Pinceles
- Graphics
- Pinceles vectoriales

Para obtener más información, consulte Bibliotecas Creative Cloud.

Utilice los colores, los pinceles y las formas creadas con aplicaciones móviles en

documentos de Animate

Puede utilizar los gráficos y recursos de diseño creados con aplicaciones móviles de Adobe, como Adobe Capture CC, en un documento de Animate usando el nuevo panel Biblioteca CC. Puede guardar y compartir los colores, temas de color, formas y pinceles que usted y otros colaboradores creen a través de las Bibliotecas CC para que se puedan usar en cualquier otra aplicación de Adobe compatible con las Bibliotecas CC, como Animate.

Adobe Capture CC es una aplicación móvil de Adobe que permite:

- Cree pinceles personalizados a partir de las fotos que capture en un iPhone, iPad o dispositivo Android y comience a utilizarlos directamente en Adobe Animate. Para utilizar los pinceles que ha capturado con la aplicación Pincel, debe almacenarlos en la biblioteca CC.
- Capture formas con un iPhone, iPad o dispositivos Android y conviértalas en vectores para usarlos en los diseños. Guárdelos en las Bibliotecas Creative Cloud para acceder a ellos rápidamente desde las aplicaciones de Adobe y comparta las bibliotecas con el equipo creativo.
- Capture combinaciones de colores cuando le llegue la inspiración con un iPhone, iPad o dispositivos Android. Los temas de color se guardan automáticamente en Bibliotecas Creative Cloud para que pueda tener acceso a ellos desde aplicaciones móviles y de escritorio o para que pueda compartirlos con su equipo.

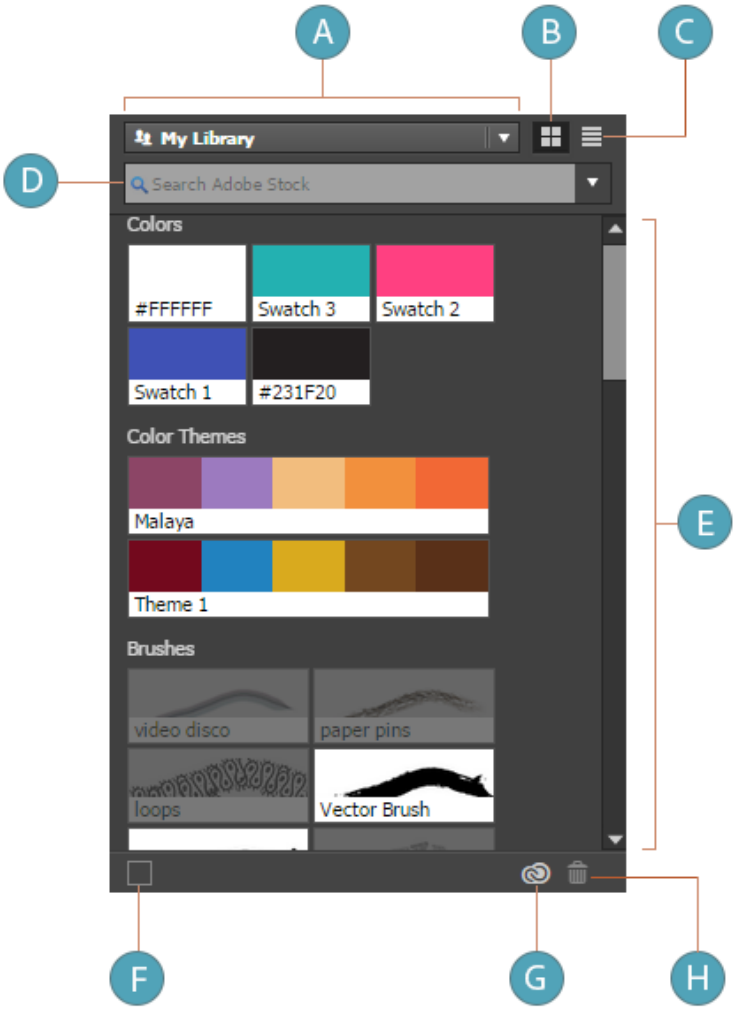
Para obtener más información sobre la creación de vectores, pinceles, formas y colores para usarlos en Animate CC, consulte http://www.adobe.com/in/products/capture.html

Uso de las Bibliotecas Creative Cloud

Ir al principio

El panel Biblioteca de Creative Cloud en Animate CC incluye todos los recursos creativos que ha almacenado en las bibliotecas junto con los recursos que otros usuarios han compartido con usted.

La ilustración siguiente describe el panel Biblioteca CC en detalle.

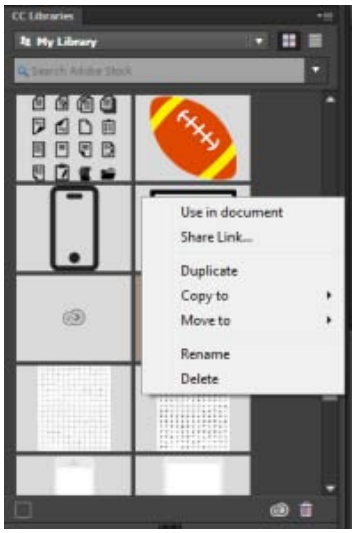


A. Carpeta Biblioteca CC **B.** Mostrar elementos como iconos **C.** Mostrar elementos en forma de lista **D.** Buscar imágenes en Adobe Stock **E.** Panel de contenido Biblioteca CC **F.** Añadir color **G.** Sincronizar las Bibliotecas CC **H.** Eliminar un elemento de la biblioteca

Para usar las Bibliotecas CC

1. Haga clic en Ventana > Bibliotecas CC para abrir el panel Bibliotecas CC. Se ven todos los recursos que se han guardado en la biblioteca CC.
2. Se puede hacer lo siguiente:

- Arrastrar un elemento de la biblioteca y colocarlo en el escenario.
- Hacer clic en un tema de color para aplicarlo a un objeto del escenario.
- Hacer clic en un pincel vectorial de la biblioteca para usarlo en el escenario.



Modificar recursos en la Biblioteca CC y utilizarlos en un documento de Animate.

Ubicación de los recursos de Bibliotecas CC en el escritorio

Los recursos de Creative Cloud se sincronizan con un directorio del escritorio. Por ejemplo, en Windows, la ubicación puede ser **C:\Users\<nombre de usuario>\Creative Cloud Files**

Creación de una nueva biblioteca CC

Ir al principio

Se puede crear una nueva biblioteca para almacenar los recursos creativos en línea. Una biblioteca puede almacenar hasta 1000 activos y se pueden crear bibliotecas sin límite. Los recursos que se guardan en la biblioteca se almacenan localmente, pero se sincronizan con Creative Cloud.

Uso compartido de la biblioteca y los recursos

Ir al principio

Se puede colaborar con otros usuarios y compartir una carpeta o una biblioteca de la cuenta de Creative Cloud con determinados usuarios de Creative Cloud. Así, todos los usuarios invitados pueden colaborar en los recursos de la carpeta o biblioteca compartidas. Los colaboradores pueden ver, editar, cambiar de nombre, mover o eliminar el contenido de la carpeta o biblioteca compartidas. Para obtener más información sobre la colaboración mediante Bibliotecas CC, consulte Collaborate on libraries.

Para compartir vínculos públicos a archivos y carpetas con los demás usuarios (compartir recursos con acceso de solo lectura), consulte Share files and folders.

Para obtener más información sobre las Bibliotecas Creative Cloud, consulte Bibliotecas Creative Cloud.

Acerca de Adobe Stock

Ir al principio

Adobe Stock es un servicio que ofrece a los diseñadores y a las empresas acceso a 40 millones de imágenes, ilustraciones y gráficos vectoriales de alta calidad, cuidadosamente seleccionados y con exención de regalías para todos los proyectos creativos. Puede adquirirlo conforme necesite el servicio (comprando una sola imagen) o abonarse a una suscripción. Existen varios paquetes de suscripción.

Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo utilizar Adobe Stock, consulte la página de ayuda de Adobe Stock en https://helpx.adobe.com/stock/help/using-adobe-stock.html.

Nota: Actualmente, Adobe Stock solo está disponible en EE. UU., Canadá, México, Reino Unido, Irlanda, Sudáfrica, Nueva Zelanda, Australia, Japón, Países Bajos, Noruega, Suecia, Dinamarca, Bélgica, Suiza, Finlandia, Luxemburgo, Alemania, Francia, Italia, Austria, España, Portugal, Grecia, Polonia, República Checa, Bulgaria, Estonia, Letonia, Lituana, Hungría, Malta, Rumanía, Eslovenia, Eslovaquia y Chipre.

Para obtener más información, consulte https://helpx.adobe.com/stock/faq.html

Utilización de Adobe Stock en Animate CC

Ir al principio

Con la opción Buscar en Adobe Stock del panel Biblioteca CC, puede buscar imágenes en Adobe Stock, previsualizar una imagen de la biblioteca, comprarla y luego añadirla al documento. Luego, las imágenes que se añaden al escenario se pueden animar.

Búsqueda e importación de imágenes desde Adobe Stock

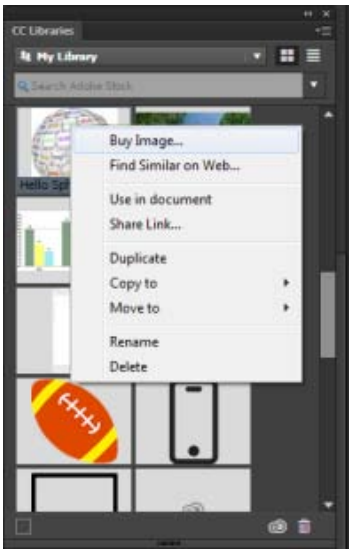
1. Haga clic en Ventanas > Bibliotecas CC. Aparece el panel Biblioteca CC.

Búsqueda de imágenes en Adobe Stock

2. En el cuadro Buscar en Adobe Stock, escriba la palabra clave de búsqueda y presione Intro. Los resultados de la búsqueda aparecen en el panel de contenido del panel Biblioteca.

3. Sitúe el cursor en la imagen que desea utilizar en el documento de Animate. Aparecen las siguientes opciones:

    - Comprar y guardar en mi biblioteca: para adquirir la imagen. También puede hacer clic con el botón derecho en la imagen y seleccionar Comprar imagen.
    - Guardar previsualización en mi biblioteca: guarda una imagen de previsualización con marca de agua en la Biblioteca CC.



4. Mediante las opciones del menú contextual, puede realizar las siguientes tareas en una imagen de Stock:

    - Comprar la imagen seleccionada
    - Buscar imágenes parecidas en Internet
    - Añadir al escenario la imagen del documento de Animate para usarla
    - Compartir el vínculo a la imagen
    - Hacer una copia de la imagen
    - Copiar o mover la imagen a una carpeta de la biblioteca CC
    - Cambiar el nombre de la imagen
    - Eliminar la imagen de la biblioteca

Recursos

- Ayuda de Bibliotecas Creative Cloud
- Empezar a utilizar las Bibliotecas Creative Cloud

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Utilización del escenario y el panel Herramientas

- Utilización del escenario
- Utilización de reglas
- Utilización de guías
- Utilización de la cuadrícula
- Barra de herramientas y barra de edición
- Utilización del panel Herramientas
- Utilización de menús contextuales

Utilización del escenario

Ir al principio

El escenario es el área rectangular donde se coloca el contenido gráfico cuando se crean documentos de Animate. El escenario del entorno de edición representa el espacio rectangular de Flash Player o del navegador Web donde se muestra el documento durante la reproducción. Para cambiar el aspecto del escenario mientras trabaja, utilice las opciones Acercar y Alejar. Puede utilizar la cuadrícula, las guías y las reglas como ayuda para colocar los elementos en el escenario.

La línea de tiempo y el escenario con contenido.

Cómo acercar el escenario

Para ver el escenario completo en la pantalla, o para ver un área determinada del dibujo muy ampliada, modifique el grado de aumento. El grado máximo de aumento depende de la resolución del monitor y del tamaño del documento. El valor mínimo para acercar el escenario es 8%. El valor máximo para alejar el escenario es 2.000%.

- Para acercar un elemento determinado, seleccione la herramienta Zoom en el panel Herramientas y haga clic en el elemento. Para cambiar entre las funciones de acercar y alejar de la herramienta Zoom, utilice los modificadores Aumentar o Reducir (del área de opciones del panel Herramientas cuando la

herramienta Zoom está seleccionada), o haga clic con la tecla Alt presionada (Windows) o con la tecla Opción presionada (Macintosh).

- Para acercar de forma que una zona concreta del dibujo llene la ventana, arrastre una selección rectangular del escenario con la herramienta Zoom.
- Para acercar o alejar todo el escenario, seleccione Ver > Acercar o Ver > Alejar.
- Para acercar o alejar con un determinado porcentaje, elija Ver > Aumentar y seleccione un porcentaje del submenú, o bien elija un porcentaje del control de zoom situado en la esquina superior derecha de la ventana del documento.
- Para cambiar la escala del escenario de modo que se ajuste completamente a la ventana de la aplicación, seleccione Ver >Aumentar y reducir > Ajustar a ventana.
- Para mostrar el contenido del fotograma actual, seleccione Ver > Aumentar y reducir > Mostrar todo, o bien elija Mostrar todo en el control de zoom situado en la esquina superior derecha de la ventana de la aplicación. Si la escena está vacía, aparece todo el escenario.
- Para mostrar todo el escenario, seleccione Ver > Aumentar y reducir > Mostrar fotograma o elija Mostrar fotograma en el control de zoom situado en la esquina superior derecha de la ventana del documento.
- Para mostrar el espacio de trabajo que rodea al escenario, o para ver elementos de una escena situados parcial o completamente fuera del escenario, seleccione Ver > Área de trabajo. El área de trabajo aparece en gris claro. Por ejemplo, para hacer que un pájaro entre volando en un fotograma, debe colocar inicialmente el pájaro fuera del escenario en el área de trabajo y animarlo de modo que entre en el área del escenario.

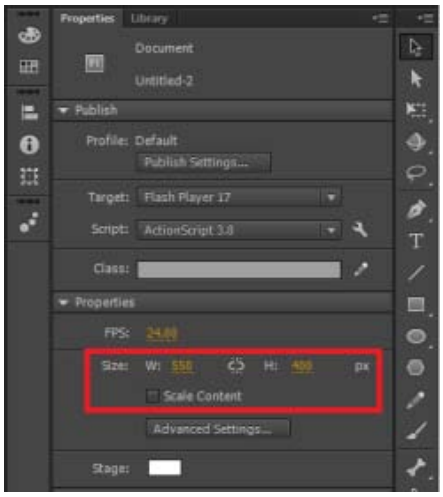
Desplazamiento de la vista del escenario

Al acercar el escenario con el zoom, es posible que no se vea todo su contenido. Para cambiar la vista sin tener que modificar el valor de ampliación, desplace el escenario con la herramienta Mano.

- En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Mano y arrastre el escenario. Para utilizar temporalmente otra herramienta diferente de la herramienta Mano, mantenga presionada la barra espaciadora y haga clic en la herramienta del panel Herramientas.

Escala de contenido para ajustarlo al tamaño del escenario

La opción **Escalar contenido** en el inspector de propiedades permite escalar el contenido del escenario en función del tamaño de este. Cuando el escenario cambia de tamaño con esta opción seleccionada, el contenido cambia de tamaño en la misma proporción que el escenario.



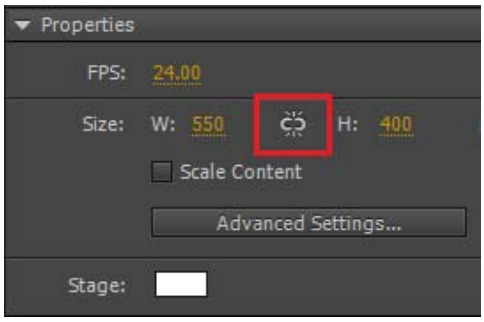
Opción Escalar contenido en el inspector de propiedades

Escala del tamaño del escenario

Ya se puede acceder directamente desde el inspector de propiedades a la opción Escalar contenido de la configuración avanzada. Cuando el escenario cambia de tamaño con esta opción seleccionada, el contenido cambia de tamaño en la misma proporción que el escenario.

Los cuadros de diálogo Inspector de propiedades y Configuración del documento contienen la opción Vincular, que sirve para aumentar las dimensiones del escenario proporcionalmente. De forma predeterminada, las propiedades de altura y anchura del escenario están desvinculadas. Si hace clic en el botón Vincular y habilita la vinculación, al modificar los valores de las propiedades de altura o anchura el valor de la otra propiedad cambia de manera proporcional.

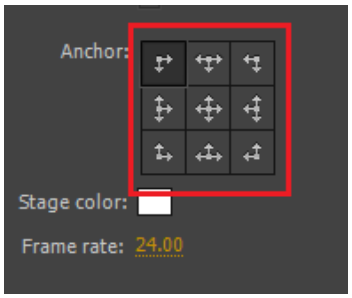
Al seleccionar la opción Escalar contenido, las dimensiones del escenario se vinculan y se desactivan automáticamente. Esto se debe a que la escala de contenido se usa cuando las dimensiones del escenario se modifican de forma proporcional.



Botón Vincular para escalar de forma proporcional el tamaño del escenario

Escala del escenario según el ancla seleccionada

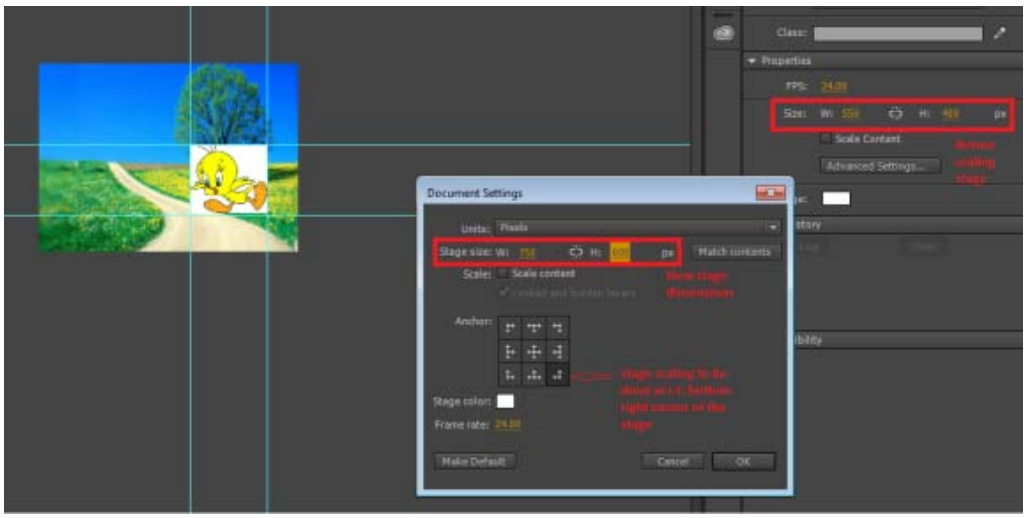
Se puede seleccionar un punto de ancla en Configuración del documento, especificar la altura y la anchura, y escalar el escenario a las dimensiones. Si “Escalar contenido” está desactivado, el escenario se expande en las distintas direcciones desde el punto de ancla seleccionado, tal y como se indica en las siguientes imágenes.



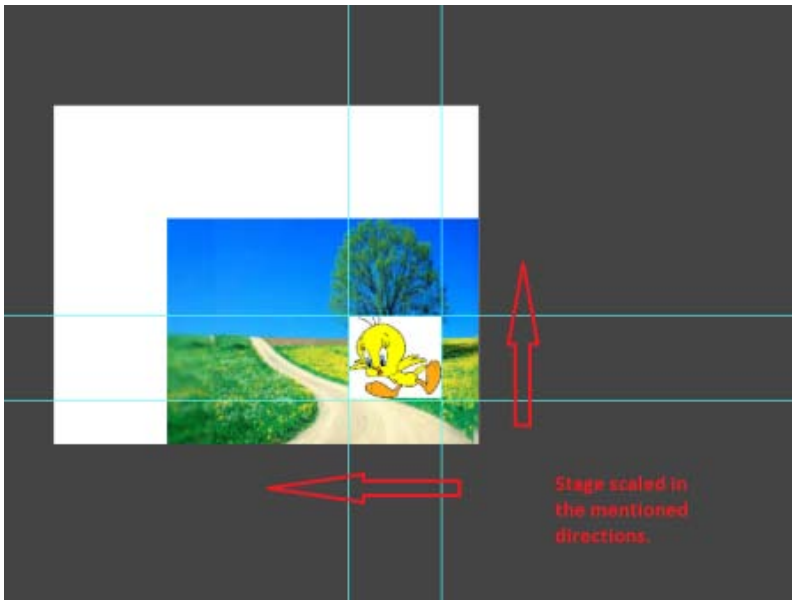
Puntos de ancla que se pueden usar para escalar el escenario

Escala del escenario: un ejemplo

En el ejemplo siguiente, el escenario mide 550x400 y se escala proporcionalmente a 750x600 desde el punto de ancla que hay en la esquina inferior derecha del escenario:



Configuración de la escala del escenario con la esquina inferior derecha como punto de ancla



Escenario escalado en la dirección definida desde el punto de ancla situado en la esquina inferior derecha

Rotación del escenario

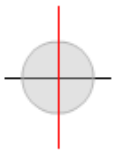
Animate CC introduce una nueva herramienta Rotación que le permite girar la vista del escenario temporalmente para que sea más fácil dibujar y pintar con un ángulo particular sin tener que girar constantemente los objetos del escenario, como hace la herramienta Transformación libre. Para girar el escenario rápidamente, sin importar la herramienta seleccionada, mantenga presionadas las teclas Mayús y de espacio y arrastre el ratón para girar la vista.

Rotación del escenario con la herramienta Rotación

1. Elija la herramienta Rotación (H), que está en el mismo grupo que la herramienta Mano (H), o presione las teclas **Mayús** y **espacio** a la vez para cambiar a la herramienta Rotación temporalmente mientras trabaja con cualquier otra herramienta, como, por ejemplo, Pincel.

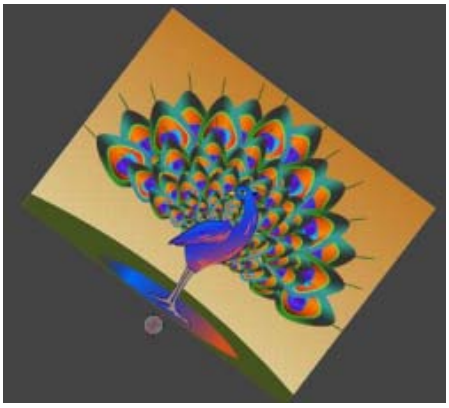
Herramienta Rotación en la barra de herramientas

2. Una vez que se selecciona la herramienta Rotación, una cruz indica el punto de giro en la pantalla.Para cambiar la posición del punto de giro, haga clic en la posición deseada.



Punto de giro indicado por una cruz

3. Una vez definido el punto de giro, se puede arrastrar el ratón para girar la vista del escenario alrededor del punto de giro.



Escenario girado

4. Con la herramienta Rotación del escenario, arrastre para girar el área del escenario temporalmente. La línea roja en la cruz del punto de giro indica el ángulo de giro actual.

5. Para restablecer el escenario a la vista predeterminada, haga clic en el botón Centrar escenario.

Utilización de reglas

Ir al principio

Cuando las reglas están visibles, aparecen en la parte superior y a la izquierda del documento. Puede cambiar la unidad de medida que se utiliza en las reglas; la unidad predeterminada es píxeles. Al mover un elemento en el escenario con las reglas visibles, aparecerán unas líneas en las reglas indicando las dimensiones del elemento.

- Para mostrar u ocultar las reglas, seleccione Ver > Reglas.
- Para especificar la unidad de medida de las reglas para un documento, seleccione Modificar > Documento y, a continuación, elija una unidad en el menú Unidades de regla.

Utilización de guías

Ir al principio

Cuando las reglas están visibles (Ver > Reglas), se pueden arrastrar guías horizontales y verticales desde las reglas hasta el escenario.

Cuando se crean líneas de tiempo anidadas, las guías que se pueden arrastrar aparecen en el escenario solamente si está activa la línea de tiempo en la que se crearon.

Para crear guías personalizadas o guías irregulares, utilice las capas de guías.

- Para mostrar u ocultar guías de dibujo, seleccione Ver > Guías > Mostrar guías.

  nota: si la cuadrícula está visible y la opción Ajustar a cuadrícula está activada, al crear guías, estas se ajustan a la cuadrícula.

- Para activar o desactivar el ajuste a las guías, seleccione Ver > Ajuste > Ajustar a guías.

  nota: el ajuste a las guías tiene prioridad sobre el ajuste a la cuadrícula, en caso de que haya guías entre las líneas de la cuadrícula.

- Para desplazar una guía, haga clic en cualquier parte de la regla con la herramienta Selección y arrastre la guía al lugar que desee del escenario.
- Para eliminar una guía, utilice la herramienta Selección con las guías desbloqueadas para arrastrar la guía a la regla horizontal o vertical.
- Para bloquear las guías, seleccione Ver > Guías > Bloquear guías o utilice la opción Bloquear guías del cuadro de diálogo Editar guías (Ver > Guías > Editar guías).
- Para eliminar todas las guías, seleccione Ver > Guías > Borrar guías. Si está utilizando el modo de edición de documentos, desaparecerán todas las guías del documento. Si está utilizando el modo de edición de símbolos, desaparecerán sólo las guías que se utilicen en los símbolos.

Configuración de preferencias de las guías

1. Seleccione Ver > Guías > Editar guías y siga uno de estos procedimientos:
    - Para establecer el Color, haga clic en el triángulo del cuadro de color y seleccione un color para las líneas de la guía en la paleta. El color predeterminado de la guía es el verde.
    - Para mostrar u ocultar guías, seleccione o anule la selección de Mostrar guías.
    - Para activar o desactivar el ajuste a las guías, seleccione o anule la selección de Ajustar a guías.
    - Seleccione o anule la selección de Bloquear guías.
    - Para establecer la Precisión de ajuste, seleccione una opción del menú emergente.
    - Para eliminar todas las guías, haga clic en Borrar todo. Esta opción quita todas las guías de la escena actual.
    - Para guardar la configuración actual como predeterminada, haga clic en Guardar predeterminado.
2. Haga clic en Aceptar.

Utilización de la cuadrícula

Ir al principio

La cuadrícula aparece en un documento como un conjunto de líneas detrás de las ilustraciones en todas las escenas.

Cómo mostrar u ocultar la cuadrícula de dibujo

- Realice uno de los siguientes pasos:
    - Seleccione Ver> Cuadrícula> Mostrar cuadrícula.
    - Presione Ctrl+" (comillas) (Windows) o Comando+" (comillas) (Macintosh).

Activación y desactivación del ajuste a las líneas de la cuadrícula

- Seleccione Ver > Ajuste > Ajustar a cuadrícula.

Configuración de preferencias de la cuadrícula

1. Seleccione Ver > Cuadrícula > Editar cuadrícula y seleccione las opciones adecuadas.
2. Para guardar la configuración actual como predeterminada, haga clic en Guardar predeterminado.

Barra de herramientas y barra de edición

Ir al principio

La barra de menús, situada en la parte superior de la ventana de la aplicación, contiene menús con comandos que sirven para controlar funciones.

La barra de edición, situada en la parte superior del escenario, contiene controles e información para editar escenas y símbolos, así como para cambiar el grado de aumento del escenario.

Utilización del panel Herramientas

Ir al principio

Las herramientas del panel Herramientas permiten dibujar, pintar, seleccionar y modificar ilustraciones, así como cambiar la visualización del escenario. El panel Herramientas se divide en cuatro secciones:

- La sección de herramientas contiene las herramientas de dibujo, pintura y selección.
- La sección de visualización contiene herramientas para ampliar y reducir, así como para realizar recorridos de la ventana de la aplicación.
- La sección de colores contiene modificadores de los colores de trazo y relleno.
- La sección de opciones contiene los modificadores de la herramienta actualmente seleccionada. Los modificadores afectan a las operaciones de pintura o edición de la herramienta.

Para mostrar u ocultar el panel Herramientas, seleccione Ventana > Herramientas.

Selección de herramientas

- Realice uno de los siguientes pasos:
    - Haga clic en la herramienta del panel Herramientas. Según la herramienta que seleccione, puede que aparezca un conjunto de modificadores en la sección de opciones situada en la parte inferior del panel Herramientas.
    - Utilice el método abreviado del teclado para la herramienta. Para ver los métodos abreviados de teclado, seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Animate > Métodos abreviados de teclado (Macintosh). En Macintosh, puede que necesite mover el ratón para ver aparecer el nuevo puntero.
    - Para seleccionar una herramienta situada en el menú emergente de una herramienta visible como Rectángulo, haga clic en el icono de la herramienta visible y seleccione otra herramienta del menú emergente.

Utilización de menús contextuales

Ir al principio

Los menús contextuales contienen comandos relacionados con el elemento que se encuentre seleccionado. Por ejemplo, cuando se selecciona un fotograma en la ventana de línea de tiempo, el menú contextual muestra comandos para crear, eliminar y modificar fotogramas y fotogramas clave. Existen menús contextuales para muchos elementos y controles de muchas ubicaciones, como el escenario, la línea de tiempo, el panel Biblioteca y el panel Acciones.

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en un elemento.

Adobe también recomienda

- Ajuste de ilustraciones en su posición
- Símbolos, instancias y recursos de biblioteca

- Trabajo con escenas
- Creación y edición de ilustraciones
- Selección de objetos

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Flujo de trabajo y espacio de trabajo de Animate

- Flujo de trabajo general de Animate
- Información general sobre el espacio de trabajo
- Gestión de ventanas y paneles
- Guardado de espacios de trabajo y paso de uno a otro

Identificación de los elementos del espacio de trabajo de Animate CC (anteriormente Flash Professional CC)

Esta lección presenta la interfaz del usuario de Flash Professional CS5.... Leer más

http://goo.gl/bsRL2

de Aprendizaje de vídeo de Adobe Press
http://www.peachpit.com/po...

Los siguientes tutoriales en vídeo adicionales describen el flujo de trabajo y el área de trabajo de Animate.

- Introducing Animate (4:00)
- Understanding Animate (1:17)
- Understanding Animate file types (1:55)
- Exploring the Animate interface (1:49)
- Setting up workspaces (2:14)
- Managing Design Suite Workspaces (7:44) (esta demostración es para Photoshop, pero también sirve para Animate)

Nota:

La mayor parte de las cosas en Animate se pueden llevar a cabo con o sin ActionScript. Lo que realmente requieren ActionScript es la reproducción no lineal y cualquier situación en la que el creador prefiera no utilizar la línea de tiempo.

Flujo de trabajo general de Animate

Ir al principio

Normalmente, para crear una aplicación de Animate CC, se realizan los pasos básicos siguientes:

Planificar la aplicación.

Decida las tareas básicas que realizará la aplicación.

Añadir elementos multimedia.

Cree e importe elementos multimedia como imágenes, vídeo, sonido y texto.

Organizar los elementos.

Organice los elementos multimedia en el escenario y en la línea de tiempo para definir cuándo y cómo aparecerán en la aplicación.

Aplicar efectos especiales.

Aplique filtros gráficos (como desenfoques, iluminados y biseles), mezclas, además de otros efectos especiales que considere oportunos.

Utilizar ActionScript para controlar el comportamiento.

Escriba código ActionScript® para controlar cómo se comportarán los elementos multimedia, incluido cómo corresponderán los elementos a las interacciones del usuario.

Probar y publicar la aplicación.

Pruebe su archivo FLA (Control > Probar película) para verificar que la aplicación funciona del modo deseado; asimismo, busque y solucione los errores que encuentre. La aplicación se debe probar durante todo el proceso de creación. Se puede probar el archivo en Animate, AIR Debug Launcher y en el dispositivo mediante USB (solo Flash CS5.5).

Publique el archivo FLA (Archivo > Publicar) como archivo SWF para que pueda mostrarse en una página Web y reproducirse con Flash® Player.

Según el proyecto y el estilo de trabajo, se puede cambiar el orden de estos pasos.

Para obtener más ayuda sobre la introducción al flujo de trabajo de Animate, consulte los siguientes recursos:

- Artículo: *Introducing Adobe Animate*: http://www.adobe.com/devnet/flash/training.html
- Artículo: *Creating a simple document in Animate*: http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/flash_cs4_createfla.html
- Vídeo: *Animate Workflow Basics*: http://www.adobe.com/go/lrvid4053_fl
- Descripción general de Animate: www.adobe.com/go/lrvid4053_fl
- Flujo de trabajo de Animate: www.adobe.com/go/vid0132

Información general sobre el espacio de trabajo

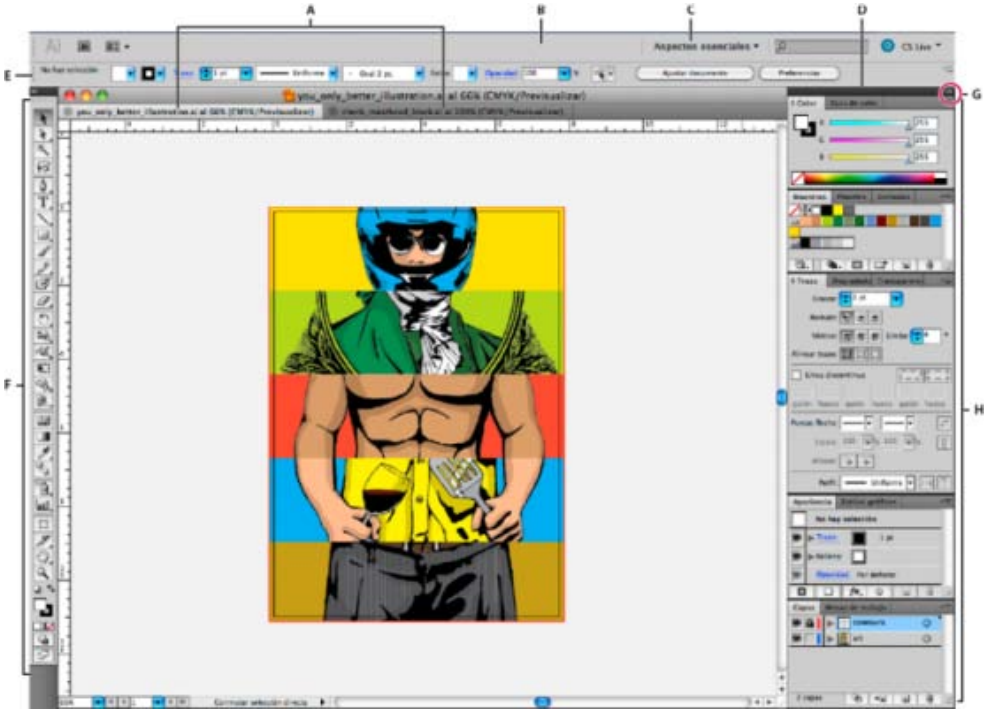
Ir al principio

Cree y manipule documentos y archivos empleando distintos elementos como paneles, barras y ventanas. Cualquier disposición de estos elementos se denomina *espacio de trabajo*. Los espacios de trabajo de las distintas aplicaciones de Adobe® Creative Suite® 5 tienen la misma apariencia para facilitar el cambio de una a otra. Además, si lo prefiere, puede adaptar cada aplicación a su modo de trabajar seleccionando uno de los varios espacios de trabajo preestablecidos o creando otro personalizado.

Aunque el diseño del espacio de trabajo predeterminado varía en función del producto, los elementos se manipulan de manera muy parecida en todos los casos.

- La *barra Aplicación* de la parte superior contiene un conmutador de espacio de trabajo, menús (solo en Windows) y otros controles de la aplicación. En ciertos productos para Mac, puede mostrarla u ocultarla con el menú Ventana.
- El *panel Herramientas* incluye utilidades para crear y editar imágenes, ilustraciones, elementos de página, etc. Las herramientas relacionadas están agrupadas.
- El *panel Control* muestra opciones específicas de la herramienta seleccionada en el momento. En Illustrator, el panel Control muestra opciones del objeto seleccionado en ese momento. (En Adobe Photoshop®, también se conoce como la barra de opciones. En Adobe Animate®, Adobe Dreamweaver® y Adobe Fireworks®, se denomina Inspector de propiedades e incluye propiedades del elemento seleccionado).
- La *ventana Documento* muestra el archivo en el que se trabaja. Las ventanas Documento se pueden organizar como fichas y, en ciertos casos, también se pueden agrupar y acoplar.
- Los *paneles* ayudan a controlar y modificar el trabajo. Algunos ejemplos son la línea de tiempo de Animate, el panel Pincel de Illustrator, el panel Capas de Adobe Photoshop® y el panel Estilos CSS de Dreamweaver. Los paneles se pueden agrupar, apilar o acoplar.
- El *Marco de aplicación* agrupa todos los elementos del espacio de trabajo en una ventana única e integrada que permite tratar la aplicación como una sola unidad. Si mueve el marco de aplicación o alguno de sus elementos o si cambia su tamaño, todos los elementos que integra responden en consecuencia para evitar su superposición. Los paneles no desaparecen si cambia de aplicación o si hace clic sin querer fuera de esta. Cuando trabaje con dos o más aplicaciones, puede colocarlas una al lado de la otra en la pantalla o en varios monitores.

  Si está utilizando Mac y prefiere la interfaz de usuario libre tradicional, tiene la opción de desactivar Marco de aplicación. En Adobe Illustrator®, por ejemplo, elija Ventana > Marco de aplicación para activarlo o desactivarlo. (En Animate, el Fotograma de aplicación está siempre activado para Mac, mientras que Dreamweaver no lo utiliza).



Espacio de trabajo por defecto de Illustrator

A. Ventanas de documento en forma de fichas **B.** Barra de aplicaciones **C.** Conmutador de espacios de trabajo **D.** Barra de título de panel **E.** Panel de control **F.** Panel Herramientas **G.** Botón Contraer en iconos **H.** Cuatro grupos de paneles acoplados verticalmente

Ocultar o mostrar todos los paneles

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Para ocultar o mostrar todos los paneles, incluidos el panel Herramientas y el panel de control, pulse Tabulador.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Para ocultar o mostrar todos los paneles excepto el panel Herramientas y el panel de control, pulse Mayús+Tabulador.

  Consejo: los paneles ocultos se pueden visualizar de forma temporal si selecciona Mostrar automáticamente paneles ocultos en las preferencias de la interfaz. Está siempre activado en Illustrator. Mueva el puntero al borde de la ventana de la aplicación (Windows®) o al borde del monitor (Mac OS®) y colóquese encima de la banda que aparece.
- (Animate, Dreamweaver, Fireworks) Para ocultar o mostrar todos los paneles, presione F4.

Visualización de opciones de panel

- Haga clic en el icono de menú del panel situado en la esquina superior derecha.

  Consejo: puede abrir un menú de panel incluso cuando el panel está minimizado.

  Consejo: en Photoshop, puede cambiar el tamaño de fuente del texto de los paneles y de la información de herramientas. Elija un tamaño en el menú Tamaño de fuente de IU en las preferencias de interfaz.

(Illustrator) Ajuste de brillo del panel

- En las preferencias de la interfaz del usuario, mueva el regulador de Brillo. Este control afecta a todos los

paneles, incluido el panel de control.

Reconfiguración del panel Herramientas

Puede mostrar las herramientas del panel Herramientas en una columna única o unas junto a las otras en dos columnas. (Esta función no se encuentra disponible ni en el panel Herramientas de Fireworks ni en el de Animate).

En InDesign e InCopy, también puede pasar de la visualización de columna única a la de dos columnas (o fila única) configurando una opción en las preferencias de la interfaz.

- Haga clic en la doble flecha de la parte superior del panel Herramientas.

Gestión de ventanas y paneles

Ir al principio

Puede crear un espacio de trabajo personalizado moviendo y manipulando los paneles y las ventanas Documento. También puede guardar espacios de trabajo y pasar de uno a otro. Para Fireworks, dar un nuevo nombre personalizado a los espacios de trabajo puede generar un comportamiento inesperado.

Nota:

Photoshop es la aplicación utilizada en los siguientes ejemplos. No obstante, el espacio de trabajo se comporta igual en todos los productos.

Reorganizar, acoplar o flotar ventanas de documentos

Si abre más de un archivo, aparecen ventanas Documento en forma de fichas.

- Si desea cambiar el orden de las fichas de ventanas Documento, arrastre la ficha correspondiente a otra ubicación dentro del grupo.
- Si desea desacoplar (flotar o separar) una ventana Documento de un grupo de ventanas, arrastre la ficha correspondiente fuera del grupo.

  nota: en Photoshop también puede elegir Ventana > Organizar > Hacer flotante la ventana para hacer flotante una única ventana de documento, o Ventana > Organizar > Hacer flotante todo en ventanas para hacer flotantes todas las ventanas de documentos a la vez. Si desea obtener más información, consulte la hoja técnica kb405298.

  nota: Dreamweaver no permite acoplar ni desacoplar ventanas Documento. Utilice el botón Minimizar de la ventana Documento para crear ventanas flotantes (Windows) o elija Ventana > Mosaico vertical para crear ventanas Documento una junto a la otra. Si desea obtener más información sobre este tema, busque "Mosaico vertical" en la ayuda de Dreamweaver. El flujo de trabajo de Macintosh es algo diferente.

- Si desea acoplar una ventana Documento a otro grupo de ventanas Documento, arrastre la ventana hasta dicho grupo.
- Para crear grupos de documentos apilados o en mosaico, arrastre la ventana a una de las zonas de colocación de los bordes superior, inferior o laterales de otra ventana. También puede seleccionar una composición para el grupo con el botón pertinente de la barra de la aplicación.

nota: algunos productos no admiten esta función. Sin embargo, suelen disponer de comandos Mosaico y Cascada en el menú Ventana para ordenar los documentos.

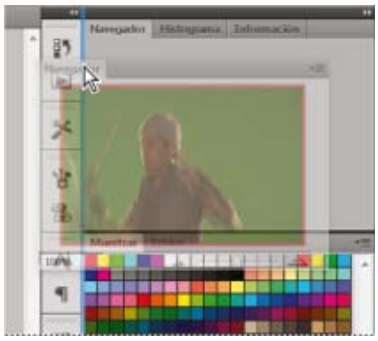
- Para cambiar a otro documento del grupo ordenado en fichas al arrastrar una selección, arrastre esta por encima de su pestaña durante unos instantes.

  nota: algunos productos no admiten esta función.

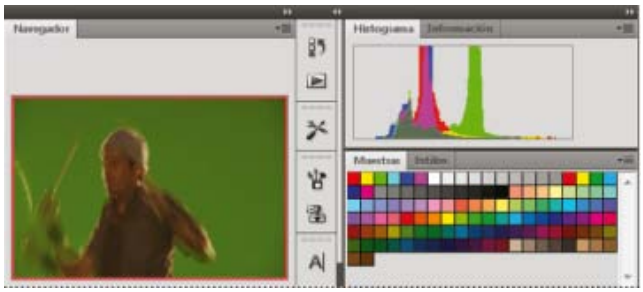
Acoplamiento y desacoplamiento de paneles

Un *conjunto acoplado* es un conjunto de paneles o grupos de paneles que se muestran juntos, generalmente en una orientación vertical. Los paneles se acoplan y desacoplan moviéndolos dentro y fuera de un conjunto acoplado.

- Para acoplar un panel, arrástrelo por su ficha al conjunto apilado, a la parte superior, a la parte inferior o entre otros paneles.
- Para acoplar un grupo de paneles, arrástrelo por su barra de título (la barra vacía sólida que se encuentra encima de las fichas) al conjunto acoplado.
- Para quitar un panel o grupo de paneles, arrástrelo fuera del conjunto acoplado por su ficha o barra de título. Puede arrastrarlo a otro conjunto acoplado o hacer que flote con libertad.



Panel del navegador arrastrado a un nuevo conjunto acoplado, indicado por un resaltado vertical azul



Panel del navegador ahora en su propio conjunto acoplado

Es posible evitar que los paneles rellenen todo el espacio de un conjunto acoplado. Para hacerlo, arrastre el borde inferior del conjunto hacia arriba de manera que ya no llegue al borde del espacio de trabajo.

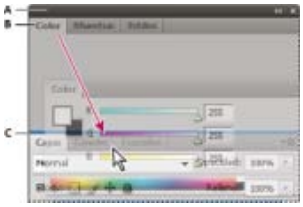
Movimiento de paneles

Conforme mueve paneles, verá *zonas de colocación* resaltadas en azul, áreas en las que puede mover el panel. Por ejemplo, puede mover un panel hacia arriba o hacia abajo en un conjunto acoplado arrastrándolo a la zona de colocación azul estrecha encima o debajo de otro panel. Si arrastra a un área que no es una zona de colocación, el panel flota con libertad en el espacio de trabajo.

Nota:

la posición del ratón (más que la posición del panel) activa la zona de colocación, por lo que si no ve la zona de colocación, pruebe a arrastrar el ratón al lugar en el que debería estar esta zona.

- Para mover un panel, arrástrelo por su ficha.
- Para mover un grupo de paneles, arrastre su barra de título.



La zona de colocación azul estrecha indica que el panel Color se acoplará por sí mismo encima del grupo de paneles Capas.

A. Barra de título **B.** Tabulador **C.** Zona de colocación

Pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mientras mueve un panel para evitar que se acople. Pulse Esc mientras mueve el panel para cancelar la operación.

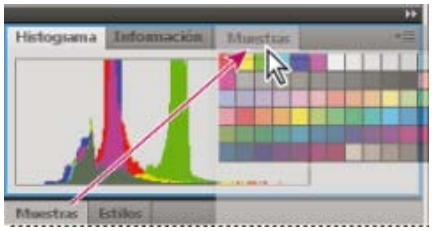
Adición y eliminación de paneles

Si quita todos los paneles de un conjunto acoplado, este desaparece. Para crear un conjunto acoplado, mueva paneles hacia el borde derecho del espacio de trabajo hasta que aparezca una zona donde soltarlos.

- Para quitar un panel, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en su ficha y elija Cerrar o bien deselecciónelo en el menú Ventana.
- Para añadir un panel, selecciónelo en el menú Ventana y acóplelo donde desee.

Manipulación de grupos de paneles

- Para mover un panel a un grupo, arrastre la ficha del panel a la zona de colocación resaltada en el grupo.



un panel a un grupo de paneles

- Para reorganizar los paneles de un grupo, arrastre la ficha de un panel a una nueva ubicación del grupo.
- Para quitar un panel de un grupo de manera que flote con libertad, arrastre el panel por su ficha fuera del grupo.
- Para mover un grupo, arrastre su barra de título (encima de las fichas).

Apilado de paneles flotantes

Cuando arrastra un panel fuera de su conjunto apilado pero no a una zona de colocación, el panel flota con libertad. Los paneles flotantes se pueden situar en cualquier lugar del espacio de trabajo. Puede apilar paneles flotantes o grupos de paneles de manera que se muevan como una unidad cuando arrastra la barra de título que se encuentra más arriba.

Paneles apilados flotantes de libre movimiento

- Para apilar paneles flotantes, arrastre un panel por su ficha a la zona de colocación en la parte inferior de otro panel.
- Para cambiar el orden de apilado, arrastre un panel arriba o abajo por su ficha.

  nota: asegúrese de soltar la ficha encima de la zona de colocación estrecha entre los paneles, en lugar de en la zona de colocación ancha en una barra de título.
- Para quitar un panel o un grupo de paneles de la pila, de manera que flote por sí mismo, arrástrelo fuera de su ficha o barra de título.

Cambio del tamaño de los paneles

- Para minimizar o maximizar un panel, un grupo de paneles o una pila de paneles, haga doble clic en una ficha. También puede hacer doble clic en el área de las fichas (el espacio vacío que hay junto a ellas).
- Para cambiar el tamaño de un panel, arrastre cualquiera de sus lados. A algunos paneles, como el panel de color en Photoshop, no se les puede cambiar el tamaño arrastrándolos.

Contracción y expansión de iconos de paneles

Puede contraer los paneles a iconos para reducir la acumulación de elementos en el espacio de trabajo. En algunos casos, los paneles se contraen a iconos en el espacio de trabajo por defecto.

Paneles contraídos en iconos

Paneles expandidos desde iconos

- Para contraer o expandir todos los iconos de paneles en una columna, haga clic en la doble flecha de la parte superior del conjunto acoplado.
- Para expandir un icono de panel único, haga clic en él.
- Para cambiar el tamaño de los iconos de paneles a fin de ver solo los iconos (pero no las etiquetas), ajuste el ancho del conjunto acoplado hasta que desaparezca el texto. Para volver a ver el texto de los iconos, aumente el ancho del conjunto acoplado.
- Para contraer un panel de vuelta a su icono, haga clic en su ficha, en su icono o en la doble flecha de la barra de título del panel.

  Sugerencia: en algunos productos, si selecciona la contracción automática de iconos de paneles en las preferencias de interfaz o de opciones de interfaz de usuario, el icono de panel expandido se contrae automáticamente al hacer clic fuera de él.
- Para añadir un panel o un grupo de paneles flotantes a un conjunto acoplado de iconos, arrástrelo por su ficha o barra de título. (Los paneles se contraen automáticamente en iconos cuando se añaden a un conjunto acoplado de iconos).
- Para mover un icono de panel (o un grupo de iconos de paneles), basta con arrastrarlo. Puede arrastrar los iconos de panel hacia arriba y hacia abajo en el conjunto acoplado, hacia otros conjuntos acoplados (donde aparecen en el estilo de panel de dicho conjunto acoplado) o hacia afuera del conjunto acoplado (donde aparecen como iconos flotantes).

Guardado de espacios de trabajo y paso de uno a otro

Ir al principio

Al guardar la posición y el tamaño actuales de los paneles como un espacio de trabajo con nombre, puede restaurar dicho espacio de trabajo incluso aunque mueva o cierre un panel. Los nombres de los espacios de trabajo guardados aparecen en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.

Guardado de un espacio de trabajo personalizado

1. Con el espacio de trabajo en la configuración que desea guardar, siga uno de estos procedimientos:
    - (Illustrator) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Guardar espacio de trabajo.
    - (Photoshop, InDesign e InCopy) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo.
    - (Dreamweaver) Elija Ventana > Diseño del espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo.
    - (Animate) Elija Nuevo espacio de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.
    - (Fireworks) Elija Guardar actual en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.
2. Escriba un nombre para el espacio de trabajo.
3. (Photoshop, InDesign) En Capturar, seleccione una o varias de las siguientes opciones:

    Ubicaciones de panel

    Guarda las ubicaciones de los paneles actuales (solo InDesign).

    Métodos abreviados de teclado

    Guarda el conjunto actual de métodos abreviados de teclado (solo Photoshop).

    Menús o personalización de menús

    Guarda el conjunto actual de menús.

Visualización de espacios de trabajo y paso de uno a otro

- Seleccione un espacio de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.

En Photoshop, puede asignar métodos abreviados de teclado a cada espacio de trabajo para navegar rápidamente por ellos.

Eliminación de un espacio de trabajo personalizado

- Seleccione Administrar espacios de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación, seleccione el espacio de trabajo y, a continuación, haga clic en Eliminar. (La opción no está disponible en Fireworks).
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Seleccione Eliminar espacio de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo.
- (Illustrator) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Gestionar espacios de trabajo, seleccione el espacio de trabajo y, a continuación, haga clic en el icono Eliminar.
- (Photoshop e InDesign) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Eliminar espacio de trabajo, seleccione el espacio de trabajo y, a continuación, haga clic en Eliminar.

Restauración del espacio de trabajo por defecto

1. Seleccione Aspectos esenciales o el espacio de trabajo predeterminado del conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación. Para Fireworks, consulte el artículo http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

   Nota:

   En Dreamweaver, Designer es el espacio de trabajo predeterminado.

2. Para Fireworks (Windows), elimine estas carpetas:

   Windows Vista

   \\Usuarios\<Nombre de usuario>\Datos de programa\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

   Windows XP

   \\Documents and Settings\<Nombre de usuario>\Datos de programa\Adobe\Fireworks CS4

3. (Photoshop, InDesign e InCopy) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Restaurar *[nombre de espacio de trabajo]*.

(Photoshop) Restauración de una disposición de espacio de trabajo

En Photoshop, los espacios de trabajo aparecerán automáticamente con la última disposición, pero podrá restaurar la disposición guardada original de los paneles.

- Para restaurar un espacio de trabajo individual, elija Ventana > Espacio de trabajo > Restaurar *Nombre de espacio de trabajo*.
- Para restaurar todos los espacios de trabajo instalados con Photoshop, haga clic en Restaurar espacios de trabajo predeterminados en las preferencias de interfaz.

Para reorganizar los espacios de trabajo en la barra de aplicaciones, arrástrelos.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Utilización de las fuentes web de Typekit en documentos de HTML5 Canvas

- Uso de fuentes web de Typekit
- Usar las fuentes web de Typekit en un documento de HTML5 Canvas

Uso de fuentes web de Typekit

Ir al principio

Las fuentes web de Adobe Typekit están ahora disponibles para los documentos de HTML5 Canvas en Adobe Animate CC.

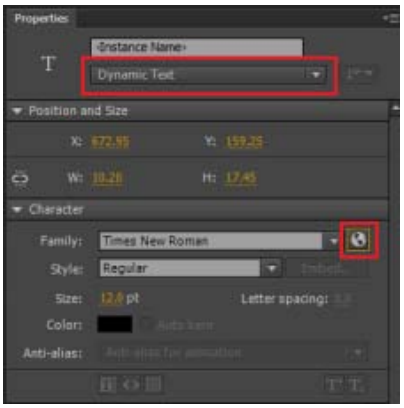
Con la integración de Typekit con Animate CC, miles de fuentes web premium de diseñadores de calidad están disponibles inmediatamente en los documentos de HTML5 Canvas.

Si selecciona las fuentes de la biblioteca de Typekit y después publica su documento en la web, Typekit alojará dichas fuentes automáticamente y conectará su cuenta de Typekit con su contenido en la web.

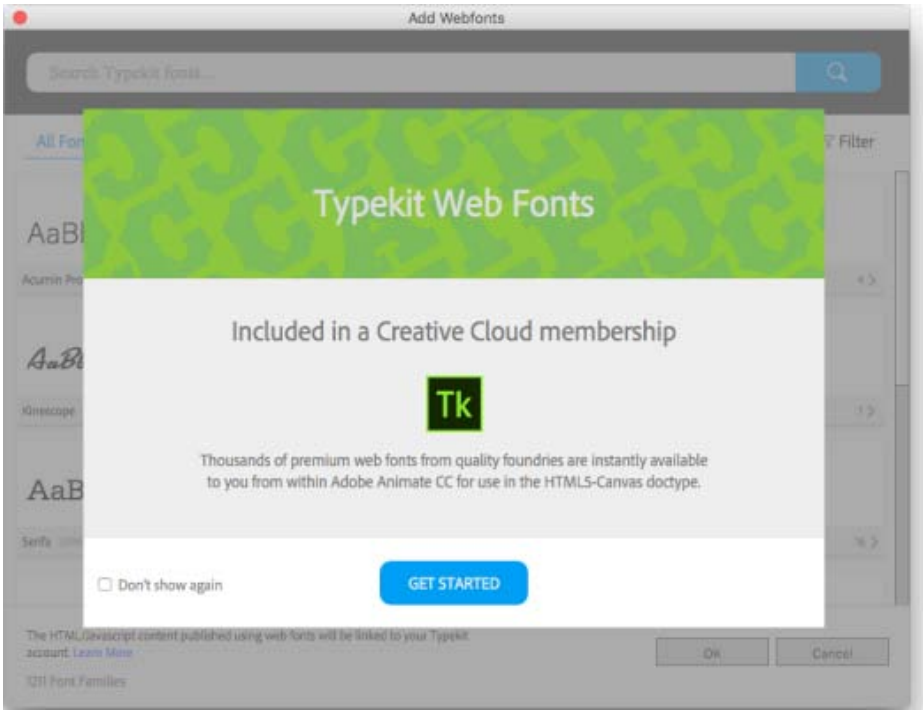
La biblioteca de Typekit está disponible con la suscripción a Creative Cloud. Para obtener más información, consulte https://typekit.com/.

Usar las fuentes web de Typekit en un documento de HTML5 Canvas

1. Abra un documento de HTML5 Canvas y seleccione la herramienta Texto del panel Herramientas.
2. En el panel Propiedades, seleccione **Texto dinámico** y haga clic en el botón Añadir fuentes web situado junto al cuadro desplegable **Familia de fuentes**.



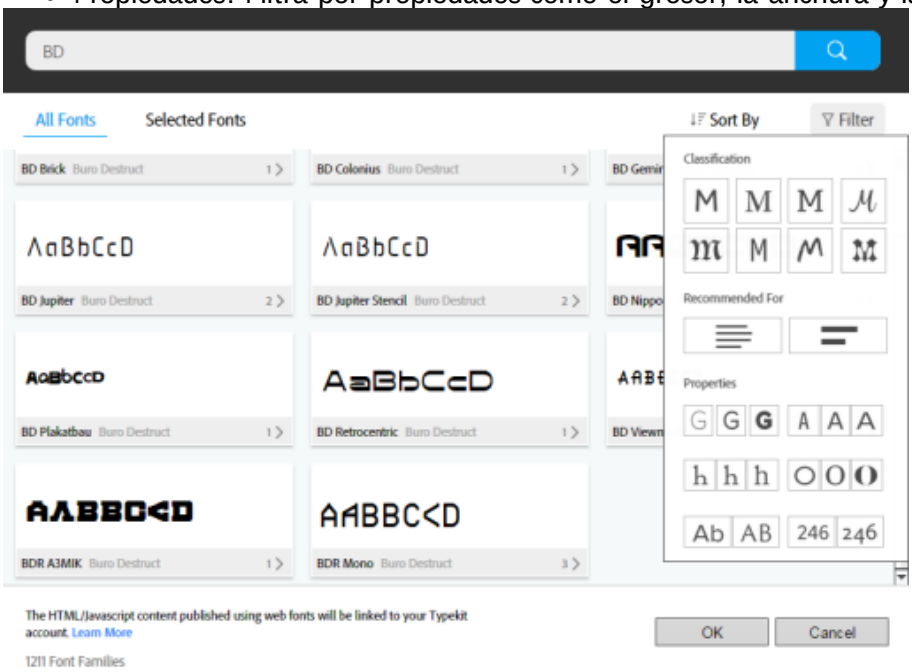
3. En la ventana **Añadir fuentes web** que aparecerá, haga clic en **Empezar**.



4. El cuadro de diálogo Fuentes web aparecen todas las fuentes web de Typekit disponibles con su plan de suscripción a Creative Cloud. A continuación podrá desplazarse por las fuentes, buscar fuentes específicas o filtrar por las propiedades de fuente para seleccionar la fuente más adecuada para su diseño.

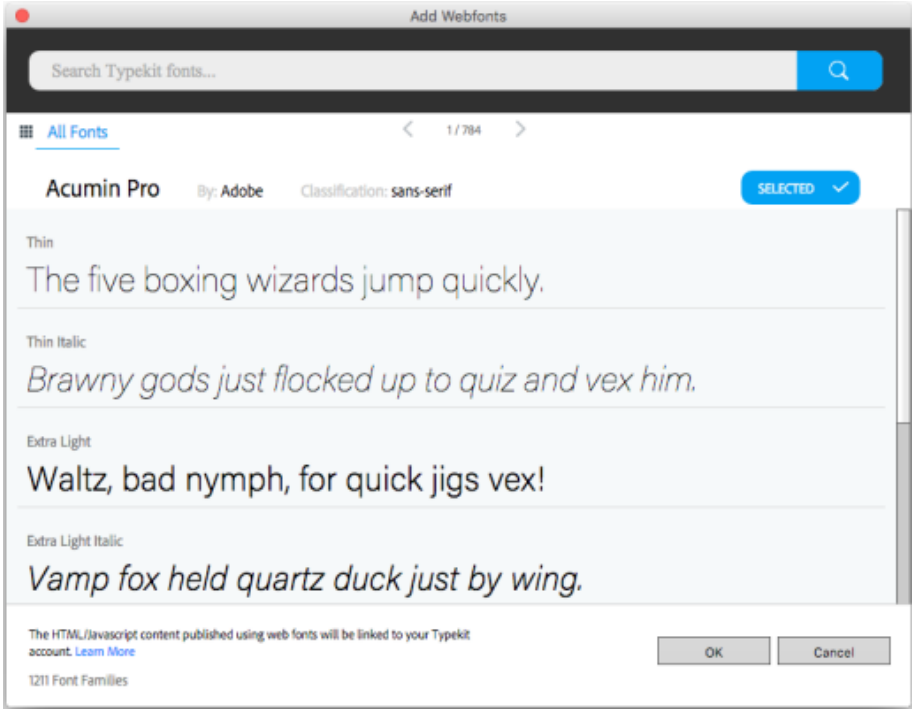
   Haga clic en Filtrar para aprovechar cualquiera de los siguientes filtros:

   - Clasificación: Puede filtrar las fuentes de Typekit según sus clasificaciones, como Serif, Sans Serif y Manuscrito.
   - Recomendadas para: Filtra las fuentes según las recomendaciones de Typekit para párrafos o encabezados.
   - Propiedades: Filtra por propiedades como el grosor, la anchura y la altura.

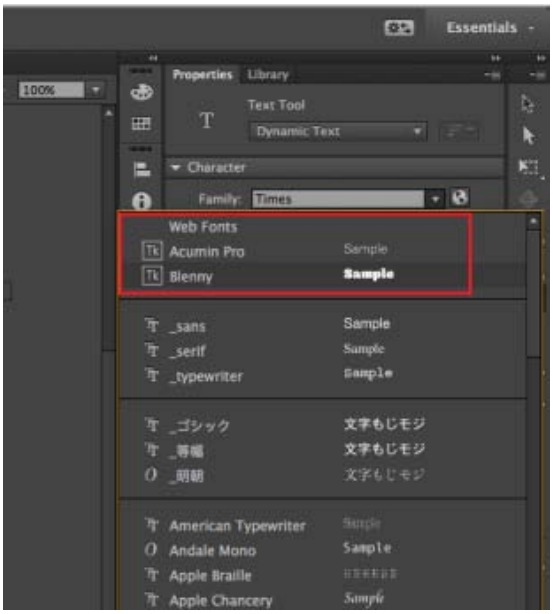


5. Cuando haya encontrado la fuente que desea utilizar, simplemente haga clic en ella. Aparece una marca de verificación que indica que se ha seleccionado la fuente. Puede seleccionar varias fuentes y añadirlas a la vez. En la ficha Fuentes seleccionadas se muestran todas las fuentes que ha seleccionado.

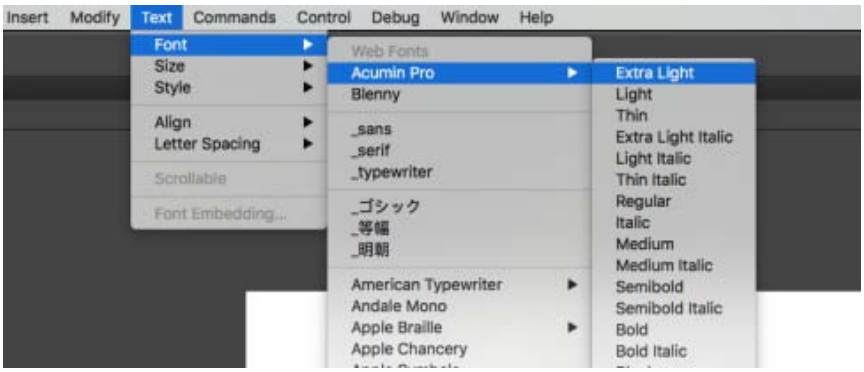
Puede hacer clic en el pie de página de vista previa de la fuente para ver todas las variaciones, como grosor, negrita y cursiva.



Haga clic en **Aceptar** para añadir las fuentes seleccionadas al menú **Texto > Fuente** y al cuadro desplegable **Familia de fuentes** en la categoría **Fuentes web**.

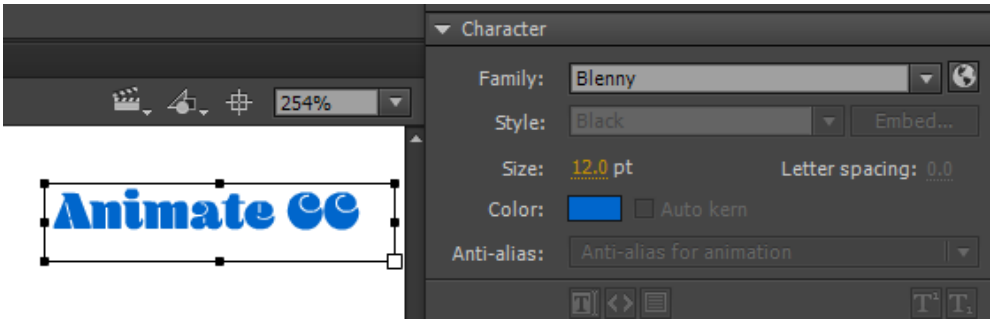


Fuente web seleccionada en el menú Familia



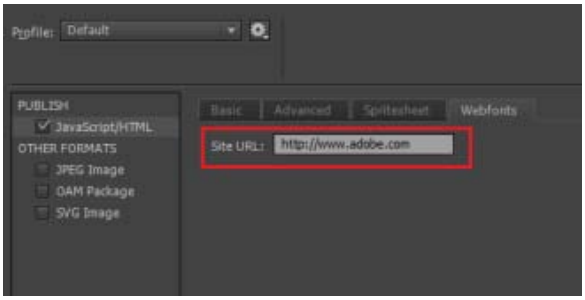
Fuente web seleccionada en el menú Fuente

6. Seleccione la fuente web añadida para usarla en su documento de HTML5 Canvas.



Usar la fuente seleccionada en el documento

7. Antes de publicar el contenido en la web, abra **Configuración de publicación**, haga clic en la ficha **Fuentes web** y especifique la dirección URL de la página en la que se hospedará el contenido de HTML5. Por ejemplo, www.adobe.com/es. También puede especificar varias direcciones URL separadas por coma.



Cuadro URL de fuente web en Configuración de publicación

Nota:

- El contenido alojado en una página que no sea la que ha configurado en su configuración de publicación no mostrará las fuentes web que haya utilizado.
- El resultado generado mediante la opción de TestMovie tiene únicamente fines de previsualización. Utilice la opción Archivo > Publicar para generar el resultado para la implementación final.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Líneas de tiempo y ActionScript

- Rutas absolutas
- Rutas relativas
- Utilización de rutas de destino absolutas y relativas
- Especificación de rutas de destino

Con ActionScript®, se puede controlar la línea de tiempo en tiempo de ejecución. Con ayuda de ActionScript, es posible crear interacción y agregar otras funcionalidades a los archivos FLA que no es posible conseguir únicamente con la línea de tiempo.

Nota:

en nuestra página web dispone de ayuda completa y actualizada. La aplicación no ha detectado ninguna conexión a Internet. Para leer la versión íntegra de este tema, haga clic en el vínculo siguiente o revise la ayuda completa en https://communities.adobe.com/en.html.

Con ActionScript®, se puede controlar la línea de tiempo en tiempo de ejecución. Con ayuda de ActionScript, es posible crear interacción y agregar otras funcionalidades a los archivos FLA que no es posible conseguir únicamente con la línea de tiempo.

Consulte los temas de líneas de tiempo y ActionScript en la ayuda en línea para saber más sobre el control de la línea de tiempo con ActionScript.

Rutas absolutas

Ir al principio

Una ruta absoluta comienza con el nombre del nivel en el que está cargado el documento y continúa a lo largo de la lista de visualización hasta que alcanza la instancia de destino. También puede utilizar el alias _root para hacer referencia a la línea de tiempo situada más arriba del nivel actual. Por ejemplo, una acción del clip de película california que hace referencia al clip de película oregon puede utilizar la ruta absoluta _root.westCoast.oregon.

El primer documento que se abre en Flash Player se carga en el nivel 0. Debe asignar a cada documento adicional que cargue un número de nivel. Si utiliza una referencia absoluta en ActionScript para hacer referencia a un documento cargado, utilice la sintaxis _level*X*, siendo *X* el número de nivel en el que está cargado el documento. Por ejemplo, el primer documento abierto en Flash Player se llama _level0; un documento cargado en el nivel 3 se llama _level3.

Para establecer comunicación entre documentos de niveles distintos, debe utilizar el nombre de nivel en la ruta de destino. El siguiente ejemplo muestra cómo se referiría la instancia portland a la instancia atlanta en un clip de película llamado georgia (georgia se encuentra al mismo nivel que oregon):

```
_level5.georgia.atlanta
```

Puede utilizar el alias _root para hacer referencia a la línea de tiempo principal del nivel actual. Para la línea de tiempo principal, el alias _root significa _level0 cuando se selecciona como destino desde un clip que también está en _level0. Para un documento cargado en _level5, _root equivale a _level5 cuando se establece como destino de un clip de película que también está en level 5. Por ejemplo, si los clips de película southcarolina y florida se cargan en el mismo nivel, una acción a la que se llama desde la instancia southcarolina podría utilizar la siguiente ruta absoluta para establecer como destino la instancia florida:

```
_root.eastCoast.florida
```

Rutas relativas

Ir al principio

Una ruta relativa depende de la relación entre la línea de tiempo de control y la línea de tiempo de destino. Las rutas relativas sólo pueden referirse a destinos que se encuentren dentro de su propio nivel de Flash Player. Por ejemplo, no puede utilizar una ruta relativa en una acción en _level0 que establece como destino una línea de tiempo en _level5.

En una ruta relativa, utilice la palabra clave this para hacer referencia a la línea de tiempo actual del nivel activo; utilice el alias _parent para indicar la línea de tiempo principal de la línea de tiempo actual. El alias _parent puede utilizarse repetidamente para subir un nivel en la jerarquía de clips de película dentro del mismo nivel de Flash Player. Por ejemplo, _parent._parent controla un clip de película dos niveles más arriba en la jerarquía. La línea de tiempo situada más arriba en cualquier nivel de Flash Player es la única línea de tiempo que no tiene definido el valor _parent.

Una acción de la línea de tiempo de la instancia charleston, situada un nivel por debajo de southcarolina, podría utilizar la ruta de destino siguiente para seleccionar la instancia southcarolina como destino:

```
_parent
```

Para especificar la instancia eastCoast (un nivel por encima) como destino desde una acción en charleston, podría utilizar la ruta relativa siguiente:

```
_parent._parent
```

Para especificar la instancia atlanta como destino desde una acción de la línea de tiempo de charleston, podría utilizar la ruta relativa siguiente:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Las rutas relativas son útiles para volver a utilizar scripts. Por ejemplo, podría adjuntar el siguiente script a un clip de película que aumenta el clip de película principal en un 150%:

```
onClipEvent (load) {    _parent._xscale
= 150;    _parent._yscale = 150;
}
```

Puede volver a utilizar este script adjuntándolo a cualquier instancia de clip de película.

Nota:

Flash Lite 1.0 y 1.1 sólo permiten adjuntar scripts a botones. En cambio, no permiten adjuntar scripts a los clips de película.

Tanto si se utiliza una ruta absoluta o relativa, una variable en una línea de tiempo o una propiedad de un objeto se identifica con un punto (.) seguido del nombre de la variable o la propiedad. Por ejemplo, la sentencia siguiente establece la variable name de la instancia form en el valor "Gilbert":

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

Utilización de rutas de destino absolutas y relativas

Ir al principio

Puede utilizar ActionScript para enviar mensajes desde una línea de tiempo a otra. La línea de tiempo que contiene la acción se denomina *línea de tiempo de control* y la línea de tiempo que recibe la acción se denomina *línea de tiempo de destino*. Por ejemplo, puede haber una acción en el último fotograma de una línea de tiempo que indique a otra línea de tiempo que se reproduzca. Para hacer referencia a una línea de tiempo de destino, debe utilizar una ruta de destino que indique la ubicación de un clip de película en la lista de visualización.

El siguiente ejemplo muestra la jerarquía del documento westCoast en el nivel 0, que contiene tres clips de película: california, oregon y washington. Cada uno de estos clips de película contiene a su vez dos clips de película.

```
_level0
        westCoast
                california
                        sanfrancisco
                        bakersfield
                oregon
                        portland
                        ashland
                washington
                        olympia
                        ellensburg
```

Al igual que en un servidor web, puede hacer referencia a cada línea de tiempo de Animate de dos maneras distintas: con una ruta absoluta o con una ruta relativa. La ruta absoluta de una instancia corresponde siempre a la ruta completa de un nombre de nivel, independientemente de qué línea de tiempo llame a la acción; por ejemplo, la ruta absoluta a la instancia california será _level0.westCoast.california. Una ruta relativa es diferente cuando se llama desde distintas ubicaciones; por ejemplo, la ruta relativa para california desde sanfrancisco es _parent, pero desdeportland, es _parent._parent.california.

Especificación de rutas de destino

Ir al principio

Para controlar un clip de película, archivo SWF cargado o un botón, es preciso especificar una ruta de destino. Ésta se puede especificar manualmente o con el cuadro de diálogo Insertar ruta de destino o mediante la creación de una expresión que dé como resultado una ruta de destino. Para especificar una ruta de destino de un clip de película o botón, debe asignar un nombre de instancia al clip de película o botón. Un documento cargado no requiere un nombre de instancia, puesto que se utiliza el número de nivel como nombre de instancia (por ejemplo, _level5).

Asignación de un nombre de instancia a un clip de película o botón

1. Seleccione un clip de película o un botón en el escenario.
2. Introduzca un nombre de instancia en el inspector de propiedades.

Especificación de una ruta de destino mediante el cuadro de diálogo Insertar ruta de destino

1. Seleccione la instancia de clip de película, de fotograma o de botón a la que desea asignar la acción.

   Ésta será la línea de tiempo de control.

2. En el panel Acciones (Ventana > Acciones), vaya a la caja de herramientas Acciones de la izquierda y seleccione una acción o un método que requiera una ruta de destino.

3. Haga clic en el cuadro o la ubicación del parámetro del script donde desea insertar la ruta de destino.
4. Haga clic en el botón Insertar ruta de destino situado encima del panel Script.
5. Seleccione Absoluto o Relativo para el modo de ruta de destino.
6. Seleccione un clip de película en la lista de visualización Insertar ruta de destino y haga clic en Aceptar.

Especificación manual de una ruta de destino

1. Seleccione la instancia de clip de película, de fotograma o de botón a la que desea asignar la acción.

   Ésta será la línea de tiempo de control.

2. En el panel Acciones (Ventana > Acciones), vaya a la caja de herramientas Acciones de la izquierda y seleccione una acción o un método que requiera una ruta de destino.
3. Haga clic en el cuadro o la ubicación del parámetro del script donde desea insertar la ruta de destino.
4. Introduzca una ruta de destino absoluta o relativa en el panel Acciones.

Utilización de una expresión como ruta de destino

1. Seleccione la instancia de clip de película, de fotograma o de botón a la que desea asignar la acción.

   Ésta será la línea de tiempo de control.

2. En el panel Acciones (Ventana > Acciones), vaya a la caja de herramientas Acciones de la izquierda y seleccione una acción o un método que requiera una ruta de destino.
3. Realice uno de los siguientes pasos:

   - Introduzca una expresión que dé como resultado una ruta de destino en un cuadro de parámetro.

   - Haga clic para colocar el punto de inserción en el script. A continuación, en la categoría Funciones de la caja de herramientas Acciones, haga doble clic en la función targetPath. La función targetPath convierte una referencia a un clip de película en una cadena.

   - Haga clic para colocar el punto de inserción en el script. A continuación, en la categoría Funciones de la caja de herramientas Acciones, seleccione la función eval. La función eval convierte una cadena en una referencia a un clip de película que puede utilizarse para llamar a métodos, como por ejemplo play.

     En el script siguiente se asigna el valor 1 a la variable i. A continuación, se utiliza la función eval para crear una referencia a una instancia de clip de película y se asigna a la variable x. La variable x es ahora una referencia a una instancia de clip de película y puede llamar a los métodos del objeto MovieClip.

     ```
     i = 1; x = eval("mc"+i); x.play(); // esto equivale a mc1.play();
     ```

     También puede utilizar la función eval para llamar a métodos directamente, como muestra el siguiente ejemplo:

     ```
     eval("mc" + i).play();
     ```

Adobe también recomienda

- Estructuración de archivos FLA
- Organización de código ActionScript en una aplicación

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajo con varias líneas de tiempo

- Varias líneas de tiempo y niveles
- Clips de película anidados y jerarquía principal-secundario

Varias líneas de tiempo y niveles

Ir al principio

Clips de película anidados y jerarquía principal-secundario

Ir al principio

Cuando se crea una instancia de clip de película en un documento de Animate, el clip tiene su propia línea de tiempo. Cada símbolo de clip de película tiene su propia línea de tiempo. La línea de tiempo del clip de película queda anidada dentro de la línea de tiempo principal del documento. También se puede anidar una instancia de clip de película en otro símbolo de clip de película.

Cuando se crea un clip de película en un documento de Animate, o si se anida dentro de otro clip de película, se convierte en elemento secundario de dicho documento o clip de película. Las relaciones entre los clips de película anidados son jerárquicas: las modificaciones que se realizan en el clip principal afectarán al clip secundario. La línea de tiempo raíz de cada nivel es el elemento principal de todos los clips de película de su nivel y, puesto que es la línea de tiempo situada más arriba, no tiene ningún elemento principal. En el panel Explorador de películas, puede ver la jerarquía de los clips de película anidados en un documento si selecciona Mostrar definiciones de símbolo en el menú del panel.

Para comprender la jerarquía de los clip de película, piense en la jerarquía de un ordenador: el disco duro tiene un directorio (o carpeta) raíz y subdirectorios. El directorio raíz es análogo a la línea de tiempo principal de un documento de Animate: es el nivel principal de todo lo demás. Los subdirectorios son análogos a los clips de película.

Puede utilizar la jerarquía de los clips de película de Animate para organizar los objetos relacionados. Por ejemplo, puede crear un documento de Animate de un coche que se mueve por el escenario. Utilice un símbolo de clip de película para representar el coche y establecer una interpolación de movimiento para moverlo a través del escenario.

Para añadir ruedas que giren, puede crear un clip de película de una rueda del coche y dos instancias de este clip de película, denominadas frontWheel y backWheel. A continuación, se pueden colocar las ruedas en la línea de tiempo del clip de película del coche, no en la línea de tiempo principal. Al ser instancias secundarias de car, frontWheel y backWheel se ven afectadas por los cambios realizados en car, lo que significa que se moverán con el coche a medida que éste se interpole a través del escenario.

Para hacer que ambas instancias de rueda giren, se debe establecer una interpolación de movimiento que gire el símbolo de rueda. Incluso después de haber cambiado frontWheel y backWheel, éstas seguirán viéndose afectadas por la interpolación del clip de película principal, car; las ruedas giran, pero también se mueven con el clip de película principal car por el escenario.

Adobe también recomienda

- Símbolos, instancias y activos de biblioteca

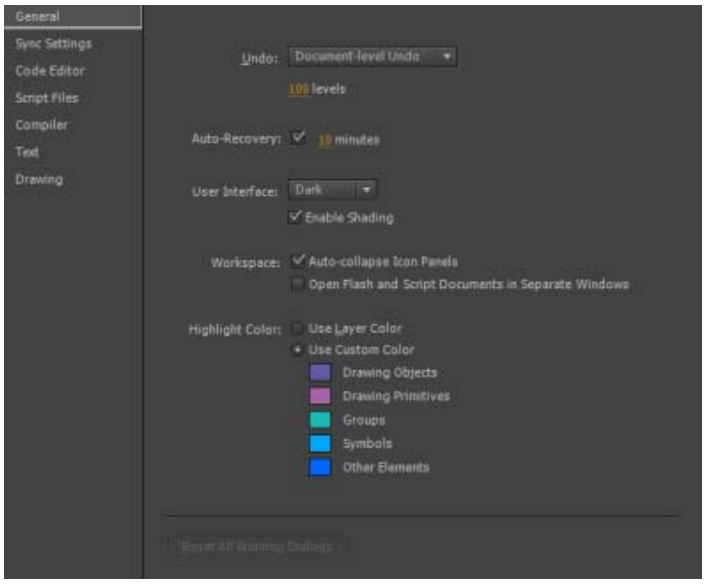
(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Configuración de preferencias en Flash

- Configuración de preferencias
- Preferencias generales
- Definición de las preferencias de Ajustes de sincronización
- Definición de las preferencias de editor de código
- Definición de preferencias de archivos de script
- Definición de preferencias del compilador
- Definición de Preferencias de texto
  Definición de preferencias de dibujo
  Restauración de todas las preferencias a los ajustes por defecto
-

Puede establecer las preferencias para las operaciones generales de la aplicación, las operaciones de edición, las operaciones de código y de compilador, la configuración de sincronización y las opciones de dibujo y de texto.



La categoría General en el cuadro de diálogo Preferencias.

Configuración de preferencias

Ir al principio

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh).
2. Haga una selección en la lista Categoría y elija las opciones correspondientes.

Preferencias generales

Ir al principio

Al iniciar

Permite especificar el documento que se abre al iniciar la aplicación.

Deshacer en documento o en objeto

La opción Deshacer en documento mantiene una única lista con todas las acciones del documento completo de Animate. Por otra parte, Deshacer en objeto mantiene listas independientes de las acciones para cada objeto del documento. Deshacer en objeto permite deshacer una acción en un objeto sin tener que deshacer las acciones de otros objetos que puede que se hayan modificado más recientemente que el objeto de destino.

Niveles de deshacer

Para establecer el número de niveles de deshacer y rehacer, introduzca un valor entre 2 y 300. Los niveles de deshacer requieren memoria; cuantos más niveles de deshacer utilice, más memoria del sistema se consumirá. El valor predeterminado es 100.

Recuperación automática

Si está activada esta opción (lo está de forma predeterminada), guarda una copia de cada archivo abierto en un intervalo especificado en la misma carpeta que los originales. Si no ha guardado el archivo aún, Animate guarda las copias en su carpeta Temp. Los nombres de archivo son los mismos que los originales con el prefijo “RECOVER_” incorporado delante del nombre. Si Animate se cierra inesperadamente, aparecerá un cuadro de diálogo para permitir que vuelva a abrir el archivo autorrecuperado. Si Animate se cierra normalmente, los archivos autorrecuperados se eliminan.

A partir de la versión de Animate CC de 2015, Animate no crea archivos de recuperación automática innecesarios. Solo se crea un archivo de recuperación automática si se modifica el documento tras la creación de los archivos de recuperación automática más recientes. El archivo de recuperación automática solo se elimina después de terminar una operación de guardado correctamente. Para evitar un bucle continuo de recuperación automática para recuperaciones de poca duración, se crea una instantánea de todos los archivos modificados después de la última recuperación automática en cada intervalo de la recuperación automática. El temporizador para la siguiente recuperación automática solo se inicia tras completar este proceso.

Interfaz de usuario

Seleccione el estilo preferido de la interfaz de usuario, entre Claro y Oscuro. Para aplicar sombreado a los elementos de la interfaz de usuario, seleccione Habilitar sombreado.

Espacio de trabajo

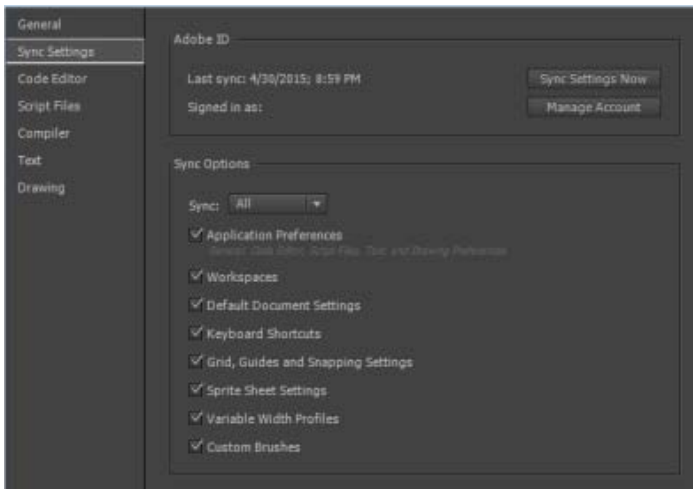
Para que los paneles en modo de icono se contraigan automáticamente cuando haga clic fuera de ellos, seleccione los paneles de icono para contraer de forma automática. Para abrir una ventana independiente cuando seleccione Control > Probar, seleccione Abrir Animate y documentos de scripts en ventanas independientes. La opción predeterminada es abrir la película de prueba en su propia ventana.

Color de resaltado

Para utilizar el color de contorno de una capa actual, seleccione un color del panel o elija Utilizar color capa.

Definición de las preferencias de Ajustes de sincronización Ir al principio

En la ficha Ajustes de sincronización puede especificar los ajustes para sincronizar Animate con su cuenta y bibliotecas Creative Cloud.



Ficha Ajustes de sincronización en el cuadro de diálogo Preferencias

ID de Adobe

Esta acción muestra el Adobe ID con el que ha iniciado sesión en su cuenta de Creative Cloud y la fecha y hora de la última sincronización con dicha cuenta.

- Para ver el perfil y la biblioteca Creative Cloud o iniciar sesión con un Adobe ID diferente, haga clic en Administrar cuenta.
- Para sincronizar la configuración, haga clic en Sincronizar configuración ahora.

Opciones de sincronización

Se muestran las opciones de sincronización establecidas entre Animate y su cuenta de Creative Cloud. Puede sincronizar las preferencias de la aplicación; los espacios de trabajo; la configuración predeterminada del documento; los métodos abreviados de teclado; la cuadrícula, las guías y configuración de ajuste; la configuración de la hoja de Sprite; los perfiles de anchura variable y los pinceles personalizados.

- **Sincronización**: para definir las preferencias de sincronización, seleccione entre Todo (sincronizar todos los ajustes), Personalizado (sincronizar los ajustes seleccionados de las opciones mostradas a continuación) o Desactivado (desactivar toda la sincronización).
- Para sincronizar la configuración con la configuración de Creative Cloud, haga clic en Sincronizar configuración ahora.

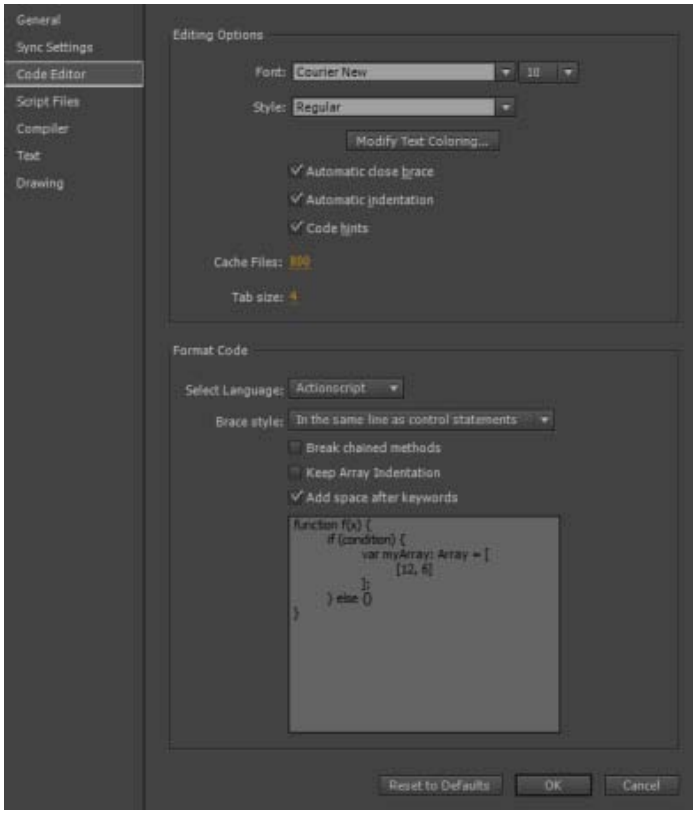
Para obtener más información sobre la sincronización de preferencias con Creative Cloud y en varios equipos, consulte Sincronización de preferencias de Animate con Creative Cloud

Para obtener más información sobre el trabajo con Bibliotecas Creative Cloud, consulte Bibliotecas Creative Cloud.

Definición de las preferencias de editor de código

Ir al principio

En la ficha Editor de código, puede definir cómo desea mostrar el código en Animate.



Ficha Editor de código en el cuadro de diálogo Preferencias

En **Opciones de edición**, puede cambiar los valores predeterminados para los siguientes elementos:

- **Fuente**: defina la fuente y el tamaño de la fuente.
- **Estilo**: elija entre normal, cursiva, negrita o negrita cursiva.
- **Modificar color de texto**: haga clic en este botón para definir el color del texto para el primer plano, el fondo, las palabras clave, los comentarios, los identificadores y las cadenas.
- **Llave automática de código**: activada de manera predeterminada. Todas las llaves de código están cerradas de forma predeterminada.
- **Sangría automática**: activada de manera predeterminada. Desactívela si no desea utilizar la sangría de código.
- **Sugerencias de código**: activadas de forma predeterminada. Anule la selección de la casilla de verificación si no desea que aparezcan sugerencias de código mientras escribe el código.
- **Archivos de caché**: establece el límite para los archivos de caché. El valor predeterminado es 800.
- **Tamaño de tabulación**: el tamaño predeterminado de la ficha Código se establece en 4. Especifique el valor al que desee cambiar el tamaño.

En **Asignación de formato al código**, puede definir las siguientes preferencias y comprobar el panel de vista previa para ver cómo se aplicará el cambio al código:

- **Lenguaje de script**: seleccione el lenguaje de script predeterminado como ActionScript o JavaScript. Aparece un código de muestra a medida que seleccione una opción.
- **Estilo de llaves**: seleccione el estilo preferido de llave, en la misma línea que las declaraciones de control, en una línea diferente o solamente las llaves de cierre en una línea diferente.
- **Romper métodos encadenados**: selecciónelo para mostrar líneas de código divididas de forma lógica.
- **Mantener sangrado de matriz**: selecciónelo para mantener los conjuntos sangrados lógicamente.
- **Mantener el espacio después de palabras clave**: esta opción está seleccionada de forma predeterminada. Cámbiela si no desea que haya un espacio después de cada palabra clave.

Definición de preferencias de archivos de script

Ir al principio

La ficha Archivos de script permite definir las opciones de importación de archivos de script:

Abrir: seleccione Codificación UTF-8 para abrir o importar con la codificación Unicode o bien Codificación predeterminada para abrir o importar con la codificación del lenguaje que utilice el sistema.

Volver a cargar archivos modificados: especifica lo que ocurre si se modifica, mueve o elimina un archivo de script. Seleccione Siempre, Nunca o Mensaje.

- Siempre: no se muestra ninguna advertencia y el archivo se vuelve a cargar automáticamente.
- Nunca: no se muestra ninguna advertencia y el archivo permanece en el estado actual.
- Mensaje (valor predeterminado): se muestra una advertencia y puede elegir si se vuelve a cargar el archivo.

Al crear aplicaciones que incluyen archivos de script externos, esta preferencia ayuda a evitar sobrescribir un script que haya modificado un miembro del equipo desde que abrió la aplicación o publicar la aplicación con versiones anteriores de scripts. Las advertencias permiten cerrar automáticamente un script y volver a abrir la versión modificada más actual.

Editor de clase: seleccione el editor para editar clases. Las opciones son Animate, Flash Builder o Solicitar.

Definición de preferencias del compilador

Ir al principio

La ficha Compilador en el cuadro de diálogo Preferencias permite definir las siguientes preferencias del compilador según el lenguaje que ha seleccionado. Puede buscar una ruta o un archivo SWC o especificar una nueva ruta:

- **Ruta de SDK**: la ruta de la carpeta que contiene bandeja, estructuras, biblioteca y otras carpetas.
- **Ruta de origen**: la ruta de las carpetas que contienen los archivos de clases de ActionScript.
- **Ruta de biblioteca**: la ruta de los archivos o de las carpetas SWC que contienen los archivos SWC.
- **Ruta de biblioteca externa**: la ruta de los archivos SWC utilizados como bibliotecas compartidas en tiempo de ejecución.

Definición de Preferencias de texto

Ir al principio

Puede especificar las siguientes preferencias para la visualización de texto en la ficha Texto:

- Fuente de asignación predeterminada
- Estilo
- Mostrar el idioma del nombre de fuente
- Mostrar vista previa de fuentes
- Tamaño de vista previa de fuentes

Definición de preferencias de dibujo

Ir al principio

Herramienta Pluma: permite configurar las opciones para la herramienta Pluma. Seleccione Mostrar vista previa de la pluma para obtener una vista previa de la línea que une el último punto en el que se ha hecho clic con la posición actual del puntero. Seleccione Mostrar puntos sólidos para mostrar los puntos de control como pequeños cuadrados rellenos en lugar de en forma de cuadrados vacíos. Seleccione Mostrar cursores de precisión para

mostrar un cursor en forma de cruz en lugar del icono de la herramienta Pluma cuando se utilice ésta. Esta opción permite ver con mayor facilidad el lugar exacto donde se hace clic.

Herramienta Hueso IK: Establecer punto de transformación automáticamente está seleccionado de forma predeterminada para la herramienta Hueso.

Conectar líneas: determina la distancia entre el extremo de la línea que se está dibujando y un segmento de línea existente para que el punto final se ajuste al punto más cercano de la otra línea. Este valor también controla el reconocimiento de líneas horizontales y verticales, es decir, hasta qué punto tiene que ser una línea horizontal o vertical para que Animate la convierta en una línea perfectamente horizontal o vertical. Si la opción Ajustar a objetos está activada, este valor controla la distancia a la que deben estar los objetos para ajustarlos entre sí.

Suavizar curvas: especifica la cantidad de suavizado aplicado a las líneas curvas dibujadas con la herramienta Lápiz cuando el modo de dibujo se define en Enderezar o Suavizar. (Es más fácil volver a dar forma a las curvas más suaves, aunque las curvas menos suaves reproducen más fielmente los trazos de la línea original.)

nota: para suavizar más los segmentos curvos existentes, utilice Modificar > Forma > Suavizar y Modificar > Forma > Optimizar.

Reconocer líneas: define lo recto que debe dibujarse un segmento de línea con la herramienta Lápiz para que Animate lo reconozca como línea recta y lo haga completamente recto. Si la opción Reconocer líneas está desactivada mientras dibuja, enderece las líneas más adelante. Para ello, seleccione uno o varios segmentos y elija Modificar > Forma > Enderezar.

Reconocer formas: controla la precisión con que deben dibujarse los círculos, óvalos, cuadrados, rectángulos y arcos de 90° y 180° para que se reconozcan como formas geométricas y Flash los rehaga con más precisión. Las opciones son Desactivado, Estricto, Normal y Tolerante. Estricto necesita que la forma se dibuje casi derecha; Tolerante especifica que la forma puede ser desigual y Animate la redibujará. Si la opción Reconocer formas está desactivada mientras dibuja, enderece las líneas más adelante. Para ello, seleccione una o varias formas (por ejemplo, segmentos de línea conectados) y seleccione Modificar > Forma > Enderezar.

Precisión de clic: especifica la distancia entre un elemento y el puntero para que Animate reconozca el elemento.

Restauración de todas las preferencias a los ajustes por defecto

Ir al principio

- En el cuadro de diálogo Preferencias, haga clic en Restaurar valores predeterminados o mantenga presionada las teclas Control + Alt + Mayús (Windows) o Comando + Opción + Mayús (Mac OS) al iniciar Animate.

Adobe también recomienda

- Preferencias de dibujo
- Modificación del aspecto de la línea de tiempo
- Línea de tiempo
- Preferencias de la herramienta Pluma
- Opciones de importación de objetos de Illustrator
- Preferencias de importación de archivos de Photoshop

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Utilización de los paneles de edición de Animate

- Paneles de edición de Animate
- El inspector de propiedades
- Panel Biblioteca
- Panel Acciones
- Utilización del explorador de películas
- Componentes de Animate y el panel Componentes
- Panel Servicios Web

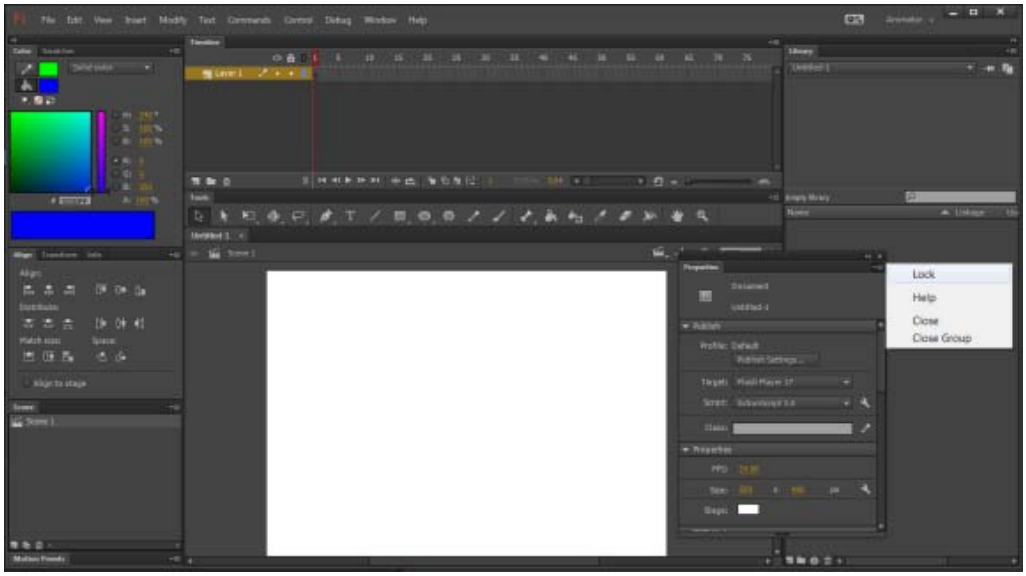
Vídeos y tutoriales

- Vídeo: The Panels (Los paneles, en inglés) (Duración: 11:15, Peachpit.com)

Paneles de edición de Animate

Ir al principio

Los paneles de edición en el espacio de trabajo de Animate disponen de controles de edición y publicación que puede organizar según sus preferencias. También puede arrastrar cualquier panel fuera de su lugar, cambiar su tamaño y colocarlo en cualquier lugar de la pantalla para facilitar el acceso al mismo. Los menús de flotantes de Animate también disponen de una opción para bloquear el panel en cualquier lugar concreto en la pantalla para que no se mueva si lo arrastra accidentalmente mientras trabaja.



Paneles de Animate con la opción de bloqueo

El inspector de propiedades

Ir al principio

El inspector de propiedades facilita el acceso a los atributos más utilizados de la selección actual, ya sea en el escenario o en la línea de tiempo. Puede modificar los atributos del objeto o documento en el inspector de propiedades sin acceder a los menús o paneles que contienen estos atributos.

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

Para mostrar el inspector de propiedades, seleccione Ventana > Propiedades, o presione Control+F3 (Windows) o Comando+F3 (Macintosh).

Panel Biblioteca

Ir al principio

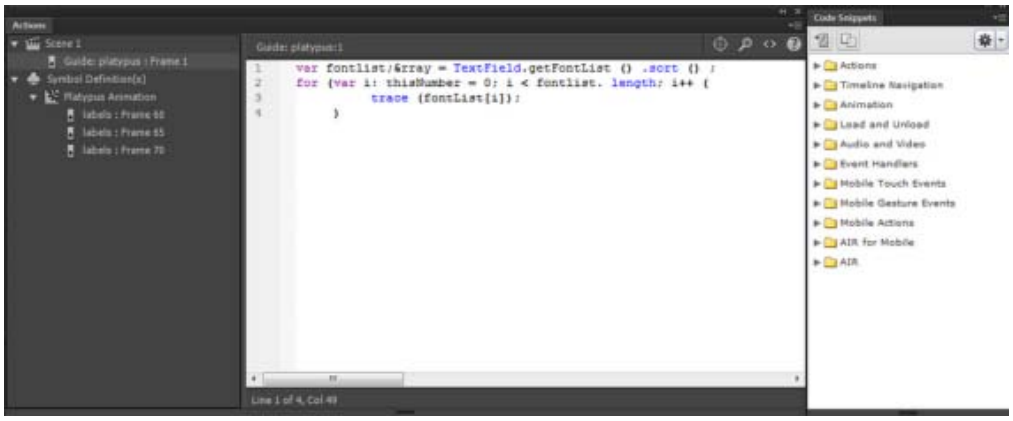
El panel Biblioteca (Ventana > Biblioteca) es donde se guardan y organizan los símbolos creados en Animate, además de archivos importados tales como gráficos de imágenes de mapa de bits, archivos de sonido y clips de vídeo. El panel Biblioteca permite organizar elementos de biblioteca en carpetas, consultar con qué frecuencia se utiliza un elemento en un documento y ordenar los elementos por nombre, tipo, fecha, número de usos o el identificador de vinculación de ActionScript®. Por ejemplo, cuando se importa un archivo GIF animado en la biblioteca, se crea una carpeta denominada GIF en la carpeta raíz, en la que se coloca el archivo. También puede realizar búsquedas en el panel Biblioteca si escribe un nombre de símbolo o nombre de vinculación en el campo de búsqueda y define propiedades en las selecciones de la mayoría de objetos múltiples.

El panel Biblioteca con un clip de audio seleccionado

Panel Acciones

Ir al principio

El panel Acciones permite crear y editar código ActionScript para un objeto o fotograma. El panel Acciones se activa cuando se selecciona una instancia de un fotograma, botón o clip de película. El título del panel Acciones cambia a Acciones - Botón, Acciones - Clip de película o Acciones - Fotograma, según el elemento que esté seleccionado.



El panel Acciones muestra una acción stop() de un fotograma.

Para mostrar el panel Acciones, seleccione Ventana > Acciones o presione F9.

Utilización del explorador de películas

Ir al principio

El Explorador de películas permite ver y organizar el contenido de un documento, así como seleccionar los elementos del documento para su modificación. Contiene una lista donde aparecen los elementos utilizados, organizados en una estructura de árbol jerárquica por la que se puede desplazar.

Utilice el Explorador de películas para realizar las siguientes acciones:

- Filtrar las categorías de los elementos del documento que aparecerán en el Explorador de películas.
- Mostrar las categorías seleccionadas como escenas, definiciones de símbolos o de ambas maneras.
- Expandir y contraer el árbol de navegación.
- Buscar un elemento en un documento por su nombre.
- Familiarizarse con la estructura de un documento de Animate creado por otro desarrollador.
- Buscar todas las instancias de un determinado símbolo o acción.
- Imprimir la lista de visualización navegable que muestra el explorador de películas.

El Explorador de películas tiene un menú Panel y un menú contextual con opciones que permiten realizar operaciones con los elementos seleccionados o modificar el aspecto del Explorador de películas. Una marca de verificación con un triángulo debajo en el panel Explorador de películas indica el menú Panel.

Nota:

el explorador de películas tiene funciones un tanto diferentes si trabaja con pantallas.

Visualización del explorador de películas

- Seleccione Ventana > Explorador de películas.

Filtrado de categorías de elementos que aparecen en el Explorador de películas

- Para mostrar texto, símbolos, ActionScript, archivos importados o fotogramas y capas, haga clic en uno o varios botones de filtrado situados a la derecha de la opción Mostrar. Para personalizar qué elementos desea ver, haga clic en el botón Personalizar. Seleccione las opciones que desee del área Mostrar del cuadro de diálogo Configuración del Explorador de películas para ver estos elementos.
- Para mostrar elementos en las escenas, seleccione Mostrar elementos de película del menú Panel del Explorador de películas.
- Para mostrar información sobre los símbolos, seleccione Mostrar definiciones de símbolo del menú Panel del Explorador de películas.

  nota: las opciones Elementos de película y Definiciones de símbolos se pueden activar al mismo tiempo.

Búsqueda de un elemento mediante el cuadro Buscar

- En el cuadro Buscar, introduzca el nombre del elemento, el nombre de la fuente, la cadena de ActionScript o el número de fotograma. La función Buscar busca en todos los elementos que muestra el explorador de películas.

Selección de un elemento del explorador de películas

- Haga clic en el elemento del árbol de navegación. Haga clic con la tecla Mayús presionada para seleccionar varios elementos.

  La ruta completa del elemento seleccionado aparecerá en la parte inferior del explorador de películas. Al seleccionar una escena del explorador de películas, aparecerá el primer fotograma de dicha escena en el escenario. Al seleccionar un elemento del explorador de películas, se seleccionará dicho elemento en el escenario, siempre que la capa que contiene ese elemento no esté bloqueada.

Utilización de los comandos del menú contextual o del menú Panel del Explorador de películas

1. Realice uno de los siguientes pasos:
   - Para ver el menú Panel, haga clic en el control del menú Panel del Explorador de películas.
   - Para acceder al menú contextual, haga clic con el botón derecho (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en un elemento del árbol de navegación del explorador de películas.
2. Seleccione una opción del menú:

   Ir a ubicación

   Se desplaza a la capa, escena o fotograma del documento que se haya seleccionado.

   Ir a definición de símbolo

   Se desplaza a la definición del símbolo seleccionado en el área Elementos de película del Explorador de

películas. La definición de símbolo muestra todos los archivos asociados con el símbolo. (Es necesario haber seleccionado la opción Mostrar definiciones de símbolo. Consulte su definición en esta lista).

Seleccionar instancias de símbolo

Se desplaza a la escena que contiene las instancias del símbolo seleccionado en el área Definiciones de símbolos del Explorador de películas. Es necesario haber seleccionado la opción Mostrar elementos de película.

Mostrar en la biblioteca

Resalta el símbolo seleccionado en la biblioteca del documento. (Animate abre el panel Biblioteca si no se encuentra visible.)

Cambiar nombre

Permite introducir un nuevo nombre para el elemento seleccionado.

Editar en contexto

Permite editar un símbolo seleccionado en el escenario.

Editar en nueva ventana

Permite editar un símbolo seleccionado en una ventana nueva.

Mostrar elementos de película

Muestra los elementos del documento, organizados en escenas.

Mostrar definiciones de símbolo

Muestra todos los elementos asociados con un símbolo.

Copiar todo el texto en el portapapeles

Copia el texto seleccionado en el portapapeles. Para pasarle el corrector ortográfico o modificarlo, pegue el texto en un editor de texto externo.

Cortar, Copiar, Pegar y Borrar

Permiten realizar estas conocidas funciones con el elemento seleccionado. Al modificar un elemento en la lista de visualización, también se modifica el elemento correspondiente en el documento.

Expandir rama

Expande la rama del árbol de navegación correspondiente al elemento seleccionado.

Contraer rama

Contrae la rama del árbol de navegación correspondiente al elemento seleccionado.

Contraer otros

Contrae las ramas del árbol de navegación que no contienen el elemento seleccionado.

Imprimir

Imprime la lista de visualización jerárquica que muestra el Explorador de películas.

Componentes de Animate y el panel Componentes

Ir al principio

En Animate, un componente es un módulo empaquetado y reutilizable que añade funciones concretas a un documento de Animate. Los componentes pueden incluir gráficos y código. Por ello, están preconfigurados para poder incluirlos fácilmente en los proyectos de Animate. Por ejemplo, un componente puede ser un botón de opción, un cuadro de diálogo, una barra de precarga o incluso un objeto que no tenga ningún gráfico, como un temporizador, una utilidad de conexión de servidor o un analizador XML personalizado.

Si no tiene mucha experiencia escribiendo ActionScript, puede añadir componentes a un documento, definir sus parámetros en el inspector de propiedades o en el inspector de componentes y utilizar el panel Comportamientos para gestionar los eventos. Por ejemplo, puede asociar un comportamiento Ir a página web a un componente Button para que abra una URL en un navegador Web cuando se haga clic en un botón sin escribir ni una línea de código ActionScript.

Si es un programador que desea crear aplicaciones más sólidas, puede crear componentes de forma dinámica, utilizar ActionScript para establecer propiedades y llamar a métodos en tiempo de ejecución, así como utilizar el detector de eventos para controlar los eventos.

Inserción de un componente desde el panel Componentes

Cuando se añade por primera vez un componente a un documento, Animate lo importa como clip de película en el panel Biblioteca. También puede arrastrar un componente desde el panel Componentes directamente al panel Biblioteca y, después, añadir una instancia al escenario. En cualquier caso, se debe añadir un componente a la biblioteca para poder acceder a los elementos de sus clases.

1. Seleccione Ventana > panel Componentes.
2. Seleccione una instancia de un componente en el panel Componentes y arrástrela hasta el escenario o el panel Biblioteca. Una vez añadido el componente a la biblioteca, puede arrastrar varias instancias al escenario.

3. Configure el componente según sus necesidades desde el inspector de propiedades o el inspector de componentes. Para obtener más información sobre los parámetros utilizados por los componentes, consulte la documentación correspondiente de la versión de ActionScript que esté utilizando en el documento de Animate.

Introducción de parámetros de componentes desde el inspector de componentes

1. Seleccione Ventana > Inspector de componentes.
2. Seleccione una instancia de componente en el escenario.
3. Haga clic en la ficha Parámetros e introduzca valores para cualquiera de los parámetros que aparecen.

Panel Servicios Web

Ir al principio

En el panel Servicios Web (Ventana > Otros paneles > Servicios Web) puede consultar la lista de servicios, actualizar los servicios y añadir o eliminar servicios web. Cuando se añade un servicio web a este panel, queda a disposición de cualquier aplicación.

Puede utilizar este panel para actualizar todos los servicios que en él figuran haciendo clic en el botón Actualizar servicios web. Si no desea utilizar el escenario y prefiere escribir código ActionScript para la capa de conectividad de la aplicación, el panel Servicios Web le permite gestionar sus servicios web.

Para obtener información más detallada sobre el panel Servicios Web, consulte www.adobe.com/go/learn_fl_web_services_es.

Adobe también recomienda

- Trabajo con bibliotecas
- Información general sobre el panel Acciones
- Información general sobre la ventana Script
- Componentes de ActionScript 3.0

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Capas de la línea de tiempo

- Creación y organización de capas
- Visualización de capas y carpetas de capas
- (Solo Animate CC) Configuración de propiedades en varias capas

Creación y organización de capas

Ir al principio

Las capas ayudan a organizar las ilustraciones de los documentos. Los objetos de una capa pueden dibujarse y editarse sin que afecten a objetos de otras capas. En las zonas del escenario en las que no hay nada en una capa, pueden verse a través de ella las capas situadas debajo.

Para dibujar, pintar o modificar una capa o una carpeta, primero se debe seleccionar en la línea de tiempo para activarla. Un icono con forma de lápiz junto a una capa o carpeta de la línea de tiempo indica que la capa o carpeta está activa. Sólo puede haber una capa activa en cada momento (aunque se pueda seleccionar más de una capa a la vez).

Cuando se crea un documento de Animate CC (anteriormente Flash Professional CC), contiene una sola capa. Para organizar las ilustraciones, animaciones y los demás elementos del documento, añada más capas. Asimismo, es posible ocultar, bloquear o reordenar capas. El número de capas que pueden crearse sólo está limitado por la memoria del equipo. Las capas no aumentan el tamaño del archivo SWF publicado. Sólo los objetos que se ubican en las capas aumentan el tamaño del archivo.

Para organizar y gestionar las capas, cree carpetas y coloque en ellas las capas. Las carpetas de capas se pueden expandir o contraer en la línea de tiempo sin que ello afecte a lo que se muestra en el escenario. Utilice capas o carpetas distintas para los archivos de sonido, ActionScript, etiquetas de fotogramas y comentarios de fotogramas. De este modo encontrará estos elementos con mayor facilidad cuando tenga que editarlos.

Para ayudar a crear efectos sofisticados, utilice capas de guía especiales para facilitar el dibujo y la edición y crear capas de máscara.

Existen cinco tipos de capas que se pueden utilizar en Animate:

- Las capas normales contienen la mayor parte de las ilustraciones en un archivo FLA.
- Las capas de máscara incluyen objetos utilizados como máscaras para ocultar partes seleccionadas de capas bajo las mismas. Para obtener más información, consulte Uso de capas de máscara.
- Las capas enmascaradas son las que se encuentran bajo una capa de máscara que se asocia a la capa de máscara. Sólo está visible la parte de la capa de máscara revelada por la máscara. Para obtener más información, consulte Uso de capas de máscara.
- Las capas de guía contienen trazos que se pueden utilizar para guiar la disposición de los objetos en las demás capas o el movimiento de las animaciones de interpolaciones clásicas en otras capas. Para obtener más información, consulte Capas de guía y Creación de interpolación clásica de movimiento a lo largo de un trazado.
- Las capas de guía se asocian a una capa de guía. Los objetos de la capa guiada se pueden organizar o animar a lo largo de trazos en la capa de guía. Las capas guiadas pueden incluir ilustraciones estáticas e interpolaciones clásicas, pero no interpolaciones de movimiento.

- Las capas de interpolación de movimiento contienen objetos animados con interpolaciones de movimiento. Para obtener más información, consulte Animación interpolada.
- Las capas de esqueleto contienen objetos con huesos de cinemática inversa asociados. Para obtener más información, consulte Uso de la herramienta Hueso para la animación de cinemática inversa.

Las capas de guía, enmascaradas, de máscara y normales pueden contener interpolaciones de movimiento o huesos de cinemática inversa. Si estos elementos se encuentran en una de estas capas, existen limitaciones de los tipos de contenido que se pueden añadir a la capa. Para obtener más información, consulte Interpolaciones de movimiento y Uso de la herramienta Hueso para la animación de cinemática inversa.

Creación de capas

Cuando se crea una capa, ésta aparece sobre la capa seleccionada. La capa recién creada se convierte en la capa activa.

- Realice uno de los siguientes pasos:
  - Haga clic en el botón Nueva capa situado en la parte inferior de la línea de tiempo.
  - Seleccione Insertar > Línea de tiempo > Capa.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en un nombre de capa de la línea de tiempo y elija Insertar capa en el menú contextual.

Creación de carpetas de capas

- Realice uno de los siguientes pasos:
  - Seleccione una capa o una carpeta en la línea de tiempo y seleccione Insertar > Línea de tiempo > Carpeta de capas.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en un nombre de capa de la línea de tiempo y elija Insertar carpeta en el menú contextual. La nueva carpeta aparece encima de la capa o carpeta seleccionada.
  - Haga clic en el icono Nueva carpeta situado en la parte inferior de la línea de tiempo. La nueva carpeta aparece encima de la capa o carpeta seleccionada.

Organización de capas y carpetas de capas

Para organizar un documento, cambie el orden de las capas y carpetas en la línea de tiempo.

Las carpetas de capas facilitan la organización del flujo de trabajo, ya que permiten colocar las capas en una estructura de árbol. Para ver las capas que contiene una carpeta sin modificar las que están visibles en el escenario, expanda o contraiga la carpeta. Las carpetas pueden contener capas y otras carpetas, lo que permite organizar las capas de una manera muy parecida a como se organizan los archivos del equipo.

Los controles de capa de la línea de tiempo afectan a todas las capas de una carpeta. Por ejemplo, al bloquear la carpeta de una capa, se bloquean todas las capas de dicha carpeta.

- Para situar una capa o una carpeta de capas en otra carpeta, arrastre el nombre de la capa o la carpeta hasta el nombre de la carpeta de capas de destino.
- Para cambiar el orden de las capas o carpetas, arrastre hasta la posición adecuada una o varias capas o carpetas en la línea de tiempo.
- Para expandir o contraer una carpeta, haga clic en el triángulo situado a la izquierda de su nombre.
- Para expandir o contraer todas las carpetas, haga clic con el botón derecho (Windows) o la tecla Control (Macintosh) presionada y seleccione Expandir todas las carpetas o Contraer todas las carpetas.

Cambio del nombre de una capa o carpeta

De forma predeterminada, las capas nuevas reciben el nombre según el orden en el que se han creado: Capa 1, Capa 2, etcétera. Para expresar mejor su contenido, cambie el nombre de las capas.

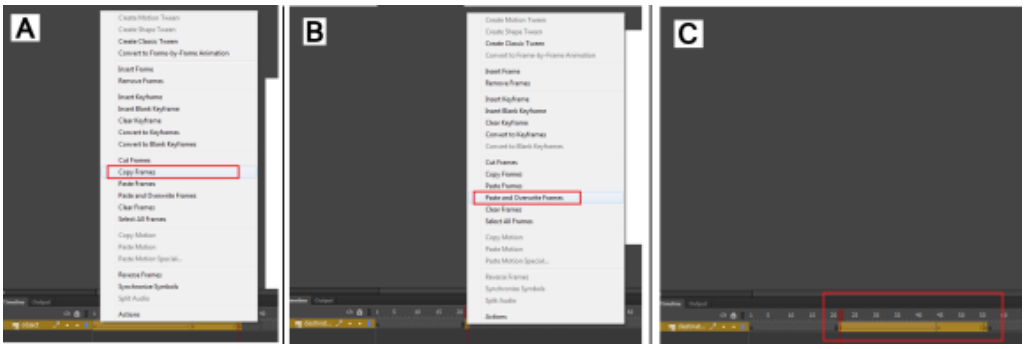
- Realice uno de los siguientes pasos:
    - Haga doble clic en el nombre de la capa o carpeta de la línea de tiempo e introduzca un nombre nuevo.
    - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el nombre de la capa o carpeta y elija Propiedades en el menú contextual. Escriba el nombre nuevo en el cuadro Nombre y haga clic en Aceptar.
    - Seleccione la capa o la carpeta en la línea de tiempo y elija Modificar > Línea de tiempo > Propiedades de capa. Escriba el nombre nuevo en el cuadro Nombre y haga clic en Aceptar.

Selección de una capa o carpeta

- Realice uno de los siguientes pasos:
    - Haga clic en el nombre de una capa o carpeta en la línea de tiempo.
    - Haga clic en cualquier fotograma en la línea de tiempo de la capa para seleccionarla.
    - En el escenario, seleccione un objeto ubicado en la capa para seleccionarla.
    - Para seleccionar capas o carpetas contiguas, con la tecla Mayús presionada, haga clic en los nombres correspondientes en la línea de tiempo.
    - Para seleccionar capas o carpetas no contiguas, con la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) presionada, haga clic en los nombres correspondientes en la línea de tiempo.

Copiar fotogramas desde una sola capa

1. Selección de un intervalo de fotogramas en una capa. Para seleccionar la capa completa, haga clic en el nombre de la capa en la línea de tiempo.
2. Seleccione Edición > Línea de tiempo > Copiar fotogramas.
3. Haga clic en el fotograma en el que quiera empezar a pegar y seleccione Edición > Línea de tiempo > Pegar fotogramas. Para pegar y sustituir el número exacto de fotogramas copiados en la línea de tiempo de destino, utilice la función Pegar y sobrescribir fotogramas.



Flujo de trabajo de pegar y sobrescribir fotogramas

A. Seleccione fotogramas y cópielos. **B.** Haga clic con el botón derecho en el fotograma en el que desee pegar y seleccione Pegar y sobrescribir fotogramas. **C.** Los fotogramas pegados sobrescriben el número exacto de fotogramas en la línea de tiempo.

Copiar fotogramas desde una carpeta de capas

1. Para seleccionar la carpeta completa, contráigala (haga clic en el triángulo situado a la izquierda de su nombre en la línea de tiempo) y haga clic en el nombre.
2. Seleccione Edición > Línea de tiempo > Copiar fotogramas.
3. Para crear una carpeta, seleccione Insertar > Línea de tiempo > Carpeta de capas.
4. Haga clic en la nueva carpeta y seleccione Edición > Línea de tiempo > Pegar fotogramas.

Eliminación de una capa o carpeta

1. Para seleccionar la capa o carpeta, haga clic en su nombre en la línea de tiempo o en cualquier fotograma de la capa.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Haga clic en el botón Eliminar capa en la línea de tiempo.
    - Arrastre la capa o carpeta hasta el botón Eliminar capa.
    - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el nombre de la capa o carpeta y elija Eliminar capa en el menú contextual.

      nota: al eliminar una carpeta de capas, también se eliminan todas las capas ubicadas en ella y el contenido correspondiente.

Bloqueo o desbloqueo de una o varias capas o carpetas

- Para bloquear una capa o carpeta, haga clic en la columna Bloquear situada a la derecha del nombre. Para desbloquear la capa o carpeta, haga clic de nuevo en la columna Bloquear.
- Para bloquear todas las capas y carpetas, haga clic en el icono del candado. Para desbloquear todas las capas y carpetas, vuelva a hacer clic.
- Para bloquear o desbloquear varias capas o carpetas, arrastre el puntero por la columna Bloquear.
- Para bloquear todas las *demás* capas o carpetas, con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada, haga clic en la columna Bloquear situada a la derecha del nombre de una capa o carpeta. Para desbloquear todas las capas o carpetas, haga clic de nuevo en la columna Bloquear con la tecla Alt u Opción presionada.

Copiar y pegar capas (sólo CS5.5)

Puede copiar todas las capas y carpetas de capas de la línea de tiempo y pegarlas en la misma línea de tiempo o en otras. Es posible copiar cualquier tipo de capa.

Cuando se copian y pegan capas, la estructura de carpetas de capas de las capas copiadas no varía.

1. Seleccione una o varias capas en la línea de tiempo haciendo clic en el nombre de capa. Haga clic en capas contiguas con la tecla Mayús. presionada. Si presiona la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y hace clic, seleccionará capas no contiguas.

2. Elija Edición > Línea de tiempo >Copiar capas o Cortar capas. También puede hacer clic con el botón derecho del ratón en las capas y elegir Copiar capas o Cortar capas en el menú contextual.

3. En la línea de tiempo en la que quiera pegar, seleccione la capa inmediatamente inferior a la que quiere usar para insertar las capas pegadas.

4. Seleccione Edición > Línea de tiempo > Pegar capas.

Las capas aparecerán en la línea de tiempo por encima de la capa seleccionada. Si ha seleccionado una carpeta de capas, las capas pegadas aparecerán dentro de la carpeta.

Para pegar una capa en una capa de máscara o capa de guías, primero debe seleccionar una capa debajo de la máscara o guía y, después, pegar. No se pueden pegar capas de máscara, de guías ni carpetas de capas debajo de una capa de máscara o de guías.

También puede duplicar capas si selecciona una capa y elige Edición > Línea de tiempo >Duplicar capas. Las nuevas capas incorporarán la palabra “copia” en el nombre de capa.

Visualización de capas y carpetas de capas

Ir al principio

Cómo mostrar u ocultar una capa o carpeta

Una X de color rojo junto al nombre de la capa o de la carpeta en la línea de tiempo indica que está oculta. En la configuración de publicación, puede elegir si se incluirán capas ocultas al publicar un archivo SWF.

- Para ocultar una capa o carpeta, haga clic en la columna Ojo a la derecha del nombre de la capa o carpeta en la línea de tiempo. Para mostrar la capa o carpeta, haga clic de nuevo.

- Para ocultar todas las capas y carpetas en la línea de tiempo, haga clic en el icono Ojo. Para mostrar todas las capas y carpetas, vuelva a hacer clic en el icono.

- Para mostrar u ocultar varias capas o carpetas, arrastre el puntero por la columna Ojo.

- Para ocultar todas las capas y carpetas salvo la capa o carpeta actual, con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada, haga clic en la columna Ojo situada a la derecha del nombre de una capa o carpeta. Para mostrar todas las capas y carpetas, haga clic de nuevo con la tecla Alt u Opción presionada.

Visualización del contenido de una capa como contorno

Para distinguir a qué capa pertenece un objeto, puede mostrar todos los objetos de una capa con contornos coloreados.

- Para mostrar todos los objetos de una capa como contornos, haga clic en la columna de contorno correspondiente, a la derecha del nombre de capa. Para desactivar la visualización de los contornos, vuelva a hacer clic en dicha columna.
- Para mostrar los objetos de las capas como contornos, haga clic en el icono del contorno. Para desactivar la visualización de contornos en todas las capas, haga clic de nuevo.
- Para mostrar los objetos de todas las capas *salvo* la capa actual como contornos, con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada, haga clic en la columna de contorno, a la derecha del nombre de una capa. Para desactivar la visualización de contornos para todas las capas, haga clic de nuevo con la tecla Alt u Opción, presionada.

Cambio del color de contorno de una capa

1. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Haga doble clic en el icono de la capa (el icono a la izquierda del nombre de la capa) en la línea de tiempo.
    - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el nombre de la capa y elija Propiedades en el menú contextual.
    - Seleccione la capa en la línea de tiempo y seleccione Modificar > Línea de tiempo > Propiedades de capa.
2. En el cuadro de diálogo Propiedades de capa, haga clic en el cuadro Color de contorno, seleccione un nuevo color y haga clic en Aceptar.

Nota:

los trazados de movimiento de la capa también utilizan el color del contorno de la capa.

(Solo Animate CC) Configuración de propiedades en varias capas

Ir al principio

1. En Animate CC, cree un archivo FLA o abra uno existente.
2. Si aún no lo ha hecho, añada al menos dos capas.
3. Seleccione las capas cuyas propiedades quiera modificar, haga clic con el botón derecho del ratón y seleccione Propiedades.
4. En el cuadro de diálogo Propiedades de capa, modifique las propiedades que desee.
5. Haga clic en Aceptar

Cómo mostrar u ocultar una capa o carpeta

Una X de color rojo junto al nombre de la capa o de la carpeta en la línea de tiempo indica que está oculta. En la configuración de publicación, puede elegir si se incluirán capas ocultas al publicar un archivo SWF.

- Para ocultar una capa o carpeta, haga clic en la columna Ojo a la derecha del nombre de la capa o carpeta en la línea de tiempo. Para mostrar la capa o carpeta, haga clic de nuevo.
- Para ocultar todas las capas y carpetas en la línea de tiempo, haga clic en el icono Ojo. Para mostrar todas las capas y carpetas, vuelva a hacer clic en el icono.
- Para mostrar u ocultar varias capas o carpetas, arrastre el puntero por la columna Ojo.
- Para ocultar todas las capas y carpetas salvo la capa o carpeta actual, con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada, haga clic en la columna Ojo situada a la derecha del nombre de una capa o carpeta. Para mostrar todas las capas y carpetas, haga clic de nuevo con la tecla Alt u Opción presionada.

Visualización del contenido de una capa como contorno

Para distinguir a qué capa pertenece un objeto, puede mostrar todos los objetos de una capa con contornos coloreados.

- Para mostrar todos los objetos de una capa como contornos, haga clic en la columna de contorno correspondiente, a la derecha del nombre de capa. Para desactivar la visualización de los contornos, vuelva a hacer clic en dicha columna.
- Para mostrar los objetos de las capas como contornos, haga clic en el icono del contorno. Para desactivar la visualización de contornos en todas las capas, haga clic de nuevo.
- Para mostrar los objetos de todas las capas *salvo* la capa actual como contornos, con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada, haga clic en la columna de contorno, a la derecha del nombre de una capa. Para desactivar la visualización de contornos para todas las capas, haga clic de nuevo con la tecla Alt u Opción, presionada.

Cambio del color de contorno de una capa

1. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Haga doble clic en el icono de la capa (el icono a la izquierda del nombre de la capa) en la línea de tiempo.
    - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el nombre de la capa y elija Propiedades en el menú contextual.
    - Seleccione la capa en la línea de tiempo y seleccione Modificar > Línea de tiempo > Propiedades de capa.
2. En el cuadro de diálogo Propiedades de capa, haga clic en el cuadro Color de contorno, seleccione un nuevo color y haga clic en Aceptar.

Nota:

los trazados de movimiento de la capa también utilizan el color del contorno de la capa.

Adobe también recomienda

- Modificación del aspecto de la línea de tiempo

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Crear una hoja de Sprite

Creación de hojas de Sprite

Una hoja de Sprite es un archivo de imagen de mapa de bits que contiene varios gráficos de menor tamaño dispuestos como una cuadrícula en mosaico. Mediante la compilación de varios gráficos en un solo archivo, Animate y otras aplicaciones pueden utilizar los gráficos teniendo que cargar solamente un archivo. Esta eficacia de carga puede resultar muy útil en situaciones como desarrollo de juegos, donde el rendimiento es una clave importante.

Una hoja de Sprite con los sprites en una animación fotograma a fotograma.

Es posible crear una hoja de Sprite a partir de una selección de cualquier combinación de clips de película, símbolos de botón, símbolos gráficos o mapas de bits. Puede seleccionar elementos en el panel Biblioteca o en el escenario, pero no en ambos a la vez. Cada mapa de bits y cada fotograma de los símbolos seleccionados aparecerá como un gráfico independiente en la hoja de Sprite. Si exporta desde el escenario, cualquier transformación (escala, sesgo, etc.) aplicada a la instancia del símbolo se conserva en la imagen resultante.

Para crear una hoja de Sprite:

1. Seleccione uno o varios símbolos de la biblioteca o instancias de símbolos en el escenario. La selección también puede incluir mapas de bits.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en la selección y elija Generar hoja de Sprite.
3. En el cuadro de diálogo Generar hoja de Sprite, seleccione Opciones y, después, haga clic en Exportar.

Están disponibles las siguientes opciones de exportación:

Dimensiones de imagen

Tamaño total en píxeles de la hoja de Sprite. El ajuste predeterminado es Tamaño automático, que cambia el tamaño de la hoja para ajustarse a todos los sprites incluidos.

Formato de imagen

Formato de archivo de la hoja de Sprite exportada. PNG 8 bits y PNG 32 bits admiten el uso de fondo transparente

(canal alfa). PNG 24 bits y JPG no admiten fondos transparentes. Por lo general, la diferencia visual entre PNG 8 bits y PNG 32 bits es pequeña. Los archivos PNG 32 bits serán 4 veces más grandes que los archivos PNG 8 bits.

Relleno de bordes

Relleno alrededor de los bordes de la hoja de Sprite, en píxeles

Relleno de formas

Relleno entre cada imagen dentro de la hoja de Sprite, en píxeles.

Algoritmo

La técnica empleada para empaquetar las imágenes en la hoja de Sprite. Hay dos opciones:

- Básico (predeterminado)
- MaxRects

Formato de datos

El formato interno utilizado para los datos de la imagen. Elija el formato que mejor se adapte al flujo de trabajo planificado para la hoja de Sprite tras la exportación. El formato predeterminado es Starling.

Rotar

Gira los sprites 90 grados. Esta opción sólo está disponible en determinados formatos de datos.

Recortar

Esta opción ahorra espacio en la hoja de Sprite recortando los píxeles no utilizados en cada fotograma de símbolo añadido a la hoja.

Apilar fotogramas

Si selecciona esta opción, se evitará el duplicado de fotogramas en los símbolos seleccionados en la hoja de Sprite resultante.

Palabras clave: hoja de sprite, flash professional, cs6, starling, easeljs, crear una hoja de sprite, creación de una hoja de sprite, exportar una hoja de sprite

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Desplazamiento y copia de objetos

- Desplazamiento de objetos arrastrándolos
- Desplazamiento de objetos con las teclas de flecha
- Desplazamiento de objetos mediante el inspector de propiedades
- Desplazamiento de objetos mediante el panel Información
- Desplazamiento y copia de objetos pegándolos
- Copia de objetos con el portapapeles
- Copia de objetos transformados

Desplazamiento de objetos arrastrándolos

Ir al principio

1. Seleccione uno o varios objetos.
2. Seleccione la herramienta Selección , sitúe el puntero sobre el objeto y siga uno de estos procedimientos:
    - Para mover el objeto, arrástrelo a la posición deseada.
    - Para copiar el objeto y mover la copia, arrastre con la tecla Alt presionada (Windows) o con la tecla Opción presionada (Macintosh).
    - Para limitar el movimiento del objeto a múltiplos de 45°, arrástrelo con la tecla Mayús presionada.

Desplazamiento de objetos con las teclas de flecha

Ir al principio

1. Seleccione uno o varios objetos.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Para desplazar la selección 1 píxel cada vez, presione la tecla de flecha correspondiente a la dirección en que desea mover el objeto.
    - Para mover la selección 10 píxeles cada vez, presione Mayús+tecla de flecha.

Nota:

al seleccionar Ajustar a píxeles, las teclas de flecha mueven los objetos en incrementos de píxeles en la cuadrícula de píxeles del documento, no por píxeles en la pantalla.

Desplazamiento de objetos mediante el inspector de propiedades

Ir al principio

1. Seleccione uno o varios objetos.
2. Si el inspector de propiedades no está visible, seleccione Ventana > Propiedades.
3. Introduzca los valores *x* e *y* para la ubicación de la esquina superior izquierda de la selección.

    Las unidades tienen como punto de referencia la esquina superior izquierda del escenario.

    Nota:

el inspector de propiedades utiliza las unidades especificadas para la opción Unidades de regla en el cuadro de diálogo Propiedades del documento.

Desplazamiento de objetos mediante el panel Información

Ir al principio

1. Seleccione uno o varios objetos.
2. Si el panel Información no se encuentra visible, elija Ventana > Información.
3. Introduzca los valores *x* e *y* para la ubicación de la esquina superior izquierda de la selección.

   Las unidades tienen como punto de referencia la esquina superior izquierda del escenario.

Desplazamiento y copia de objetos pegándolos

Ir al principio

Si necesita mover o copiar objetos entre capas, escenas u otros archivos de Animate, utilice la función Pegar. Puede pegar un objeto en otra posición con respecto a la posición original.

1. Seleccione uno o varios objetos.
2. Seleccione Edición > Cortar, o bien Edición > Copiar.
3. Seleccione otra capa, escena o archivo y elija Edición > Pegar in situ para pegar la selección en la misma posición con respecto al escenario. Seleccione Edición > Pegar en el centro para pegar la selección en el centro del área de trabajo.

Copia de objetos con el portapapeles

Ir al principio

Los elementos copiados en el portapapeles están suavizados, por lo que se ven correctamente tanto en Animate como en otras aplicaciones. Esta función es útil para fotogramas que incluyen una imagen de mapa de bits, degradados, transparencias o una capa de máscara.

Los gráficos que se pegan de otros programas o documentos de Animate se colocan en el fotograma activo de la capa abierta. El modo en el que se pega un elemento gráfico en una escena de Animate depende del tipo de elemento que sea, de su origen y de las preferencias que se hayan establecido:

- El texto de un editor de texto se convierte en un único objeto de texto.
- Las imágenes vectoriales de un programa de dibujo se convierten en un grupo que se puede desagrupar y editar.
- Los mapas de bits se convierten en un único objeto agrupado del mismo modo que los mapas de bits importados. Puede separar los mapas de bits pegados o convertirlos en gráficos vectoriales.

Nota:

Antes de pegar gráficos de Illustrator en Animate, convierta los colores a RGB en Illustrator.

Copia de objetos transformados

Ir al principio

Es posible crear una copia escalada, girada o sesgada de un objeto.

1. Seleccione un objeto.
2. Seleccione Ventana > Transformar.
3. Introduzca los valores para escalar, rotar y sesgar.
4. Haga clic en el botón Copiar y aplicar transformación del panel Transformar.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

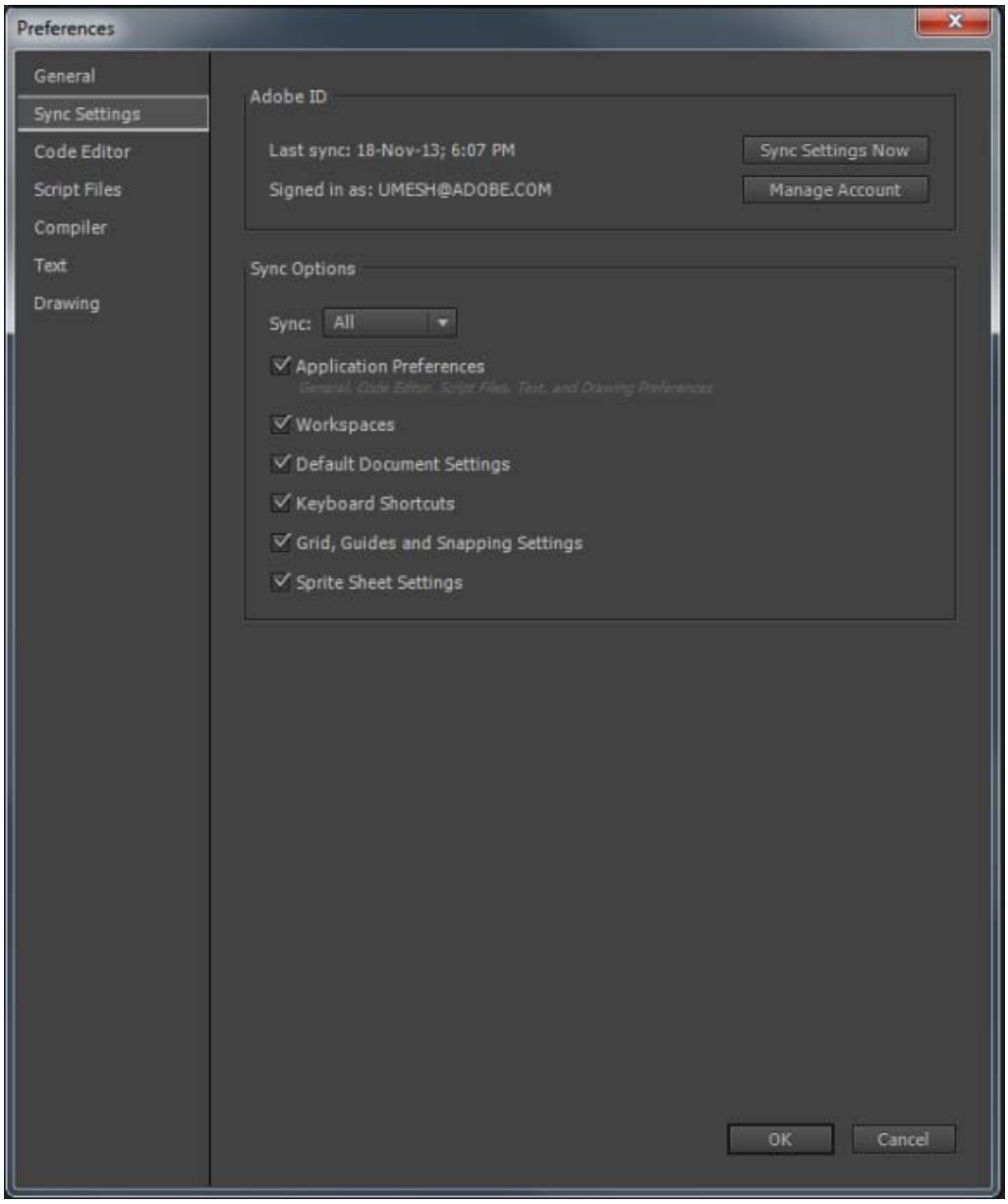
Avisos legales | Política de privacidad en línea

Sincronización de preferencias de Flash Professional con Creative Cloud

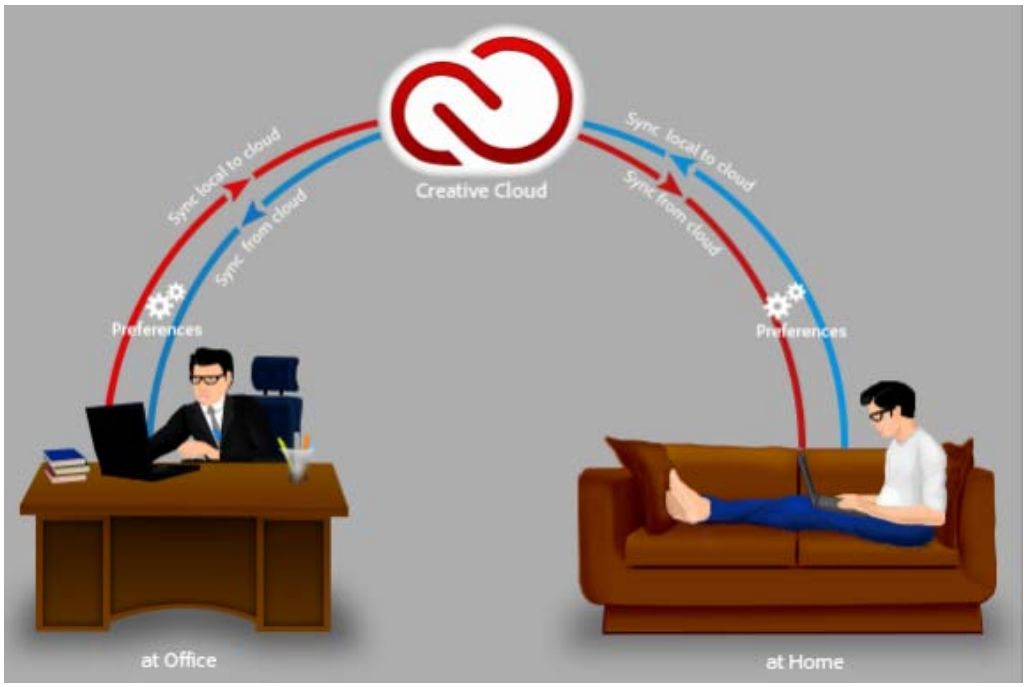
Animate ahora está totalmente integrado con Creative Cloud. Esto permite sincronizar las preferencias con Creative Cloud, en primer lugar, y con varios equipos (dos como máximo). Además de conseguir una copia de seguridad en Creative Cloud, la función de sincronización de preferencias permite restaurar y reutilizar preferencias a pesar de reinstalar Animate.

Es posible sincronizar el siguiente conjunto de preferencias con Creative Cloud y con varios equipos:

- **Espacio de trabajo**: Incluye la sincronización del espacio de trabajo activo y los espacios de trabajo definidos por el usuario. Cuando se descargan en otro equipo, los paneles conservan sus posiciones con la configuración adecuada en función de la resolución de pantalla.
- **Métodos abreviados de teclado/ajustes preestablecidos personalizados**: Teclas de método abreviado personalizadas y predeterminadas.
- **Propiedades del documento**: Incluye ajustes del documento relacionados con el escenario.
- **Preferencias del nivel de aplicaciones**: Incluye las opciones configuradas en las siguientes fichas del panel Preferencias:
  - **Generales**
  - **Editor de código**
  - **Archivos de script**
  - **Texto**
  - **Dibujar**
- **Preferencias de hojas de Sprite**: Opciones de salida para el generador de hojas de Sprite, incluidas las dimensiones de la imagen, algoritmo, formato de datos, etc.
- **Configuración de cuadrícula, de guías y de ajuste**: Opciones de cuadrícula, guías y ajuste definidas mediante el menú Ver de Animate CC.



También puede sincronizar las preferencias con dos plataformas distintas (MAC y Windows). No obstante, debido a las diferencias existentes en los sistemas operativos, existen limitaciones a la hora de sincronizar entre plataformas. Algunos ajustes no se pueden sincronizar. Por ejemplo, los métodos abreviados de teclado que incluyen la tecla Control (MAC), se omiten cuando se descargan las preferencias en un equipo con Windows.



Sincronización de preferencias de Flash Professional con Creative Cloud

Ir al principio

1. Inicie Animate CC.
2. Al iniciar Animate CC por primera vez, se exhibe el cuadro animado de Adobe.
    1. **Inicie la sincronización:** Haga clic en el botón Sincronizar configuración ahora para iniciar la sincronización de las preferencias de Animate con Creative Cloud.
    2. **Modifique la configuración de sincronización personalizada:** Haga clic en Avanzado. Se visualizará la sección de sincronización de configuración en el panel Preferencias. Revise o modifique la configuración si es necesario.
    3. **Desactive la sincronización**: Haga clic en el botón Desactivar configuración de sincronización para deshabilitar la sincronización de las preferencias de Animate con Creative Cloud.
3. En cualquier momento, si desea sincronizar con Creative Cloud, haga clic en el botón de la barra de título de Animate CC y haga clic en Sincronizar configuración ahora.
4. Asimismo, si quiere modificar la configuración de sincronización, vaya a Edición > Preferencias > Sincronizar configuración. Puede hacer clic en el botón Sincronizar configuración ahora para sincronizar los ajustes modificados con Creative Cloud.

Ir al principio

Descarga de preferencias desde Creative Cloud

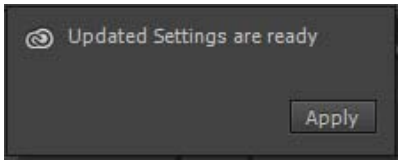
Puede sincronizar las preferencias de Animate con dos sistemas. Puede modificar las preferencias en un ordenador, sincronizar esta configuración modificada con Creative Cloud y descargar esa configuración en otro ordenador.

Si las preferencias del segundo ordenador son las predeterminadas o no se han modificado, puede seguir descargando las preferencias desde Creative Cloud. Cuando se descargan correctamente las preferencias en un sistema, se visualiza el diálogo La configuración actualizada está lista para confirmar que el proceso se ha realizado correctamente.

No obstante, surgirá un conflicto si las preferencias se modifican sin sincronizar con Creative Cloud. Para obtener más información sobre la resolución de este tipo de conflictos, consulte Resolución de conflictos de sincronización.

Por ejemplo, imagine que ha modificado los métodos abreviados de teclado en un ordenador del trabajo y los ha sincronizado con Creative Cloud. Podrá descargar y aplicar estas preferencias en un ordenador de su casa.

1. Inicie Animate CC.
2. En Animate CC, haga clic en el botón .
3. Haga clic en el botón Sincronizar configuración ahora.
4. En el diálogo La configuración actualizada está lista, haga clic en Aplicar para sobrescribir las preferencias actuales con la copia descargada.



Nota:

Si sale de Animate antes de aplicar las preferencias descargadas, se aplicarán automáticamente cuando vuelva a iniciar la aplicación.

Resolución de conflictos

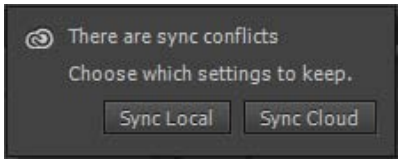
Ir al principio

Si se utilizan varios equipos, es posible modificar la configuración de sincronización en cualquiera de ellos. Sin embargo, se producirá un conflicto si sigue modificando los mismos ajustes en otro ordenador.

Por ejemplo, imagine que ha realizado cambios en la configuración de la hoja de Sprite en el ordenador del trabajo (oficina). Sigue realizando cambios en la configuración en un ordenador de su casa. Si el equipo de su casa no se ha sincronizado con Cloud antes de modificar la configuración de la hoja de Sprite, surgirá un conflicto.

Para solucionarlo:

1. En Animate CC, haga clic en el botón .
2. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



3. Puede elegir conservar la configuración local o descargar la configuración desde Creative Cloud mediante una

de las opciones siguientes.

Sincronización local

Se sincroniza la configuración local del ordenador en Creative Cloud y se sobrescribe la versión de Creative Cloud con la versión local de la configuración.

Sincronización en la nube

Se sincroniza desde Creative Cloud en el ordenador local; se omiten los cambios realizados en la configuración local y se sustituyen por la configuración descargada desde Creative Cloud.

Solución de problemas

Ir al principio

- los métodos abreviados de teclado añadidos a los ajustes preestablecidos con nombres no válidos (nombres no admitidos por el sistema operativo) no se sincronizan con Creative Cloud.
- Asimismo, los métodos abreviados de teclado incluidos en los distintos menús no se sincronizan en los distintos sistemas de las plataformas. Por ejemplo, el comando Asignación de fuentes se incluye en menús distintos en las versiones para MAC y Windows de Animate CC. Si se asigna Asignación de fuentes a un nuevo método abreviado de teclado en MAC y se sincroniza con Creative Cloud, no se podrá descargar y usar en Windows.
- La configuración de fuentes tampoco se sincroniza con Creative Cloud.
- **Gestión de errores:**
    - *No hay conexión a Internet*: Si no hay conexión a Internet, Animate CC genera un error y la configuración sincronizada no se puede cargar ni descargar en Creative Cloud. Asegúrese de que el sistema tiene conexión a Internet.
    - *Servidor ocupado*: Si el servidor de Creative Cloud está ocupado, Animate CC genera un error y las preferencias no se pueden sincronizar desde Creative Cloud.
    - *Poco espacio en disco:* Si hay menos espacio en disco en el sistema local, Animate CC genera un error y no descarga las preferencias desde Creative Cloud.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Uso del panel Adobe Color

Adobe® Color® es una aplicación basada en la web que le permite experimentar, crear y compartir los temas de color usados en un proyecto. Animate CC (antiguamente Flash Professional CC) dispone de un panel Color integrado que le permite ver y usar los temas de color creados o marcados como favoritos en la aplicación Adobe Color. Para obtener más información sobre Adobe Color, visite este vínculo.

Panel Color

Ir al principio

En Animate CC, el panel Adobe Color (Ventana > Extensiones > Temas de Adobe Color) muestra:

- Los temas que ha creado y que están sincronizados con su cuenta en el sitio web de Adobe Color (color.adobe.com).
- Los temas públicos que ha marcado como favoritos en el sitio web de Adobe Color.

El ID de Adobe de Animate CC se utiliza automáticamente para iniciar sesión en el sitio web de Adobe Color. A continuación, se actualizará el panel Color.

Nota:

Si las credenciales que está usando con Animate CC no tienen asociado ningún ID de Color, se creará uno automáticamente a partir de las credenciales de Animate. A partir de entonces, podrá acceder al sitio web de Adobe Color con sus credenciales del ID de Adobe.

Utilización del panel Color

Ir al principio

Nota:

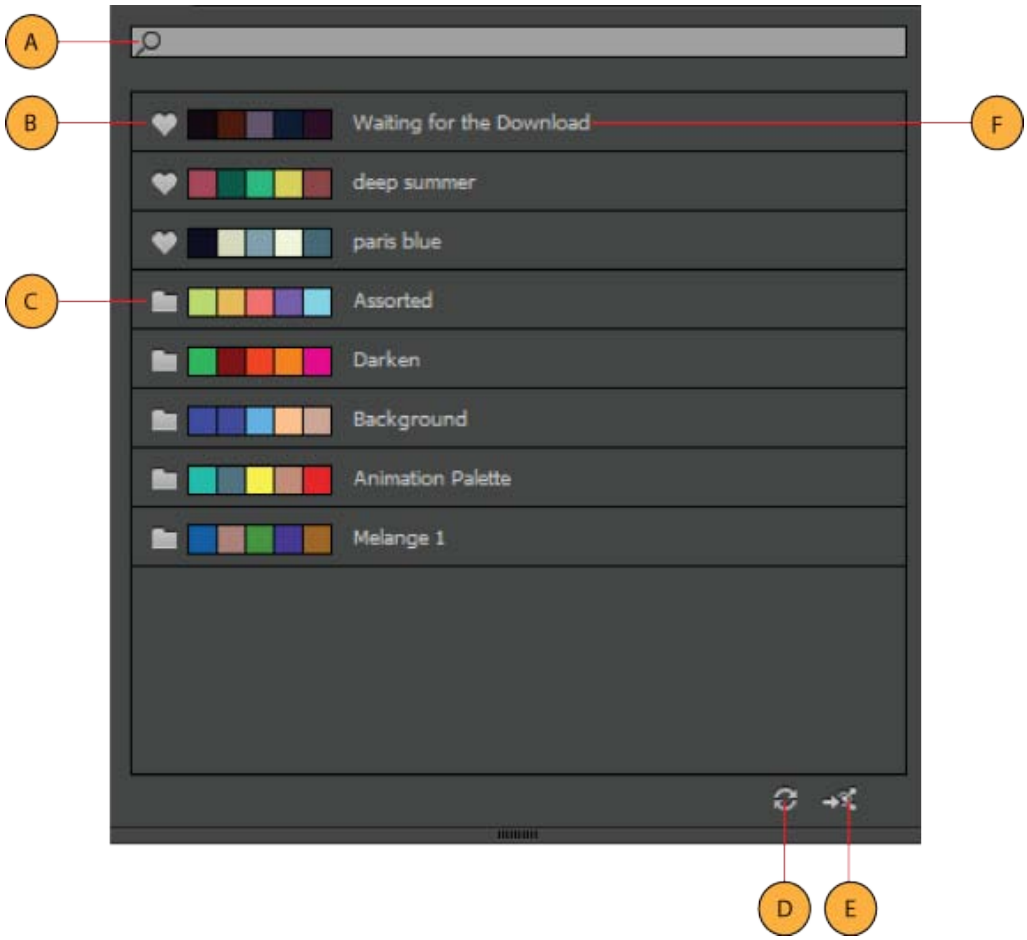
Para que funcione el panel Color, es esencial disponer de conexión a Internet al iniciar Animate. El panel Color no se puede utilizar si no está conectado a Internet.

Las muestras y los temas de color disponibles en el panel Color son de solo lectura. Puede usar una muestra o un tema en la ilustración, directamente desde el panel Color. Sin embargo, para modificar una muestra o un tema de color, debe añadirlos en primer lugar al panel Muestras.

1. Haga clic en Ventana > Extensiones > Temas de Adobe Color para abrir el panel Color.

   Todos los temas disponibles en su cuenta de Adobe Color desde la apertura de Animate se visualizarán en el panel Color.

2. Si ha añadido un tema en Color tras iniciar Animate, haga clic en Actualizar en el panel Color para incluir el tema más reciente.



A. Búsqueda de tema por nombre **B.** Icono de tema favorito **C.** Icono de carpeta de temas **D.** Actualizar **E.** Iniciar el sitio web de Color **F.** Nombre del tema

Nota:

En el panel Color aparecen los temas que ha creado, modificado o marcado como favoritos (aparecen en Sitio web de Adobe Color > Mycolor)

3. Puede agregar todo un tema al panel Muestras (Ventana > Muestras) haciendo clic en el icono de carpeta del tema o icono de tema favorito. El tema se agrega a la carpeta Color en el panel Muestras.

4. Si tiene muchos temas en su lista, busque el tema con el cuadro Buscar. Las búsquedas se realizan por nombre de tema.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Plantillas

- Información sobre las plantillas
- Uso de una plantilla
- Recursos adicionales

Información sobre las plantillas

Ir al principio

Las plantillas Animate proporcionan puntos de inicio fáciles de utilizar para proyectos comunes. El cuadro de diálogo Nuevo archivo proporciona una previsualización y una descripción de cada plantilla. Las plantillas están disponibles en seis categorías:

- Publicidad: incluye tamaños de escenario habituales utilizados en anuncios de Internet.
- Animación: incluye muchos tipos de animaciones, incluido el movimiento, resaltado, brillo y aceleración.
- Anuncios: incluye tamaños habituales y funcionalidad utilizada en interfaces de sitios web.
- Reproducción multimedia: incluye álbumes de fotos y reproducción de distintas proporciones de aspecto y dimensiones de vídeo.
- Presentaciones: incluye estilos de presentaciones sencillas y complejas.
- Archivos de ejemplo: proporcionan ejemplos de funciones utilizadas habitualmente en Animate.

Observación sobre plantillas de publicidad

Las plantillas de publicidad facilitan la creación de tipos y tamaños de medios enriquecidos estándar definidos por la IAB (Advertising Bureau, Agencia de la publicidad interactiva), aceptados por el sector de la publicidad en Internet. Para más información sobre los tipos de anuncios aprobados por la IAB, visite el sitio de IAB en IAB.net.

Compruebe la estabilidad de sus anuncios en distintas combinaciones de plataforma y navegador. Su aplicación de publicidad es estable si no genera mensajes de error, bloqueos del navegador o bloqueos del sistema.

Trabaje con los webmaster y los administradores de red para crear planificaciones detalladas de pruebas que incluyan las tareas que el público llevará a cabo con el anuncio. Dispone de ejemplos de planes de pruebas en la sección de prueba de medios enriquecidos de IAB de IAB.net. Los requisitos de tamaño y formato de archivo de los anuncios puede variar en función el fabricante y del sitio. Consulte con el proveedor, el ISP (proveedor de servicios de Internet) o la IAB para conocer los requisitos que pueden afectar al diseño del anuncio.

Uso de una plantilla

Ir al principio

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo archivo, haga clic en la ficha Plantillas.

3. Seleccione una plantilla de una de las categorías y haga clic en Aceptar.
4. Añada contenido al archivo FLA que se abre.
5. Guarde y publique el archivo.

Recursos adicionales

Ir al principio

Para obtener más información sobre la edición de archivos de Animate para dispositivos móviles, visite el sitio de dispositivos móviles de Adobe en www.adobe.com/go/devnet_devices_es.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Buscar y reemplazar en Animate

- Acerca de Buscar y reemplazar
- Búsqueda y sustitución de texto
- Búsqueda y sustitución de fuentes
- Búsqueda y sustitución de colores
- Búsqueda y sustitución de símbolos
- Búsqueda y sustitución de archivos de sonido, vídeo o mapas de bits

Acerca de Buscar y reemplazar

Ir al principio

La función Buscar y reemplazar permite lo siguiente:

- Buscar una cadena de texto, una fuente, un color, un símbolo, un archivo de sonido, un archivo de vídeo o un archivo de mapa de bits importado.
- Reemplazar el elemento especificado por otro elemento del mismo tipo. El cuadro de diálogo Buscar y reemplazar ofrece distintas opciones, según el tipo de elemento especificado.
- Puede buscar y reemplazar elementos en el documento actual o en la escena actual.
- Se puede buscar la siguiente vez o todas las veces que aparece un elemento y reemplazarlo una o todas las veces.

Nota:

en un documento basado en pantallas se pueden buscar y reemplazar elementos del documento actual o la pantalla actual, pero no se pueden utilizar escenas.

La opción Edición dinámica permite editar el elemento especificado directamente en el escenario. Si se utiliza esta opción al buscar un símbolo, Animate abre el símbolo en el modo Editar en contexto.

El registro de Buscar y reemplazar, situado en la parte inferior del cuadro de diálogo Buscar y reemplazar, muestra la ubicación, el nombre y el tipo de los elementos que se están buscando.

Búsqueda y sustitución de texto

Ir al principio

1. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.
2. Seleccione Texto en el menú emergente Por.
3. En el cuadro de texto Texto, introduzca el texto que desea buscar.
4. En el cuadro de texto Reemplazar por Texto, escriba el texto que va a sustituir al existente.
5. Seleccione las opciones de búsqueda de texto:

   Palabras completas

Busca la cadena de texto especificada sólo como una palabra completa, delimitada a ambos lados por espacios, comillas o marcadores similares. Si esta opción no está seleccionada, el texto especificado se puede buscar como parte de una palabra más larga. Por ejemplo, cuando la opción Palabra completa no está seleccionada, la búsqueda de *poner* arrojará las palabras *reponer*, *disponer*, etc.

Mayúsculas y minúsculas

Busca texto que coincida exactamente con el formato de los caracteres en mayúsculas y minúsculas del texto especificado al buscar y reemplazar.

Expresiones regulares

Busca texto en expresiones habituales de ActionScript. Una expresión es cualquier sentencia para la que Flash Professional puede calcular el resultado y que devuelve un valor.

Contenido de los campos de texto

Busca el contenido de un campo de texto.

Fotogramas, capas y parámetros

Busca etiquetas de fotogramas, nombres de capas, nombres de escenas y parámetros de componentes.

Cadenas de ActionScript

Busca cadenas (texto entrecomillado) de ActionScript en el documento o la escena. La búsqueda no se realiza en archivos de ActionScript externos.

ActionScript

Busca todo el lenguaje de ActionScript, incluidos el código y las cadenas.

6. Para seleccionar la próxima vez que aparece el texto especificado en el escenario y editarlo en contexto, seleccione Edición dinámica.

   Nota:

   para la edición dinámica, sólo se selecciona la próxima aparición, incluso si selecciona Buscar todos en el paso 7.

7. Para buscar texto, siga uno de estos procedimientos:
   - Para buscar la siguiente vez que aparece el texto especificado, haga clic en Buscar siguiente.
   - Para buscar todas las veces que aparece el texto especificado, haga clic en Buscar todos.
8. Para reemplazar texto, siga uno de estos procedimientos:
   - Para reemplazar el texto especificado seleccionado en ese momento, haga clic en Reemplazar.
   - Para reemplazar el texto especificado todas las veces que aparece, haga clic en Reemplazar todos.

Búsqueda y sustitución de fuentes

Ir al principio

1. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.
2. Seleccione Fuente en el menú emergente Por y, a continuación, elija una de las opciones siguientes:
    - Para buscar por nombre de fuente, seleccione Nombre de fuente y elija una fuente en el menú emergente, o escriba un nombre de fuente en el cuadro de texto. Si no está seleccionada la opción Nombre de fuente, se buscan todas las fuentes de la escena o el documento.
    - Para buscar por estilo de fuente, seleccione Estilo de fuente y elija un estilo de fuente en el menú emergente. Si no está seleccionada la opción Estilo de fuente, se buscan todos los estilos de fuente de la escena o el documento.
    - Para buscar por tamaño de fuente, seleccione Tamaño de fuente y escriba los valores mínimo y máximo del tamaño de fuente para especificar el intervalo que se aplicará a la búsqueda. Si no está seleccionada la opción Tamaño de fuente, se buscan todos los tamaños de fuente de la escena o el documento.
    - Para reemplazar la fuente especificada por un nombre de fuente distinto, seleccione Nombre de fuente en Reemplazar por y elija un nombre de fuente en el menú emergente, o escriba un nombre en el cuadro de texto. Si no está seleccionada la opción Nombre de fuente en Reemplazar por, el nombre de fuente actual no se cambiará.
    - Para reemplazar la fuente especificada por un estilo de fuente distinto, seleccione Estilo de fuente en Reemplazar por y elija un estilo de fuente en el menú emergente. Si no está seleccionada la opción Estilo de fuente en Reemplazar por, el estilo actual de la fuente especificada no se cambiará.
    - Para reemplazar la fuente especificada por un tamaño de fuente distinto, seleccione Tamaño de fuente en Reemplazar por y especifique los valores del tamaño mínimo y máximo de la fuente. Si no está seleccionada la opción Tamaño de fuente en Reemplazar por, el tamaño actual de la fuente especificada no se cambiará.
3. Para seleccionar la próxima vez que aparece en el escenario la fuente especificada y editarla en contexto, seleccione Edición dinámica.

    Nota:

    para edición dinámica, sólo se selecciona la próxima aparición, incluso si selecciona Buscar todos en el paso 4.
4. Para buscar una fuente, siga uno de estos procedimientos:
    - Para buscar la siguiente vez que aparece la fuente especificada, haga clic en Buscar siguiente.
    - Para buscar todas las veces que aparece la fuente especificada, haga clic en Buscar todos.
5. Para reemplazar una fuente, siga uno de estos procedimientos:
    - Para reemplazar la aparición de la fuente especificada seleccionada en ese momento, haga clic en Reemplazar.
    - Para reemplazar todas las veces que aparece la fuente especificada, haga clic en Reemplazar todos.

Búsqueda y sustitución de colores

Ir al principio

No se puede buscar y reemplazar colores en objetos agrupados.

Nota:

Para buscar y reemplazar colores en un archivo GIF o JPEG dentro de un documento de Flash Professional, edite el

archivo en una aplicación de edición de imágenes.

1. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.
2. Seleccione Color en el menú emergente Por.
3. Para buscar un color, haga clic en el control Color y siga uno de estos procedimientos:
    - Seleccione una muestra de color en la ventana emergente de color.
    - Introduzca un valor de color hexadecimal en el cuadro de texto Editar hexadecimal de la ventana emergente de color.
    - Haga clic en el botón del selector de color del sistema y seleccione un color.
    - Para que aparezca la herramienta Cuentagotas, arrastre el puntero desde el control Color. Seleccione cualquier color de la pantalla.
4. Para seleccionar el color que va a sustituir al color especificado, haga clic en el control Color en Reemplazar por y siga uno de estos procedimientos:
    - Seleccione una muestra de color en la ventana emergente de color.
    - Introduzca un valor de color hexadecimal en el cuadro de texto Editar hexadecimal de la ventana emergente de color.
    - Haga clic en el botón del selector de color del sistema y seleccione un color.
    - Para que aparezca la herramienta Cuentagotas, arrastre el puntero desde el control Color. Seleccione cualquier color de la pantalla.
5. Para especificar cómo se busca y reemplaza el color especificado, seleccione Rellenos, Trazos o Texto o cualquier combinación de estas opciones.
6. Para seleccionar la próxima vez que aparece el color especificado en el escenario y editarlo en contexto, seleccione Edición dinámica.

    Nota:

    para edición dinámica, sólo se selecciona la próxima aparición, incluso si selecciona Buscar todos en el paso siguiente.

7. Buscar un color.
    - Para buscar la siguiente vez que aparece el color especificado, haga clic en Buscar siguiente.
    - Para buscar todas las veces que aparece el color especificado, haga clic en Buscar todos.
8. Reemplazar un color.
    - Para reemplazar el color especificado seleccionado en ese momento, haga clic en Reemplazar.
    - Para reemplazar el color especificado todas las veces que aparece, haga clic en Reemplazar todos.

Búsqueda y sustitución de símbolos

Ir al principio

Para buscar y reemplazar símbolos, realice la búsqueda por nombre de símbolo. Se puede reemplazar un símbolo por otro símbolo de cualquier tipo: clip de película, botón o gráfico.

1. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.
2. Seleccione Símbolo en el menú emergente Por.
3. En Nombre, seleccione un nombre en el menú emergente.
4. En Reemplazar por, seleccione un nombre en el menú emergente.
5. Para seleccionar la próxima vez que aparece el símbolo especificado en el escenario y editarlo en contexto,

seleccione Edición dinámica.

Nota:

para la edición, sólo se selecciona la próxima aparición, incluso si selecciona Buscar todos en el paso siguiente.

6. Para buscar un símbolo, siga uno de estos procedimientos:
   - Para buscar la siguiente vez que aparece el símbolo especificado, haga clic en Buscar siguiente.
   - Para buscar todas las veces que aparece el símbolo especificado, haga clic en Buscar todos.
7. Para reemplazar un símbolo, siga uno de estos procedimientos:
   - Para reemplazar el símbolo especificado seleccionado en ese momento, haga clic en Reemplazar.
   - Para reemplazar el símbolo especificado todas las veces que aparece, haga clic en Reemplazar todos.

Búsqueda y sustitución de archivos de sonido, vídeo o mapas de bits

Ir al principio

1. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.
2. Seleccione Sonido, Vídeo o Mapa de bits en el menú emergente Por.
3. En Nombre, escriba un nombre de archivo de sonido, vídeo o mapa de bits o seleccione un nombre en el menú emergente.
4. En Reemplazar por, en Nombre, escriba un nombre de archivo de sonido, vídeo o mapa de bits o seleccione un nombre en el menú emergente.
5. Para seleccionar la próxima vez que aparece el sonido, el vídeo o el mapa de bits especificado en el escenario y editarlo en contexto, seleccione Edición dinámica.

   Nota:

   para la edición, sólo se selecciona la próxima aparición, incluso si selecciona Buscar todos en el paso siguiente.

6. Buscar un sonido, vídeo o mapa de bits.
   - Para buscar la siguiente vez que aparece el sonido, el vídeo o el mapa de bits especificado, haga clic en Buscar siguiente.
   - Para buscar todas las veces que aparece el sonido, el vídeo o el mapa de bits especificado, haga clic en Buscar todos.
7. Reemplazar un sonido, vídeo o mapa de bits.
   - Para reemplazar el sonido, el vídeo o el mapa de bits especificado seleccionado en ese momento, haga clic en Reemplazar.
   - Para reemplazar todas las veces que aparece el sonido, el vídeo o el mapa de bits especificado, haga clic en Reemplazar todos.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Deshacer y rehacer en el panel Historial

- Comandos Deshacer, Rehacer y Repetir
- Utilización del panel Historial
- Cómo deshacer pasos con el panel Historial
- Reproducción de pasos con el panel Historial
- Cómo copiar y pegar pasos entre documentos

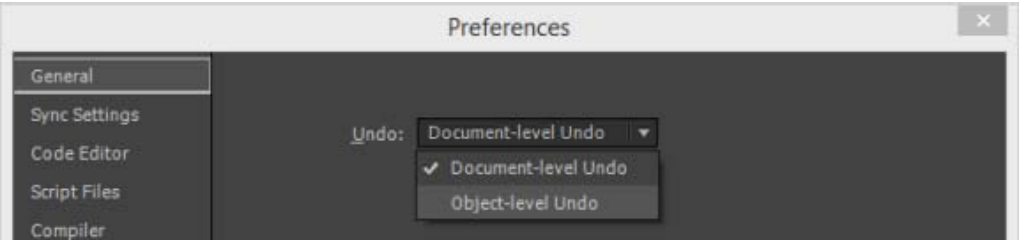
Comandos Deshacer, Rehacer y Repetir

Ir al principio

Para deshacer o rehacer acciones en objetos individuales o en todos los objetos del documento actual, especifique los comandos Deshacer o Rehacer a nivel del documento o a nivel del objeto (Edición > Deshacer o Edición > Rehacer). De forma predeterminada, estos comandos se aplican a todo el documento.

Para elegir las opciones de deshacer a nivel de objeto o a nivel de documento, haga lo siguiente:

1. En Animate CC, seleccione Editar> Preferencias.
2. En la ficha General, seleccione Deshacer a nivel de objeto del menú desplegable Deshacer.



Tenga en cuenta que, si se aplica a un objeto, el comando Deshacer no permite deshacer algunas acciones. como entrar y salir del modo de edición; seleccionar, editar y desplazar elementos de biblioteca o crear, eliminar y desplazar escenas.

Para reaplicar un paso al mismo objeto o a un objeto distinto, se utiliza el comando Repetir. Por ejemplo, si mueve una forma denominada forma_A, puede seleccionar Edición > Repetir para volver a mover la forma, o bien seleccionar otra forma, forma_B, y elegir Edición > Repetir para mover la segunda forma en la misma cantidad.

De forma predeterminada, Animate admite 100 niveles de deshacer para el comando de menú Deshacer. Seleccione el número de niveles de deshacer y rehacer, entre 2 y 300, en Preferencias de Animate.

De forma predeterminada, al deshacer un paso con Edición > Deshacer o el panel Historial, no se cambia el tamaño de archivo del documento, incluso si se elimina un elemento del documento. Por ejemplo, si importa un archivo de vídeo a un documento y después deshace la importación, el tamaño de archivo del documento sigue incluyendo el tamaño del archivo de vídeo. Los elementos que se eliminan de un documento al ejecutar un comando Deshacer se conservan para que sea posible restaurarlos con el comando Rehacer.

Utilización del panel Historial

Ir al principio

El panel Historial (**Ventana** > **Historial**) muestra una lista de los pasos realizados en el documento activo desde que se abrió o creó, hasta un número máximo de pasos determinado. (El panel Historial no muestra los pasos que se han realizado en otros documentos.) El deslizador del panel Historial señala inicialmente el último paso realizado.

- Para deshacer o rehacer pasos individuales o varios pasos a la vez, utilice el panel Historial. Los pasos del panel del historial se pueden aplicar al mismo objeto o a un objeto distinto del documento. Sin embargo, no se puede reorganizar el orden de los pasos del panel Historial. El panel Historial es un registro de los pasos en el orden en el que se han realizado.

  nota: si deshace un paso o una serie de pasos y después realiza una acción nueva en el documento, ya no se pueden rehacer los pasos del panel Historial; desaparecen del panel.

- De forma predeterminada, Animate admite 100 niveles de deshacer para el panel Historial. Seleccione el número de niveles de deshacer y rehacer, entre 2 y 300, en Preferencias de Animate.

- Para eliminar la lista del historial del documento actual, borre la información del panel Historial. Después de borrar la lista del historial, no se podrán deshacer los pasos que se han borrado. Si se borra la lista del historial no se deshacen pasos; sólo se elimina el registro de esos pasos de la memoria del documento actual.

Al cerrar un documento se borra su historial. Para utilizar los pasos de un documento después de cerrarlo, copie los pasos con el comando Copiar pasos o guárdelos como comando.

Cómo deshacer pasos con el panel Historial

Ir al principio

Si se deshace un paso, el paso aparece de color más claro en el panel Historial.

- Para deshacer el último paso realizado, arrastre el deslizador del panel Historial hasta el paso anterior en la lista.

- Para deshacer varios pasos, arrastre el deslizador hasta cualquiera de los pasos o haga clic a la izquierda de un paso en la línea del control deslizante. El control deslizante se desplaza automáticamente a dicho paso y se deshacen los pasos por los que se desplaza.

nota: desplazarse hasta un paso (y seleccionar los pasos posteriores) es distinto de seleccionar un paso individual. Para desplazarse hasta un paso, haga clic a la izquierda del paso.

Reproducción de pasos con el panel Historial

Ir al principio

Al repetir pasos con el panel Historial, los pasos que se reproducen son los que están seleccionados (resaltados) en el panel Historial, no necesariamente el paso que señale en ese momento el deslizador.

Los pasos del panel Historial se pueden aplicar a cualquier objeto seleccionado del documento.

Reproducción de un paso

- En el panel Historial, seleccione un paso y haga clic en el botón Reproducir.

Reproducción de una serie de pasos adyacentes

1. Seleccione los pasos del panel Historial realizando uno de los siguientes procedimientos:
    - Arrastre desde un paso hasta otro. (No arrastre el deslizador; arrastre la etiqueta de texto de un paso hasta la etiqueta de texto de otro paso.)
    - Seleccione el primer paso y, con la tecla Mayús presionada, haga clic en el último paso; o bien, seleccione el último paso y, con la tecla Mayús presionada, haga clic en el primer paso.
2. Haga clic en Reproducir. Los pasos se reproducen por orden y en el panel Historial aparece un paso nuevo denominado Reproducir pasos.

Reproducción de pasos no adyacentes

1. Seleccione un paso del panel Historial y, con la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) presionada, haga clic en otros pasos. Para anular la selección de un paso, haga clic con la tecla Control o Comando presionada.
2. Haga clic en Reproducir.

Cómo copiar y pegar pasos entre documentos

Ir al principio

Cada documento abierto tiene su propio historial de pasos. Para copiar pasos de un documento y pegarlos en otro, utilice el comando Copiar pasos del menú de opciones del panel Historial. Si se copian pasos en un editor de texto, los pasos se pegan como código JavaScript™.™

1. En el documento que contiene los pasos que va a volver a utilizar, seleccione los pasos en el panel Historial.
2. En el menú de opciones del panel Historial, seleccione Copiar pasos.
3. Abra el documento en el que va a pegar los pasos.
4. Seleccione un objeto en el que va a aplicar los pasos.
5. Seleccione Edición > Pegar para pegar los pasos. Los pasos se reproducen conforme se pegan en el panel Historial del documento. El panel Historial los muestra como un solo paso denominado Pegar pasos.

Adobe también recomienda

- Configuración de preferencias en Animate
- Automatización de tareas con el menú Comandos
- Configuración de preferencias en Animate
- Automatización de tareas con el menú Comandos

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Métodos abreviados de teclado

- Copiar conjunto de métodos abreviados actual en el portapapeles
- Creación y modificación de métodos abreviados de teclado personalizados

Copiar conjunto de métodos abreviados actual en el portapapeles

Ir al principio

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Animate > Métodos abreviados de teclado (Macintosh).
2. Haga clic en el botón Copiar al portapapeles. Seguidamente, puede pegar el conjunto de métodos abreviados en cualquier editor de texto como referencia o para imprimirlo.

Creación y modificación de métodos abreviados de teclado personalizados

Ir al principio

Se pueden crear y modificar métodos abreviados de teclado personalizados en Animate.

Personalización de los métodos abreviados de teclado

1. Seleccione (Windows) Edición > Métodos abreviados de teclado o (Macintosh) Animate > Métodos abreviados de teclado.

   Aparece el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.

2. Utilice las siguientes opciones para añadir, eliminar o modificar los métodos abreviados de teclado:

   Ajustes preestablecidos de distribución de teclado

   Permite elegir un valor preestablecido de métodos abreviados de teclado en la lista desplegable o cualquier conjunto definido personalizado.

   Buscar

   Permite buscar cualquier comando cuyo método abreviado desee modificar o definir. Otra alternativa es profundizar en el comando desde la vista de árbol de comandos.

   Mayúsculas y minúsculas

   Permite realizar búsquedas del comando distinguiendo entre mayúsculas y minúsculas.

Añadir

Añade un nuevo método abreviado al comando seleccionado. Para añadir un nuevo método abreviado de teclado para el comando seleccionado, haga clic en Añadir e introduzca una nueva combinación de teclas. Cada comando puede tener asignado un método abreviado de teclado; si un comando ya tiene asignado un método abreviado de teclado, el botón Añadir se mostrará desactivado.

Deshacer

Deshace el último método abreviado definido para un comando.

Copiar al portapapeles

Copia toda la lista de métodos abreviados de teclado en el portapapeles del sistema operativo.

Ir a conflicto

Accede al comando en conflicto. En caso de existir un conflicto al definir un método abreviado, aparecerá un mensaje de advertencia.

Guardar métodos abreviados en un ajuste preestablecido

Puede guardar todo el grupo de métodos abreviados de teclado en un ajuste preestablecido. Los ajustes preestablecidos se pueden seleccionar en la lista desplegable Ajustes preestablecidos de distribución de teclado.

Eliminar método abreviado

Elimina el método abreviado seleccionado.

Nota:

no es posible utilizar teclas individuales, como Supr o Re Pág, teclas predefinidas para tareas genéricas como eliminar contenido, desplazarse por la página, etc.

3. Haga clic en Aceptar.

Eliminación de un método abreviado de un comando

1. En el menú emergente Comandos, seleccione una categoría de comandos. Elija un comando de la lista Comandos.
2. Haga clic en la X situada junto al método abreviado.

Cómo añadir un método abreviado a un comando

1. En el menú desplegable Comandos, seleccione una categoría de comandos y un comando.
2. Haga clic en el botón Añadir.
3. Presione una combinación de teclas.

Nota:

si se produce un conflicto con la combinación de teclas (por ejemplo, la combinación de teclas elegida ya está asignada a otro comando), aparecerá un mensaje informativo justo debajo de la lista Comandos. Haga clic en el botón Ir a conflicto para acceder rápidamente al comando conflictivo y modificar el método abreviado.

4. Haga clic en Aceptar.

Edición de un método abreviado existente

1. En el menú emergente Comandos, seleccione una categoría de comandos. Elija un comando de la lista Comandos.
2. Haga doble clic en el método abreviado.
3. Pulse una nueva combinación de teclas.

   Nota:

   si se produce un conflicto con la combinación de teclas (por ejemplo, la combinación de teclas elegida ya está asignada a otro comando), aparecerá un mensaje informativo justo debajo de la lista Comandos. Haga clic en el botón Ir a conflicto para acceder rápidamente al comando conflictivo y modificar el método abreviado.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Línea de tiempo

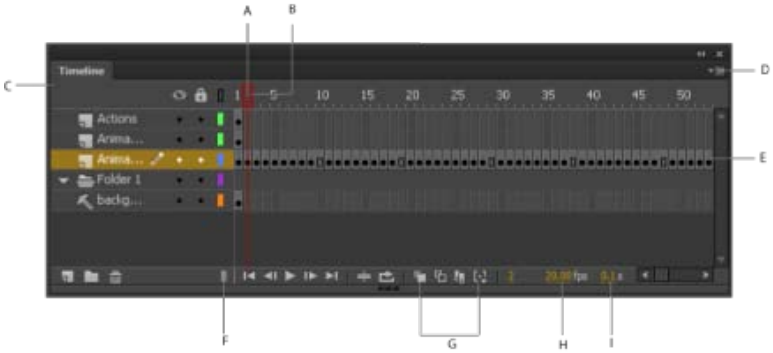
- Línea de tiempo
- Modificación del aspecto de la línea de tiempo
- Cambio de tamaño de la línea de tiempo
- Desplazamiento de la cabeza lectora

Línea de tiempo

Ir al principio

Nota:

al reproducir una animación, se muestra la velocidad de fotogramas actual, que puede diferir de la velocidad de fotogramas del documento si el sistema no puede mostrar la animación con la rapidez apropiada.



Partes de la línea de tiempo

A. Cabeza lectora **B.** Fotograma clave vacío **C.** Encabezado de la línea de tiempo **D.** Icono Capa de guías **E.** Menú emergente Visualización de fotogramas **F.** Animación fotograma a fotograma **G.** Animación interpolada **H.** Botón Centrar fotograma **I.** Botones Papel cebolla **J.** Indicador Fotograma actual **K.** Indicador Velocidad de fotogramas **L.** Indicador Tiempo transcurrido

La línea de tiempo muestra dónde hay animación en un documento, incluidas la animación fotograma por fotograma, la animación interpolada y los trazados de movimiento.

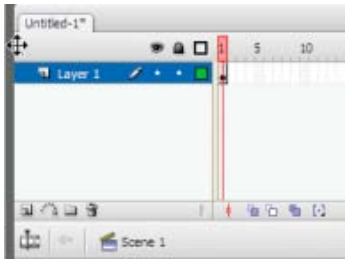
Los controles de la sección de capas de la línea de tiempo permiten mostrar u ocultar y bloquear o desbloquear capas, así como mostrar el contenido de las capas como contornos. Puede arrastrar fotogramas de la línea de tiempo a una nueva posición en la misma capa o a otra capa.

Modificación del aspecto de la línea de tiempo

Ir al principio

De forma predeterminada, aparece la línea de tiempo bajo la ventana del documento principal. Para cambiar su posición, arrastre la línea de tiempo fuera del escenario y déjela flotante en su propia ventana, o bien fíjela en otro panel, como prefiera. También es posible ocultarla.

Para cambiar el número de capas y fotogramas visibles, cambie el tamaño de la línea de tiempo. Para ver otras capas cuando la línea de tiempo contiene más capas de las que se pueden mostrar, utilice las barras de desplazamiento que se encuentran a la derecha de la línea de tiempo.

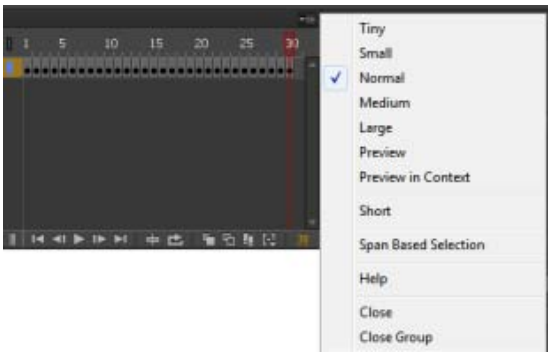


Arrastre de la línea de tiempo

- Para mover la línea de tiempo tras fijarla en la ventana del documento, arrastre la ficha de la barra de título en la esquina superior izquierda de la línea de tiempo.
- Para acoplar una línea de tiempo desacoplada a la ventana de la aplicación, arrastre la barra de título a la parte superior o inferior de la ventana del documento.
- Para acoplar una línea de tiempo flotante en otros paneles, arrastre la barra de título hasta la ubicación adecuada. Para evitar que la línea de tiempo se acople en otros paneles, presione la tecla Control mientras la arrastra. Aparece una barra azul para indicar dónde se acoplará la línea de tiempo.
- Para ampliar o reducir los campos de nombres de capas en el panel Línea de tiempo, arrastre la barra que separa los nombres de las capas y las partes de los fotogramas de la línea de tiempo.

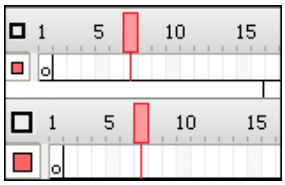
Cambio de la visualización de fotogramas en la línea de tiempo

1. Para mostrar el menú emergente Visualización de fotogramas, haga clic en Visualización de fotogramas en la esquina superior derecha de la línea de tiempo.



Menú emergente Visualización de fotogramas.

2. Elija una de las opciones siguientes:
    - Para cambiar el ancho de las celdas de los fotogramas, seleccione Diminuto, Pequeño, Normal, Medio o Grande. La opción Grande resulta útil para ver los detalles de las ondas sinusoidales de sonido.
    - Para disminuir la altura de las filas de las celdas de los fotogramas, seleccione Corto.



Opciones de visualización de fotogramas Corto y Normal.

- Para activar o desactivar el coloreado de las secuencias de fotogramas, seleccione Fotogramas coloreados.
- Para mostrar miniaturas del contenido de cada fotograma en un tamaño adaptado para los fotogramas de la línea de tiempo, seleccione Vista previa. Es posible que el tamaño del contenido aparente varíe y se necesite más espacio en pantalla.
- Para mostrar miniaturas para cada fotograma completo (incluido el espacio vacío), seleccione Vista previa en contexto. Esta opción es muy útil para ver cómo se mueven los elementos en sus fotogramas a lo largo de la animación, pero las vistas previas suelen ser más pequeñas que cuando se utiliza la opción Vista previa.

Cambio de la altura de una capa en la línea de tiempo

1. Realice uno de los siguientes pasos:
   - Haga doble clic en el icono de la capa (el icono a la izquierda del nombre de la capa) en la línea de tiempo.
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el nombre de la capa y elija Propiedades en el menú contextual.
   - Seleccione la capa en la línea de tiempo y seleccione Modificar > Línea de tiempo > Propiedades de capa.
2. En el cuadro de diálogo Propiedades de Capa, elija una opción para Altura de capa y haga clic en Aceptar.

Cambio de tamaño de la línea de tiempo

Ir al principio

- Si la línea de tiempo está acoplada a la ventana de la aplicación principal, arrastre la barra que separa la línea de tiempo del área del escenario.
- Si la línea de tiempo no está acoplada a la ventana de la aplicación principal, arrastre la esquina inferior derecha (Windows) o el cuadro de tamaño situado en la esquina inferior derecha (Macintosh).

Desplazamiento de la cabeza lectora

Ir al principio

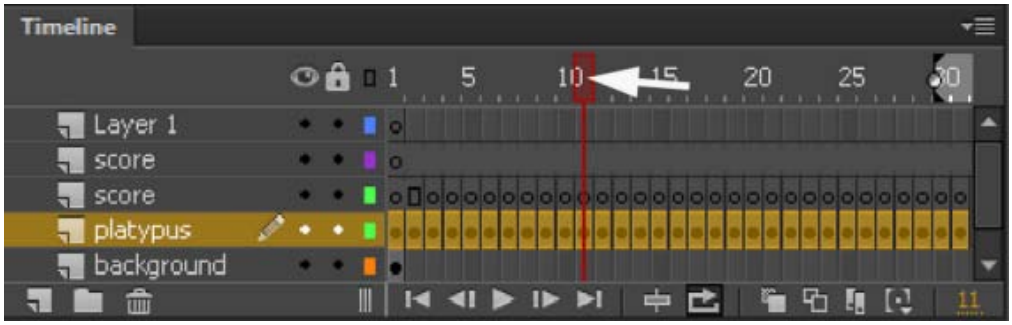
La cabeza lectora roja situada en la parte superior de la línea de tiempo se mueve a medida que se reproduce el documento para resaltar el fotograma activo en el escenario. El encabezado de la línea de tiempo muestra los números de fotograma de la animación. Para que en el escenario aparezca un determinado fotograma, desplace la cabeza lectora hasta ese fotograma en la línea de tiempo.

Para mostrar un fotograma determinado, si trabaja con tantos fotogramas que no es posible que todos aparezcan a la vez en la línea de tiempo, desplace la cabeza lectora por la línea de tiempo.

- Para ir a un fotograma, haga clic en la posición del fotograma en el encabezado de la línea de tiempo, o bien

arrastre la cabeza lectora hasta la posición deseada.

- Para centrar la línea de tiempo en el fotograma activo, haga clic en el botón Centrar fotograma situado en la parte inferior de la línea de tiempo.
- (Sólo CS5.5) Para reproducir, retroceder y avanzar en la línea de tiempo, utilice los botones de reproducción situados en la parte inferior del panel Línea de tiempo.
- (Sólo CS5.5) Para reproducir indefinidamente un rango específico de fotogramas, haga clic en el botón Reproducir indefinidamente situado en la parte inferior del panel Línea de tiempo. Seguidamente, mueva los marcadores del rango de fotogramas al primer y último fotograma que desee reproducir indefinidamente.



Desplazamiento de la cabeza lectora

Adobe también recomienda

- Trabajo con líneas de tiempo
- Interpolaciones de movimiento

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Creación de extensiones HTML

- Creación de una extensión HTML
- Eliminar errores de su extensión en Animate CC
- Exportación de la extensión
- Instalar su extensión en Animate CC
- Adición de interactividad a las extensiones HTML

Animate CC puede ampliarse con extensiones HTML. Adobe Extension Builder 3 permite crear extensiones HTML para Animate CC. Anteriormente, solo se podía ampliar Animate con extensiones SWF. Sin embargo, Adobe Extension Builder 3 permite crear extensiones HTML para aplicaciones de Creative Cloud. Para empezar, debe descargar e instalar Eclipse y Extension Builder 3.0. Para obtener más información, visite este vínculo.

Creación de una extensión HTML

Ir al principio

Para crear una extensión HTML, haga lo siguiente.

1. Inicie Eclipse.
2. En el New Project wizard (Asistente de nuevo proyecto), cree un nuevo Application Extension Project (Proyecto de extensión de aplicación). Proporcione un nombre significativo para el proyecto y haga clic en Next (Siguiente).
3. En el panel New Adobe Application Extension Project (Nuevo proyecto de extensión de aplicación de Adobe), elija Adobe Animate. Haga clic en Siguiente.
4. Configure la extensión con las opciones disponibles:
    1. **Bundle ID** (ID de paquete) identifica la extensión.
    2. **Menu name** (Nombre de menú) es el nombre de la extensión. Menu Name aparece en el menú **Ventana** > **Extensiones** de Animate CC.
    3. **Window Details** (Detalles de la ventana) utilice estas opciones para personalizar el tipo y tamaño de la ventana de la extensión.

    Haga clic en **Next** (Siguiente).
5. Puede personalizar las bibliotecas de referencia para la extensión en las próximas pantallas:
    1. **CEP Interface Library** (Biblioteca de interfaz de CEP) ofrece funciones para interactuar con la aplicación host. De forma predeterminada, esta opción está seleccionada.
    2. **Frameworks** (Arquitecturas) se aplica a bibliotecas comunes de JavaScript como jQuery.
    3. **Services** (Servicios) incluye el Adobe IPC Communication Toolkit (Kit de herramientas Adobe IPC Communication Toolkit), que permite la comunicación entre aplicaciones de Adobe, extensiones y aplicaciones externas. Proporciona un protocolo de mensajería mediante CEP Service Manager, que actúa como núcleo para las comunicaciones de Creative Cloud.

    Haga clic en Finish (Finalizar) para crear un nuevo proyecto de Eclipse.

Eliminar errores de su extensión en Animate CC

Ir al principio

Puede ejecutar la extensión directamente desde Eclipse:

1. Haga clic en el proyecto, y seleccione **Run As (Ejecutar como)** > **Adobe Flash Extension (Extensión de Adobe Flash)**. Esto inicia Animate CC.
2. En Animate CC, seleccione el elemento de menú **Ventana** > **Extensiones** . Se abrirá el panel Extensión.

Exportación de la extensión

Ir al principio

Para distribuir una extensión, deberá exportarla como un paquete ZXP. El paquete ZXP se descarga y ejecuta mediante Adobe Extension Manager en aplicaciones de Creative Cloud:

1. En Eclipse, cambie a la vista Script Explorer (Explorador de scripts) para poder hacer clic con el botón secundario en el proyecto y seleccionar **Export (Exportar)** > **Adobe Extension Builder 3** > **Application Extension (Extensión de aplicación)**. Se mostrará el Export Wizard (Asistente de exportación).
2. Debe tener un certificado para firmar el paquete de la extensión. Busque un certificado existente o haga clic en **Create** (Crear) para crear uno nuevo.
3. Haga clic en Finish (Finalizar).
4. Cuando finalice la exportación, encontrará el paquete ZXP para la extensión en la carpeta del proyecto, listo para su distribución.

Nota: Para instalarlo necesitará acceder al archivo <extensión>\.staged-extension\CSXS\manifest.xml y actualizar la etiqueta host para definir la versión mínima de Animate en 13.0.

Instalar su extensión en Animate CC

Ir al principio

Puede instalar extensiones HTML en Animate CC con Adobe Extension Manager. Las extensiones HTML le ayudarán a ampliar las funciones y capacidades de Animate. Para instalar extensiones, consulte este vínculo.

Adición de interactividad a las extensiones HTML

Ir al principio

Puede crear una extensión HTML para interactuar con Animate si añade controles, define comportamientos y proporciona información sobre el entorno de host (incluye Animate y el sistema operativo). Esto se puede realizar de dos formas:

1. **Con la biblioteca de interfaz de CEP**: La biblioteca de interfaz de CEP proporciona a las API información sobre el entorno de host y un script eval que permite ejecutar JSFL. Para obtener más información sobre la biblioteca de interfaz de CEP, abra **Help (Ayuda)** > **Help Contents (Ayuda de contenido)** > **Adobe Extension Builder** > **References (Referencias)** en Eclipse.
2. **Con JSFL**: Los scripts JSFL se pueden ejecutar con la API del script eval de la biblioteca de interfaz de CEP. Para obtener más información sobre los scripts JSFL, consulte este vínculo.

   Además de los scripts JSFL, la infraestructura de CEP en Animate también muestra los siguientes eventos que solo pueden utilizarse dentro de los paneles HTML.
   - **com.adobe.events.flash.documentChanged** se activa debido a un cambio en el documento activo actual.
   - **com.adobe.events.flash.timelineChanged** se activa al realizar un cambio en la línea de tiempo del documento activo actual.
   - **com.adobe.events.flash.documentSaved** se activa al guardar el documento actual.
   - **com.adobe.events.flash.documentOpened** se activa al abrir un documento nuevo.
   - **com.adobe.events.flash.documentClosed** se activa al cerrar el documento activo actual.
   - **com.adobe.events.flash.documentNew** se activa al crear un documento nuevo.
   - **com.adobe.events.flash.layerChanged** se activa al seleccionar una capa distinta.

com.adobe.events.flash.frameChanged se activa al seleccionar un fotograma distinto.
- **com.adobe.events.flash.selectionChanged** se activa al seleccionar un objeto distinto en el escenario.
- **com.adobe.events.flash.mouseMove** se activa al mover el ratón por el escenario.

Ejemplo

```
csinterface.addEventListener("com.adobe.events.flash.selectionChanged", CallbackFunction)
```

En el fragmento de código anterior:

- **csinterface**: Objeto de la biblioteca de interfaz de CEP.
- **com.adobe.events.flash.selectionChanged**: Evento que activa un cambio en la selección de un objeto. También puede utilizar cualquiera de los eventos anteriores.
- **CallbackFunction**: Método que detecta el evento activado.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Animación e interactividad

Animación de la herramienta Hueso

- Cinemática inversa
- Cómo añadir huesos a símbolos
- Cómo añadir huesos a formas
- Controles del escenario
- Edición de esqueletos y objetos IK
- Limitación de movimiento de huesos IK
- Adición de elasticidad a los huesos
  Animación de un esqueleto
  Ocultación de los controles de edición durante la animación

  Animación de un esqueleto en la línea de tiempo
  Edición de la ubicación de poses en un esqueleto
  Aplicación de efectos de interpolación adicionales a propiedades de objetos IK
  Preparación de un esqueleto para una animación en tiempo de ejecución con ActionScript 3.0
  Cómo añadir aceleración a una animación IK
-

Cinemática inversa

Ir al principio

La cinemática inversa (IK) es un método de animación de objetos que utiliza huesos encadenados en esqueletos lineales o ramificados con relaciones principales y secundarias. Cuando un hueso se mueve, los huesos conectados se mueven con relación a él.

La cinemática inversa permite crear movimiento natural fácilmente. Para animar con cinemática inversa, basta con especificar las posiciones inicial y final de los huesos en la línea de tiempo. Animate interpola automáticamente las posiciones de los huesos en el esqueleto entre los fotogramas inicial y final.

Puede utilizar IK de las siguientes maneras:

- Usando una forma como contenedor para varios huesos. Por ejemplo, puede añadir huesos al dibujo de una serpiente para que repte con mayor realismo. Puede dibujar estas formas en el modo Dibujo de objeto.

- Encadenado instancias de símbolo. Por ejemplo, puede vincular clips de película que muestren un torso, un brazo, un antebrazo y una mano de modo que se muevan de forma realista. Cada instancia tiene solo un hueso.

Animación de la herramienta Hueso en acción

Estilos de hueso

Animate puede dibujar huesos en el escenario con 4 estilos:

- Sólido. Este es el estilo predeterminado.
- Conectado. Muy útil cuando el estilo sólido oscurece demasiado el contenido debajo del hueso.
- Línea. Útil para esqueletos más pequeños.

- Ninguno. Oculta los huesos para mostrar sólo el contenido debajo de ellos.

Para definir el estilo del hueso, seleccione el grupo de IK en la línea de tiempo y, a continuación, seleccione el estilo en el menú Estilo de la sección Opciones del panel Propiedades.

Nota: Si guarda un documento con el estilo de hueso ajustado en Ninguno, Animate cambiará el estilo de hueso automáticamente a Línea la próxima vez que abra el documento.

Capas de poses

Cuando se añaden huesos a instancias de símbolo o a formas, Animate crea una nueva capa en la línea de tiempo. Esta nueva capa recibe el nombre de capa de pose. Animate añade la capa de pose a la línea de tiempo entre las capas existentes para conservar el orden anterior de apilamiento de objetos en el escenario.

Cómo añadir huesos a símbolos

Ir al principio

Puede añadir huesos IK a instancias de clip de película, de gráficos y de botones. Para utilizar texto, primero debe convertirlo en un símbolo. Las instancias de símbolo pueden estar en distintas capas antes de añadirles los huesos. Animate las añade a la capa de pose.

Nota: *también puede separar texto (Modificar > Separar) en formas independientes y utilizar huesos con las formas individuales.*

Cuando encadene objetos, tenga en cuenta las relaciones principales-secundarias que quiera crear, por ejemplo, de hombro a codo a muñeca.

1. Cree las instancias de símbolo en el escenario. Para ahorrar tiempo más adelante, ordene las instancias de modo que tengan la configuración espacial aproximada que quiera lograr.

2. Seleccione la herramienta Hueso del panel Herramientas.

   Herramienta Hueso en la barra de herramientas

3. Haga clic en la instancia de símbolo que quiera establecer como hueso raíz del esqueleto. Haga clic en el punto en que quiera asociar el hueso al símbolo.

   De forma predeterminada, Animate crea el hueso en la posición del clic del ratón. Si necesita un método más preciso para añadir un hueso, desactive la opción Establecer punto de transformación automáticamente para la herramienta Hueso IK (Edición > Preferencias > Dibujo). Con la opción Establecer punto de transformación automáticamente desactivada, el hueso se ajusta al punto de transformación de símbolo al hacer clic de un símbolo al siguiente.

4. Arrastre hasta otra instancia de símbolo y suelte el botón del ratón en el punto en que quiera asociarla.

5. Para añadir otro hueso al esqueleto, arrastre desde la cola del primer hueso hasta la siguiente instancia de símbolo.

Le resultará más sencillo colocar la cola con precisión si desactiva la opción Ajustar a objetos (Ver > Ajustar > Ajustar a objetos).

6. Para crear un esqueleto ramificado, haga clic en la cabeza de un hueso existente en el que quiera que comience la rama. Seguidamente, arrastre para crear el primer hueso de la nueva rama.

   Un esqueleto puede tener tantas ramas como sea necesario.

   Nota: una rama no puede estar conectada con otra, salvo por su raíz.

7. Para recolocar los elementos del esqueleto completo, puede arrastrar los huesos o las instancias.

   - Al arrastrar un hueso, se mueve también su instancia asociada sin que ésta pueda girar con relación a su hueso.
   - Al arrastrar una instancia permite que se mueva y gire en relación a su hueso.
   - Si se arrastra una instancia a la mitad de una rama, los huesos principales se articulan girando sobre sus uniones. Los huesos secundarios se mueven sin permitir el giro en sus uniones.

   Una vez creado el esqueleto, puede seguir añadiendo instancias desde distintas capas. Arrastre un hueso nuevo a la nueva instancia y Animate moverá la instancia a la capa de pose del esqueleto.

Cómo añadir huesos a formas

Ir al principio

Los huesos se añaden a una sola forma o a un grupo de formas dentro de una misma capa. En cualquier caso, debe seleccionar siempre todas las formas antes de añadir el primer hueso. Tras haber añadido los huesos, Animate convierte todas las formas y huesos en un objeto de forma IK y mueve el objeto a una nueva capa de pose.

Una vez añadidos los huesos a una forma, la forma tiene las siguientes limitaciones:

- No es posible combinar una forma IK con otras formas externas.
- No es posible rotar, escalar o sesgar la forma con la herramienta Transformación libre.
- No se recomienda editar los puntos de control de la forma.

1. Cree una o varias formas con relleno en el escenario.

   La forma puede contener múltiples colores y trazos. Edite las formas para que su aspecto sea lo más parecido al resultado final que busca. Cuando se añaden huesos a una forma, las opciones de edición de la forma se reducen.

   Si la forma es demasiado compleja, Animate le pedirá que la convierta en un clip de película antes de añadirle huesos.

2. Seleccione toda la forma en el escenario.

   Si la forma contiene varias áreas de color o trazos, arrastre un rectángulo de selección que encierre la forma para asegurarse de que se selecciona toda la forma.

3. Seleccione la herramienta Hueso del panel Herramientas.

4. Con la herramienta Hueso, haga clic dentro de la forma y arrástrela a otra ubicación dentro de la forma.

5. Para añadir otro hueso, arrastre el extremo inferior del primer hueso a otra ubicación dentro de la forma.

   El segundo hueso se convierte en elemento secundario del hueso raíz. Vincule áreas de la forma con los huesos respetando el orden de relaciones principales y secundarias que quiera crear. Por ejemplo, un vínculo de hombro a codo a muñeca.

6. Para crear un esqueleto ramificado, haga clic en la cabeza de un hueso existente en el que quiera que comience la rama. Seguidamente, arrastre para crear el primer hueso de la nueva rama.

   Un esqueleto puede tener tantas ramas como sea necesario.

   Nota: una rama no puede estar conectada con otra, salvo por su raíz.

7. Para mover el esqueleto, seleccione el objeto de forma IK con la herramienta Selección y arrastre cualquiera de los huesos para moverlos.

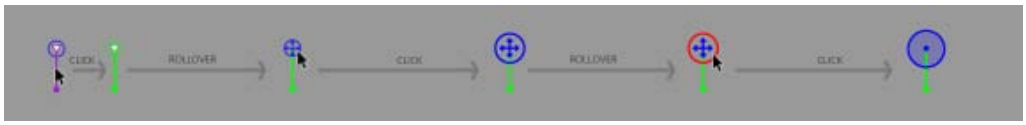
Una vez convertida la forma en IK, tiene las siguientes limitaciones:

- Ya no se puede seguir transformando (escalar o sesgar) la forma.
- No se pueden añadir nuevos trazos a la forma. Sí se pueden añadir o quitar puntos de control de los trazos existentes de la forma.
- No se puede editar la forma in situ (haciendo doble clic en el escenario).
- La forma tiene su propio punto de registro, de transformación y cuadro delimitador.

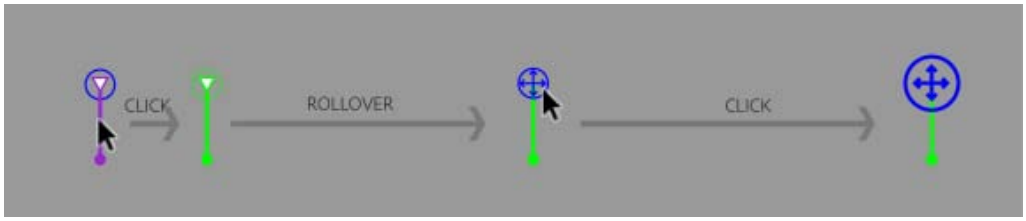
Controles del escenario

Ir al principio

Los controles del escenario le permiten realizar ajustes de rotación y traslación con facilidad en el escenario mediante guías que muestran el rango de rotación y control preciso. Los controles del escenario también le permiten continuar trabajando en el escenario sin tener que volver al inspector de propiedades para ajustar la rotación.



Guía de uso de los controles del escenario



Los controles del escenario de la herramienta Hueso descritos en la imagen funcionan del modo siguiente:

1. Para comenzar a trabajar con los controles del escenario, seleccione el hueso y utilice su extremo superior.
2. Para ver los controles del escenario, pase el ratón por el extremo superior del hueso. El extremo se convierte en una flecha de cuatro direcciones o un símbolo más (eje X e Y) dentro de un círculo. Las flechas representan los atributos de traslación y el círculo representa los atributos de rotación.
3. Haga clic en el extremo del hueso y seleccione el círculo para editar la rotación o el símbolo más para editar los atributos de traslación.
4. Para ver los controles interactivos de rotación y traslación en cualquier momento, pase el ratón por el extremo superior del hueso.
5. Al hacer clic en la opción de rotación o traslación, se muestran los controles del escenario para definir las restricciones.

Uso de los controles de rotación

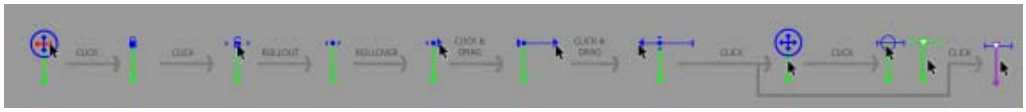
Guía de los controles de rotación

Para trabajar con los controles de rotación, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el extremo del hueso para ver las herramientas de rotación y traslación.
2. Pase el ratón y haga clic en el círculo que representa la herramienta de rotación. El círculo cambia a rojo.
3. Haga clic en el icono de candado para permitir la rotación libre. El icono de candado se convierte en un punto.
4. Al mover el cursor fuera del centro, se muestra un extremo del radio de la rotación. Haga clic en el punto en el que desee que comience la rotación.
5. Mueva el cursor dentro del círculo de nuevo para seleccionar el otro extremo del radio de la rotación. Haga clic donde desee colocar ese punto.
6. Para confirmar la definición del radio, haga clic en el círculo.

Nota: cuando se edita una rotación que ya se ha definido, puede hacer clic en la línea del borde y arrastrarla para aumentar o reducir los bordes.

Uso de los controles de traslación



Guía de los controles de traslación

Puede utilizar los controles de transición del modo siguiente:

1. Pase el ratón por el signo más con las flechas de cuatro puntas y haga clic en él para seleccionar los controles de traslación.
2. Haga clic en el candado para activar los controles de traslación. El icono de candado se convierte en un punto.
3. Haga clic en la punta de la flecha y arrástrela hasta el punto en el que desee ampliar el rango de movimiento.

Edición de esqueletos y objetos IK

Ir al principio

No es posible editar esqueletos IK si la capa de pose contiene poses después del primer fotograma de la línea de tiempo. Antes de editar, elimine las poses adicionales tras el primer fotograma del esqueleto en la línea de tiempo.

Si simplemente quiere cambiar de posición el esqueleto por motivos de animación, puede cambiar la posición de cualquier fotograma de la capa de pose. Animate convierte el fotograma en un fotograma de pose.

Selección de huesos y objetos asociados

- Para seleccionar un solo hueso, haga clic en el hueso con la herramienta Selección. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios huesos.
- Para mover la selección a los huesos adyacentes, haga clic en los botones Principal, Secundario o Colateral siguiente/anterior en el inspector de propiedades.
- Para seleccionar todos los huesos del esqueleto, haga doble clic en un hueso.
- Para seleccionar un esqueleto completo y visualizar las propiedades del esqueleto y de su capa de pose, haga clic en un fotograma de la capa de pose que contenga el esqueleto.
- Para seleccionar una forma IK, haga clic en la forma.
- Para seleccionar una instancia de símbolo conectada a un hueso, haga clic en la instancia.

Cómo cambiar de posición huesos y objetos asociados

- Para cambiar la posición de un esqueleto lineal, arrastre cualquier hueso del esqueleto. Si el esqueleto contiene instancias de símbolo conectadas, también puede arrastrar una instancia. De este modo, podrá rotar la instancia con relación a su hueso.

- Para cambiar la posición de una rama de esqueleto, arrastre cualquier hueso de la rama.
- Se moverán todos los huesos de la rama. Los huesos de otras ramas del esqueleto no se mueven.
- Para girar un hueso y sus huesos secundarios sin que se mueva el hueso principal, arrastre el hueso con la tecla Mayús presionada.
- Para mover una forma IK a una nueva ubicación del escenario, seleccione la forma y modifique sus propiedades X e Y en el inspector de propiedades. También se puede mantener la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada y arrastrar la forma.

Eliminación de huesos

Realice uno de los siguientes pasos:

- Para eliminar un hueso individual y todos sus elementos secundarios, haga clic en el hueso y presione la tecla Supr.
- Puede seleccionar varios huesos para eliminarlos si mantiene presionada la tecla Mayús mientras hace clic en cada hueso.
- Para eliminar todos los huesos de una forma IK o esqueleto de símbolos de la línea de tiempo, haga clic con el botón derecho del ratón en el grupo del esqueleto IK en la línea de tiempo y seleccione Eliminar esqueleto en el menú contextual.
- Para eliminar todos los huesos de una forma IK o esqueleto de símbolos en el escenario, haga doble clic en un hueso del esqueleto para seleccionar todos los huesos. A continuación presione Eliminar. Las formas IK volverán a ser formas normales.

Desplazamiento de los huesos con relación a la forma o símbolo asociado

- Para mover la ubicación de cualquier extremo de un hueso dentro de una forma IK, arrastre el extremo del hueso con la herramienta Subselección.

Nota: *la herramienta Subselección no funciona si hay varias poses en el grupo IK. Antes de editar, elimine las poses adicionales tras el primer fotograma del esqueleto en la línea de tiempo.*

- Para mover la ubicación de una unión, extremo superior o extremo inferior de hueso dentro de una instancia de símbolo, desplace el punto de transformación de la instancia. Uso de la herramienta Transformación libre. El hueso se moverá con el punto de transformación.
- Para mover una sola instancia de símbolo sin que afecte al resto de instancias vinculadas, arrastre la instancia con la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) presionada, o arrastre con la herramienta

Transformación libre. Los huesos conectados a la instancia se alargan o se acortan para dejar espacio a la nueva instancia.

Edición de una forma IK

Puede añadir, eliminar y editar puntos de control de los contornos de una forma IK mediante la herramienta Subselección.

- Para mover la posición de un hueso sin cambiar la forma IK, arrastre el punto final del hueso.
- Para visualizar los puntos de control del contorno de la forma IK, haga clic en el trazo de la forma.
- Para mover un punto de control, arrastre el punto de control.
- Para añadir un nuevo punto de control, haga clic en un fragmento del trazo que no contenga puntos de control.
- Para eliminar un punto de control existente, haga clic para seleccionarlo y presione la tecla Supr.

Nota: *una forma IK no se puede transformar (escalar ni sesgar).*

Vinculación de huesos a puntos de forma

De forma predeterminada, los puntos de control de una forma están conectados al hueso más cercano. Puede utilizar la herramienta Vincular para editar las conexiones entre los huesos individuales y los puntos de control de formas. Así, podrá controlar el modo en que se distorsiona el trazado cuando se mueve cada hueso para obtener mejores resultados. Esta técnica resulta útil si el trazado de una forma no se distorsiona como quiere cuando se mueve el esqueleto.

Puede vincular varios puntos de control a un hueso y varios huesos a un punto de control.

- Para resaltar los puntos de control conectados a un hueso, haga clic en el hueso con la herramienta Vincular.

  Los puntos conectados se resaltan en amarillo y el hueso seleccionado lo hace en rojo. Los puntos de control conectados a un solo hueso se muestran como cuadrados. Los puntos de control conectados a más de un hueso se muestran como triángulos.

- Para añadir puntos de control al hueso seleccionado, haga clic con la tecla Mayús presionada en un punto de control que no esté resaltado.

  También puede arrastrar con la tecla Mayús presionada para seleccionar varios puntos de control y añadirlos al hueso seleccionado.

- Para quitar puntos de control del hueso, con la tecla Ctrl (Windows) u Opción (Macintosh) presionada, haga clic en un punto de control resaltado en amarillo.

  También puede arrastrar con la tecla Ctrl (Windows) u Opción (Macintosh) presionada para quitar varios puntos de control del hueso seleccionado.

- Para resaltar los huesos conectados a un punto de control, haga clic en el punto de control con la herramienta Vincular.

  Los huesos conectados se resaltan en amarillo y el punto de control seleccionado lo hace en rojo.

- Para añadir más huesos al punto de control seleccionado, haga clic en un hueso con la tecla Mayús presionada.

- Para quitar un hueso del punto de control seleccionado, con la tecla Ctrl (Windows) u Opción (Macintosh) presionada, haga clic en un hueso resaltado en amarillo.

Limitación de movimiento de huesos IK

Ir al principio

Para conseguir un efecto más realista en el movimiento de los esqueletos IK, puede controlar la libertad de movimiento de huesos concretos. Por ejemplo, puede limitar dos huesos de un brazo para que el codo no se doble en la dirección incorrecta.

De forma predeterminada, cada hueso IK tiene una longitud fija asignada en el momento de su creación. Los huesos se pueden girar alrededor de su unión principal y a lo largo del eje x e y. Ahora bien, no se puede mover si requiere que la longitud de su hueso principal cambie (a no ser que se active el movimiento a lo largo del eje x e y). De forma predeterminada, la rotación está activada y el movimiento en el eje x e y está desactivado.

También puede limitar la velocidad de movimiento de un hueso para crear el efecto de solidez.

En esqueletos con cadenas de huesos conectados ,no es posible limitar el movimiento de la última unión de ninguna de las ramas del esqueleto. Para dar el aspecto de restricción en la última unión, utilice huesos con clips de película y conecte el último hueso a un clip de película que tenga su propiedad alpha establecida en cero. Seguidamente, limite los huesos del siguiente al último, no sólo el último.

Ejemplos:

- Para un brazo, podría limitar los grados de rotación del codo para que no pueda girar más allá del rango natural de movimientos del antebrazo.

- Para que un carácter se pueda mover por el escenario, active la traslación X o Y en el hueso raíz. Desactive la rotación cuando utilice la traslación X e Y para un movimiento más preciso.

Puede establecer estas propiedades en el inspector de propiedades si selecciona uno o varios huesos.

- Para activar el desplazamiento del hueso seleccionado a lo largo del eje x o y, y permitir el cambio dinámico de la longitud de su hueso principal, seleccione Habilitar en la sección Unión: Traslación X o Unión: Traslación Y del inspector de propiedades.

  Aparecerá una flecha de dos puntas perpendicular al hueso en la unión para indicar que se ha habilitado el movimiento en el eje x. Aparecerá una flecha de dos puntas paralela al hueso en la unión para indicar que se ha habilitado el movimiento en el eje y. Si se activa el desplazamiento del hueso a lo largo del eje x e y, colocar el hueso será más sencillo si está desactivada su rotación.

- Para limitar la cantidad de movimiento permitido en el eje x e y, seleccione Restringir en la sección Unión: Traslación X o Unión: Traslación Y del inspector de propiedades y escriba un valor para la distancia mínima y máxima que pueda desplazarse el hueso.

- Para deshabilitar la rotación del hueso seleccionado alrededor de la unión, desactive la casilla de verificación Habilitar en la sección Unión: Rotación del inspector de propiedades.

  Esta casilla de verificación está seleccionada de forma predeterminada.

- Para restringir la rotación de un hueso, introduzca los grados máximo y mínimo de rotación en la sección Unión: Rotación del inspector de propiedades.

  Los grados de rotación dependen del hueso principal. Aparece un arco sobre la unión del hueso para indicar los grados de libertad de rotación.

- Para que el hueso seleccionado permanezca inmóvil con respecto a su hueso principal, desactive la rotación y la traslación en los ejes x e y.

  El hueso se convierte en un elemento rígido y sigue el movimiento de su hueso principal.

- Para limitar la velocidad de movimiento de un hueso seleccionado, introduzca un valor en el campo Velocidad conjunta del inspector de propiedades.

La velocidad conjunta da al hueso el efecto de solidez. El valor máximo del 100% equivale a una velocidad ilimitada.

Adición de elasticidad a los huesos

Ir al principio

Se pueden utilizar dos propiedades de los huesos para añadir elasticidad a los huesos IK. Las propiedades Intensidad y Amortiguación de los huesos aportan movimiento real a los huesos IK integrando física dinámica al sistema de huesos IK. Estas propiedades permiten una creación más sencilla de la animación mejorada con la física. Las propiedades Intensidad y Amortiguación aportan un movimiento real a la animación de huesos que presenta muchas opciones de configuración. Resulta más adecuado definir estas propiedades antes de añadir poses a una capa de pose.

Intensidad: la dureza del muelle. Los valores más elevados crean un efecto del muelle con mayor dureza.

Amortiguación: grado de desvanecimiento del efecto del muelle. Los valores más elevados hacen que la elasticidad se reduzca con más rapidez. Un valor de 0 hace que la elasticidad permanezca con su intensidad total en los fotogramas de la capa de pose.

Para habilitar la elasticidad, seleccione uno o varios huesos y establezca los valores de intensidad y amortiguación en la sección Muelle del inspector de propiedades. Cuanto mayor sea la intensidad, más rígido será el muelle. La amortiguación determina el grado de desvanecimiento del efecto del muelle, por lo que cuanto mayor sea el valor, más rápido terminará la animación.

Para desactivar las propiedades Intensidad y Amortiguación, seleccione la capa de pose en la línea de tiempo y desactive la casilla de verificación Habilitar en la sección Muelle del inspector de propiedades. Esto permite ver en el escenario las poses definidas en la capa de pose sin el efecto de las propiedades de muelle.

Los siguientes factores afectan al aspecto final de la animación de los huesos cuando se trabaja con las propiedades de muelle. Experimente con el ajuste de cada uno de ellos para obtener el aspecto final deseado.

- Valor de la propiedad Intensidad.
- Valor de propiedad Amortiguación.
- Número de fotogramas entre las poses en la capa de pose.
- Número total de fotogramas en la capa de pose.
- Número de fotogramas entre la pose final y el último fotograma de la pose posterior.

Animación de un esqueleto

Ir al principio

La animación de esqueletos IK no se parece a la de otros objetos en Animate. Con los esqueletos, basta con añadir fotogramas a la capa de pose y cambiar la posición del esqueleto en el escenario para crear un fotograma clave. Los fotogramas clave de las capas de pose se denominan poses. Como los esqueletos IK se suelen utilizar por motivos de animación, cada capa de pose actúa automáticamente como una capa de interpolación.

Sin embargo, las capas de pose IK no son iguales que las capas de interpolación: no es posible interpolar propiedades que no sean la posición del hueso en la capa de pose. Para interpolar otras propiedades de un objeto IK, como la ubicación, transformación, efectos de color o filtros, incluya el esqueleto y sus objetos asociados en un clip de película o en un símbolo gráfico. Luego podrá animar las propiedades del símbolo mediante el comando Insertar > Interpolación de movimiento y desde el panel Editor de movimiento.

También puede animar esqueletos IK con ActionScript 3.0 en tiempo de ejecución. Si va a animar un esqueleto con ActionScript, no podrá hacerlo en la línea de tiempo. El esqueleto sólo puede tener una pose en la capa de pose. Dicha pose debe ser el primer fotograma en el que el esqueleto aparece en la capa de pose.

Los recursos adicionales siguientes muestran cómo animar un esqueleto:

- Artículo: Character animation with the Bone Tool (Animación de personajes con la herramienta Hueso, en inglés; Adobe.com)
- How to use the Bone tool (5:12) (Cómo utilizar la herramienta Hueso, en inglés; en YouTube.com)
- How to animate symbols with the Bone tool (3:26) (Cómo animar símbolos con la herramienta Hueso, en inglés; YouTube.com)

Ocultación de los controles de edición durante la animación Ir al principio

Si los controles del escenario se mantienen siempre activados, puede modificar la colocación y las propiedades del esqueleto inadvertidamente. Después de crear los huesos y el esqueleto para la animación, puede desactivar las sugerencias y los controles de edición del esqueleto si selecciona la casilla de verificación Ocultar los controles de edición y las sugerencias del esqueleto en el inspector de propiedades.

Animación de un esqueleto en la línea de tiempo Ir al principio

Los esqueletos IK se ubican en las capas de pose de la línea de tiempo. Para animar esqueletos en la línea de tiempo, inserte poses haciendo clic con el botón derecho en un fotograma de la capa de pose y seleccione Insertar pose. Utilice la herramienta Selección para cambiar la configuración del esqueleto. Animate interpola automáticamente las posiciones de los huesos en los fotogramas entre las poses.

1. En la línea de tiempo, si es necesario, añada fotogramas a la capa de pose del esqueleto para dejar espacio para la animación que quiere crear.

   Puede añadir fotogramas haciendo clic con el botón derecho (Windows) o, con la tecla Opción (Macintosh) presionada, haciendo clic en un fotograma de la capa de pose situada a la derecha de cualquier fotograma existente y seleccionando después Insertar fotograma. Cabe la posibilidad de añadir o eliminar fotogramas en cualquier momento.

2. Para añadir una pose a un fotograma de la capa de pose, realice una de estas acciones:

   - Coloque la cabeza lectora en el fotograma en el que quiera añadir la pose y cambie la posición del esqueleto en el escenario.
   - Haga clic con el botón derecho (Windows) o, con la tecla Opción (Macintosh) presionada, haga clic en el fotograma de la capa de pose y seleccione Insertar pose.
   - Coloque la cabeza lectora en el fotograma en el que quiera añadir la pose y presione la tecla F6.

   Animate inserta una pose en la capa de pose del fotograma actual. Un marcador de pose con forma de diamante aparece en el fotograma para indicar la nueva pose.

3. Añada tantas poses como desee en los distintos fotogramas para completar la animación.
4. Para cambiar la duración de la animación en la línea de tiempo, pase el cursor del ratón por encima del último fotograma del esqueleto hasta que aparezca el cursor Cambiar tamaño. Seguidamente, arrastre el último fotograma de la capa de pose a la derecha o a la izquierda para añadir o eliminar fotogramas.

   Animate cambia de posición los fotogramas de pose en función de los cambios de duración de la capa y vuelve a interpolar los fotogramas intermedios. Para cambiar de tamaño el grupo de esqueletos de la línea

de tiempo sin que afecte a la posición de los fotogramas de pose, con la tecla Mayús. presionada arrastre el último fotograma del grupo de esqueletos.

Cuando haya terminado, mueva la cabeza lectora en la línea de tiempo para previsualizar la animación. Podrá ver las posiciones del esqueleto interpoladas entre los fotogramas de poses.

Puede cambiar la posición del esqueleto en los fotogramas de pose o añadir nuevos fotogramas de pose cuando lo necesite.

Edición de la ubicación de poses en un esqueleto

Ir al principio

Puede editar la ubicación de las poses del modo siguiente:

- Para mover una pose a una nueva ubicación, con la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) presionada, haga clic en una pose y arrástrela hasta una nueva ubicación del esqueleto.
- Para copiar una pose a una nueva ubicación, con la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) presionada, haga clic en una pose y de nuevo con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada, arrastre la pose hasta una nueva ubicación del esqueleto.
- Mediante cortar, copiar y pegar. Con la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) presionada, haga clic en la pose que quiera cortar o copiar y seleccione Cortar pose o Copiar pose en el menú contextual.

  Seguidamente, con la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) presionada, haga clic en el fotograma del grupo de esqueletos que quiera pegar y elija Pegar pose en el menú contextual.

Aplicación de efectos de interpolación adicionales a propiedades de objetos IK

Ir al principio

Para aplicar efectos de interpolación a propiedades de objetos IK que no sean la posición del hueso, el objeto debe estar incluido en un clip de película o en un símbolo gráfico.

1. Seleccione el esqueleto IK y todos sus objetos asociados.

   Si se trata de una forma IK, basta con hacer clic en la forma. En el caso de conjuntos de instancias de símbolo, puede hacer clic en la capa de pose en la línea de tiempo o arrastrar un rectángulo de selección que encierre los símbolos vinculados en el escenario.

2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Ctrl presionada (Macintosh) en la selección y elija Convertir en símbolo en el menú contextual.
3. En el cuadro de diálogo Convertir en símbolo, escriba un nombre para el símbolo y seleccione Clip de película o Gráfico en el menú Tipo. Haga clic en Aceptar.

   Animate crea un símbolo con línea de tiempo propia que contiene la capa de pose para el esqueleto.

4. Para utilizar el nuevo símbolo en la línea de tiempo principal del archivo FLA, arrastre el símbolo desde la Biblioteca hasta el escenario.

   Ahora puede añadir efectos de interpolación de movimiento a la nueva instancia de símbolo en el escenario.

Puede anidar símbolos que contengan esqueletos IK dentro de tantas capas de otros símbolos anidados como sea necesario para crear el efecto que desee.

Preparación de un esqueleto para una animación en tiempo de ejecución con ActionScript 3.0

Ir al principio

Puede utilizar ActionScript 3.0 para controlar esqueletos IK conectados a formas o instancias de clip de película. Sin embargo, no es posible controlar esqueletos conectados gráficos o instancias de símbolo de botones con ActionScript.

Sólo se pueden controlar con ActionScript los esqueletos con una sola pose. Los esqueletos con más de una pose sólo se pueden controlar en la línea de tiempo.

1. Con la herramienta Selección, seleccione un fotograma de una capa de pose que contenga un esqueleto.
2. En el inspector de propiedades, seleccione Tiempo de ejecución en el menú Tipo.

Ahora puede manipular la jerarquía con ActionScript 3.0 en tiempo de ejecución.

De forma predeterminada, el nombre del esqueleto en el inspector de propiedades es el mismo que el de la capa de pose. Utilice este nombre para hacer referencia al esqueleto en ActionScript. Puede cambiarle el nombre en el inspector de propiedades.

Cómo añadir aceleración a una animación IK

Ir al principio

La aceleración consiste en ajustar la velocidad de la animación en los fotogramas de cada pose para crear así un movimiento más realista.

1. Seleccione un fotograma entre dos fotogramas de pose en la capa de pose, o bien un fotograma de pose.
   - **Fotograma intermedio**: la aceleración afecta a los fotogramas entre los fotogramas de pose situados a la izquierda y a la derecha del fotograma seleccionado.
   - **Fotograma de pose**: la aceleración afecta a los fotogramas entre la pose seleccionada y la siguiente pose en la capa.
2. En el inspector de propiedades, seleccione un tipo de aceleración en el menú Aceleración.
   - **Aceleraciones simples**: cuatro aceleraciones que reducen el movimiento de los fotogramas inmediatamente anteriores o posteriores al fotograma seleccionado.
   - **Aceleraciones de reproducir y detener**: reducen el movimiento de los fotogramas inmediatamente posteriores al fotograma de pose anterior y los fotogramas inmediatamente anteriores al fotograma de pose siguiente.

   Nota: estos mismos tipos de aceleración están disponibles en el editor de movimiento cuando se utilizan interpolaciones de movimiento. Puede ver la curva de cada tipo de aceleración en el editor de movimiento si se selecciona la interpolación de movimiento en la línea de tiempo.

3. En el inspector de propiedades, introduzca un valor para la intensidad de la aceleración.

   La intensidad predeterminada es 0, lo que equivale a ausencia de aceleración. El valor máximo es 100, con el que se aplica el efecto de aceleración más pronunciado a los fotogramas que preceden al fotograma de pose. El valor mínimo es -100, con el que se aplica el efecto de aceleración más pronunciado a los fotogramas que se sitúan justo después del anterior fotograma de pose. Cuando haya terminado, previsualice el movimiento acelerado en el escenario. Mueva la cabeza lectora en la línea de tiempo entre los dos fotogramas de pose a los que ha aplicado la aceleración.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Guía de animación

Información general

La guía de animación de Adobe Animate CC (anteriormente Flash Professional CC) permite mejorar las animaciones creadas, ya que define un trazado para los objetos que anime. Esto resulta especialmente útil cuando se trabaja en una animación que sigue un trazado que no sea una línea recta. Este proceso requiere dos capas para realizar una animación:

- Una capa que contenga el objeto que se va a animar
- Otra capa que defina el trazado que el objeto debe seguir durante la animación

La guía de animación solo funciona con las interpolaciones clásicas.

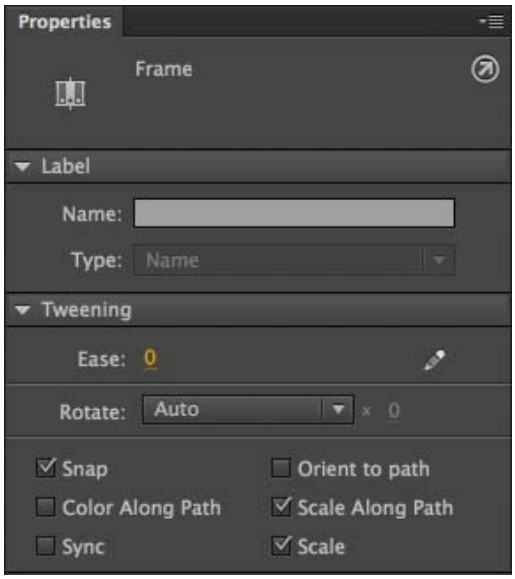
Para obtener más información sobre las guías de animación, consulte **Uso de la animación con interpolaciones clásicas**

Guía de animación basada en un trazo de anchura variable Ir al principio

Puede animar un objeto según el grosor variable del trazo del trazado de guía.

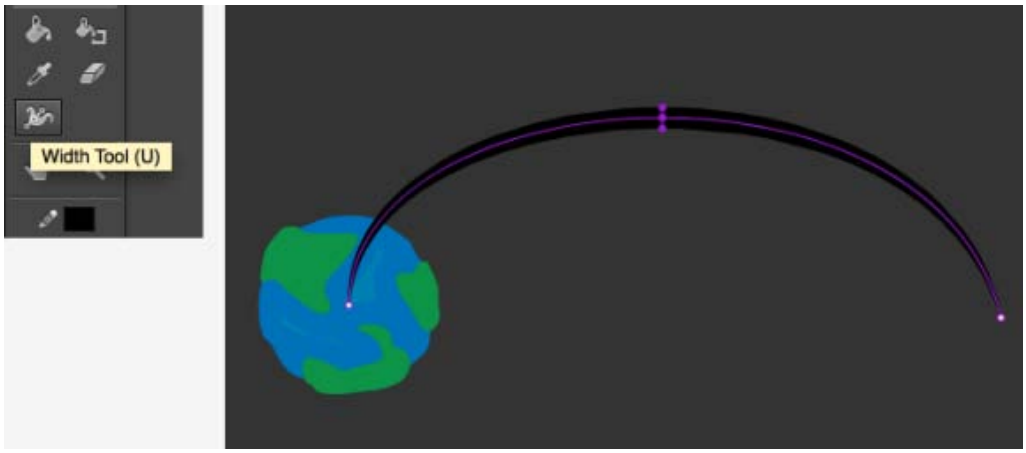
Aparte de los fotogramas clave para las posiciones inicial y final del objeto, no es necesario incluir ningún otro fotograma clave para indicar la variación en el grosor del trazo.

1. Para animar un objeto en función de la anchura de trazo variable, cree un trazado y anime el objeto a lo largo del trazado como se explica en la sección anterior de este documento.
2. Con el primer fotograma clave de la interpolación seleccionado en la línea de tiempo, active las casillas de verificación Escalar y Escalar a lo largo del trazado en el Inspector de propiedades. El objeto está preparado para seguir la escala según el grosor.

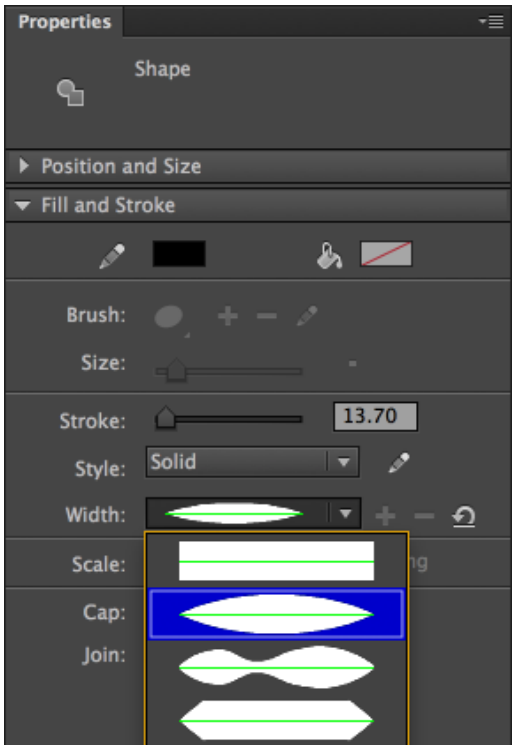


3. Defina el grosor del trazo mediante uno de los métodos siguientes:

- Seleccione la herramienta Anchura (U) de la caja de herramientas, haga clic en cualquier lugar del trazado y arrastre para variar el grosor del trazado.



- Seleccione el trazado con la herramienta Selección (V) de la caja de herramientas y, en el Inspector de propiedades, seleccione un perfil de anchura para el trazo en la opción desplegable Anchura.



Para obtener más información sobre el trazo de anchura variable, consulte **Trazos de anchura variable**.

Cuando haya definido un trazo de anchura variable definido como un trazado, si ejecuta la interpolación de movimiento, verá que el objeto no solo sigue el trazado, sino que también cambia de tamaño según la variación en el grosor del trazo.

A continuación se incluye un ejemplo que utiliza la Guía de animación con trazo de anchura variable:

Un trazado de guía de movimiento puede tener varios segmentos y cada segmento conectado puede tener especificado un perfil de anchura variable diferente, como se muestra a continuación. Como no hay fotogramas clave adicionales para el objeto, se considera el perfil de anchura de cada segmento durante la animación.

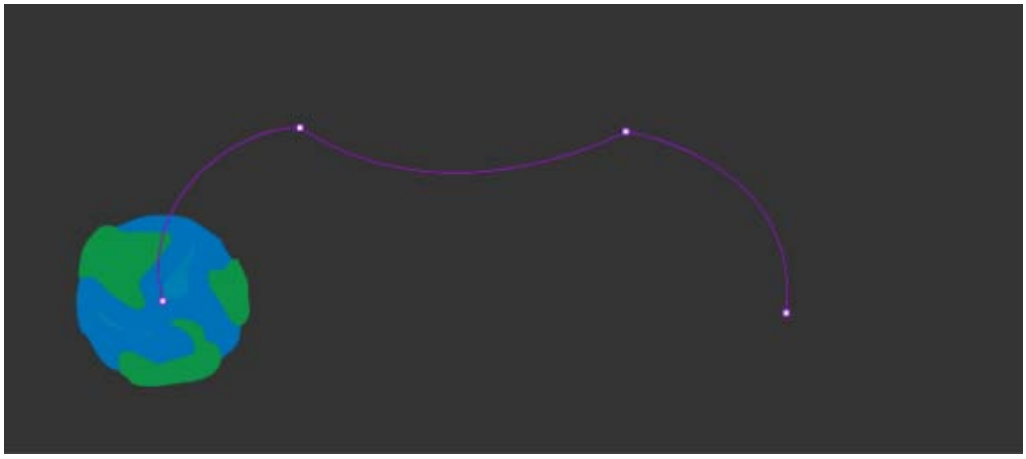
Guía de animación basada en el color de trazo

Ir al principio

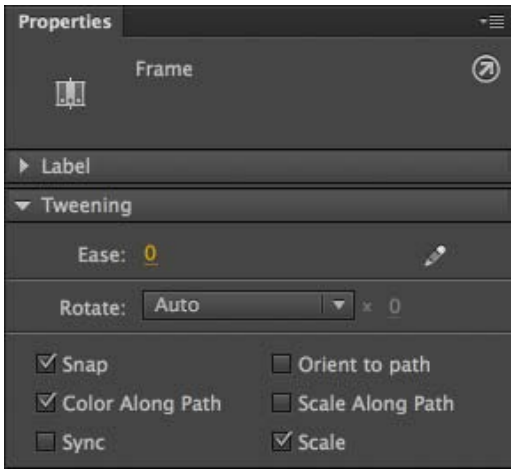
La guía de animación también permite interpolar un objeto a lo largo del trazado, cambiando el color del objeto

según el color del trazado de la guía en sí. Para utilizar esta variación, deberá tener dos segmentos en el trazado como mínimo, es decir, tres nodos o puntos como mínimo deberán formar parte del trazado. Para ello, al crear una interpolación de movimiento clásica y dibujar un trazado de guía como se describe en la sección anterior de este documento, utilice la herramienta Pluma y dibuje un trazado de guía como se muestra a continuación. Este trazado tiene cuatro nodos/puntos en tres segmentos.

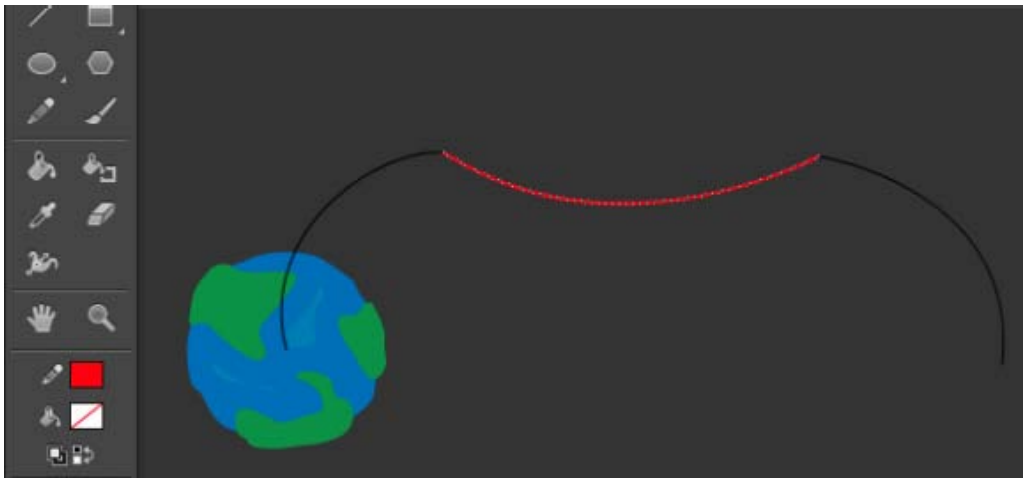
Aparte de los fotogramas clave para las posiciones inicial y final del objeto, no es necesario crear ningún otro fotograma clave para indicar la variación del color del trazo.



1. Una vez creada la interpolación de movimiento clásica, seleccione el primer fotograma clave de la interpolación en la línea de tiempo. En el Inspector de propiedades, active la casilla de verificación Colorear el trazado. El objeto está preparado para seguir la variación de color del trazado según el trazado de guía.



2. Con la herramienta Selección (V) de la caja de herramientas, haga clic en el segundo segmento del trazado de guía para seleccionarlo y elija un color diferente. Repita el mismo procedimiento para el tercer segmento del trazado.



Ejecute la animación para ver el efecto en el color del trazado de guía en el propio objeto durante el curso de la interpolación. Verá que no solo resulta afectado el color, sino también el valor de alfa/opacidad del segmento de trazo en el trazado de guía.

A continuación se incluye un ejemplo que utiliza la Guía de animación con la variación de color:

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajo con animación de interpolación clásica

- Acerca de la animación de interpolación clásica
- Creación y edición de fotogramas clave para interpolaciones clásicas de movimiento
- Añadir animación de interpolación clásica a una instancia, grupo o texto
- Creación de una capa de guía de movimiento
- Creación de animación de interpolación clásica a lo largo de un trazado
- Cómo pegar propiedades de animación de interpolaciones clásicas
- Aplicación de aceleración/desaceleración a animaciones de interpolaciones clásicas

Acerca de la animación de interpolación clásica

Ir al principio

Nota:

Como la mayoría de las cosas en Animate, la animación no requiere ActionScript. Sin embargo, puede crear animaciones con ActionScript si lo desea.

Las *interpolaciones clásicas* son un método habitual de crear animaciones en Animate. Estas interpolaciones se parecen a las nuevas *interpolaciones de movimiento*, aunque resultan más complicadas de crear y ofrecen menos flexibilidad. No obstante, las interpolaciones clásicas proporcionan algunos tipos de control en la animación que las interpolaciones de movimiento no ofrecen. La mayoría de los usuarios prefieren trabajar con las interpolaciones de movimiento más nuevas, pero algunos siguen queriendo usar las interpolaciones clásicas. Para obtener más información sobre las diferencias, consulte Diferencias entre interpolaciones de movimiento e interpolaciones clásicas.

Para obtener información sobre la migración de animaciones de interpolación clásica a interpolaciones de movimiento, consulte Motion migration guide for Animate en el centro para desarrolladores de Adobe Animate.

Antes de comenzar:

Para poder trabajar con interpolaciones clásicas, debe tener en cuenta lo siguiente:

- Las interpolaciones clásicas son una forma más antigua de crear animaciones interpoladas en Animate. La forma más nueva y sencilla de hacerlo es usar las interpolaciones de movimiento. Consulte Animación de interpolación de movimiento.
- En algunas situaciones, como en casos de doblaje de voz, las interpolaciones clásicas siguen siendo la mejor opción. Para ver una lista con las situaciones concretas en que se recomienda la interpolación clásica, consulte Uso de las interpolaciones clásicas y el tutorial en vídeo de interpolación de movimiento en Animate.
- No es posible interpolar propiedades 3D con interpolaciones clásicas.
- Para ver una guía completa sobre la transición del flujo de trabajo de interpolaciones clásicas al de interpolaciones de movimiento, consulte Motion migration guide for Animate.

Para ver ejemplos de animación de interpolación clásica, consulte la página de ejemplos de Animate en www.adobe.com/go/learn_fl_samples. Están disponibles los siguientes ejemplos:

- Sombras animadas: descargue y descomprima el archivo ZIP de ejemplos y vaya a la carpeta Graphics\AnimatedDropShadow para acceder al ejemplo.
- Animación y degradados: descargue y descomprima el archivo ZIP de ejemplos y vaya a la carpeta Graphics\AnimationAndGradients para acceder al ejemplo.

El siguiente tutorial muestra cuándo usar interpolaciones clásicas en vez de interpolaciones de movimiento:

- Vídeo: Animate Motion Tweening (10:13, Layers Magazine. Cuándo usar interpolaciones de movimiento e interpolaciones clásicas.)

Creación y edición de fotogramas clave para interpolaciones clásicas de movimiento

Ir al principio

Nota:

Este tema trata de la creación de fotogramas clave para interpolaciones clásicas antiguas. Para obtener ayuda con los fotogramas clave de propiedades de interpolaciones de movimiento más nuevas, consulte Creación de una animación de interpolación.

Los cambios realizados en una animación de interpolación clásica se definen en un fotograma clave. En la animación interpolada, se definen fotogramas clave en puntos significativos de la animación y Animate crea el contenido de los fotogramas intermedios. Los fotogramas interpolados se muestran en verde claro o azul claro con una flecha entre los fotogramas clave. Como los documentos de Animate guardan las formas en cada fotograma clave, solamente hay que crear fotogramas clave en los puntos de las ilustraciones en los que se produzca alguna modificación.

Los fotogramas clave se indican en la línea de tiempo: un círculo sólido representa un fotograma con contenido y un círculo vacío delante del fotograma representa uno vacío. Los fotogramas siguientes añadidos a la misma capa tendrán el mismo contenido que el fotograma clave.

Únicamente los fotogramas clave se pueden editar en una interpolación clásica. Puede ver fotogramas interpolados, pero no editarlos directamente. Para editar fotogramas interpolados, cambie uno de los fotogramas clave de definición o inserte un nuevo fotograma clave entre el inicial y el final. Arrastre un elemento desde el panel Biblioteca hasta el escenario y añada elementos al fotograma clave actual.

Para ver y editar varios fotogramas a la vez, consulte Utilización de papel cebolla.

Vídeos y tutoriales

- Vídeo: Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween (7:49, Peachpit.com)
- Vídeo: Modifying Classic Tween Properties (3:03, Peachpit.com)

Creación de fotogramas

- Realice uno de los siguientes pasos:
    - Seleccione un fotograma en la línea de tiempo y elija Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave.
    - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en

un fotograma de la línea de tiempo y elija Insertar fotograma clave.

Inserción de fotogramas en la línea de tiempo

- Para insertar un fotograma nuevo, seleccione Insertar > Línea de tiempo > Fotograma.
- Para crear un fotograma clave nuevo, elija Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave, o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el fotograma donde desee colocar un fotograma clave y elija Insertar fotograma clave.
- Para crear un fotograma clave vacío, elija Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave vacío, o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el fotograma donde desee colocar un fotograma clave y elija Insertar fotograma clave vacío.

Eliminación o modificación de un fotograma o fotograma clave

- Para eliminar un fotograma, fotograma clave o secuencia de fotograma, selecciónelo y haga clic con el botón derecho (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) y seleccione Quitar fotogramas. Los fotogramas de alrededor permanecen intactos.
- Para mover un fotograma clave o una secuencia de fotograma y su contenido, selecciónelo y arrástrelo hasta la ubicación deseada.
- Para extender la duración de un fotograma clave, con la tecla Alt (Windows) o la tecla Opción (Macintosh) presionada, arrástrelo hasta el fotograma final de la nueva secuencia.
- Para copiar y pegar un fotograma o una secuencia de fotogramas, selecciónelo y elija Edición > Línea de tiempo > Copiar fotogramas. Seleccione el fotograma o la secuencia que va a sustituir y seleccione Edición > Línea de tiempo > Pegar fotogramas. Para pegar y sustituir el número exacto de fotogramas copiados en la línea de tiempo de destino, utilice la función Pegar y sobrescribir fotogramas.
- Para convertir un fotograma clave en un fotograma, seleccione el fotograma clave y elija Modificar > Línea de tiempo > Borrar fotograma clave, o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el fotograma y seleccione Borrar fotograma clave. El fotograma clave eliminado y todos los fotogramas hasta el fotograma clave siguiente se sustituirán con el contenido del fotograma que preceda al fotograma clave eliminado.
- Para copiar un fotograma clave o una secuencia de fotogramas arrastrando, selecciónelo y arrástrelo hasta la nueva ubicación con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada.
- Para cambiar la longitud de una secuencia interpolada, arrastre el fotograma clave inicial o final a la derecha o la izquierda.
- Para añadir un elemento de la biblioteca al fotograma clave actual, arrastre el elemento desde el panel Biblioteca hasta el escenario.
- Para invertir una secuencia de animación, seleccione los fotogramas adecuados en una o varias capas y elija Modificar > Línea de tiempo > Invertir fotogramas. Los fotogramas clave deben estar al principio y al final de la secuencia.

Añadir animación de interpolación clásica a una instancia, grupo o texto

Ir al principio

Nota:

Este tema trata de la creación de interpolaciones clásicas antiguas. Para obtener ayuda con la creación de interpolaciones de movimiento más nuevas, consulte Creación de una animación de interpolación.

Para interpolar los cambios en propiedades de instancias, grupos y tipo, se puede usar una interpolación clásica. Animate puede interpolar la posición, el tamaño y la rotación, así como sesgar instancias, grupos y tipo. También puede interpolar el color de las instancias y el tipo para crear cambios graduales de color o para hacer aparecer o desaparecer instancias de forma paulatina.

Antes de interpolar el color de grupos o tipos, conviértalos en símbolos. Antes de animar caracteres individuales de un bloque de texto por separado, coloque cada carácter en un bloque de texto distinto.

Si aplica una interpolación clásica y luego cambia el número de fotogramas entre dos fotogramas clave, o si mueve el grupo o símbolo de un fotograma clave, Animate vuelve a interpolar los fotogramas automáticamente.

Vídeos y tutoriales

- Vídeo: Creating a simple classic tween (duración = 4:28, Peachpit.com)
- Vídeo: Modifying classic tween properties (duración = 3:03, Peachpit.com)
- Vídeo: Creating animations using tweens. Tenga en cuenta que este vídeo es antiguo y llama “interpolaciones de movimiento” a lo que en realidad son interpolaciones clásicas. Esto se debe a que en versiones anteriores de Animate, las interpolaciones clásicas eran la única forma de crear un movimiento interpolado.
- Vídeo: Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween (duración = 7:49, Peachpit.com)

Creación de una animación de interpolación clásica

1. Haga clic en un nombre de capa para activarla y seleccione un fotograma clave vacío en la capa donde desee que comience la animación. Será el primer fotograma de la interpolación clásica.
2. Para agregar contenido el primer fotograma de la interpolación clásica, siga uno de estos procedimientos:
   - Cree un objeto gráfico con la herramienta Pluma, Óvalo, Rectángulo, Lápiz o Pincel y conviértalo en un símbolo.
   - Cree una instancia, un grupo o un bloque de texto en el escenario.
   - Arrastre una instancia de un símbolo del panel Biblioteca.

   Nota:

   para crear una interpolación, la capa sólo puede tener un elemento.

3. Cree un segundo fotograma clave donde desee que acabe la animación y déjelo seleccionado.
4. Para modificar el elemento en el último fotograma, realice una de las siguientes acciones.
   - Mueva el elemento a una nueva posición.
   - Modifique el tamaño, rotación o sesgo del elemento.
   - Modifique el color del elemento (sólo instancia o bloque de texto). Para interpolar el color de los elementos distintos de instancias o bloques de texto, utilice interpolación de formas.
5. Para crear la interpolación clásica, realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en cualquier fotograma del grupo de fotogramas de la interpolación y seleccione Insertar > Interpolación clásica.

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionado Control y haga clic (Macintosh) en cualquier fotograma del grupo de fotogramas de la interpolación y seleccione Crear interpolación clásica en el menú contextual.

Si creó un objeto gráfico en el paso 2, Animate lo convierte automáticamente en un símbolo y le poner el nombre *tween1*.

6. Si ha modificado el tamaño del elemento en el paso 4, seleccione la opción de escala en la sección Interpolación del inspector de propiedades para interpolar el tamaño del elemento seleccionado.
7. Para obtener un efecto de movimiento más real, aplique suavizado a la interpolación clásica. Para aplicar la aceleración a una interpolación clásica, utilice el campo Aceleración de la sección Interpolación del inspector de propiedades para especificar un valor de aceleración para cada interpolación clásica que se cree. Utilice el cuadro de diálogo Aceleración/desaceleración personalizada para controlar de forma más precisa la velocidad de la interpolación clásica.

   Arrastre el valor en el campo Aceleración o indique un valor para ajustar la velocidad de cambio entre fotogramas interpolados:

   - Para iniciar la interpolación clásica lentamente y acelerar la interpolación hacia el final de la animación, indique un valor negativo entre -1 y -100.
   - Para iniciar la interpolación clásica rápidamente y desacelerar la interpolación al final de la animación, utilice un valor positivo entre 1 y 100.
   - Para producir un cambio más complejo en la velocidad del grupo de fotogramas de la interpolación, haga clic en el botón Editar situado junto al campo de aceleración para abrir el cuadro de diálogo Aceleración/desaceleración personalizada.

     De forma predeterminada, la velocidad de cambio entre los fotogramas interpolados es constante. La opción Aceleración crea una apariencia más natural de aceleración o ralentización ajustando gradualmente la velocidad de cambio.

8. Para rotar el elemento seleccionado durante la interpolación, seleccione una opción del menú Rotar en el inspector de propiedades:

   - Para impedir la rotación, seleccione Ninguna (configuración predeterminada).
   - Para girar el objeto una vez en la dirección que requiera el mínimo movimiento, seleccione Auto.
   - Para rotar el objeto de la forma indicada, e introducir un número para especificar el número de rotaciones, seleccione Hacia la derecha o Hacia la izquierda.

   Nota:

   la rotación del paso 8 se añade a la rotación que haya aplicado al fotograma final en el paso 4.

9. Si está utilizando un trazado de movimiento, seleccione Orientar según trazado en el inspector de propiedades para orientar la línea de base del elemento interpolado hacia dicho trazado.
10. Para sincronizar la animación de las instancias de símbolos de gráficos con la línea de tiempo principal, seleccione la opción Sinc. del Inspector de propiedades.

    Nota:

    tanto los comandos Modificar > Línea de tiempo > Sincronizar símbolos como la opción Sinc. vuelven a calcular el número de fotogramas de una interpolación para ajustar el número de fotogramas asignados en la línea de tiempo. Utilice la opción Sincronizar si el número de fotogramas de la secuencia de animación dentro del símbolo no es un múltiplo par del número de fotogramas que la instancia de gráfico ocupa en el documento.

11. Si está utilizando un trazado de movimiento, seleccione Ajustar para asociar el elemento interpolado al trazado de movimiento por su punto de registro.

Trabajo con interpolaciones clásicas guardadas como archivos XML

Animate permite trabajar con interpolaciones clásicas como archivos XML. De forma nativa, Animate permite aplicar los siguientes comandos a cualquier interpolación clásica:

- Copiar movimiento como XML
- Exportar movimiento como XML
- Importar movimiento como XML

Copiar movimiento como XML

Permite copiar las propiedades de movimiento aplicadas a cualquier objeto del escenario en un fotograma determinado.

1. Crear una interpolación clásica.
2. Seleccione cualquier fotograma clave de la línea de tiempo.
3. Vaya a Comandos > Copiar movimiento como XML.

Las propiedades de movimiento se copiarán en el portapapeles como datos XML que puede usar posteriormente en cualquier editor de texto para trabajar con ellos.

Exportar movimiento como XML

Permite exportar las propiedades de movimiento aplicadas a cualquier objeto del escenario a un archivo XML que puede guardarse.

1. Crear una interpolación clásica.
2. Vaya a Comandos > Exportar movimiento como XML.
3. Localice la ubicación adecuada en la que quiera guardar el archivo.
4. Asigne un nombre al archivo XML y haga clic en Guardar.

La interpolación clásica se exporta como archivo XML en la ubicación especificada.

Importar movimiento como XML

Permite importar un archivo XML existente con propiedades de movimiento definidas.

1. Seleccione cualquier objeto del escenario.
2. Vaya a Comandos > Importar movimiento como XML.
3. Localice la ubicación y seleccione el archivo XML. Haga clic en Aceptar.

4. En el cuadro de diálogo Pegar movimiento especial, seleccione las propiedades que desee aplicar al objeto seleccionado.
5. Haga clic en Aceptar.

Creación de una capa de guía de movimiento

Ir al principio

Para controlar el movimiento de los objetos en una *interpolación clásica*, cree una capa de guía de movimiento.

No es posible arrastrar una capa de *interpolación de movimiento* ni una *capa de pose* de cinemática inversa hacia una capa de guía.

- Arrastre una capa normal hacia una capa de guía. Con ello la capa de guía se convierte en una capa de guía de movimiento y la capa normal se vincula a la nueva capa de guía de movimiento.

  Nota:

  para evitar la conversión de forma accidental de una capa de guía, sitúe todas las capas de guía en la parte inferior del orden de las capas.

Creación de animación de interpolación clásica a lo largo de un trazado

Ir al principio

Nota:

Este tema trata del trabajo con interpolaciones clásicas antiguas. Para obtener ayuda sobre las interpolaciones de movimiento más nuevas con trazados de movimiento, consulte Edición del trazado de movimiento de una animación interpolada.

Las capas de guía de movimiento permiten dibujar trazados a lo largo de los cuales se animan instancias, grupos y bloques de texto interpolados. Puede vincular varias capas a una capa de guías de movimiento para hacer que varios objetos sigan el mismo trazado. Al vincular una capa normal a una capa de guías de movimiento se convierte en un tipo de capa con guía.

En este ejemplo, dos objetos de capas diferentes se asocian al mismo trazado de movimiento.

Vídeos y tutoriales

- Vídeo: Using a motion guide with a classic tween (duración = 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_es. Tenga en cuenta que este vídeo es antiguo y llama “interpolaciones de movimiento” a lo que en realidad son interpolaciones clásicas. Esto se debe a que en versiones anteriores de Animate, las interpolaciones clásicas eran la única forma de crear un movimiento interpolado.

Creación de un trazado de movimiento en una animación interpolada clásica

1. Cree una secuencia de animación interpolada clásica.

   Si selecciona Orientar según trazado en el inspector de propiedades, la línea de base del elemento interpolado se orientará hacia el trazado de movimiento. Si selecciona Ajustar, el punto de registro del elemento interpolado se ajustará en el trazado de movimiento.

2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el nombre de la capa que contiene la interpolación clásica y seleccione Añadir guía de movimiento clásico.

   Animate añade una capa de guía de movimiento sobre la capa de interpolación clásica y aplica sangría al nombre de la capa de interpolación clásica para mostrar que está vinculada a la capa de guía de movimiento.

   Nota:

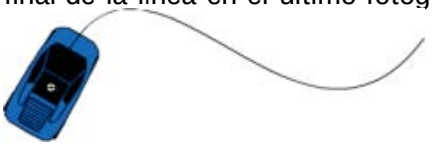
   si ya dispone de una capa de guía en la línea de tiempo, puede arrastrar una capa que contenga la interpolación clásica bajo la capa de guía para convertir esta capa en una guía de movimiento y vincular a la misma la interpolación clásica.

   Una capa de guía de movimiento sobre la capa que contiene la interpolación clásica.

3. Para añadir un trazado a la capa de guía de movimiento para guiar la interpolación clásica, seleccione la capa de guía de movimiento y utilice las herramientas Pluma, Lápiz, Línea, Círculo, Rectángulo o Pincel para dibujar el trazado deseado.

   También puede pegar un trazo en la capa de guía de movimiento.

4. Arrastre el objeto que está interpolando para ajustarlo al principio de la línea en el primer fotograma y al final de la línea en el último fotograma.

   
   Gráfico de un coche ajustado al principio de un trazo de guía.

   Nota:

   para conseguir un ajuste óptimo, arrastre el símbolo por su punto de transformación.

5. Si desea ocultar la capa de guías de movimiento y la ruta para que sólo pueda verse el movimiento del objeto mientras trabaja, haga clic en la columna del ojo de la capa de guías de movimiento.

   El grupo o símbolo sigue el trazado del movimiento al reproducir la animación.

Para obtener más información sobre la guía de animación basada en trazos de anchura variable y colores de trazo variable, consulte la **Guía de animación**

Vinculación de capas a una capa de guías de movimiento

- Realice uno de los siguientes pasos:
  - Arrastre una capa existente bajo la capa de guías de movimiento. La capa se inserta debajo de ella. Todos los objetos de esta capa se ajustan de forma automática en el trazado del movimiento.
  - Cree una nueva capa bajo la capa de guías de movimiento. Los objetos que interpole en esta capa se

interpolan de forma automática en el trazado del movimiento.

- Seleccione una capa debajo de una capa de guías de movimiento. Seleccione Modificar > Línea de tiempo > Propiedades de capa y elija Guía.

Desvinculación de las capas de una capa de guías de movimiento

- Seleccione la capa que va a desvincular y realice una de las acciones siguientes:
  - Arrastre la capa encima de la capa de guías de movimiento.
  - Seleccione Modificar > Línea de tiempo > Propiedades de capa y elija Normal como tipo de capa.

Cómo pegar propiedades de animación de interpolaciones clásicas

Ir al principio

Nota:

Este tema trata de cómo pegar propiedades de interpolaciones clásicas antiguas. Para obtener ayuda sobre el modo de pegar propiedades de interpolaciones de movimiento más nuevas, consulte Copiar y pegar propiedades de interpolación de movimiento.

El comando Pegar movimiento permite copiar una interpolación clásica y pegar solamente ciertas propiedades para aplicarlas a otro objeto.

1. Seleccione los fotogramas en la línea de tiempo que contiene la interpolación clásica que desea copiar. Los fotogramas seleccionados deben estar en la misma capa, sin embargo, no es preciso que abarquen una única interpolación clásica. La selección puede comprender una interpolación, fotogramas vacíos o dos o más interpolaciones.
2. Seleccione Edición > Línea de tiempo > Copiar movimiento.
3. Seleccione la instancia de símbolo que va a recibir la interpolación clásica copiada.
4. Seleccione Edición > Línea de tiempo > Pegar movimiento especial. Seleccione las propiedades específicas de la interpolación clásica que va a pegar en la instancia de símbolo. Las propiedades de interpolación clásica son:

   Posición X

   Hasta dónde se mueve un objeto en la dirección horizontal.

   Posición Y

   Hasta dónde se mueve un objeto en la dirección vertical.

   Escala horizontal

   La relación entre el tamaño actual del objeto y su tamaño natural en la dirección horizontal (X).

   Escala vertical

   La relación entre el tamaño actual del objeto y su tamaño natural en la dirección vertical (Y).

Rotación y sesgo

La rotación y el sesgo del objeto. Estas propiedades deben aplicarse a un objeto de forma conjunta. El sesgo es una medida de la rotación en grados. Cuando se rota y se sesga, cada propiedad afecta a la otra.

Color

Todos los valores de color, como tinta, brillo y alfa se aplican al objeto.

Filtros

Todos los valores y cambios en los filtros para el intervalo seleccionado. Si se aplican filtros a un objeto, el filtro se pega con todos los valores intactos y su estado (activado o desactivado) se aplica también.

Modo de mezcla

Aplica el modo de mezcla al objeto.

Suplantar propiedades de escala de destino

Cuando no está activada esta opción, especifica que todas las propiedades se peguen en relación al objeto de destino. Si está activada, esta opción no aplica las propiedades de escala del destino.

Suplantar propiedades de rotación y sesgo de destino

Cuando no está activada esta opción, especifica que todas las propiedades se peguen en relación al objeto de destino. Cuando está activada, las propiedades pegadas omiten las propiedades de rotación y escala existentes del objeto.

Se insertan los fotogramas, interpolación e información de símbolos correspondientes a la interpolación original que se ha copiado.

Para copiar una interpolación clásica de símbolos en el panel Acciones o utilizarla en otro proyecto como ActionScript, utilice el comando Copiar movimiento como ActionScript.

Aplicación de aceleración/desaceleración a animaciones de interpolaciones clásicas

Ir al principio

Nota:

Este tema trata de cómo añadir aceleración a interpolaciones clásicas antiguas. Para obtener ayuda sobre cómo añadir aceleración a interpolaciones de movimiento más nuevas, consulte Aceleración de animaciones de interpolación.

En el cuadro de diálogo Aceleración/desaceleración personalizada se muestra un gráfico que representa el grado de movimiento en cada momento. El eje horizontal representa fotogramas y el eje vertical representa el porcentaje de cambio. El primer fotograma clave se representa como 0% y el último como 100%.

La pendiente de la curva en el gráfico representa la velocidad de cambio del objeto. Cuando la curva es horizontal

(sin pendiente), la velocidad de cambio es cero; cuando es vertical, el cambio se produce de forma instantánea.

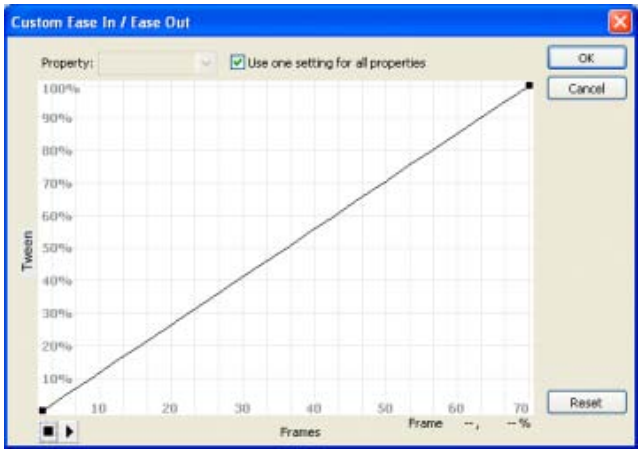


Gráfico de Aceleración/desaceleración personalizada en el que se muestra una velocidad constante. Para abrir este diálogo, seleccione un fotograma en una interpolación clásica y haga clic en el botón Editar de la sección Aceleración del inspector de propiedades.

Otros controles para el cuadro de diálogo Aceleración/desaceleración personalizada

Casilla de verificación Utilizar una configuración para todas las propiedades

De forma predeterminada, esta casilla está seleccionada, lo que significa que la curva se utiliza para todas las propiedades y que el menú desplegable Propiedades se encuentra desactivado. Cuando la casilla no se encuentra seleccionada, el menú desplegable Propiedades está desactivado y cada propiedad tiene su propia curva que define la velocidad de la misma.

Menú desplegable de propiedades

Este menú se encuentra activado únicamente cuando no está seleccionada la casilla de verificación Utilizar una configuración para todas las propiedades. En ese caso se mantiene una curva independiente para cada una de las cinco propiedades que aparecen en el menú. Al seleccionar una propiedad en el menú se muestra la curva correspondiente. Las propiedades son:

Posición

Especifica la configuración personalizada en lo que se refiere a la posición en el escenario de un objeto animado.

Rotación

Especifica la configuración personalizada en lo que se refiere a la rotación de un objeto animado. Por ejemplo, puede fijar con precisión la rapidez o lentitud con que un objeto animado gira sobre sí mismo en el escenario hasta situarse de cara al usuario.

Escala

Especifica la configuración personalizada en lo que se refiere a la escala de un objeto animado. Por ejemplo, puede personalizar fácilmente la escala de un objeto de modo que parezca alejarse del espectador, luego acercarse y por fin alejarse de nuevo.

Color

Especifica la configuración personalizada en lo que se refiere a las transiciones de color aplicadas a un objeto animado.

Filtros

Especifica la configuración personalizada en lo que se refiere a los filtros aplicados a un objeto animado. Por ejemplo puede controlar la velocidad con que cambia de posición una sombra que simula el cambio de dirección de una fuente de luz.

Botones Reproducir y Detener

Permiten previsualizar animaciones en el escenario utilizando todas las curvas de velocidad definidas actualmente en el cuadro de diálogo Aceleración/desaceleración personalizada.

Botón Restablecer

Devuelve la curva de velocidad a su estado lineal predeterminado.

Posición del punto de control seleccionado

En la esquina superior derecha del cuadro de diálogo, un valor numérico muestra el fotograma clave y la posición del punto de control seleccionado. Si no hay ningún punto seleccionado no se muestra ningún valor.

Para añadir un punto de control a la línea, haga clic una vez en la diagonal. Para conseguir un grado de control preciso sobre el movimiento de un objeto, arrastre las posiciones de los puntos de control.

Utilizando los indicadores de fotograma (representados mediante selectores cuadrados), haga clic en donde desee que un objeto frene o acelere. Al hacer clic en el selector cuadrado de un punto de control, éste queda seleccionado y se muestran los puntos tangentes a cada lado del mismo. Los círculos huecos representan puntos tangentes. Arrastre el punto de control y sus puntos tangentes con el ratón o utilice las teclas de flecha del teclado para posicionarlos.

Sugerencia: de forma predeterminada, los puntos de control se ajustan a la cuadrícula. Puede desactivar esta función con sólo pulsar la tecla X mientras arrastra el punto de control.

Al hacer clic en una zona de la curva alejada de los puntos de control, se añade un nuevo punto de control en ese lugar sin alterar la forma de la curva. Haciendo clic lejos de la curva y de los puntos de control se anula la selección del punto de control seleccionado en ese momento.

Cómo añadir aceleración personalizada

1. En la línea de tiempo, seleccione una capa que tenga aplicada una interpolación clásica.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Editar situado junto al deslizador Aceleración.
3. (Opcional) Para mostrar la curva de una única propiedad interpolada, anule la selección de la casilla de verificación Utilizar una configuración para todas las propiedades y seleccione una propiedad en el menú.
4. Para añadir un punto de control, haga clic con la tecla Control presionada (Windows) o con la tecla Comando presionada (Macintosh) en la línea diagonal.
5. Para aumentar la velocidad del objeto, arrastre el punto de control hacia arriba; arrástrelo hacia abajo para reducirla.
6. Para ajustar la curva y precisar el valor de aceleración de la interpolación arrastre los selectores de vértice.
7. Para ver la animación en el escenario, haga clic en el botón de reproducción situado en la esquina inferior

izquierda.
8. Ajuste los controles hasta obtener el efecto que desea.

Nota:

si utiliza el cuadro de diálogo Aceleración/desaceleración personalizada para aplicar a un fotograma algún efecto de aceleración personalizado, el cuadro de edición de texto que indica la aceleración mostrará la indicación "--". Si utiliza el cuadro de texto Editar o el deslizador desplegable para aplicar a un fotograma algún valor de aceleración, el gráfico de aceleración/desaceleración personalizada muestra la curva equivalente y se activa la casilla de verificación Utilizar una configuración para todas las propiedades.

Cómo copiar y pegar una curva de aceleración

- Para copiar la curva presione Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Macintosh).
- Para pegar la curva copiada en otra curva de aceleración, presione Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Macintosh).

  Puede copiar y pegar la curva de aceleración. La curva copiada está disponible hasta que se sale de la aplicación Animate.

Curvas de aceleración no admitidas

Algunos tipos de curvas no están permitidos. Ninguna parte del gráfico puede representar una curva no lineal (como un círculo, por ejemplo).

El cuadro de diálogo Aceleración/desaceleración personalizada impide mover un punto de control o un punto tangente a una posición que implique la generación de una curva no válida:

- Todos los puntos deben estar contenidos en el gráfico. Los puntos de control no pueden prolongarse más allá de los límites del gráfico.
- Todos los segmentos de la curva deben estar contenidos en el gráfico. La forma de la curva se aplanará para impedir que sobrepase los límites del gráfico.

Vídeos y tutoriales

- Vídeo: Modifying Classic Tween Properties (3:03, Peachpit.com)

Adobe también recomienda

- Acerca de la animación de interpolación
- Creación de símbolos
- Separación de texto TLF
- Animación interpolada

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Animación de interpolación de movimiento

- Acerca de la animación de interpolación
- Aplicación de configuración predefinida de movimiento
- Creación de una animación de interpolación
- Edición del trazado de movimiento de una animación de interpolación
- Edición de grupos de interpolación de animación en la línea de tiempo
- Trabajo con interpolaciones de movimiento guardadas como archivos XML

Acerca de la animación de interpolación

Ir al principio

Antes de comenzar

Nota:

Como la mayoría de las cosas en Animate (anteriormente Flash Professional CC), la animación no requiere ActionScript. Sin embargo, puede crear animaciones con ActionScript si lo desea.

Antes de crear interpolaciones, resulta útil entender bien los siguientes conceptos de Animate:

- Dibujar en el escenario
- Capas de línea de tiempo y orden de apilación de objetos en una sola capa y en varias capas
- Mover y transformar objetos en el escenario y en el inspector de propiedades
- Utilizar la línea de tiempo, incluida la duración del objeto, y seleccionar objetos en puntos temporales específicos. Consulte Fotogramas y fotogramas clave para obtener información básica.
- Símbolos y propiedades de símbolos. Algunos tipos de símbolos interpolables son los clips de película, los botones y los gráficos. El texto también es interpolable.
- Símbolos anidados. Las instancias de símbolo se pueden anidar en otros símbolos.
- Opcional: editar curvas de Bezier con las herramientas Selección y Subselección. Puede utilizar estas herramientas para editar trazados de movimiento interpolado. Para obtener más información, consulte Edición de interpolaciones de movimiento con el editor de movimiento.

Para obtener más información sobre estos conceptos, consulte la lista de vínculos incluida al final de esta página.

Comprender las interpolaciones de movimiento

Una interpolación de movimiento es una animación que se crea especificando distintos valores para una propiedad de objeto en distintos fotogramas. Animate calcula los valores de dicha propiedad entre los dos fotogramas. En inglés, la interpolación recibe el nombre de “tween” que, a su vez, viene de las palabras “in between” (intermedio).

Por ejemplo, puede colocar un símbolo a la izquierda del escenario en el fotograma 1 y moverlo a la derecha del escenario, al fotograma 20. Cuando se crea una interpolación, Animate calcula todas las posiciones intermedias del clip de película. El resultado es una animación del símbolo que se mueve de izquierda a derecha, desde el fotograma 2 al fotograma 20. En cada fotograma intermedio, Animate desplaza el clip de película una veinteava parte de la distancia del escenario.

Un *grupo de interpolación* es un grupo de fotogramas de la línea de tiempo en el que el objeto tiene una o más propiedades que cambian con el tiempo. Un grupo de interpolación se muestra en la línea de tiempo como un grupo de fotogramas en una sola capa con fondo azul. Los grupos de interpolación se pueden seleccionar como un solo objeto y se pueden arrastrar de un lugar a otro de la línea de tiempo (también entre capas). Sólo es posible animar un objeto del escenario en cada grupo de interpolación. Este objeto se denomina *objeto de destino* del grupo de interpolación.

Un *fotograma de propiedad* es un fotograma dentro de un grupo de interpolación en el que se definen explícitamente uno o varios valores de propiedad del objeto de destino de interpolación. Estas propiedades pueden incluir la posición, la transparencia alfa, el matiz de color, etc. Cada propiedad definida tiene sus propios fotogramas clave de propiedad. Si establece más de una propiedad de un solo fotograma, los fotogramas clave de propiedad de cada una de las propiedades existirán en dicho fotograma. Puede ver cada propiedad de un grupo de interpolación y sus fotogramas clave de propiedad en el editor de movimiento. También puede seleccionar qué tipos de fotogramas clave de propiedad se muestran en la línea de tiempo desde el menú contextual del grupo de interpolación.

En el ejemplo anterior de la interpolación de un clip de película del fotograma 1 al fotograma 20, los fotogramas 1 y 20 son fotogramas clave de propiedad. Para definir los valores de las propiedades que queremos animar, se pueden usar el inspector de propiedades, el editor de movimiento y muchas otras herramientas de Animate. Especifique estos valores de propiedades en los fotogramas que quiera: Animate añade los fotogramas clave de propiedad necesarios al grupo de interpolación. Animate interpola los valores de cada una de las propiedades de los fotogramas situados entre los fotogramas clave de propiedad creados.

Nota:

A partir de Animate CS4, los conceptos de “fotograma clave” y “fotograma clave de propiedad” son distintos. El término “fotograma clave” hace referencia a un fotograma de la línea de tiempo en el que una instancia de símbolo aparece en el escenario por primera vez. El término independiente “fotograma clave de propiedad” hace referencia a un valor definido para una propiedad de objeto en un tiempo o fotograma específico de la interpolación de movimiento.

Si durante la interpolación cambia la ubicación de un objeto interpolado en el escenario, se asocia un trazado de movimiento al grupo de interpolación. Este trazado de movimiento muestra el trazado del objeto interpolado durante su desplazamiento por el escenario. Puede editar el trazado del movimiento en el escenario con ayuda de las herramientas Selección, Subselección, Convertir ancla, Quitar ancla y Transformación libre, y con los comandos del menú Modificar. Si no se interpola la posición, no aparece ningún trazado de movimiento en el escenario. También puede aplicar una ruta existente como ruta de movimiento pegando la ruta en un grupo de interpolación en la línea de tiempo.

La animación interpolada es una forma eficiente y eficaz de crear movimiento y realizar cambios, ya que reduce al mínimo el tamaño del archivo. En la animación interpolada, sólo se guardan en el archivo FLA y en el archivo SWF publicado los valores de los fotogramas clave de propiedad especificados.

Objetos y propiedades aptos para interpolación

Los tipos de objetos que se pueden interpolar son los clips de película, los símbolos gráficos, los botones y los campos de texto. Algunas de las propiedades interpolables de estos objetos son:

- Posición X e Y 2D
- Posición Z 3D (sólo clips de película)
- Rotación 2D (alrededor del eje z)
- Rotación X, Y y Z 3D (sólo clips de película)

  El movimiento 3D requiere que el archivo FLA esté destinado a ActionScript 3.0 y a Flash Player 10 y versiones posteriores en la configuración de publicación. Adobe AIR también admite el movimiento 3D.
- Sesgo X e Y
- Escala X e Y
- Efectos de color

  Entre los efectos de color se incluyen la transparencia alfa, el brillo, tinta y configuración avanzada de color. Los efectos de color sólo se pueden interpolar en símbolos y en texto TLF. Al interpolar estas propiedades, puede hacer que los objetos se desvanezcan o pasen de un color a otro.

  Para interpolar un efecto de color en texto clásico, debe convertir el texto en un símbolo.
- Propiedades de filtros (los filtros no se pueden aplicar a los símbolos gráficos)

Diferencias entre interpolaciones de movimiento e interpolaciones clásicas

Animate admite dos tipos distintos de interpolación para crear movimiento. Las *interpolaciones de movimiento*, nuevas en CS4, son potentes y fáciles de crear. Las interpolaciones de movimiento permiten un control máximo sobre la animación interpolada. Las *interpolaciones clásicas*, que incluyen todas las interpolaciones creadas en versiones anteriores de Animate, son más complejas de crear. Mientras que las interpolaciones de movimiento ofrecen mucho más control de una interpolación, las clásicas proporcionan determinadas capacidades específicas que algunos usuarios pueden requerir.

Entre las diferencias existentes entre las interpolaciones clásicas y de movimiento se incluyen las siguientes:

- Las interpolaciones clásicas utilizan fotogramas clave. Los fotogramas clave son fotogramas en los que aparece una nueva instancia de un objeto. Las interpolaciones de movimiento sólo pueden tener una instancia de objeto asociada y utilizan fotogramas clave de propiedad, no fotogramas clave.
- Una interpolación de movimiento está formada por un objeto de destino en todo el grupo de interpolación. La interpolación clásica permite interpolar dos fotogramas clave que contengan instancias de símbolos iguales o distintos.
- Tanto las interpolaciones clásicas como las de movimiento sólo permiten que se interpolen tipos concretos de objetos. Cuando se aplica una interpolación de movimiento a tipos de objetos no permitidos, Animate ofrece la posibilidad de convertirlos en clip de película cuando se crea la interpolación. La aplicación de una interpolación clásica los convertirá en símbolos gráficos.
- Las interpolaciones de movimiento consideran texto a un tipo interpolable y no convierten los objetos de texto en clips de película. Las interpolaciones clásicas convierten objetos de texto en símbolos gráficos.
- No está permitido utilizar scripts de fotograma en un grupo de interpolación de movimiento. Las interpolaciones clásicas sí admiten el uso de scripts de fotograma.
- Ningún script de objeto de un destino de interpolación puede cambiar en el grupo de interpolación de movimiento.

- Los grupos de interpolaciones de movimiento se pueden estirar y cambiar de tamaño en la línea de tiempo. Se tratan como un solo objeto. Las interpolaciones clásicas están formadas por grupos de fotogramas que se pueden seleccionar independientemente en la línea de tiempo.
- Para seleccionar fotogramas individualmente en un grupo de interpolación de movimiento, con la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) presionada, haga clic en los fotogramas.
- En el caso de las interpolaciones clásicas, la aceleración se puede aplicar a los grupos de fotogramas situados entre los fotogramas clave de la interpolación. Con las interpolaciones de movimiento, las aceleraciones se aplican en todo el grupo de interpolación de movimiento. La aceleración únicamente de fotogramas específicos de una interpolación de movimiento requiere la creación de una curva de aceleración personalizada.
- Se pueden utilizar interpolaciones clásicas para la animación entre dos efectos de color distintos como, por ejemplo, transparencia alfa y tinta. Las interpolaciones de movimiento pueden aplicar un efecto de color por interpolación.
- Sólo las interpolaciones de movimiento se pueden emplear para animar objetos 3D. Los objetos 3D no se pueden animar usando una interpolación clásica.
- Únicamente las interpolaciones de movimiento se pueden guardar como configuraciones predefinidas de movimiento.
- Con las interpolaciones de movimiento no se pueden intercambiar símbolos ni establecer el número de fotograma de un símbolo gráfico para que se muestre en un fotograma clave de propiedad. Las animaciones que incluyen estas técnicas requieren interpolaciones clásicas.
- Puede haber más de una interpolación clásica o de movimiento en la misma capa, pero no pueden estar presentes los mismos tipos de interpolación en el mismo fotograma.

Recursos adicionales

Los siguientes artículos y recursos proporcionan información sobre las diferencias entre las interpolaciones de movimiento y las interpolaciones clásicas:

- Creating a simple animation in Animate (Adobe.com)
- Motion migration guide for Animate (Adobe.com)
- Jen DeHaan ofrece información útil en su blog sobre el modelo de movimiento en Animate y las diferencias existentes entre las interpolaciones de movimiento y las interpolaciones clásicas en el sitio Flashthusiast.com.

Aplicación de configuración predefinida de movimiento

Ir al principio

Las configuraciones predefinidas de movimiento son interpolaciones de movimiento preconfiguradas que se pueden aplicar a un objeto del escenario. Basta con seleccionar el objeto y hacer clic en el botón Aplicar del panel Configuración predefinida de movimiento.

Utilizar la configuración predefinida de movimiento es una forma rápida de aprender lo básico sobre cómo añadir animación en Animate. Cuando haya visto cómo funcionan las configuraciones predefinidas, crear sus propias animaciones será aún más sencillo.

Puede crear sus propias opciones predefinidas y guardarlas. Pueden ser versiones de configuraciones predefinidas de movimiento ya existentes que haya modificado, o interpolaciones personalizadas de creación propia.

El panel Configuración predefinida de movimiento también permite importar y exportar opciones predefinidas. Se pueden compartir configuraciones predefinidas con otros usuarios con los que se esté colaborando, o bien aprovechar las que comparten los miembros de la comunidad de diseño de Animate.

El uso de opciones predefinidas supone un ahorro considerable de tiempo de producción y de desarrollo en los proyectos, especialmente se suelen utilizar interpolaciones similares.

Nota:

las configuraciones predefinidas de movimiento sólo pueden incluir interpolaciones de movimiento. Las interpolaciones clásicas no se pueden guardar como configuraciones predefinidas de movimiento.

Vista previa de una configuración predefinida de movimiento

Todas las configuraciones predefinidas de movimiento suministradas con Animate se proporcionan con una previsualización que puede verse en el panel Configuración predefinida de movimiento. La previsualización da una idea del aspecto que adopta la animación cuando se aplica a un objeto del documento. Puede añadir su propia vista previa a las configuraciones predefinidas personalizadas creadas o importadas.

1. Abra el panel Configuración predefinida de movimiento.
2. Seleccione una configuración predefinida de movimiento de la lista.

   La vista previa se reproduce en el panel de vista previa situada en la parte superior del panel.
3. Para detener la reproducción de la vista previa, haga clic en cualquier punto fuera del panel Configuración predefinida de movimiento.

Aplicación de una configuración predefinida de movimiento

Con un objeto interpolable (instancia de símbolo o campo de texto) seleccionado en el escenario, haga clic en el botón Aplicar para aplicar una interpolación predefinida. Sólo es posible aplicar una interpolación predefinida por objeto. Si aplica una segunda interpolación predefinida al mismo objeto, la segunda se eliminará para dejar paso a la primera.

Una vez aplicada la interpolación predefinida a un objeto del escenario, la interpolación creada en la línea de tiempo ya no tiene ninguna relación con el panel Configuración predefinida de movimiento. Si elimina o cambia de nombre un valor predefinido del panel Configuración predefinida de movimiento, no afecta a ninguna interpolación creada previamente con dicha interpolación predefinida. Si guarda un nuevo valor reemplazando uno que ya exista en el panel, no afecta a ninguna interpolación creada previamente con la interpolación predefinida original.

Cada configuración predefinida de movimiento contiene un número específico de fotogramas. Cuando se aplica una interpolación predefinida, el grupo de interpolación creado en la línea de tiempo contiene ese mismo número de fotogramas. Si el objeto de destino ya tiene aplicada una interpolación de distinta duración, se ajusta el grupo de interpolación para que coincida con la duración de la configuración predefinida de movimiento. Puede ajustar la duración del grupo de interpolación en la línea de tiempo una vez aplicada la interpolación predefinida.

Las configuraciones predefinidas de movimiento que contienen movimiento 3D sólo se pueden aplicar a instancias de clip de película. Las propiedades 3D interpoladas no se aplican a símbolos o botones gráficos ni a campos de texto clásico. Puede aplicar configuraciones predefinidas de movimiento 2D o 3D a cualquier clip de película 2D o 3D.

Nota:

las configuraciones predefinidas de movimiento que animan la posición del eje z de un clip de película 3D harán que parezca que el clip cambie además su posición x e y. Esto sucede porque el movimiento a lo largo del eje z

sigue las líneas de perspectiva invisibles que irradian desde el punto de fuga 3D (establecido en el inspector de propiedad es de la instancia de símbolo 3D) a los bordes del escenario.

Para aplicar la configuración predefinida de movimiento:

1. Seleccione un objeto interpolable en el escenario. Si aplica una configuración predefinida de movimiento a un objeto no interpolable, aparece un cuadro de diálogo para poder convertir el objeto en un símbolo.

2. Seleccione una interpolación predefinida en el panel Configuración predefinida de movimiento.

3. Haga clic en el botón Aplicar en el panel o seleccione Aplicar en la opción Ubicación actual del menú del panel.

   Se aplica el movimiento para que se inicie en la posición actual del clip de película del escenario. Si la interpolación predefinida tiene asociado un trazado de movimiento, éste también aparece en el escenario.

   Para aplicar la configuración predefinida y que el movimiento finalice en la posición actual del objeto en el escenario, con la tecla Mayús presionada, haga clic en el botón Aplicar o seleccione Terminar en ubicación actual en el menú del panel.

Una configuración predefinida de movimiento también se puede aplicar a varios fotogramas seleccionados en capas independientes, siempre que cada fotograma seleccionado contenga únicamente un solo objeto interpolable.

Cómo guardar una configuración predefinida de movimiento personalizada

Si crea su propia interpolación o si realiza cambios en alguna interpolación aplicada desde el panel Configuración predefinida de movimiento, puede guardar dicha configuración predefinida de movimiento personalizada como una nueva configuración predefinida de movimiento. La nueva configuración predefinida se muestra en la carpeta Valores predefinidos personalizados del panel Configuración predefinida de movimiento.

Para guardar una interpolación personalizada como interpolación predefinida:

1. Seleccione uno de los siguientes elementos:
   - El grupo de interpolación en la línea de tiempo
   - El objeto del escenario al que se aplicó la interpolación personalizada
   - El trazado de movimiento del escenario

2. Haga clic en el botón Guardar selección como configuración predefinida en el panel Configuración predefinida de movimiento o seleccione la opción Guardar como configuración predefinida de movimiento en el menú contextual de la selección.

   El nuevo valor predefinido aparecerá en el panel Configuración predefinida de movimiento. Animate guarda el valor predefinido como archivo XML. Los archivos se guardan en los siguientes directorios:

   - Windows: <disco duro>\Documents and Settings\<usuario>\Local Settings\Application Data\Adobe\Animate CC\<idioma>\Configuration\Motion Presets\

   - Macintosh: <disco duro>/Users/<usuario>/Librería/Application Support/Adobe/Animate CC/<idioma>/Configuration/Motion Presets/

Nota:

no es posible deshacer las operaciones de guardar, eliminar o cambiar nombre de los valores predefinidos personalizados.

Importación de una configuración predefinida de movimiento

Las configuraciones predefinidas de movimiento se guardan como archivos XML. Para importar un archivo XML de interpolación basta con añadirlo al panel Configuración predefinida de movimiento. Tenga en cuenta que la configuración predefinida de movimiento importada como archivos XML sólo se puede añadir a interpolaciones clásicas.

1. Seleccione Importar en el menú del panel Configuración predefinida de movimiento.
2. En el cuadro de diálogo Abrir, localice el archivo XML que desee importar y haga clic en Abrir.

Animate abre el archivo XML y añade la configuración predefinida de movimiento al panel.

Exportación de una configuración predefinida de movimiento

Es posible exportar configuraciones predefinidas de movimiento como archivos XML para compartirlas con otros usuarios de Animate.

1. Seleccione la configuración predefinida en el panel Configuración predefinida de movimiento.
2. Seleccione Exportar en el menú del panel.
3. En el cuadro de diálogo Guardar como, elija un nombre y una ubicación para el archivo XML y haga clic en Guardar.

Eliminación de una configuración predefinida de movimiento

Si lo desea, puede quitar interpolaciones predefinidas del panel Configuración predefinida de movimiento. Al eliminar una configuración predefinida, Animate elimina del disco su archivo XML correspondiente. Por ello, recomendamos que primero copie y exporte las interpolaciones predefinidas que pretenda eliminar para disponer de una copia de seguridad para el futuro.

1. Seleccione la interpolación predefinida que quiera eliminar en el panel Configuración predefinida de movimiento.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
   - Seleccione Quitar en el menú del panel.
   - Haga clic en el botón Quitar del panel.

Creación de la vista previa de un valor predefinido personalizado

Puede crear una vista previa de cualquier configuración predefinida de movimiento que cree. Para ello, debe guardar un archivo SWF que contenga la animación interpolada en el mismo directorio que el archivo XML de configuración predefinida de movimiento.

1. Cree la animación interpolada y guárdela como valor predefinido personalizado.
2. Cree un archivo FLA que contenga únicamente una demostración de la interpolación. Guarde el archivo FLA exactamente con el mismo nombre que el valor predefinido personalizado.

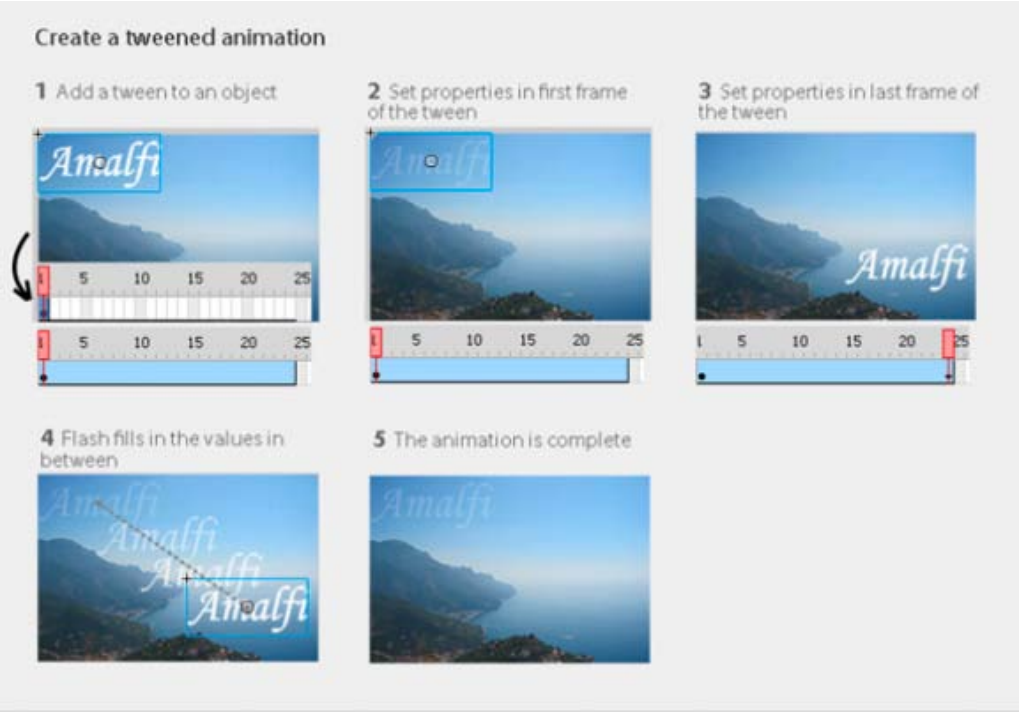
3. Cree un archivo SWF a partir del archivo FLA con el comando Publicar.

4. Coloque el archivo SWF en el mismo directorio que el archivo XML de configuración predefinida de movimiento personalizada. Estos archivos se guardan en los siguientes directorios:
   - Windows: <disco duro>\Documents and Settings\<usuario>\Local Settings\Application Data\Adobe\Animate CC\<idioma>\Configuration\Motion Presets\
   - Macintosh: <disco duro>/Users/<usuario>/Librería/Application Support/Adobe/Animate CC/<idioma>/Configuration/Motion Presets/

La vista previa se reproduce al seleccionar la interpolación personalizada en el panel Configuración predefinida de movimiento.

Creación de una animación de interpolación

Ir al principio



Pasos para crear una animación de interpolación.

Antes de comenzar

Antes de empezar a animar propiedades, debe tener presente lo siguiente:

No es necesario ActionScript. Como casi todo en Animate, la animación no requiere ActionScript. Sin embargo, puede crear animaciones con ActionScript si lo desea.

Conceptos básicos de línea de tiempo y edición de propiedades. Antes de empezar con las interpolaciones de movimiento, debe familiarizarse con el uso básico de la línea de tiempo y la edición de propiedades. Consulte Fotogramas y fotogramas clave para obtener información básica.

Puede editar fotogramas clave de propiedad independientes en el escenario, inspector de propiedades o editor de movimiento. Se debe tener en cuenta que el uso del editor de movimiento es opcional a la hora de crear varios tipos de interpolaciones de movimiento simples.

⊘El editor de movimiento ya no se usa en Animate CC.

Sólo instancias de símbolo y campos de texto. Animate solamente interpola instancias de símbolo y campos de texto. Todos los demás tipos de objetos se agrupan en un símbolo cuando se les aplica una interpolación. La instancia de símbolo puede contener símbolos anidados que, a su vez, se pueden interpolar en sus propias líneas de tiempo.

Un solo objeto por interpolación. Para poder crear una capa de interpolación, debe existir al menos un grupo de interpolación. Un grupo de interpolación es una capa de interpolación que contiene una sola instancia de símbolo o campo de texto. Esta instancia de símbolo recibe el nombre de destino del grupo de interpolación. Sin embargo, un solo símbolo puede contener muchos objetos.

Cambio del destino. Si se añade un segundo símbolo o campo de texto al grupo de interpolación, éste sustituirá al símbolo original en la interpolación. Puede cambiar el objeto de destino de una interpolación arrastrando un símbolo distinto desde la biblioteca al grupo de interpolación de la línea de tiempo, o mediante el comando Modificar > Símbolo > Intercambiar símbolo. Es posible eliminar un símbolo de una capa de interpolación sin eliminar ni romper la interpolación. Posteriormente puede añadir una instancia de símbolo diferente a la interpolación más adelante. También puede cambiar el tipo del símbolo de destino o editarlo en cualquier momento.

Edición de trazados de movimiento. Si una interpolación contiene movimiento, aparece en el escenario un trazado de movimiento. El trazado de movimiento muestra la posición del objeto interpolado en cada fotograma. Puede editar el trazado de movimiento en el escenario arrastrando sus puntos de control. No se puede añadir una guía de movimiento a una capa de interpolación/cinemática inversa.

Para obtener información sobre la interpolación con cinemática inversa, consulte Animación de un esqueleto.

Cómo se añaden interpolaciones a la línea de tiempo

Cuando se añade una interpolación a un objeto en una capa, Animate realiza una de las acciones siguientes:

- Convierte la capa en una capa de interpolación.
- Crea una nueva capa para conservar el orden original de apilamiento de los objetos en la capa.

Las capas se añaden según estas reglas:

- Si no hay objetos en la capa distintos a los de la selección, la capa cambia a una capa de interpolación.
- Si la selección se encuentra al final del orden de apilamiento de la capa (debajo de los demás objetos), Animate crea una capa encima de la capa original. Esta nueva capa contiene los elementos no seleccionados. La capa original pasa a ser una capa de interpolación.
- Si la selección se encuentra al principio del orden de apilamiento de la capa (encima de los demás objetos), Animate crea una capa nueva. La selección se mueve a la nueva capa y dicha capa pasa a ser una capa de interpolación.
- Si la selección se encuentra en la mitad del orden de apilamiento de la capa (hay objetos por encima y por debajo de la selección), Animate crea dos capas. Una capa contiene la nueva interpolación y la otra por encima contiene los elementos no seleccionados al principio del orden de apilamiento. Los elementos no seleccionados de la parte inferior del orden de apilamiento permanecen en la capa original, bajo las capas recién insertadas.

Una capa de interpolación puede contener grupo de interpolación, fotogramas estáticos y ActionScript. No obstante, los fotogramas de una capa de interpolación que contienen un grupo de interpolación no pueden incluir objetos distintos al objeto interpolado. Para agregar objetos adicionales en el mismo fotograma, sitúelos en capas independientes.

Animación de la posición con una interpolación

Para que un objeto se mueva o se deslice por el escenario:

1. Seleccione una instancia de símbolo o un campo de texto para interpolar en el escenario. El objeto puede encontrarse en cualquiera de los siguientes tipos de capas: Normal, Guía, Máscara o Con máscara.

   Si la selección contiene otros objetos, o si contiene varios objetos de una capa, Animate ofrece la posibilidad de convertir la selección en un símbolo de clip de película.

   Para invertir la selección, haga clic con el botón derecho y seleccione Invertir selección.

2. Realice uno de los siguientes pasos:

   - Seleccione Insertar > Interpolación de movimiento.
   - Haga clic con el botón derecho (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en la selección o en el fotograma actual y seleccione la opción Crear interpolación de movimiento en el menú contextual.

   Si aparece el cuadro de diálogo “Convertir selección en símbolo para interpolación”, haga clic en Aceptar para convertir la selección en un símbolo de clip de película.

   Si el objeto interpolado era el único elemento de la capa, Animate convierte la capa que contiene el objeto en una capa de interpolación. Si hay más objetos en la capa, Animate inserta capas para conservar el orden de apilamiento. Animate coloca el objeto interpolado en su propia capa.

   Si el objeto original se encontraba sólo en el primer fotograma de la línea de tiempo, la duración del grupo de interpolación tiene una duración de un segundo. Si el objeto original estaba presente en más de un fotograma contiguo, el grupo de interpolación contiene el número de fotogramas ocupados por el objeto original.

3. Arrastre cualquier extremo del grupo de interpolación en la línea de tiempo para prolongar o reducir el número de fotogramas del grupo según sus necesidades. Cualquier fotograma clave de propiedad existente en la interpolación se moverá proporcionalmente al final del grupo.

   Para mover el final del grupo sin mover ningún fotograma clave existente, mantenga la tecla Mayús. presionada y arrastre el final del grupo de interpolación.

4. Para añadir movimiento a la interpolación, coloque la cabeza lectora en un fotograma del grupo de interpolación y arrastre el objeto a una nueva posición.

   Aparece un trazado de movimiento en el escenario para indicar el trazado desde la posición del primer fotograma del grupo de interpolación hasta la nueva posición. Como ha definido explícitamente las propiedades X e Y del objeto, los fotogramas clave de propiedad de X e Y se añaden al fotograma que contiene la cabeza lectora. Los fotogramas clave de propiedad se muestran como pequeños diamantes en el grupo de interpolación.

   De forma predeterminada, la línea de tiempo muestra los fotogramas clave de propiedad de todos los tipos de propiedades. Puede elegir qué tipos de fotogramas clave de propiedad se visualizan: haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o, con la tecla Comando presionada (Macintosh), haga clic en el grupo de interpolación y seleccione Ver fotogramas clave > *tipo de propiedad*.

5. Para especificar otra posición del objeto, coloque la cabeza lectora en otro fotograma del grupo de

interpolación y arrastre el objeto a otra posición del escenario.

El trazado de movimiento se ajusta para incluir todas las posiciones especificadas.

6. Para interpolar la posición o rotación 3D, utilice la herramienta Rotación 3D o Transformación 3D. Asegúrese de situar la cabeza lectora en el fotograma donde desee añadir en primer lugar el fotograma clave de propiedad 3D.

Nota:

para crear varias interpolaciones al mismo tiempo, coloque objetos interpolables en varias capas, selecciónelos todos y elija Insertar > Interpolación de movimiento. También puede aplicar configuraciones predefinidas de movimiento a varios objetos del mismo modo.

Interpolación de propiedades con el inspector de propiedades

El comando Crear interpolación de movimiento permite animar la mayor parte de las propiedades de una instancia de símbolo o campo de texto, como la rotación, la escala, la transparencia o el matiz (sólo texto TLF y símbolos). Por ejemplo, se puede editar la propiedad de transparencia alfa de una instancia de símbolo para que se desvanezca en la pantalla. Para obtener una lista de propiedades que se pueden animar mediante interpolaciones de movimiento, consulte Objetos y propiedades aptos para interpolación.

1. Seleccione una instancia de símbolo o un campo de texto en el escenario.

   Si la selección contiene otros objetos, o si contiene varios objetos de una capa, Animate ofrece la posibilidad de convertirlos en un símbolo de clip de película.

2. Seleccione Insertar > Interpolación de movimiento.

   Si aparece el cuadro de diálogo “Convertir selección en símbolo para interpolación”, haga clic en Aceptar para convertir la selección en un símbolo de clip de película.

   Si se aplica una interpolación a un objeto que existe sólo en un fotograma clave, la cabeza lectora se mueve hasta el último fotograma de la nueva interpolación. Si no es así, la cabeza lectora no se mueve.

3. Coloque la cabeza lectora en el fotograma del grupo de interpolación en el que quiera especificar un valor de propiedad.

   Si lo desea, puede colocar la cabeza lectora en otro fotograma del grupo de interpolación. La interpolación comienza con los valores de propiedad del primer fotograma del grupo de interpolación, que siempre es un fotograma clave de propiedad.

4. Con el objeto seleccionado en el escenario, defina un valor para una propiedad no posicional como, por ejemplo, transparencia alfa, rotación o sesgo. Defina el valor con ayuda del inspector de propiedades o con alguna de las herramientas del panel Herramientas.

   El fotograma actual del grupo se convierte en un fotograma clave de propiedad.

   Puede visualizar distintos tipos de fotogramas clave de propiedad en los grupos de interpolación. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Ctrl presionada (Macintosh) en un grupo de interpolación y seleccione Ver fotogramas clave > *tipo de propiedad* en el menú contextual.

5. Deslice la cabeza lectora en la línea de tiempo para previsualizar la interpolación en el escenario.

6. Para añadir fotogramas calve de propiedad adicionales, desplace la cabeza lectora hasta el fotograma del grupo que desee y defina un valor para la propiedad en el inspector de propiedades.

Cómo añadir una interpolación adicional a una capa de interpolación existente

Es posible añadir interpolaciones adicionales a una capa de interpolación existente. Esto permite usar menos capas al crear contenido de Animate con animación.

- Realice uno de los siguientes pasos:
  - Añada un fotograma clave vacío a la capa (Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave vacío), agregue elementos al fotograma y, a continuación, interpole estos elementos.
  - Cree una interpolación en una capa independiente y arrastre el grupo hasta la capa que desee.
  - Arrastre un fotograma estático de otra capa hasta la capa de interpolación y, a continuación, añada una interpolación al objeto del fotograma estático.
  - Con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) presionada, arrastre para duplicar un grupo existente de la misma capa a otra distinta.
  - Copie y pegue un grupo de interpolación de la misma capa o de otra distinta.

Nota:

puede copiar el objeto de destino de una interpolación de movimiento en el portapapeles de cualquier fotograma del grupo de interpolación.

Edición del trazado de movimiento de una animación de interpolación

Ir al principio

Se puede editar o cambiar el trazado de movimiento de una interpolación de movimiento de las formas siguientes:

- Cambie la posición del objeto en cualquier fotograma del grupo de interpolación.
- Desplace todo el trazado de movimiento a una ubicación distinta del escenario.
- Puede cambiar la forma o el tamaño del trazado con las herramientas Selección, Subselección o Transformación libre.
- Puede cambiar la forma o el tamaño del trazado desde el panel Transformar o desde el inspector de propiedades.
- Utilice los comandos del menú Modificar > Transformar.
- Aplique un trazo personalizado como trazado de movimiento.
- Utilice el editor de movimiento.

Puede utilizar la opción Mostrar siempre trazados de movimiento para mostrar todos los trazados de movimientos de las capas simultáneamente en el escenario. Esto resulta útil para diseñar varias animaciones en distintos trazados de movimiento que intersecan entre sí. Cuando selecciona un trazado de movimiento o un grupo de interpolación, esta opción está disponible en el menú de opciones del inspector de propiedades.

Edición de la forma de un trazado de movimiento con las herramientas Selección y Subselección

Las herramientas Selección y Subselección permiten cambiar la forma de un trazado de movimiento. La herramienta Selección permite cambiar de forma un segmento arrastrándolo. Los fotogramas clave de propiedad

de la interpolación aparecen en el trazado como puntos de control. La herramienta Subselección permite mostrar los puntos de control y los controles de curva del trazado que se corresponden con cada fotograma clave de propiedad de posición. Puede utilizar estos selectores para cambiar de forma el trazado alrededor de los puntos del fotograma clave de propiedad.

Cuando se crea un trazado de movimiento no lineal, por ejemplo, un círculo, puede girar el objeto interpolado a medida que se mueve por el trazado. Para mantener constante la orientación relativa al trazado, seleccione la opción Orientar según trazado en el inspector de propiedades.

Objeto interpolado no orientado al trazado de movimiento (izquierda) y orientado al trazado de movimiento (derecha).

1. Haga clic en la herramienta Selección del panel Herramientas.
2. Haga clic en la instancia de destino de la interpolación de modo que el trazado de movimiento sea visible en el escenario.
3. Con la herramienta Selección, arrastre cualquier segmento del trazado de movimiento para cambiarlo de forma. No haga clic para seleccionar primero el segmento.
4. Para mostrar en el trazado los puntos de control de Bezier de un punto de fotograma clave de propiedad, haga clic en la herramienta Subselección y después haga clic en el trazado.

   Los puntos del fotograma clave de propiedad aparecen como puntos de control (pequeños diamantes) en el trazado de movimiento.
5. Para mover un punto de control, arrástrelo con la herramienta Subselección.
6. Para ajustar la curva del trazado alrededor de un punto de control, arrastre lo selectores de Bezier del punto de control con la herramienta Subselección.

   Si los manejadores no se amplían, puede hacerlo arrastrando el punto de control mientras mantiene presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh).
7. Para eliminar un punto de ancla, haga clic en él con la herramienta Eliminar punto de ancla. La mayoría de puntos de ancla generados con la herramienta Selección son puntos redondeados. Para convertir un punto de ancla, haga clic en él con la herramienta Convertir punto de ancla. El icono de ancla pasa a ser un punto en ángulo.
8. También puede tirar de los selectores de curvas de un punto y colocarlos justo como lo haría con un punto de ancla normal.

   Nota:

   No es posible añadir puntos de ancla al trazado con la herramienta Añadir punto de ancla.

Contenido de comunidad recomendada de Adobe:

- Vídeo: Custom motion paths in Animate (3:51, Trazados de movimiento personalizados en Animate, en inglés; SchoolofFlash.com. Interpolaciones de movimiento, editar un trazado de movimiento, creación de trazados de movimiento personalizados y aplicación a interpolaciones.)
- Video: Animate Downunder: Motion Tweening (29:57, Animate Downunder: Interpolación de movimiento, en inglés; Adobe TV. Muestra cómo editar un trazado de movimiento. Salte al código de tiempo 05:00 en el

vídeo.)

- Tutorial: Timeline animation in Animate (Animaciones de línea de tiempo en Animate, en inglés; Layersmagazine.com. Creación de una interpolación, edición del trazado de movimiento.)
- Vídeo: Altering the curve of a motion path (duración = 3:45, Peachpit.com)

Cambio de la posición del objeto interpolado

La forma más sencilla de editar un trazado de movimiento es mover la instancia de destino de la interpolación en el escenario de cualquier fotograma del grupo de interpolación. Si el fotograma actual aún no contiene ningún fotograma clave de propiedad, Animate le añade uno.

1. Coloque la cabeza lectora en el fotograma al que desee mover la instancia de destino.
2. Con ayuda de la herramienta Selección, arrastre la instancia de destino hasta una nueva ubicación del escenario.

El trazado de movimiento se actualiza con la nueva ubicación. Todos los fotogramas clave de propiedad del trazado de movimiento permanecen en su ubicación original.

Cambio de la ubicación de un trazado de movimiento en el escenario

Puede arrastrar todo el trazado de movimiento en el escenario o definir su ubicación en el inspector de propiedades.

1. Haga clic en la herramienta Selección del panel Herramientas.
2. Seleccione el trazado de movimiento del modo siguiente:
    - Haga clic en el grupo de interpolación de la línea de tiempo y, a continuación, haga clic en el trazado de movimiento del escenario.
    - Haga clic en el objeto interpolado del escenario y, después, haga clic en el trazado de movimiento.
    - Arrastre un recuadro alrededor del trazado de movimiento y la instancia de destino para seleccionar los dos elementos.
    - (Sólo CS5.5) Puede seleccionar varios trazados de movimiento si mantiene presionada la tecla Mayús. y hace clic en el trazado de movimiento de cada interpolación que quiera editar. También puede arrastrar un recuadro alrededor de todos los trazados de movimiento.
3. Para mover el trazado de movimiento, realice una de estas acciones:
    - Arrastre el trazado hasta la ubicación que desee en el escenario.
    - Defina los valores X e Y del trazado en el inspector de propiedades. Los valores X e Y se asignan a la esquina superior izquierda del cuadro delimitador del trazado de movimiento.
    - Utilice las teclas de flecha para desplazar el trazado de movimiento.

Nota:

para mover la instancia de destino de interpolación y el trazado de movimiento especificando una ubicación para el trazado de movimiento, seleccione los dos elementos e introduzca la ubicación X e Y en el inspector de propiedades. Para mover un objeto interpolado que no tiene trazado de movimiento, selecciónelo e indique los valores X e Y en el inspector de propiedades.

Edición de un trazado de movimiento con la herramienta Transformación libre

1. Haga clic en la herramienta Transformación libre del panel Herramientas.

2. Haga clic en el trazado de movimiento con la herramienta Transformación libre. No haga clic en la instancia de destino de interpolación.

3. Cambie la escala del trazado, sésgelo o rótelo con ayuda de la herramienta Transformación libre.

Nota:

también puede llevar a cabo transformaciones libres en el trazado de movimiento si lo selecciona con la herramienta Subselección y presiona la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh). Si pulsa esta tecla, se muestran los mismos controles de la herramienta Transformación libre. Posteriormente puede arrastrar el selector y realizar la transformación con la tecla presionada.

(Sólo CS5.5) Escala de varios objetos interpolados y trazados de movimiento

1. Coloque la cabeza lectora en el primer fotograma de las interpolaciones que desee editar.

2. Seleccione la herramienta Transformación libre del panel Herramientas.

3. Seleccione varios objetos interpolados y sus trazados de movimiento según estas instrucciones:
   - Con la tecla Mayús. presionada, haga clic en los objetos interpolados y sus trazados de movimiento.
   - Arrastre un recuadro alrededor de los objetos interpolados y sus trazados de movimiento.
4. Escale la selección arrastrando las esquinas del cuadro delimitador que contenga los objetos y trazados de movimiento seleccionados.

Como la cabeza lectora se encuentra en el primer fotograma de las interpolaciones, la escala se aplicará a todos los fotogramas interpolados. No se crea ningún fotograma clave de propiedad nuevo.

Eliminación de un trazado de movimiento de una interpolación

1. Seleccione el trazado de movimiento en el escenario haciendo clic en el mismo con la herramienta Selección.

2. Presione la tecla Supr.

Cómo copiar un trazado de movimiento como un trazo

1. Haga clic en el trazado de movimiento en el escenario para seleccionarlo.

2. Seleccione Edición > Copiar.

Después puede copiar el trazado en otra capa como trazo o trazado de movimiento para otra interpolación de movimiento.

Aplicación de un trazo personalizado como trazado de movimiento

Puede aplicar un trazo desde una capa o línea de tiempo independiente como trazado de movimiento para una interpolación.

1. Seleccione un trazo en una capa independiente de la capa de interpolación y cópielo en el portapapeles.

No cierre el trazo. Sólo se pueden utilizar trazos sin interrupciones.

2. Seleccione un grupo de interpolación en la línea de tiempo.

3. Sin dejar de seleccionar el grupo de interpolación, pegue el trazo.

   Animate aplica el trazo como nuevo trazado de movimiento en el grupo de interpolación seleccionado. La instancia de destino de la interpolación se mueve ahora en el nuevo trazo.

4. Para invertir los puntos inicial y final de la interpolación, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el grupo de interpolación y seleccione Trazado de movimiento > Invertir trazado en el menú contextual del grupo de interpolación.

Utilización de fotogramas clave de propiedad errantes

Un fotograma clave de propiedad itinerante es aquel que no se vincula ningún fotograma específico en la línea de tiempo. Animate ajusta la posición de los fotogramas clave itinerantes de modo que la velocidad del movimiento sea constante a través de una interpolación.

Los fotogramas clave itinerantes sólo se encuentran disponible para las propiedades espaciales X, Y y Z. Resultan útiles cuando se ha editado un trazado de movimiento en el escenario arrastrando el objeto interpolado a diferentes ubicaciones en fotogramas distintos. La edición de trazados de movimiento de este modo suele crear segmentos del trazado en los que el movimiento es más rápido o más lento que el de otros segmentos. Esto se debe a que el número de fotogramas de un segmento del trazado es superior o inferior al de otros segmentos.

El uso de fotogramas clave de propiedad itinerante es útil para hacer que la velocidad de una animación sea constante en una interpolación. Si los fotogramas clave de propiedad se definen como itinerantes, Animate ajusta la posición de los fotogramas en el grupo de interpolación de modo que el objeto interpolado se mueva la misma distancia en todos los fotogramas de la interpolación. Posteriormente se puede utilizar la aceleración para ajustar el movimiento de forma que la aceleración inicial y final de la interpolación tenga un aspecto real.

Al pegar un trazado personalizado en una interpolación, Animate establece los fotogramas clave de propiedad como itinerantes de forma predeterminada.

Para activar los fotogramas clave itinerantes en una interpolación completa:

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Comando y haga clic(Macintosh) en el grupo de interpolación de la línea de tiempo y seleccione Trazado de movimiento > Cambiar fotogramas clave a itinerantes en el menú contextual.

Para que un fotograma clave de propiedad independiente sea itinerante en una interpolación:

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Comando y haga clic(Macintosh) en el fotograma clave de propiedad en el panel Editor de movimiento y seleccione la opción Itinerante en el menú contextual. Para obtener más información sobre el editor de movimiento, consulte Edición de curvas de propiedades con el editor de movimiento.

Cuando los fotogramas clave de propiedad se establecen como itinerantes, aparecen como puntos redondeados en lugar de cuadrados en el editor de movimiento.

Nota:

si los fotogramas clave itinerantes se activan para un grupo de interpolación y luego se desactivan, los fotogramas

conservan sus ubicaciones en el grupo que se obtiene tras la activación del valor itinerante.

Los trazados de movimiento con fotogramas clave itinerantes se desactivarán. Se debe tener en cuenta que la distribución desigual de los fotogramas implica una velocidad irregular del movimiento.

El mismo trazado de movimiento con fotogramas clave itinerantes implica una distribución equilibrada de los fotogramas en todo el trazado, así como una velocidad constante del movimiento.

Edición de grupos de interpolación de animación en la línea de tiempo

Ir al principio

Cuando se crea una animación en Animate, se recomienda definir primero los grupos de interpolación en la línea de tiempo. Si establece el orden inicial de los objetos en las capas y en los fotogramas, podrá finalizar las interpolaciones más adelante simplemente editando los valores de propiedades interpoladas en el inspector de propiedades o en el editor de movimiento.

Para seleccionar grupos de interpolaciones en la línea de tiempo, siga estas instrucciones. Verifique que la opción Selección basada en el tamaño está activada en Preferencias generales (Edición > Preferencias).

- Para seleccionar un grupo de interpolación completo, haga clic en el grupo.
- Para seleccionar varios grupos de interpolación, incluidos los que no sean contiguos, haga clic con la tecla Mayús presionada en cada grupo.
- Para seleccionar un solo fotograma dentro de un grupo de interpolación, con la tecla Control+Alt presionada (Windows) o con la tecla Comando+Opción presionada (Macintosh), haga clic en el fotograma del grupo.
- Para seleccionar varios fotogramas contiguos de un grupo, con la tecla Control+Alt presionada (Windows) o con la tecla Comando+Opción presionada (Macintosh) arrastre el cursor dentro del grupo.
- Para seleccionar fotogramas dentro de varios grupos de interpolación en distintas capas, con la tecla Control+Alt presionada (Windows) o Comando+Opción presionada (Macintosh) arrastre el cursor sobre varias capas.
- Para seleccionar un solo fotograma clave de propiedad en un grupo de interpolación, con la tecla Control+Alt

presionada (Windows) o Comando+Opción presionada (Macintosh) haga clic en el fotograma clave de propiedad. A continuación puede arrastrarlo a la nueva ubicación.

En Flashthusiast.com hay una lista completa de modificadores de teclado para trabajar con grupos de interpolación en la línea de tiempo.

Desplazamiento, duplicado y eliminación de grupos de interpolación

- Para mover un grupo a una nueva ubicación de la misma capa basta con arrastrarlo.

  Nota: si bloquea una capa, podrá editarla en el escenario pero no en la línea de tiempo. Si mueve un grupo encima de otro, se consumen los fotogramas superpuestos del segundo grupo.

- Para mover un grupo de interpolación a una capa distinta, arrastre el grupo hasta la capa o copie y pegue el grupo en la nueva capa.

  Es posible arrastrar un grupo de interpolación a las siguientes capas existentes: normal, de interpolación, de guía, de máscara o con máscara. Si la nueva capa es una capa normal vacía, se convierte en una capa de interpolación.

- Para duplicar un grupo, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) y arrastre el grupo hasta una nueva ubicación en la línea de tiempo, o bien, copie y pegue el grupo.

- Para eliminar un grupo, selecciónelo y elija Quitar fotogramas o Borrar fotogramas en el menú contextual del grupo.

Edición de grupos de interpolación adyacentes

- Para mover la línea de separación entre dos grupos de interpolación contiguos basta con arrastrarla.

  Se vuelve a calcular cada interpolación.

- Para separar los fotogramas inicial y final adyacentes de dos grupos de interpolación contiguos, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) y arrastre el fotograma inicial del segundo grupo.

  De este modo, obtendrá más espacio para fotogramas entre los dos grupos.

- Para dividir un grupo de interpolación en dos grupos distintos, con la tecla Control presionada (Windows) o con la tecla Comando presionada (Macintosh), haga clic en un solo fotograma del grupo y, a continuación, seleccione Dividir movimiento en el menú contextual del grupo.

  Los dos grupos de interpolación tendrán la misma instancia de destino.

  Nota: no es posible dividir movimiento si hay más de un fotograma seleccionado. Si la interpolación dividida tuviera aplicada la aceleración, es posible que las dos interpolaciones más pequeñas no tengan exactamente el mismo movimiento que el original.

- Para unir dos grupos de interpolación contiguos, seleccione los dos grupos y elija la opción Unir movimientos en el menú contextual del grupo.

Edición de la duración de un grupo de interpolación

- Para cambiar la duración de una animación, arrastre el extremo izquierdo del grupo de interpolación.

  Al arrastrar el extremo de un grupo hasta los fotogramas de otro grupo, se sustituyen los fotogramas correspondientes del segundo grupo.

- Para aumentar la presencia de un objeto interpolado en el escenario más allá de su interpolación, arrastre el fotograma final del grupo de interpolación con la tecla Mayús presionada. Animate añadirá fotogramas al final del grupo sin tener que interpolarlos.

  También puede seleccionar un fotograma tras el grupo de interpolación en la misma capa y presionar F6. Animate amplía el grupo de interpolación y añade un fotograma clave de propiedad para todas las propiedades al fotograma seleccionado. Si presiona F5, Animate añada fotogramas pero no agregará ningún fotograma clave de propiedad al fotograma seleccionado.

  Nota: para añadir fotogramas estáticos al final de un grupo inmediatamente adyacente a otro, primero mueva el grupo adyacente para dejar espacio para los nuevos fotogramas.

Cómo añadir o quitar fotogramas de un grupo de interpolación

- Para quitar fotogramas de un grupo, con la tecla Control presionada (Windows) o la tecla Comando presionada (Macintosh) arrastre para seleccionar los fotogramas y seleccione Quitar fotogramas en el menú contextual del grupo.
- Para cortar fotogramas de un grupo, con la tecla Control presionada (Windows) o la tecla Comando presionada (Macintosh) arrastre para seleccionar los fotogramas y seleccione Cortar fotogramas en el menú contextual del grupo.
- Para pegar fotogramas en un grupo de interpolación existente, con la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) presionada, arrastre para seleccionar los fotogramas que quiera reemplazar y seleccione Pegar fotogramas en el menú contextual del grupo.

  Basta con pegar todo un grupo para reemplazar por completo uno existente.

Reemplazo y eliminación de la instancia de destino de una interpolación

Para reemplazar la instancia de destino de una interpolación realice una de las acciones siguientes:

- Seleccione el grupo y arrastre el nuevo símbolo desde el panel Biblioteca al escenario.
- Seleccione el nuevo símbolo en el panel Biblioteca y la instancia de destino de la interpolación en el escenario y elija Modificar > Símbolo > Intercambiar símbolo.
- Seleccione el grupo y pegue una instancia de símbolo o texto desde el portapapeles.

Para quitar la instancia de destino de un grupo de interpolación sin eliminar la interpolación, seleccione el grupo y presione la tecla Supr.

Visualización y edición de fotogramas clave de propiedad de un grupo de

interpolación

- Para ver los fotogramas que contienen fotogramas clave de propiedad de un grupo para distintas propiedades, seleccione el grupo y elija Ver fotogramas clave en el menú contextual del grupo. Después, seleccione el tipo de propiedad que desee en el menú secundario.
- Para eliminar un fotograma clave de propiedad de un grupo, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en el fotograma para seleccionarlo y, a continuación, haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Ctrl y haga clic (Macintosh) en el fotograma clave de propiedad y elija Borrar fotograma clave para el tipo de propiedad que para el que desea eliminar el fotograma.
- Para añadir fotogramas clave de propiedad de un tipo de propiedad específico a un grupo, presione la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic para seleccionar uno o varios fotogramas del grupo. Posteriormente haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Ctrl y haga clic (Macintosh) y seleccione Insertar fotograma clave > *tipo de propiedad* en el menú contextual del grupo. Animate añade fotogramas clave de propiedad a los fotogramas seleccionados. También puede definir una propiedad para la instancia de destino de un fotograma seleccionado para añadirle un fotograma clave de propiedad.
- Para añadir un fotograma clave de propiedad a todos los tipos de propiedades de un grupo, coloque la cabeza lectora en el fotograma al que quiera añadir el fotograma clave y seleccione Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave, o bien presione F6.
- Para invertir la dirección de movimiento de una interpolación, seleccione Trazado de movimiento > Invertir trazado en el menú contextual del grupo.
- Para cambiar un grupo de interpolación y que contenga fotogramas estáticos, seleccione el grupo y elija Quitar interpolación en el menú contextual del grupo.
- Para convertir un grupo de interpolación en una animación fotograma a fotograma, seleccione el grupo y elija Convertir en animación fotograma a fotograma en el menú contextual del grupo.
- Para mover un fotograma clave de propiedad a un fotograma distinto en el mismo grupo de interpolación o en un grupo diferente, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en el fotograma clave de propiedad para seleccionarlo y arrastre el fotograma a la nueva ubicación.
- Para copiar un fotograma clave de propiedad en otra ubicación del grupo de interpolación, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en el fotograma clave de propiedad para seleccionarlo y, a continuación, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre el fotograma clave a la nueva ubicación.

Adición o eliminación de fotogramas clave de propiedad 3D en una interpolación

- Realice uno de los siguientes pasos:
  - Adición de propiedades 3D con las herramientas 3D del panel Herramientas.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el grupo de interpolación en la línea de tiempo y seleccione la interpolación 3D en el menú contextual.
  - Si el grupo de interpolación no incluía ningún fotograma clave de propiedad 3D, Animate los añade a todos los fotogramas clave de propiedad de rotación y posición X e Y existentes. Si el grupo de interpolación ya incluía fotogramas clave de propiedad 3D, Animate los elimina.

Mover o duplicar un grupo de interpolación

Puede duplicar o mover grupos de interpolación y partes de grupos de interpolación arrastrándolos al panel Línea de tiempo.

- Arrastre un grupo de interpolación para moverlo a otra posición de la línea de tiempo.
- Con la tecla Alt presionada, arrastre un grupo de interpolación para duplicarlo en una nueva posición de la línea de tiempo.

Cómo copiar y pegar una interpolación de movimiento

Es posible copiar las propiedades interpoladas entre grupos de interpolaciones. Las propiedades interpoladas se aplican al nuevo objeto de destino, pero la ubicación de éste no cambia. Así, es posible aplicar una interpolación de una zona del escenario en otro objeto de una zona distinta sin tener que cambiar la posición del objeto de destino.

1. Seleccione el grupo de interpolación que contenga las propiedades interpoladas que quiere copiar.
2. Seleccione Edición > Línea de tiempo > Copiar movimiento.
3. Seleccione el grupo de interpolación que recibirá la interpolación copiada.
4. Seleccione Edición > Línea de tiempo > Pegar movimiento.

   Animate aplica las propiedades interpoladas al grupo de interpolación de destino y ajusta la duración del grupo de interpolación para que coincida con el grupo copiado.

   Para copiar una interpolación de movimiento en el panel Acciones o utilizarla en otro proyecto como ActionScript™, utilice el comando Copiar movimiento como ActionScript 3.0.

Cómo copiar y pegar propiedades de interpolación de movimiento

Las propiedades se pueden copiar desde un fotograma seleccionado a otro fotograma del mismo grupo de interpolación o de un grupo diferente. Los valores de propiedad se añaden solamente a los fotogramas seleccionados cuando se pegan las propiedades. Los valores de propiedad copiados de efectos de color, filtros y propiedades 3D sólo se pegan si al objeto interpolado del fotograma ya se le han aplicado el efecto de color, filtro o propiedades 3D. Las propiedades de posición 2D no se pueden pegar en una interpolación 3D.

Estas instrucciones dan por hecho que la opción Selección basada en el tamaño está activada en las preferencias (Edición > Preferencias).

1. Para seleccionar un solo fotograma dentro de un grupo de interpolación, con la tecla Control+Alt presionada (Windows) o con la tecla Comando+Opción presionada (Macintosh), haga clic en el fotograma.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Comando presionada (Macintosh) en todos los fotogramas seleccionados y elija la opción Copiar propiedades en el menú contextual.
3. Seleccione un solo fotograma para que reciba las propiedades copiadas, presionando Control+Alt (Windows) o Comando+Opción (Macintosh) y haciendo clic en el fotograma.

   El fotograma de destino debe estar en un grupo de interpolación.
4. Para pegar las propiedades copiadas en el fotograma seleccionado, realice lo siguiente:
   - Para pegar todas las propiedades copiadas, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Comando y haga clic (Macintosh) en el fotograma seleccionado del grupo de interpolación de destino y seleccione Pegar propiedades en el menú contextual.
   - Para pegar sólo determinadas propiedades copiadas, haga clic con el botón derecho (Windows) o presione la tecla Comando y haga clic (Macintosh) en el fotograma seleccionado del grupo de interpolación de destino y seleccione Pegar propiedades especial en el menú contextual. En el cuadro

de diálogo que aparece, seleccione las propiedades que quiera pegar y haga clic en Aceptar.

Animate crea un fotograma clave de propiedad para cada propiedad pegada en el fotograma seleccionado y vuelve a interpolar la interpolación de movimiento.

Conversión de un grupo de interpolación en una animación fotograma a fotograma

Es posible convertir un grupo de interpolación clásica o de movimiento en una animación fotograma a fotograma. En una animación fotograma a fotograma, cada fotograma contiene fotogramas clave independientes (no fotogramas clave de propiedad) y cada uno de ellos incluye instancias individuales del símbolo animado. La animación fotograma a fotograma no contiene valores de propiedad interpolados. Para obtener más información, consulte Animación fotograma a fotograma.

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el grupo de interpolación que desee convertir y seleccione Convertir en animación fotograma a fotograma en el menú contextual.

(Ya no se usa en Animate CC) Copiar movimiento como ActionScript 3.0

Se copian las propiedades que definen una interpolación de movimiento en la línea de tiempo como ActionScript 3.0 y se aplica ese movimiento a otro símbolo, bien en el panel Acciones o en los archivos origen (como los de clases) para un documento de Animate que utilice ActionScript 3.0.

Utilice las clases fl.motion para personalizar el código ActionScript generado por Animate para su proyecto en concreto. Para obtener más información, consulte las clases fl.motion en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

Copiar movimiento como ActionScript 3.0 puede capturar las siguientes propiedades de una interpolación de movimiento:

- Posición
- Escala
- Sesgo
- Rotación
- Punto de transformación
- Color
- Modo de mezcla
- Orientación de trazado
- Guardar en caché como mapa de bits
- Aceleración
- Filtros

Posición y rotación 3D

1. Seleccione el grupo de interpolación en la línea de tiempo o el objeto del escenario que contenga la interpolación de movimiento para copiar.

   Sólo se puede seleccionar un grupo de interpolación u objeto interpolado para copiarlos como ActionScript 3.0.

2. Realice uno de los siguientes pasos:
   - Seleccione Edición > Línea de tiempo > Copiar movimiento como ActionScript 3.0.
   - Haga clic con el botón derecho (Windows) o presiona la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el grupo de interpolación o la instancia interpolada en el escenario y seleccione Copiar movimiento como ActionScript 3.0.

   Animate copia en el portapapeles de su sistema el código ActionScript 3.0 que describe la interpolación de movimiento seleccionada. El código describe la interpolación como una animación fotograma a fotograma.

   Para utilizar el código copiado, péguelo en el panel Acciones de un documento de Animate que contenga una instancia de símbolo del que quiera recibir la interpolación copiada. Quite el comentario de la línea que llama a la función addTarget() y reemplace el texto <instance name goes here> de la línea por el nombre de la instancia de símbolo que quiera animar.

   Para asignar un nombre a la instancia de símbolo que quiere animar con el código ActionScript pegado, seleccione la instancia en el escenario y escriba un nombre en el inspector de propiedades.

   También puede nombrar una instancia de interpolación de movimiento seleccionando el grupo de interpolación en la línea de tiempo e indicando un nombre para la interpolación de movimiento en el inspector de propiedades. Se puede hacer referencia al grupo de interpolación en código de ActionScript 3.0.

   Para obtener más información sobre la animación con ActionScript 3.0, consulte las clases fl.motion en *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

Trabajo con interpolaciones de movimiento guardadas como archivos XML

Ir al principio

Animate permite trabajar con interpolaciones de movimiento como archivos XML. De forma nativa, Animate permite aplicar los siguientes comandos a cualquier interpolación de movimiento:

- Copiar movimiento como XML
- Exportar movimiento como XML
- Importar movimiento como XML

Copiar movimiento como XML

Permite copiar las propiedades de movimiento aplicadas a cualquier objeto del escenario en un fotograma determinado.

1. Cree una interpolación de movimiento.
2. Seleccione cualquier fotograma clave de la línea de tiempo.
3. Vaya a Comandos > Copiar movimiento como XML.

Las propiedades de movimiento se copiarán en el portapapeles como datos XML que puede usar posteriormente en cualquier editor de texto para trabajar con ellos.

Exportar movimiento como XML

Permite exportar las propiedades de movimiento aplicadas a cualquier objeto del escenario a un archivo XML que puede guardarse.

1. Cree una interpolación de movimiento.

2. Vaya a Comandos > Exportar movimiento como XML.
3. Localice la ubicación adecuada en la que quiera guardar el archivo.
4. Asigne un nombre al archivo XML y haga clic en Guardar.

La interpolación de movimiento se ha exportado como un archivo XML en la ubicación especificada.

Importar movimiento como XML

Permite importar un archivo XML existente con propiedades de movimiento definidas.

1. Seleccione cualquier objeto del escenario.
2. Vaya a Comandos > Importar movimiento como XML.
3. Localice la ubicación y seleccione el archivo XML. Haga clic en Aceptar.
4. En el cuadro de diálogo Pegar movimiento especial, seleccione las propiedades que desee aplicar al objeto seleccionado.
5. Haga clic en Aceptar.

Véase también

- Trabajo con animación de interpolación clásica
- Vídeo: Create animations with the Motion Editor
- Edición de interpolaciones de movimiento con el editor de movimiento
- Aspectos básicos de animaciones
- Animación fotograma a fotograma
- Creación de una animación de personaje en Animate

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Edición de interpolaciones de movimiento con el editor de movimiento

El editor de movimiento de Animate CC le ayuda a crear interpolaciones de movimiento complejas con muy fácilmente. El editor de movimiento ofrece una vista compacta de todas las propiedades aplicadas a un grupo de interpolación seleccionado como gráficos bidimensionales. Puede optar por modificar cada uno de estos gráficos y, por lo tanto, sus propiedades interpoladas correspondientes, individualmente. Con alta granularidad y un control preciso, puede enriquecer en gran medida sus animaciones para emular el comportamiento en el mundo real mediante el editor de movimiento.

- Acerca del editor de movimiento
- ¿Por qué utilizar el editor de movimiento?
- Apertura del panel Editor de movimiento
- Curvas de propiedad
- Puntos de anclaje
- Puntos de control
- Edición de curvas de propiedad
  Edición de curvas de propiedad con puntos de control
  Copia de curvas de propiedad
  Inversión de una curva de propiedad
  Aplicación de ajustes preestablecidos y aceleraciones personalizadas
  Aceleraciones personalizadas
  Aplicación de una curva de aceleración a una curva de propiedad
  Creación y aplicación de curvas de aceleración personalizadas
  Copia de curvas de aceleración
  Aplicación de aceleración a varias propiedades
  Curva resultante
  Control de la visualización del editor de movimiento
  Métodos abreviados de teclado
-

Acerca del editor de movimiento

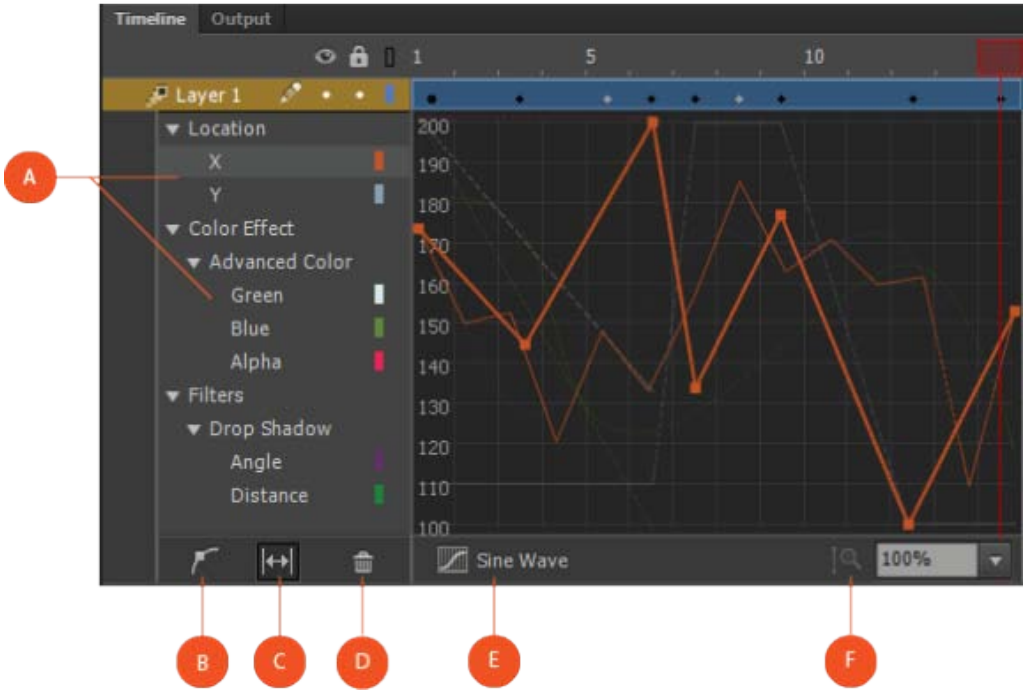
Ir al principio

El editor de movimiento se ha diseñado para facilitar la creación de interpolaciones complejas. El editor de movimiento permite controlar y manipular las propiedades de una interpolación. Después de crear una interpolación de movimiento, puede aprovechar el editor de movimiento para ajustar con precisión la interpolación. El editor de movimiento facilita la edición centrada de la interpolación ya que permite seleccionar y modificar las propiedades individualmente.

¿Por qué utilizar el editor de movimiento?

El editor de movimiento se ha diseñado para facilitar la creación de interpolaciones complejas. Así pues, el editor de movimiento ofrece un control granular de la interpolación y sus propiedades. Lo siguiente solo se puede conseguir mediante el editor de movimiento:

- **Facilidad de acceso y modificación** de todas las propiedades aplicadas a una interpolación en un único panel.
- **Añada distintos ajustes preestablecidos de aceleración o aceleración personalizada**: El editor de movimiento permite añadir diferentes ajustes preestablecidos, añadir varios ajustes preestablecidos o crear una aceleración personalizada. La adición de aceleraciones a una propiedad interpolada es un método sencillo para emular el comportamiento de los objetos en el mundo real.
- **Curva resultante**: Puede aplicar aceleraciones a propiedades individuales y ver los efectos de aceleraciones en gráficos de propiedades individuales mediante la curva resultante. Una curva resultante es una representación de la interpolación real.
- **Puntos de anclaje y puntos de control**: Puede aislar y realizar ediciones en secciones clave de una interpolación mediante los puntos de anclaje y los puntos de control.
- **Animaciones refinadas**: El editor de movimiento es la única forma de crear determinados tipos de animaciones, por ejemplo, la creación de una interpolación de trazado curvo en una propiedad individual mediante el ajuste de su curva de propiedad.



(A) Propiedades aplicadas a la interpolación (B) Botón Añadir punto de ancla (C) Alternar Ajustar a la vista (D) Botón Quitar propiedad (E) Añadir aceleración (F)Alternar Zoom vertical

Apertura del panel Editor de movimiento

Ir al principio

En este artículo se supone que ya ha creado una interpolación de movimiento y que está utilizando el editor de movimiento para precisar la interpolación. Para obtener más información sobre la creación de interpolaciones de movimiento, consulte Animación de interpolación de movimiento.

Para abrir el editor de movimiento, realice lo siguiente:

1. En la línea de tiempo, seleccione el grupo de interpolación de movimiento que desee precisar y **haga doble clic** en el grupo de interpolación. También puede **hacer clic con el botón derecho** en el grupo de interpolación y seleccionar **Precisar interpolación** para iniciar el editor de movimiento.

Curvas de propiedad

Ir al principio

El editor de movimiento representa las propiedades de una interpolación con gráficos bidimensionales denominados curvas de propiedad. Estos gráficos se componen dentro de una cuadrícula en el editor de movimiento. Cada propiedad tiene su propia curva de propiedad trazada a lo largo del *tiempo* en el eje horizontal (de izquierda a derecha) y el *cambio en el valor de la propiedad* en el eje vertical.

Puede manipular las interpolaciones de movimiento si edita las curvas de propiedad en el editor de movimiento. Para ello, el editor de movimiento facilita la edición suave de curvas de propiedad, lo que permite un control más preciso de la interpolación. Para manipular una curva de propiedad, añada fotogramas clave de propiedad o puntos de anclaje. Esto permite manipular las partes fundamentales de la curva de propiedad, donde desee que la interpolación muestre transiciones para dicha propiedad.

Tenga en cuenta que el editor de movimiento solo permite editar las propiedades que se pueden modificar durante un intervalo de interpolaciones. Por ejemplo, solo se puede asignar un valor a la propiedad Calidad del filtro Bisel degradado en un intervalo de interpolaciones y, por lo tanto, no se puede editar con el editor de movimiento.

(A) Curvas de propiedad superpuestas. (B) Curva de propiedad de la propiedad seleccionada.

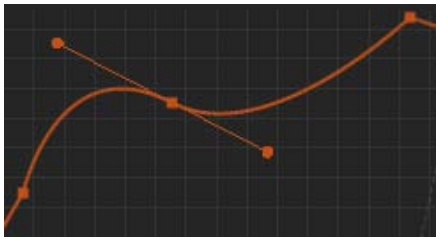
Puntos de anclaje

Los puntos de anclaje proporcionan un mayor control de las curvas de propiedad, lo cual permite modificar explícitamente partes fundamentales de una curva. Puede controlar con precisión la forma de la mayoría de curvas en el editor de movimiento si añade fotogramas clave de propiedad o puntos de anclaje.

Los puntos de anclaje se muestran como cuadrados en la cuadrícula. Con el editor de movimiento, puede controlar el comportamiento de la interpolación si añade puntos de anclaje a una curva de propiedad o modifica sus posiciones. Al añadir un punto de anclaje, se crea una *esquina* cuando la curva pasa por los ángulos. Sin embargo, puede suavizar cualquier segmento de una curva de propiedad mediante los controles curva para los puntos de control.

Puntos de control

Los puntos de control permiten suavizar o modificar una curva de propiedad a ambos lados de un punto de anclaje. Los puntos de control se pueden modificar con controles de curva estándar.



Edición de curvas de propiedad

Para editar las propiedades de una interpolación, haga lo siguiente:

1. En Animate CC, con un intervalo de interpolaciones seleccionado, **haga clic con el botón derecho** > seleccione **Precisar interpolación** para abrir el editor de movimiento (o simplemente haga doble clic en el intervalo de interpolaciones).
2. Desplácese hacia abajo y seleccione la propiedad que desee editar. Para invertir la selección, haga clic con el botón derecho y seleccione Invertir selección.
3. Con la curva de propiedad para la propiedad seleccionada a la vista, puede elegir realizar lo siguiente:
    1. Para añadir un punto de anclaje, haga clic en el botón y haga clic en el fotograma deseado de la curva de propiedad para añadir el punto de anclaje. O bien haga doble clic en la curva para añadir un punto de anclaje.
    2. Seleccione y mueva un punto de anclaje existente (en cualquier dirección) a un fotograma de la cuadrícula. El límite del movimiento vertical se limita a la gama de valores de la propiedad.
    3. Para quitar un punto de anclaje, selecciónelo, haga clic y presione Ctrl (Cmd en MAC).

Edición de curvas de propiedad con puntos de control

Para editar curvas de propiedad mediante los puntos de control, haga lo siguiente:

1. En Animate CC, con un intervalo de interpolaciones seleccionado, **haga clic con el botón derecho** > seleccione **Precisar interpolación** para abrir el editor de movimiento (o haga doble clic en el intervalo de interpolaciones).
2. Desplácese hacia abajo y seleccione la propiedad que desee editar. Para invertir la selección, haga clic con el botón derecho y seleccione Invertir selección.
3. Con la curva de propiedad para la propiedad seleccionada a la vista, puede elegir realizar lo siguiente:
    1. Para añadir un punto de anclaje, haga clic en el botón y haga clic en el fotograma deseado de la cuadrícula. O bien haga doble clic en la curva para añadir un punto de anclaje.

       O

    2. Seleccione un punto de anclaje de la cuadrícula.
4. Con el punto de anclaje seleccionado, presione Alt y arrastre verticalmente para activar los puntos de control. Puede modificar la forma de la curva para suavizar los segmentos de esquina con controles de bézier.

Copia de curvas de propiedad

También puede copiar curvas de propiedad en varias propiedades con el editor de movimiento.

Para copiar una curva de propiedad, haga lo siguiente:

1. En Animate CC, con un intervalo de interpolaciones seleccionado, **haga clic con el botón derecho** > seleccione **Precisar interpolación** para abrir el editor de movimiento (o haga doble clic en el intervalo de interpolaciones).
2. Seleccione la propiedad cuya curva desee copiar y **haga clic con el botón derecho** > **Copiar** O BIEN presione Ctrl + C (Cmd + C en Mac).
3. Para pegar la curva con valores absolutos, seleccione la propiedad en la que desee pegar la curva de propiedad copiada y **haga clic con el botón derecho** > **Pegar** o presione Ctrl + V (Cmd + V en Mac).
4. Para pegar la curva dentro del rango de la curva de destino, seleccione la propiedad en la que desee pegar la curva de propiedad copiada y haga clic con el botón derecho > Pegar para ajustar el rango actual.

Inversión de una curva de propiedad

Para invertir una curva de propiedad, haga lo siguiente:

1. En el editor de movimiento, seleccione una propiedad.
2. **Haga clic con el botón derecho** > **Invertir** para invertir la curva de propiedad.

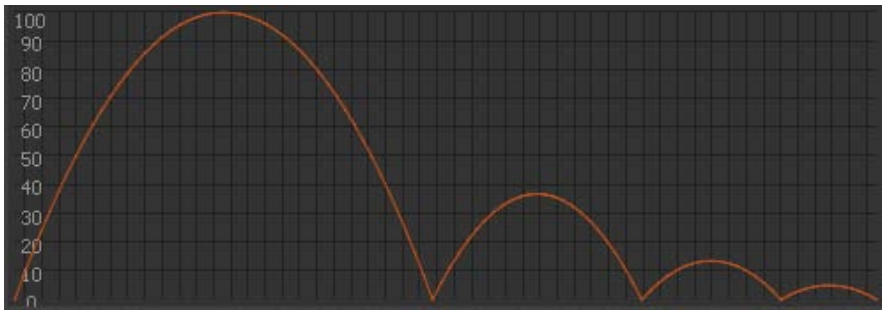
Aplicación de ajustes preestablecidos y aceleraciones personalizadas

Ir al principio

La aceleración permite controlar la velocidad de una interpolación para crear movimiento realista con efectos agradables. La aplicación de aceleraciones en interpolaciones de movimiento permite manipular el principio y el final de una animación para conseguir un movimiento más natural del objeto. Por ejemplo, uno de los muchos usos comunes de la aceleración es añadir aceleración y desaceleración realistas en los extremos del trazado de movimiento de un objeto. En resumen, Animate CC modifica la velocidad de cambio del valor de la propiedad según la aceleración aplicada.

Una aceleración puede ser simple o compleja. Animate contiene una amplia gama de ajustes preestablecidos de aceleración que se pueden aplicar para obtener efectos simples o complejos. También puede asignar intensidad a una aceleración para mejorar el efecto visual de una interpolación. En el editor de movimiento también es posible crear sus propias curvas de aceleración personalizadas.

Como las curvas de aceleración del editor de movimiento pueden ser complejas, utilícelas para crear movimiento complejo en el escenario sin necesidad de crear trazados de movimiento complejos en el escenario. También puede utilizar curvas de aceleración para crear interpolaciones complejas de cualquier otra propiedad, además de las propiedades espaciales como Ubicación X y Z.

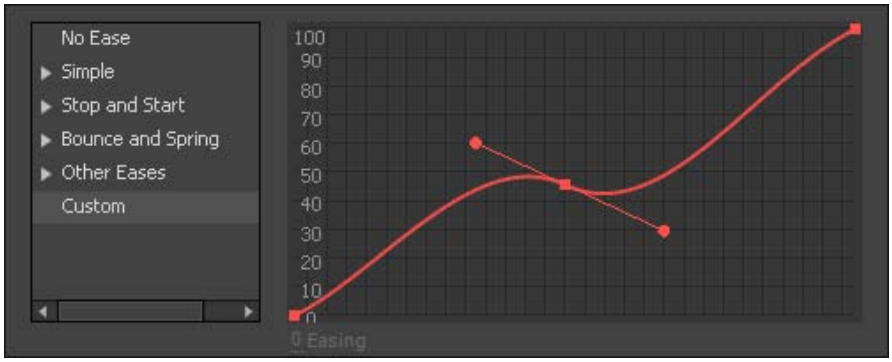


Curva trazada para el ajuste preestablecido de aceleración de rebote

Aceleraciones personalizadas

Las aceleraciones personalizadas le permiten crear su propia aceleración utilizando la curva de aceleración personalizada del editor de movimiento. A continuación, podrá aplicar la aceleración personalizada a cualquier propiedad de una interpolación seleccionada.

El gráfico de aceleración personalizado representa el grado de movimiento a lo largo del tiempo. Los fotogramas se representan en el eje horizontal y el porcentaje de cambio de la interpolación se representa en el eje vertical. El primer valor de la animación está en el 0%, mientras que el último fotograma clave puede establecerse entre 0 y 100%. La velocidad de cambio de la instancia interpolada se indica mediante la pendiente de la curva del gráfico. Si crea una línea horizontal (sin pendiente) en el gráfico, la velocidad es cero; si crea una línea vertical en el gráfico, hay un cambio instantáneo en la velocidad.



Aplicación de una curva de aceleración a una curva de propiedad

Para añadir aceleración a una propiedad interpolada, haga lo siguiente:

1. En el editor de movimiento, seleccione la propiedad a la que desee aplicar la aceleración y haga clic en el botón **Añadir aceleración** para mostrar el panel de aceleración.
2. En el panel Aceleración, puede elegir:
    1. Seleccionar un ajuste preestablecido de aceleración en el panel izquierdo para aplicarlo. Escribir un valor en el campo Aceleración para especificar la intensidad de la aceleración.
    2. Seleccionar Aceleración personalizada en el panel izquierdo y modificar la curva de aceleración para crear una aceleración personalizada. Para obtener más información, consulte Creación y aplicación de curvas de aceleración personalizadas.
3. Para cerrar el panel de aceleración, haga clic fuera de él. Observe que el botón Añadir aceleración muestra el nombre de la aceleración que haya aplicado a la propiedad.

Creación y aplicación de curvas de aceleración personalizadas

Para crear y aplicar aceleración personalizada a una propiedad interpolada, haga lo siguiente:

1. En el editor de movimiento, seleccione la propiedad a la que desee aplicar la aceleración personalizada y haga clic en el botón Añadir aceleración para mostrar el panel de aceleración.
2. En el panel Aceleración, puede modificar la curva de aceleración personalizada predeterminada como sigue:
    1. Presione Alt y haga clic para añadir puntos de anclaje en la curva. Asimismo, puede mover estos puntos

a cualquier punto de la cuadrícula.
   2. Active puntos de control (presione Alt + haga clic en un punto de anclaje) en un punto de anclaje para suavizar los segmentos curvos a ambos lados de un punto de anclaje.
3. Para cerrar el panel de aceleración, haga clic fuera de él. Observe que el botón Añadir aceleración muestra Personalizado, lo que indica que se ha aplicado una aceleración personalizada a la propiedad.

Copia de curvas de aceleración

Para copiar una curva de aceleración, haga lo siguiente:

1. En el panel Aceleración, seleccione la curva de aceleración que desee copiar y presione Ctrl + C (Cmd + C en Mac).
2. Seleccione la propiedad en la que desee pegar la curva de aceleración copiada y presione Ctrl + V (Cmd + V en Mac).

Aplicación de aceleración a varias propiedades

Ahora puede aplicar una aceleración personalizada o un ajuste preestablecido de aceleración a los grupos de propiedades. El editor de movimiento organiza las propiedades de forma jerárquica en grupos de propiedades y propiedades secundarias. Dentro de la jerarquía, puede aplicar aceleraciones a cualquier nivel, es decir, a propiedades individuales o grupos de propiedades.

Tenga en cuenta que, después de aplicar la aceleración a un grupo de propiedades, puede continuar editando las propiedades secundarias individualmente. También significa que puede aplicar otra aceleración (que no sea la del grupo) a una propiedad secundaria.

Para aplicar una aceleración a varias propiedades, haga lo siguiente:

1. En el editor de movimiento, seleccione el grupo de propiedades y haga clic en el botón Añadir aceleración para mostrar el panel de aceleración.
2. En el panel de la aceleración, seleccione un ajuste preestablecido de aceleración o cree una aceleración personalizada. Para aplicar la aceleración seleccionada al grupo de propiedades, haga clic fuera del panel de aceleración.

Curva resultante

Ir al principio

Si se aplica una curva de aceleración a una curva de propiedad, aparece en la cuadrícula una superposición visual, llamada curva resultante. La curva resultante es una representación exacta del efecto de la aceleración aplicada a una curva de propiedad. Es indicativa de la animación final del objeto interpolado. La curva resultante le ayuda a comprender el efecto que se muestra en el escenario al probar la animación.

(A) Curva resultante de la aceleración de ajuste preestablecido de rebote hacia dentro aplicada a la propiedad de ubicación X.

Control de la visualización del editor de movimiento

Ir al principio

En el editor de movimiento es posible controlar qué curvas de propiedad pueden editarse y qué tamaño de visualización tiene cada una de ellas. Las curvas de propiedad mostradas a tamaño grande son más fáciles de editar.

- El nuevo editor de movimiento solo muestra las propiedades que se aplican a una interpolación.
- Puede utilizar la activación y desactivación de Ajustar a vista ( ) para ajustar el editor de movimiento a la anchura de la línea de tiempo.
- Puede ajustar el tamaño del editor de movimiento y seleccionar mostrar menos ( ) o más fotogramas ( ) con los controles de zoom de la línea de tiempo. También puede utilizar el regulador para definir una vista adecuada del editor de movimiento.
- El editor de movimiento también dispone de zoom vertical. Puede utilizar el zoom vertical para mostrar un intervalo adecuado de valores de propiedades en el editor de movimiento. La función de zoom también permite realizar ediciones centradas y más precisas en una curva de propiedad.
- De forma predeterminada, las propiedades se amplían en el panel izquierdo del editor de movimiento. Para contraer la lista de análisis, haga clic en un nombre de propiedad.

Métodos abreviados de teclado

Ir al principio

Haga doble clic en una curva de propiedad para añadir un punto de anclaje.

Presione Alt y arrastre un punto de anclaje para activar los puntos de control.

Presione Alt y arrastre para manipular un punto de control seleccionado (edición de una sola cara).

Presione Alt y haga clic en un punto de anclaje para desactivar los puntos de control (punto de esquina).

Presione Mayús y arrastre para mover un punto de anclaje en la dirección lineal.

Presione Comando/Control y haga clic para quitar un punto de anclaje.

Presione las teclas de flecha arriba o abajo para mover un punto de anclaje seleccionado verticalmente.

Presione Comando/Control + C/V para copiar/pegar una curva seleccionada.

Presione Comando/Control + R para invertir una curva seleccionada.

Presione Comando/Control y desplácese para aumentar/reducir.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Interpolación de formas

- Interpolaciones de formas
- Creación de una interpolación de forma
- Control de cambios de formas con consejos
- Interpolación de forma en trazos con anchura variable

Interpolaciones de formas

Ir al principio

En la interpolación de forma, se dibuja una forma vectorial en un fotograma concreto de la línea de tiempo y se modifica o se dibuja otra forma en otro fotograma específico. Seguidamente, Animate interpola las formas intermedias de los fotogramas intermedios y crea la animación de una forma cambiante.

Animate permite añadir interpolaciones de forma a trazos sólidos uniformes y a trazos sofisticados no uniformes. También puede añadir interpolaciones de forma a trazos mejorados con la herramienta Anchura variable. Experimente con las formas que desee utilizar para determinar los resultados. Puede utilizar los consejos de forma para indicar a Animate qué puntos de la forma de inicio deben corresponder a los puntos específicos de la forma final.

También puede interpolar la posición y el color de las formas de una interpolación de forma.

Para aplicar la interpolación de forma a grupos, instancias o imágenes de mapas de bits, separe estos elementos. Consulte Separar una instancia de símbolo.

Para aplicar la interpolación de forma a texto, separe el texto dos veces para convertirlo en objetos. Consulte Separar una instancia de símbolo.

Creación de una interpolación de forma

Ir al principio

Los siguientes pasos indican cómo crear una interpolación de forma desde el fotograma 1 al fotograma 30 de la línea de tiempo. No obstante, puede crear interpolaciones en cualquier parte de la línea de tiempo que elija.

1. En el fotograma 1, dibuje un cuadrado con la herramienta Rectángulo.
2. Seleccione el fotograma 30 de la misma capa y añada un fotograma clave vacío, seleccionando Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave vacío, o bien, presione F7.
3. En el escenario, dibuje un círculo con la herramienta Óvalo en el fotograma 30.

   En este momento debe haber un fotograma clave en el fotograma 1 con un cuadrado y un fotograma clave en el fotograma 30 con un círculo.

4. En la línea de tiempo, seleccione uno de los fotogramas entre los dos fotogramas clave en la capa que contiene las dos formas.
5. Elija Insertar > Interpolación de forma.

   Animate interpola las formas en todos los fotogramas entre los dos fotogramas clave.

6. Para obtener una vista previa de la interpolación, arrastre la cabeza lectora por los fotogramas de la línea de tiempo o presione la tecla Intro.

7. Para interpolar movimiento además de la forma, mueva la forma del fotograma 30 a una ubicación del escenario que sea distinta de la ubicación de la forma del fotograma 1.

   Previsualice la animación presionando la tecla Intro.

8. Para interpolar el color de la forma, aplique a la forma del fotograma 1 un color diferente de la forma del fotograma 30.
9. Para añadir aceleración a la interpolación, seleccione uno de los fotogramas entre los dos fotogramas clave e indique un valor en el campo Aceleración del inspector de propiedades.

   Especifique un valor negativo para acelerar el comienzo de la interpolación. Indique un valor positivo para acelerar el final de la interpolación.

Control de cambios de formas con consejos

Ir al principio

Para controlar cambios de forma más complejos o improbables, utilice los consejos de forma. Los consejos de forma identifican puntos que deben corresponder en las formas inicial y final. Por ejemplo, si está interpolando el dibujo de una cara mientras cambia de expresión, puede marcar cada ojo con un consejo de forma. A continuación, en lugar de que la cara se convierta en una figura amorfa durante el cambio, los ojos siguen siendo reconocibles y cambian de manera independiente durante el proceso.

Los consejos de forma incluyen letras (de la a a la z) para identificar los puntos que se corresponden en las formas inicial y final. Puede utilizar hasta 26.

Los consejos de forma aparecen de color amarillo en los fotogramas clave iniciales, verde en los fotogramas clave finales y rojo cuando no se encuentran en una curva.

Para obtener un resultado óptimo al interpolar formas, siga las directrices que se indican a continuación:

- En la interpolación de formas complejas, cree formas intermedias e interpólelas en lugar de definir sólo la forma inicial y final.
- Compruebe que los consejos de forma son lógicos. Por ejemplo, si está utilizando tres consejos de forma para un triángulo, deben estar en el mismo orden en el triángulo original y en el triángulo que se va a interpolar. El orden no puede ser *abc* en el primer fotograma clave y *acb* en el segundo.
- Es preferible colocar los consejos de forma en sentido contrario a las agujas del reloj a partir de la esquina superior izquierda de la forma.

Utilización de consejos de formas

1. Seleccione el primer fotograma clave de una secuencia de forma interpolada.

2. Seleccione Modificar > Forma > Añadir consejo de forma. El consejo de forma inicial aparece como un círculo rojo con la letra *a* en algún lugar de la forma.
3. Colóquelo en un punto que desee marcar.
4. Seleccione el último fotograma clave de la secuencia. El consejo de forma final aparece en algún lugar de la forma como un círculo verde con la letra *a*.
5. Coloque el consejo de forma en el punto de la forma final que debería corresponder con el primer punto marcado.
6. Para ver el cambio introducido con los consejos de forma, vuelva a reproducir la animación. Para afinar la interpolación, mueva los consejos de forma.
7. Repita el proceso para añadir más consejos de forma. Los nuevos consejos aparecen con las letras siguientes (*b*, *c* etcétera).

Visualización de todos los consejos de formas

- Seleccione Ver > Mostrar consejos de forma. Para poder seleccionar Mostrar consejos de forma, la capa y el fotograma clave que contienen los consejos de forma deben estar activos.

Eliminación de consejos de formas

- Arrástrelo fuera del escenario.

Eliminación de todos los consejos de formas

- Seleccione Modificar > Forma > Quitar todos los consejos.

Interpolación de forma en trazos con anchura variable

Ir al principio

Flash Pro CC 2014 permite añadir interpolaciones de forma en trazos con anchura variable. Anteriormente, Animate solo admitía la creación de interpolaciones de forma para formas y trazos y uniformes sólidos. Por este motivo, los diseñadores no podían crear interpolaciones de forma para los trazos no uniformes, como trazos mejorados con la herramienta Anchura variable. La interpolación de trazos con anchura variable amplía enormemente las posibilidades de diseño de Animate CC.

La adición de interpolaciones de forma a trazos sofisticados es similar a la adición de interpolaciones a una forma o a un trazo uniforme sólido. El flujo de trabajo requiere que defina la forma inicial y final de la interpolación. Animate creará los fotogramas de transición de la interpolación.

Acerca de la herramienta Anchura variable

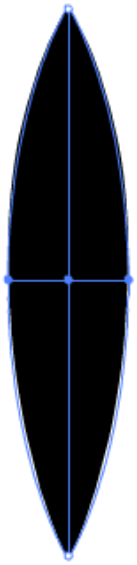
La herramienta Anchura variable permite mejorar trazos sólidos uniformes para crear trazos sofisticados y atractivos. Para obtener información sobre cómo mejorar los trazos con la herramienta Anchura variable, consulte Mejora de trazos y formas con la herramienta Anchura variable.

Adición de interpolaciones de forma a trazos de anchura variable

1. En Animate CC, dibuje una línea con la herramienta Línea.

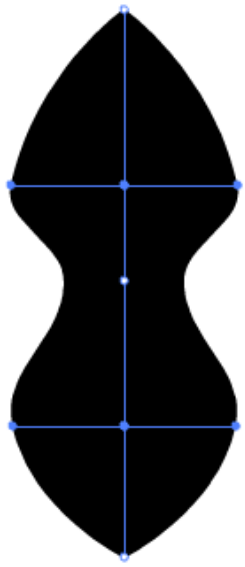
Trazo de línea dibujado con la herramienta Línea en el escenario con el valor de trazo definido en 2 px.

2. Utilice la herramienta Anchura variable para añadir anchura en medio del trazo (consulte la figura siguiente). Para obtener información sobre el uso de la herramienta Anchura variable, consulte Mejora de trazos con la herramienta Anchura variable.



Trazo de anchura variable creado con la herramienta Anchura variable con el valor de trazo definido en 68,0 px.

3. Seleccione otro fotograma de la línea de tiempo, por ejemplo el fotograma 30, y cree la forma final del trazo para la interpolación.



Forma final añadida al último fotograma clave de la interpolación de forma.

4. Haga clic en cualquier fotograma entre 1 y 30 y seleccione **Crear interpolación de forma**.

Adición de interpolaciones de forma a perfiles de anchura variable

Animate CC también permite añadir interpolaciones de forma a trazos sofisticados guardados como perfiles de anchura variable. Puede aplicar perfiles de anchura a las formas iniciales y finales de una interpolación y permitir que Animate cree una interpolación de forma suave.

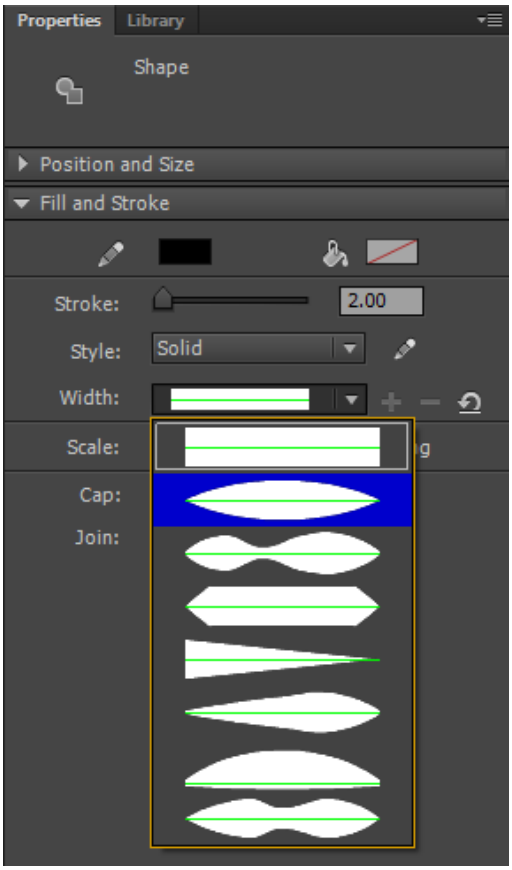
Los perfiles de anchura son trazos sofisticados creados y guardados con la herramienta Anchura variable para facilitar su reutilización. Para obtener más información sobre los perfiles de anchura, consulte Almacenamiento de perfiles de anchura.

Para añadir interpolaciones de forma a perfiles de anchura variable, haga lo siguiente:

1. En Animate CC, dibuje una línea en el escenario con la herramienta Línea.

Trazo de línea dibujado con la herramienta Línea en el escenario con el valor de trazo definido en 2 px.

2. En el inspector de propiedades, seleccione y aplique un perfil de anchura de la lista desplegable Anchura.



Trazo de anchura variable creado con la herramienta Anchura variable con el valor de trazo definido en 68,0 px.

3. Seleccione otro fotograma de la línea de tiempo, por ejemplo el fotograma 30, y seleccione el perfil de anchura deseado de la lista desplegable Anchura en el inspector de propiedades.

4. Haga clic en cualquier fotograma entre 1 y 30 y seleccione **Crear interpolación de forma** para añadir la interpolación de forma a los perfiles de anchura seleccionados.

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Fotogramas y fotogramas clave

- Inserción de fotogramas en la línea de tiempo
- Selección de fotogramas en la línea de tiempo
- Etiquetado de fotogramas en la línea de tiempo
- Activación de una selección de fotogramas basada en el tamaño
- (Solo Animate CC) distribuir en fotogramas clave
- Copiar o pegar un fotograma o secuencia de fotogramas
- Eliminación de un fotograma o secuencia de fotogramas
  Mover un fotograma clave o una secuencia de fotogramas
  Cambie la longitud de una secuencia de fotogramas estáticos
  Conversión de un fotograma clave en fotograma
  Previsualización del contenido del fotograma en la línea de tiempo
-

Al igual que en un largometraje, los documentos de Animate CC dividen el tiempo en fotogramas. En la línea de tiempo, se trabaja con estos fotogramas para organizar y controlar el contenido de los documentos. Los fotogramas se colocan en la línea de tiempo en el orden en que se desea que aparezcan los objetos de los fotogramas en el contenido final.

Un *fotograma clave* es un fotograma donde una nueva instancia del símbolo aparece en la línea de tiempo. Un fotograma clave también puede ser un fotograma que incluya código ActionScript® para controlar determinados aspectos del documento. También se puede añadir un *fotograma clave vacío* en la línea de tiempo como marcador de posición de los símbolos que se pretendan añadir más adelante, o bien para dejar el fotograma vacío de forma premeditada.

Un *fotograma clave de propiedad* es un fotograma clave en el que se definen cambios en las propiedades de un objeto para una animación. Animate puede *interpolar*, o rellenar automáticamente, los valores de propiedades entre los fotogramas clave de propiedad para generar animaciones sin cortes. Puesto que los fotogramas clave de propiedad permiten producir animaciones sin tener que dibujar cada fotograma individual, facilitan la creación de animaciones. Una serie de fotogramas con animación interpolada recibe el nombre de *interpolación de movimiento*.

Un *fotograma interpolado* es cualquier fotograma perteneciente a una interpolación de movimiento.

Un *fotograma estático* es cualquier fotograma que no pertenezca a una interpolación de movimiento.

Es posible organizar los fotogramas clave y los fotogramas clave de propiedad en la línea de tiempo para controlar la secuencia de eventos del documento y su animación.

Vídeos y tutoriales

- Vídeo: Editing frames on the Timeline (Editar fotogramas en la línea de tiempo, en inglés. Duración: 9:27, Peachpit.com)

Inserción de fotogramas en la línea de tiempo

Ir al principio

- Para insertar un fotograma nuevo, seleccione Insertar > Línea de tiempo > Fotograma (F5).

- Para crear un nuevo fotograma clave, elija Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave (F6), o bien, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el fotograma donde desee colocar un fotograma clave y seleccione Insertar fotograma clave en el menú contextual.

- Para crear un nuevo fotograma clave vacío, elija Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave vacío, o bien, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el fotograma donde desee colocar el fotograma clave y seleccione Insertar fotograma clave vacío en el menú contextual.

Selección de fotogramas en la línea de tiempo

Ir al principio

Animate ofrece dos métodos para seleccionar fotogramas en la línea de tiempo. Con la selección basada en los fotogramas (la predeterminada), se seleccionan fotogramas individuales en la línea de tiempo. En la selección basada en el tamaño, al hacer clic en cualquier fotograma de una secuencia, se selecciona toda la secuencia de fotogramas, desde un fotograma clave hasta el siguiente. La selección basada en el tamaño se puede especificar en las preferencias de Animate.

- Para seleccionar un fotograma, haga clic en el fotograma. Si está activada la opción Selección basada en el tamaño, presione la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) y haga clic en el fotograma.

- Para seleccionar varios fotogramas contiguos, arrastre el cursor sobre los fotogramas o haga clic con la tecla Mayús. pulsada en fotogramas adicionales.

- Para seleccionar varios fotogramas no contiguos, con la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) presionada, haga clic en los fotogramas.

- Para seleccionar todos los fotogramas en la línea de tiempo, seleccione Editar > Línea de tiempo > Seleccionar todos los fotogramas.

- Para seleccionar un grupo completo de fotogramas estáticos, haga doble clic en un fotograma entre dos fotogramas clave. Si está activada la opción Selección basada en el tamaño, haga clic en cualquier fotograma de la secuencia.

- Para seleccionar todo el grupo de fotogramas (interpolación de movimiento o cinemática inversa) haga clic una vez si ha activado la opción Selección basada en el tamaño en Preferencias. Si la opción Selección basada en el tamaño está desactivada, haga doble clic en el grupo. Para seleccionar varios grupos, haga clic en cada uno de ellos mientras mantiene presionada la tecla Mayús.

Etiquetado de fotogramas en la línea de tiempo

Ir al principio

Puede etiquetar fotogramas en la línea de tiempo para ayudarle a organizar el contenido. También puede etiquetar un fotograma para poder hacer referencia a él en ActionScript por su etiqueta. De ese modo, si reorganiza la línea de tiempo y mueve la etiqueta a otro número de fotograma, el código ActionScript seguirá haciendo referencia a la misma etiqueta y no será preciso actualizarla.

Las etiquetas de fotograma sólo se pueden aplicar a fotogramas clave. La recomendación es crear una capa distinta en la línea de tiempo para que contenga las etiquetas de fotograma.

Para añadir una etiqueta de fotograma:

1. Seleccione el fotograma que desee etiquetar en la línea de tiempo.
2. Con el fotograma seleccionado, asigne un nombre a la etiqueta en la sección Etiqueta del inspector de

propiedades. Presione Intro o Retorno.

Vídeos y tutoriales

- Vídeo: Using frame labels (Uso de etiquetas de fotograma, en inglés. Duración: 8:29, Peachpit.com)

Activación de una selección de fotogramas basada en el tamaño

Ir al principio

La selección de fotogramas basada en el tamaño permite seleccionar un intervalo de fotogramas entre 2 fotogramas clave con un solo clic.

1. Seleccione Edición > Preferencias.
2. Elija la categoría General.
3. En la sección Línea de tiempo, active Selección basada en el tamaño.
4. Haga clic en Aceptar.

(Solo Animate CC) distribuir en fotogramas clave

Ir al principio

La opción Distribuir en fotogramas clave permite distribuir varios objetos (símbolos y mapas de bits) en el escenario, cada uno en un fotograma clave individual.

1. Seleccione varios objetos de cualquier capa del escenario.
2. Haga clic con el botón derecho en cualquier punto del escenario y seleccione Distribuir en fotogramas clave.

Copiar o pegar un fotograma o secuencia de fotogramas

Ir al principio

- Realice uno de los siguientes pasos:
    - Seleccione el fotograma o la secuencia y haga clic en Editar > Línea de tiempo > Copiar fotogramas. Seleccione el fotograma o la secuencia que desea sustituir y seleccione Edición > Línea de tiempo> Pegar fotogramas.
        - Mientras mantiene la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un fotograma clave hasta la posición en la que desee copiarlo.

Eliminación de un fotograma o secuencia de fotogramas

Ir al principio

- Seleccione el fotograma o la secuencia y elija Editar > Línea de tiempo > Quitar fotogramas o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) sobre el fotograma o la secuencia y seleccione Quitar fotogramas en el menú contextual.

  Los fotogramas de alrededor permanecen intactos.

Mover un fotograma clave o una secuencia de fotogramas

Ir al principio

- Seleccione un fotograma clave o una secuencia de fotogramas y arrastre el fotograma clave o secuencia de fotogramas hasta la posición que desee.

Cambie la longitud de una secuencia de fotogramas estáticos

Ir al principio

- Mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras arrastra el ratón hasta el fotograma inicial o final del grupo hacia la izquierda o la derecha.

Para cambiar la longitud de una secuencia de animación fotograma a fotograma, consulte Creación de animaciones fotograma a fotograma.

Conversión de un fotograma clave en fotograma

Ir al principio

- Seleccione el fotograma clave y elija Editar > Línea de tiempo > Borrar fotograma o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) sobre el fotograma clave y seleccione Borrar fotograma en el menú contextual.

  El contenido del escenario del fotograma clave eliminado y todos los fotogramas hasta el fotograma clave siguiente se sustituirán por el contenido del escenario del fotograma que preceda al fotograma clave eliminado.

Previsualización del contenido del fotograma en la línea de tiempo

Ir al principio

En cada fotograma clave de la línea de tiempo, verá una vista previa en miniatura de los elementos del fotograma clave.

- Seleccione Vista previa en el menú Opciones del panel Línea de tiempo situado en la esquina superior derecha del panel Línea de tiempo.

Véase también

- Línea de tiempo
- Aspectos básicos de animaciones
- Interpolaciones de movimiento
- Animación fotograma a fotograma
- Líneas de tiempo y ActionScript
- Utilización de sonidos en Animate CC

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Animación fotograma a fotograma

- Creación de animaciones fotograma a fotograma
- Creación de animaciones fotograma a fotograma mediante la conversión de interpolaciones clásicas o de movimiento
- Utilización de papel cebolla

Creación de animaciones fotograma a fotograma

Ir al principio

La animación fotograma a fotograma cambia el contenido del escenario en cada fotograma y es ideal para las animaciones complejas en las que la imagen cambia en cada fotograma en lugar de moverse por el escenario. Este tipo incrementa el tamaño del archivo con mayor rapidez que la animación interpolada. En la animación fotograma a fotograma, Animate CC (anteriormente Flash Professional CC) guarda los valores de los fotogramas completos.

Para crear una animación fotograma a fotograma, defina cada fotograma como fotograma clave y cree una imagen distinta para cada uno. Inicialmente, cada fotograma clave tiene el mismo contenido que el fotograma clave inmediatamente anterior, de modo que los fotogramas pueden modificarse en la animación de forma gradual.

1. Haga clic en el nombre de una capa para activarla y seleccione un fotograma de la capa donde debe iniciarse la animación.
2. Si el fotograma no es un fotograma clave, seleccione Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave.
3. Cree la ilustración del primer fotograma de la secuencia. Utilice las herramientas de dibujo, pegue imágenes del portapapeles o importe un archivo.
4. Para añadir un nuevo fotograma cuyo contenido sea igual al del primer fotograma clave, haga clic en el siguiente fotograma a la derecha de la misma flecha y seleccione Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave, o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o la tecla Control (Macintosh) presionada, y seleccione Insertar fotograma clave.
5. Para crear el siguiente incremento de la animación, cambie el contenido de este fotograma en el escenario.
6. Para completar la secuencia de animación fotograma a fotograma, repita los pasos 4 y 5 hasta que haya creado el movimiento deseado.
7. Para probar la secuencia de animación, elija Control > Reproducir o haga clic en el botón Reproducir del controlador (Ventana > Barras de herramientas > Controlador).

Creación de animaciones fotograma a fotograma mediante la conversión de interpolaciones clásicas o de movimiento

Ir al principio

Puede convertir una interpolación clásica o un grupo de interpolación de movimiento en una animación fotograma a fotograma. En una animación fotograma a fotograma, cada fotograma contiene fotogramas clave independientes (no fotogramas clave de propiedad) y cada uno de ellos incluye instancias individuales del símbolo animado. La animación fotograma a fotograma no contiene valores de propiedad interpolados.

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o presione la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el grupo de interpolación que desee convertir y seleccione Convertir en animación fotograma a fotograma en el menú contextual.

Utilización de papel cebolla

Ir al principio

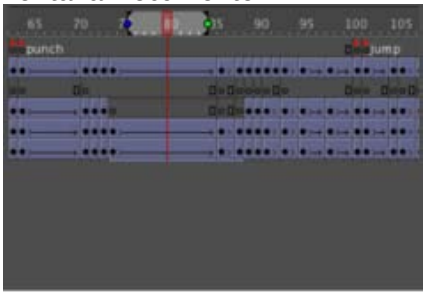
Normalmente sólo se muestra un fotograma de la secuencia de animación en el escenario. Para facilitar la colocación y edición de la animación fotograma a fotograma, se pueden ver varios fotogramas a la vez en el escenario. El fotograma situado bajo la cabeza lectora aparece de color normal, mientras que los fotogramas circundantes aparecen atenuados; cada fotograma parece estar dibujado sobre hojas de papel traslúcido (papel cebolla) colocadas una encima de otra. Los fotogramas anteriores aparecen en la parte superior del fotograma actual y los fotogramas posteriores al actual se ven debajo del fotograma actual. Los fotogramas atenuados no pueden editarse. Para que sea más fácil distinguir entre los fotogramas, los contornos siguen un código de colores: el azul representa los fotogramas pasados; el rojo, el actual; y el verde, los futuros.

Vídeos y tutoriales

- Vídeo: Aligning Objects with Onion Skinning and the Grid (duración = 8:34, Adobe Press)

Visualización simultánea de varios fotogramas de una animación en el escenario

- Haga clic en el botón Papel cebolla . Todos los fotogramas entre los marcadores Papel cebolla inicial y Papel cebolla final (en el encabezado de la línea de tiempo) aparecen superpuestos como un solo fotograma en la ventana Documento.



Marcadores de papel cebolla en azul, rojo y verde

Control de visualización de papel cebolla

- Para ver los fotogramas de papel cebolla como contornos, haga clic en el botón Contornos de papel cebolla . El azul se utiliza para los fotogramas pasados; el rojo, para el actual; y el verde, para los futuros.
- Para cambiar la posición de los marcadores de papel cebolla, arrastre el puntero hasta la nueva ubicación. En

general, los marcadores se mueven de forma conjunta con el puntero del fotograma actual.

- Para poder editar todos los fotogramas situados entre los marcadores de papel cebolla, haga clic en el botón Editar varios fotogramas. En general, la opción Papel cebolla sólo permite editar el fotograma actual. Sin embargo, puede ver el contenido de cada fotograma situado entre los marcadores y editarlo aunque no se trate del fotograma actual.

Nota:

las capas bloqueadas (con el icono del candado) no aparecen cuando se activa la opción de papel cebolla. Para evitar la confusión producida por múltiples imágenes, bloquee u oculte las capas que no desea visualizar con esta opción.

Código de colores en la opción de papel cebolla

El código de colores en la opción de papel cebolla permite diferenciar entre los fotogramas pasados, el presente y los futuros. En la interfaz nueva, los fotogramas de papel cebolla anteriores al fotograma activo aparecen en azul y los fotogramas posteriores a él aparecen en verde. La transparencia de los fotogramas de papel cebolla se va reduciendo según se van alejando del fotograma activo.

Opción de papel cebolla con códigos de colores donde se distinguen los fotogramas pasados, el presente y los futuros

Opción de papel cebolla en la línea de tiempo

Cambio de la visualización de los marcadores de papel cebolla

- Haga clic en el botón Modificar marcadores de papel cebolla y elija una opción:

  Siempre mostrar los marcadores

  Muestra los marcadores de papel cebolla en el encabezado de la línea de tiempo, esté activada o no la opción de papel cebolla.

  Definir papel transparente

  Bloquea los marcadores de papel cebolla en la posición actual en el encabezado de la línea de tiempo. Normalmente el rango de papel cebolla es relativo al puntero del fotograma actual y los marcadores de papel cebolla. Al anclar los marcadores, evita que se muevan con el puntero del fotograma actual.

Papel cebolla 2

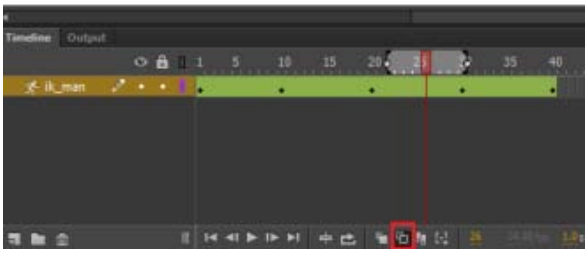
Muestra dos fotogramas a cada lado del fotograma actual.

Papel cebolla 5

Muestra cinco fotogramas a cada lado del fotograma actual.

Papel cebolla todo

Muestra todos los fotogramas a cada lado del fotograma actual.



Opción de papel cebolla en acción

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Conversión a otros formatos de documento

- Conversión del documento de Animate en otro tipo de documento
- Conversión del documento de Animate con el convertidor de tipo de documento

Conversión del documento de Animate en otro tipo de documento

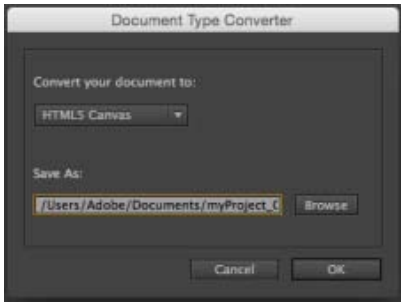
Ir al principio

El convertidor de tipo de documento universal permite convertir sus proyectos existentes de FLA (de cualquier tipo) en cualquier otro tipo de documento como HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL o un tipo de documento personalizado. Cuando se convierte a un formato, pueden aprovecharse las funciones de creación de Animate para ese tipo de documento.

Conversión del documento de Animate con el convertidor de tipo de documento

Para convertir el documento de Animate en otro tipo de documento:

1. Abra el documento que desea convertir y haga clic en Comandos > Convertir a otros formatos de documento. Aparece el cuadro de diálogo Convertidor de tipo de documento.
2. En la lista desplegable Convertir el documento a, seleccione el tipo de documento al que desea convertir el documento.
3. Haga clic en Examinar para seleccionar el directorio en el que desea guardar el archivo convertido y haga clic en Aceptar.



Cuadro de diálogo Convertidor de tipo de documento

Nota: cuando se intenta convertir cualquier documento de varias escenas al tipo de documento de HTML5 Canvas, todas las escenas se guardan como archivos independientes porque el tipo de documento de HTML5 Canvas no admite varias escenas. Coloque todas las escenas en símbolos independientes si desea utilizarlas en un documento.

Puede convertir los proyectos de Animate existentes en otro formato o reutilizar los activos en un proyecto si copia y pega capas y símbolos de biblioteca.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Prácticas recomendadas: publicidad con Animate CC

- Utilización de dimensiones recomendadas
- Creación de anuncios de archivos SWF
- Seguimiento de anuncios
- Comprobación de los anuncios

Utilización de dimensiones recomendadas

Ir al principio

Recurra a las directrices de la Agencia de Publicidad Interactiva (IAB) para definir las dimensiones de los anuncios de Animate. En la tabla siguiente se muestran las medidas IMU (Interactive Marketing Unit) de formatos de anuncios recomendadas:

Tipo de anuncio	Dimensiones (píxeles)
Rascacielos ancho	160 x 600
Rascacielos	120 x 600
Anuncio de media página	300 x 600
Anuncio completo	468 x 60
Medio anuncio	234 x 60
Microbarra	88 x 31
Botón 1	120 x 90
Botón 2	120 x 60
Anuncio vertical	120 x 240
Botón cuadrado	125 x 125

Anuncio superior (Leaderboard)	728 x 90
Rectángulo medio	300 x 250
Cuadrado emergente	250 x 250
Rectángulo vertical	240 x 400
Rectángulo grande	336 x 280
Rectángulo	180 x 150

Al crear un archivo FLA a partir de una plantilla (seleccionando Archivo > Nuevo y haciendo clic en la ficha Plantillas), podrá ver muchos de estos tamaños.

Creación de anuncios de archivos SWF

Ir al principio

Siga estas directrices para crear anuncios:

- Optimice los gráficos. Haga anuncios de archivos SWF de 15 K o más pequeños.
- Cree un anuncio GIF en Animate de 12 K o más pequeño.
- Limite los anuncios de bucle para que se repitan tres veces. Muchos sitios web adoptan las recomendaciones estandarizadas de tamaño de archivos como especificaciones de publicidad.
- Utilice el comando GET para transferir datos entre un anuncio y un servidor. No utilice el comando POST. Para obtener más información sobre GET y POST, consulte la función getURL en *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0*.

Nota:

proporcione control al usuario. Si añade sonido a un anuncio, incorpore también un botón para quitar el sonido. Si crea un anuncio transparente de Animate para que aparezca en primer plano en una página web, incluya un botón para poder cerrarlo.

Seguimiento de anuncios

Ir al principio

En la actualidad, varias de las redes que lideran la publicidad admiten métodos de seguimiento estandarizado en archivos SWF de Animate. Las siguientes directrices describen la metodología de seguimiento admitida:

Crear un botón o un botón de clip de película

Utilice las dimensiones estandarizadas descritas por el IAB. Para obtener una lista de las dimensiones estandarizadas, visite el sitio web del IAB. Para obtener más información sobre la creación de botones en Animate, consulte Creación de botones.

Añadir un script al botón.

Se ejecuta cuando un usuario hace clic en el anuncio. Puede utilizar la función getURL() para abrir una nueva ventana del navegador. Los siguientes fragmentos de código son dos ejemplos de código de ActionScript 2.0 que se pueden añadir al fotograma 1 de la línea de tiempo:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Puede añadir el siguiente código al fotograma 1 de la línea de tiempo:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

La función getURL() añade la variable transferida en las etiquetas object y embed y, a continuación, envía el navegador abierto a la ubicación especificada. El servidor que aloja el anuncio puede realizar un seguimiento de los clics del anuncio. Para obtener más información sobre el uso de la función getURL(), consulte el manual *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0*.

Asignar código clickTAG para el seguimiento

Realiza el seguimiento del anuncio y contribuye a que la red que proporciona el anuncio sepa dónde se muestra el anuncio y cuándo se hace clic en él.

Este proceso representa la forma habitual de crear una campaña de publicidad para un anuncio típico de Animate. Si asigna la función getURL() al anuncio, podrá utilizar el siguiente proceso para añadirle el seguimiento al anuncio. El ejemplo siguiente permite añadir una variable a una cadena URL para transferir datos, lo que permite definir variables dinámicas para cada anuncio en lugar de crear un anuncio independiente para cada dominio. Puede utilizar un solo anuncio para toda la campaña y cualquier servidor que aloje el anuncio podrá llevar un seguimiento de las veces que se hace clic en el anuncio.

En las etiquetas object y embed del código HTML, puede añadir código similar al del siguiente ejemplo (donde www.helpexamples.com es la red de publicidad y adobe.com es la empresa con el anuncio):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Añada el código siguiente al HTML:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
<< this HTML stuff may need to be updated
to account for the Active content fix, which likely will cause users
to edit .js files instead of html files - JayA >>
```

Para obtener más información sobre técnicas avanzadas de seguimiento, consulte el centro de publicidad de medios enriquecidos en www.adobe.com/go/rich_media_ads_es.

Para descargar el kit de seguimiento de medios enriquecidos, que contiene ejemplos y documentación, visite www.adobe.com/go/richmedia_tracking_es.

Para obtener más información sobre la descarga del kit de publicidad de Animate, con el que se pueden obtener anuncios integrados y sofisticados, visite www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_es.

Comprobación de los anuncios

Ir al principio

Pruebe su anuncio de archivo SWF en los navegadores más comunes, especialmente en aquellos que utilice el público al que va destinado el anuncio. Es posible que algunos usuarios no tengan Flash Player instalado o no tengan JavaScript activado. Prevea estas circunstancias y tenga preparada una imagen (predeterminada) GIF de repuesto u otras soluciones para estos usuarios. Para obtener más información sobre la detección de Flash Player, consulte Configuración de publicación para archivos SWF. Deje que el usuario controle el archivo SWF. Permita que el usuario controle el sonido del anuncio. Si el anuncio es un archivo SWF sin borde que aparece en primer plano sobre una página web, permita que el usuario pueda cerrar el anuncio inmediatamente y durante el tiempo que dure en pantalla.

Para obtener la información más reciente sobre la implantación de las versiones de Flash Player en distintas regiones, visite www.adobe.com/go/fp_version_penetration_es.

Adobe también recomienda

- Optimización de gráficos y animación

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Aspectos básicos de animaciones

- Tipos de animaciones
- Velocidades de fotogramas
- Identificación de animaciones en la línea de tiempo
- Capas en animación interpolada
- Distribución de objetos en capas para crear animaciones interpoladas
- Creación de animaciones interpoladas mediante la distribución de objetos en fotogramas clave
- Recursos adicionales

Nota:

Como la mayoría de las cosas en Animate CC (anteriormente Flash Professional CC), la animación no requiere ActionScript. Sin embargo, puede crear animaciones con ActionScript si lo desea.

Tipos de animaciones

Ir al principio

ofrece varias formas de crear animación y efectos especiales. Cada método proporciona distintas posibilidades para crear contenido animado.

Animate admite los siguientes tipos de animación:

Interpolaciones de movimiento

Las interpolaciones de movimiento se utilizan para establecer las propiedades de un objeto, por ejemplo, la posición y la transparencia alfa de un fotograma y, de nuevo, de otro fotograma. Animate interpola los valores de las propiedades de los fotogramas intermedios. Las interpolaciones de movimiento resultan útiles para animaciones con movimiento continuo o para la transformación de objetos. Las interpolaciones de movimiento aparecen en la línea de tiempo como grupos de fotogramas contiguos y se pueden seleccionar como un solo objeto de forma predeterminada. Las interpolaciones de movimiento son realmente potentes y fáciles de crear.

Interpolaciones clásicas

Las interpolaciones clásicas son como las interpolaciones de movimiento, aunque más difíciles de crear. Las interpolaciones clásicas permiten agregar efectos de animación específicos que no son posibles en interpolaciones basadas en el tamaño.

Poses de cinemática inversa (ya no se usa en Animate CC)

Las poses de cinemática inversa permiten estirar y doblar objetos de forma, así como vincular grupos de instancias de símbolos para que se muevan al mismo tiempo y con naturalidad. Una vez añadidos los huesos a una forma o a un grupo de símbolos, puede cambiar la posición de los huesos o símbolos en los distintos fotogramas clave. Animate interpola las posiciones de los fotogramas intermedios.

Interpolaciones de forma

En la interpolación de forma, se dibuja una forma en un fotograma concreto de la línea de tiempo y se modifica o se dibuja otra forma en otro fotograma específico. Seguidamente, Animate interpola las formas intermedias de los fotogramas intermedios y crea la animación de una forma cambiante.

Animación fotograma a fotograma

Esta técnica de animación permite especificar distintas ilustraciones para cada fotograma de la línea de tiempo. Utilice esta técnica para crear efectos como el de fotogramas de una película que se suceden rápidamente. Esta técnica resulta útil en animaciones complejas donde es preciso que los elementos gráficos de cada fotograma sean distintos.

Velocidades de fotogramas

Ir al principio

La velocidad de fotogramas, la rapidez con que se reproduce la animación, se expresa en fotogramas por segundo (fps). Si la velocidad de fotogramas es muy baja, la animación parece detenerse y volver a empezar y si es muy alta los detalles se ven borrosos. Los nuevos documentos de Animate tienen una velocidad de fotogramas predeterminada de 24 fps, con la que suelen obtener los mejores resultados en la web. La velocidad estándar de imágenes en movimiento es también de 24 fps.

La complejidad de la animación y la velocidad del sistema donde se reproduce afectan a la suavidad de la reproducción. Para determinar la velocidad de fotogramas óptima, pruebe las animaciones en varios equipos.

Solo se especifica una velocidad de fotogramas para el documento de Animate completo, por lo que debe definirla antes de crear la animación.

Identificación de animaciones en la línea de tiempo

Ir al principio

Animate diferencia la animación interpolada de la animación fotograma a fotograma en la línea de tiempo mediante distintos indicadores en cada fotograma con contenido.

En la línea de tiempo se muestran los siguientes indicadores de contenido de fotogramas:

- Un intervalo de fotogramas con fondo azul indica una *interpolación de movimiento*. Un punto negro en el primer fotograma del grupo indica que el grupo de interpolación tiene asignado un objeto de destino. Unos diamantes negros indican el último fotograma y otros fotogramas clave de propiedad. Los fotogramas clave de propiedad son fotogramas que contienen cambios de propiedades específicamente definidos por el usuario. Puede elegir qué tipos de fotogramas clave de propiedad se visualizan: haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o, con la tecla Comando presionada (Macintosh), haga clic en el grupo de interpolación de movimiento y seleccione Ver fotogramas clave > *tipo* en el menú contextual. Animate, de forma predeterminada, muestra todos los tipos de fotogramas clave de propiedad. El resto de fotogramas del grupo contienen valores interpolados para las propiedades interpoladas del objeto de destino.

- Un punto hueco en el primer fotograma indica que se ha eliminado el objeto de destino de la interpolación de movimiento. El grupo de interpolación sigue conteniendo los fotogramas clave de propiedad y puede aplicársele un nuevo objeto de destino.

- Un grupo de fotogramas con fondo verde indican una *capa de pose* de cinemática inversa (IK). Las capas de pose contienen esqueletos IK y *poses*. Cada pose se muestra en la línea de tiempo como un diamante negro. Animate interpola las posiciones del esqueleto en los fotogramas entre las poses.

- Un punto negro al principio de un fotograma clave con una flecha negra y fondo azul indica una *interpolación clásica*.

- Una línea discontinua indica que la interpolación clásica se ha interrumpido o está incompleta, por ejemplo, cuando falta el fotograma clave final.

- Un punto negro al principio de un fotograma clave con una flecha negra y fondo verde claro indica una *interpolación de forma*.

- Un punto negro indica un solo fotograma. Los fotogramas en gris claro que siguen a un fotograma clave contienen el mismo contenido, sin cambios. Estos fotogramas se muestran con una línea negra vertical y un rectángulo vacío en el último fotograma del grupo.

- Una *a* pequeña indica que al fotograma se ha asignado una acción de fotograma con el panel Acciones.

- Una bandera roja indica que el fotograma contiene una etiqueta.

- Un guión doble verde indica que el fotograma contiene un comentario.

- Un ancla dorada indica que el fotograma es un anclaje con nombre.

Capas en animación interpolada

Ir al principio

Las escenas de los documentos de Animate pueden constar de varias capas de línea de tiempo. Utilice capas y carpetas de capas para organizar el contenido de una secuencia de animación y los distintos objetos animados. Si los organiza en capas y en carpetas, evitará que se borren, que se conecten entre sí o que se separen si se superponen. Para crear una animación que incluya movimiento interpolado a partir de más de un campo de símbolo o de texto a la vez, cada objeto debe estar situado en una capa distinta. Puede utilizar una capa como capa de fondo para albergar las ilustraciones estáticas y recurrir a capas adicionales para que contengan un objeto animado independiente.

Al crear un objeto de movimiento, Animate convierte la capa que contiene el objeto que se va a interpolar en una capa de interpolación. La capa de interpolación se muestra con un icono de interpolación junto al nombre de la capa en la línea de tiempo.

Si, además del objeto interpolado, existen otros objetos en la misma capa, Animate añade capas nuevas encima o debajo de la capa original si es necesario. Todos los objetos por debajo del objeto interpolado en su capa original pasan a una nueva capa debajo de la capa original. Todos los objetos por encima del objeto interpolado en su capa original pasan a una nueva capa encima de la capa original. Animate inserta estas nuevas capas entre las capas ya existentes en la línea de tiempo. De este modo, Animate conserva el orden de apilamiento original de todos los objetos gráficos del escenario.

Una capa de interpolación únicamente puede contener grupos de interpolación (grupos contiguos de fotogramas con interpolación), fotogramas estáticos. fotogramas en blanco o fotogramas vacíos. Cada grupo de interpolación solamente puede contener un único objeto de destino y un trazado de movimiento opcional para el objeto de destino. Puesto que no es posible dibujar en una capa de interpolación, debe crear interpolaciones adicionales o fotogramas estáticos en otras capas y, después, arrastrarlas a la capa de interpolación. Para colocar scripts de fotograma en una capa de interpolación, créelos en otra capa y arrástrelos después a la capa de interpolación. Un script de fotograma sólo puede existir en un fotograma que no pertenezca al grupo de interpolación de movimiento. En general, lo mejor es conservar todos los scripts de fotograma en una capa independiente que contenga únicamente ActionScript.

Si un documento tiene varias capas, puede resultar difícil realizar el seguimiento y la edición de los objetos en una o más de ellas. Es más sencillo trabajar con el contenido de cada capa por separado. Para ocultar o bloquear las capas que no esté utilizando, haga clic en el icono del ojo o del candado situado junto al nombre de la capa en la línea de tiempo. Las carpetas de capas permiten organizar las capas en grupos más fáciles de gestionar.

Distribución de objetos en capas para crear animaciones

Ir al principio

interpoladas

Animate automáticamente mueve un objeto a su propia capa de interpolación cuando se aplique una interpolación de movimiento al objeto. Sin embargo, también es posible distribuir objetos a sus propias capas independientes de forma manual. Por ejemplo, puede elegir distribuir los objetos manualmente al organizar el contenido. La distribución manual también resulta útil para aplicar animación a objetos sin perder el control preciso sobre el modo en que se mueven entre las capas.

Al utilizar el comando Distribuir en capas (Modificar > Línea de tiempo > Distribuir en capas), Animate distribuye cada objeto seleccionado en una nueva capa independiente. Los objetos que no se seleccionen (incluidos los de otros fotogramas) se mantienen en sus capas iniciales.

El comando Distribuir en capas puede aplicarse a cualquier elemento del escenario, incluidos los objetos gráficos, las instancias, los mapas de bits, los clips de vídeo y los bloques de texto separados.

Las nuevas capas creadas con Distribuir en capas

Cada capa nueva creada durante la operación de distribución en capas recibe el nombre del elemento que contiene:

- Una capa nueva que contiene un elemento de biblioteca (como un símbolo, un mapa de bits o un clip de vídeo) recibe el nombre del elemento.
- Una capa nueva que contiene una instancia con nombre recibe el nombre de la instancia.
- Una capa nueva que contiene un carácter de un bloque de texto separado recibe el nombre del carácter.
- Una capa nueva que contiene un objeto gráfico (que no tiene nombre) recibe el nombre Capa1 (o Capa2, etc.), ya que los objetos gráficos no tienen nombre.

  Animate inserta las nuevas capas bajo las capas seleccionadas. Las capas nuevas se organizan de arriba a abajo, en el orden en el que se crearon inicialmente los elementos seleccionados. Las capas de texto separado se organizan en el orden de los caracteres, ya sea de izquierda a derecha, de derecha a izquierda o de arriba a abajo. Por ejemplo, supongamos que dividimos el texto *FLASH* y lo distribuimos en capas. Las nuevas capas, denominadas F, L, A, S y H, se ordenan de arriba abajo, con la F en primer lugar. Estas capas aparecen inmediatamente después que la capa que inicialmente contenía el texto.

Distribución de objetos en capas

1. Seleccione los objetos que quiera distribuir en capas independientes. Los objetos pueden estar en una misma capa o en varias capas, que pueden ser no contiguas.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
   - Seleccione Modificar > Línea de tiempo > Distribuir en capas.
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en uno de los objetos seleccionados y elija Distribuir en capas.

Creación de animaciones interpoladas mediante la distribución de objetos en fotogramas clave

Ir al principio

Novedad de Animate CC

Animate permite automáticamente distribuir objetos en distintos fotogramas clave. Puede elegir distribuir los objetos cuando esté organizando el contenido en el escenario. Hacerlo manualmente, resulta muy tedioso y lento. La distribución es muy útil cuando se crea una animación interpolada colocando objetos en distintos fotogramas clave. Sería posible asignar distintos objetos o estados de objetos a fotogramas clave individuales. De hecho, cuando la cabeza lectora pase por estos fotogramas claves, se producirá un efecto de animación interpolada.

Cuando se utiliza el comando Distribuir en fotogramas clave, Animate distribuye cada objeto seleccionado en un nuevo fotograma clave distinto. Los objetos que no se seleccionen (incluidos los de otros fotogramas) se mantienen en sus capas iniciales.

El comando Distribuir en fotogramas clave puede aplicarse a cualquier elemento del escenario, incluidos los objetos gráficos, las instancias, los mapas de bits, los clips de vídeo y los bloques de texto.

Nuevos fotogramas creados con la opción Distribuir en fotogramas clave

- Los nuevos fotogramas creados con la opción Distribuir en fotogramas clave se organizan según la secuencia en que se hayan seleccionado los objetos.
- Si se deja algún objeto de la capa sin seleccionar al llevar a cabo la operación Distribuir en fotogramas, los fotogramas de dichos objetos no se verán afectados. Los objetos seleccionados para su distribución se asignan a fotogramas clave desde el fotograma inmediatamente contiguo al último fotograma del contenido original. Por ejemplo, si Objeto1 y Objeto2 están en una capa que tiene 50 fotogramas. Si se elige Objeto1 para su distribución, se colocará en el 51º fotograma clave.

Distribución de objetos en fotogramas clave

1. Seleccione los objetos que quiera distribuir en capas independientes. Los objetos pueden estar en una misma capa o en varias capas, que pueden ser no contiguas.

2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en uno de los objetos seleccionados y elija Distribuir en fotogramas clave.

Recursos adicionales

Ir al principio

Los siguientes artículos ofrecen información sobre el trabajo con la animación en Animate:

- Creating a simple animation in Animate (Creación de una animación simple en Animate, en inglés, Adobe.com)

- Animation Learning Guide for Animate (Guía de aprendizaje de animación para Animate, en inglés, Adobe.com)

- Motion migration guide for Animate (Guía de migración de movimiento para Animate, en inglés, Adobe.com)

- Creating animation in ActionScript 3.0 (Creación de animación en ActionScript 3.0, en inglés, Adobe.com)

- How to Lip Sync a Character in Animate (Duración: 2:30, Cómo sincronizar los labios de un personaje en Animate, YouTube.com)

Recursos adicionales de ayuda

- Interpolaciones de movimiento
- Trabajo con animación de interpolación clásica
- Cinemática inversa
- Interpolación de formas
- Animación fotograma a fotograma
- Creación de un documento nuevo

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Cómo añadir interactividad mediante fragmentos de código

- Antes de comenzar
- Cómo añadir un fragmento de código a un objeto o fotograma de la línea de tiempo
- (Animate CS5.5) Cómo añadir un fragmento de código a un objeto o fotograma de la línea de tiempo
- Cómo añadir nuevos fragmentos al panel Fragmentos de código

El panel Fragmentos de código está diseñado para facilitar a los usuarios que no sean programadores su familiarización con ActionScript 3.0 y JavaScript. Permite añadir código al archivo FLA para agregar funcionalidades comunes. Para utilizar el panel Fragmentos de código no es necesario tener ningún conocimiento de ActionScript 3.0 ni JavaScript.

En el panel Fragmentos de código puede hacer lo siguiente:

- Añadir código que afecte al comportamiento de un objeto en el escenario
- Añadir código que controle el movimiento de la cabeza lectora en la línea de tiempo
- (Solo CS5.5) - Añadir código que permite al usuario interacción táctil
- Añadir nuevos fragmentos de código creados en el panel

Los fragmentos de código incluidos en Animate también ayudan a familiarizarse rápidamente con ActionScript 3.0 o JavaScript. Al observar el código de los fragmentos y los ajustes descritos en sus instrucciones, el usuario empieza a comprender mejor la estructura del código y el vocabulario.

Antes de comenzar

Ir al principio

Cuando se trabaja con el panel Fragmentos de código es importante entender los siguientes conceptos de Animate:

- Muchos de los fragmentos de código requieren la personalización de algunos elementos del código. En Animate, esto puede hacerse desde el panel Acciones. Cada fragmento de código contiene instrucciones específicas para esta tarea.
- Todos los fragmentos de código incluidos son de JavaScript o ActionScript 3.0.
- Algunos fragmentos de código afectan al comportamiento de un objeto y permiten que se pueda hacer clic en él para moverlo o hacerlo desaparecer. Estos fragmentos de código se aplican al objeto del escenario.
- Algunos fragmentos desencadenan la acción inmediatamente cuando la cabeza lectora entra en el fotograma que contiene el fragmento. Estos fragmentos de código se aplican al fotograma de la línea de tiempo.

- Cuando se aplica un fragmento de código, el código se agrega al fotograma actual de la capa Acciones de la línea de tiempo. Si no ha creado una capa Acciones propia, Animate añade una sobre todas las posteriores en la línea de tiempo.
- Para que ActionScript controle un objeto en el escenario, el objeto debe tener un nombre de instancia asignado en el inspector de propiedades.
- Puede hacer clic en los botones Mostrar descripción y Mostrar código que aparecen al seleccionar un fragmento de código en el panel.

Vídeos y tutoriales adicionales

- Video: Creating an application with the Code Snippets panel (12:11, Creación de una aplicación con el panel de fragmentos de código, en inglés, Adobe TV)
- Vídeo: Creating a zoom in and spin custom snippet (10:20, Crear un fragmento de código personalizado para girar y ampliar, en inglés, flashandmath.com)
- Tutorial: Code snippets for beginning ActionScript 3 programmers and designers - CS5 (Fragmentos de código para programadores y diseñadores principiantes en ActionScript 3, en inglés).

Cómo añadir un fragmento de código a un objeto o fotograma de la línea de tiempo

Ir al principio

Para añadir una acción que afecte a un objeto o a la cabeza lectora:

1. Seleccione un objeto del escenario o un fotograma de la línea de tiempo.

   Si selecciona un objeto que no es una instancia de símbolo, Animate convierte el objeto en símbolo de clip de película cuando se aplica el fragmento de código.

   Si selecciona un objeto que aún no tiene nombre de instancia, Animate la añade al aplicar el fragmento de código.

2. En el panel Fragmentos de código (Ventana > Fragmentos de código), haga doble clic en el fragmento de código que quiera aplicar.

   Si selecciona un objeto del escenario, Animate añade el fragmento de código al panel Acciones en los fotogramas que contienen el objeto seleccionado.

   Si selecciona un fotograma de la línea de tiempo, Animate añade el fragmento de código solo a dicho fotograma.

3. En el panel Acciones, puede ver el código nuevo añadido y reemplazar los elementos necesarios según las instrucciones indicadas en la parte superior del fragmento.

(Animate CS5.5) Cómo añadir un fragmento de código a un objeto o fotograma de la línea de tiempo

Ir al principio

Para añadir una acción que afecte a un objeto o a la cabeza lectora:

1. Seleccione el fragmento de código que quiera aplicar en el panel Fragmentos de código (Ventana > Fragmentos de código).

2. Para ver una descripción del fragmento de código, haga clic en el botón Mostrar descripción situado a la derecha del fragmento de código seleccionado.

3. Para ver el código dentro del fragmento de código, haga clic en el botón Mostrar código situado a la derecha del fragmento de código.

4. Si el fragmento de código contiene el texto “instance_name_here”, arrastre desde el texto hasta la instancia del escenario que quiera que controle el código. Para poder arrastrar y soltar, la instancia del símbolo debe ser un clip de película o un botón.

   Si la instancia aún no tiene nombre, aparecerá un cuadro de diálogo para que pueda asignarle un nombre a la instancia.

   También puede hacer clic en el texto y escribir el nombre de la instancia directamente en el código. Utilice este método cuando trabaje con instancias de símbolo de formas o de gráficos.

5. Si el fragmento de código contiene texto de color, seleccione el texto e introduzca la información correcta según se indica en las instrucciones del fragmento de código.

6. Cuando haya terminado de editar el fragmento de código, haga clic en el botón Insertar.

   Animate añadirá el código a la capa Acciones. Si la capa Acciones no existe, Flash la creará.

   Si selecciona un objeto del escenario, Animate añade el fragmento de código al panel Acciones en los fotogramas que contienen el objeto seleccionado.

   Si selecciona un fotograma de la línea de tiempo, Animate añade el fragmento de código solo a la capa Acciones de dicho fotograma.

7. (Opcional) Para ver el código insertado, abra el panel Acciones (Ventana > Acciones).

Cómo añadir nuevos fragmentos al panel Fragmentos de código

Ir al principio

Puede añadir nuevos fragmentos de código al panel Fragmentos de código de dos formas:

- Introducir un fragmento en el cuadro de diálogo Crear nuevo fragmento de código
- Importar un archivo XML de fragmento de código.

Para utilizar el cuadro de diálogo Crear nuevo fragmento de código:

1. En el panel Fragmentos de código, seleccione Crear nuevo fragmento de código en el menú del panel.

2. En el cuadro de diálogo, introduzca el título, el texto de información de herramienta y el código JavaScript o ActionScript 3.0 del fragmento.

   Puede añadir cualquier código seleccionado actualmente en el panel Acciones haciendo clic en el botón Autocompletar.

3. Seleccione la casilla de verificación Remplazar automáticamente nombre_instancia_aquí si el código incluye la cadena “nombre_instancia_aquí” y quiere que Animate lo reemplace por el nombre de instancia correcto cuando se aplique el fragmento de código.

Animate añade el nuevo fragmento al panel Fragmentos de código en una carpeta llamada Personalizado.

Para importar un fragmento de código en formato XML:

1. En el panel Fragmentos de código, elija Importar archivo XML de fragmentos de código en el menú del panel.
2. Seleccione el archivo XML que quiera importar y haga clic en Abrir

Para ver el formato XML correcto para los fragmentos de código, elija Editar archivo XML de fragmentos de código en el menú del panel.

Para eliminar un fragmento de código, haga clic con el botón derecho en el fragmento en el panel y seleccione Eliminar fragmento de código en el menú contextual.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Creación y publicación de un documento de HTML5 Canvas

- ¿Qué es HTML5 Canvas?
- El nuevo tipo de documento HTML5 Canvas
- Animate y la API Canvas
- Creación de un documento de HTML5 Canvas
- Adición de interactividad a un documento de HTML5 Canvas
- Uso de los fragmentos de código JavaScript
- Referencias a la documentación de CreateJS
  Publicación de animaciones en HTML5
  Configuración básica
  Configuración avanzada
  Optimización de las salidas de HTML5 Canvas
  Exportación de mapas de bits como hoja de Sprite
  Trabajar con texto en un documento de HTML5 Canvas
  Añadir fuentes web de Typekit a su documento HTML5 Canvas
  Texto estático
  Conceptos básicos de la salida de HTML5 Canvas
  Migración de contenido existente a HTML5 Canvas
  Cambios aplicados al contenido tras migrar
  Conversión de ActionScript 3 a un documento de HTML5 Canvas mediante el script JSFL
  Conversión y reutilización de recursos de ActionScript en HTML5 Canvas
-

¿Qué es HTML5 Canvas?

Ir al principio

Canvas es un elemento nuevo en HTML5 que proporciona API que permiten generar y procesar dinámicamente gráficos, tablas, imágenes y animaciones. La presencia de la API Canvas para HTML5 consolida la plataforma HTML5 ya que proporciona capacidad de dibujo bidimensional. Esta capacidad es compatible con la mayoría de sistemas operativos y navegadores modernos.

Básicamente, Canvas es un motor de representación; los dibujos son finales y no se puede cambiar su tamaño. Además, los objetos dibujados en Canvas no forman parte del DOM de la página web.

En una página web, podrá añadir elementos Canvas con la etiqueta <Canvas>. Estos elementos se podrán mejorar con JavaScript para crear interactividad. Para obtener más información, consulte este vínculo.

El nuevo tipo de documento HTML5 Canvas

Ir al principio

Animate CC permite crear documentos de HTML5 Canvas con ilustraciones enriquecidas, gráficos, animaciones, etc. Se ha agregado un nuevo tipo de documento (HTML5 Canvas) a Animate que proporciona compatibilidad nativa para crear contenido enriquecido e interactivo de HTML5. Esto significa que puede utilizar la línea de tiempo, el espacio de trabajo y las herramientas tradicionales de Animate para crear contenido y producir salidas de HTML5. Con unos pocos clics podrá crear y un documento de HTML5 Canvas y generar salidas totalmente funcionales. Para ello, en Animate, las opciones de publicación y documento están preestablecidas para generar una salida de

HTML5.

Animate CC está integrado con CreateJS, lo que habilita contenido interactivo enriquecido en tecnologías de web abierta mediante HTML5. Animate CC genera HTML y JavaScript para el contenido (incluye mapas de bits, vectores, formas, sonidos, interpolaciones, etc.) creado en el escenario. La salida se puede ejecutar en cualquier dispositivo o navegador que admita HTML5 Canvas.

Animate y la API Canvas

Animate publica en HTML5 mediante la API Canvas. Animate Pro convierte los objetos creados en el escenario en sus equivalentes de Canvas sin problemas. Animate le permite publicar contenido complejo en HTML5 al permitir la asignación individual de funciones de Animate a las API de Canvas.

Creación de un documento de HTML5 Canvas

Ir al principio

Para crear un documento de HTML5 Canvas, haga lo siguiente:

1. En la pantalla de bienvenida de Animate CC, haga clic en la opción HTML5 Canvas. Se abrirá un nuevo archivo FLA con la configuración de publicación modificada para generar una salida HTML5.
2. Si lo prefiere, seleccione **Archivo** > **Nuevo** para mostrar el cuadro de diálogo Nuevo documento. Haga clic en la opción **HTML5 Canvas**.

Ya puede empezar a crear contenido HTML5 con las herramientas de Animate. Cuando comience a trabajar con el documento de HTML5 Canvas, observará que ciertas funciones y herramientas no son compatibles y se desactivan. Esto se debe a que Animate admite las funciones compatibles con el elemento Canvas en HTML5. Por ejemplo, no se admiten las transformaciones 3D, las líneas de puntos y los efectos biselados.

Adición de interactividad a un documento de HTML5 Canvas

Ir al principio

Animate CC publica contenido HTML5 con las bibliotecas de CreateJS. CreateJS es un conjunto de bibliotecas modulares y herramientas que permite agregar contenido interactivo enriquecido en tecnologías de web abierta mediante HTML5. El conjunto CreateJS está compuesto por: EaselJS, TweenJS, SoundJS, PreloadJS y Zoë. CreateJS convierte el contenido creado en el escenario a HTML5 con estas bibliotecas individuales para generar archivos de salida de HTML y JavaScript. También puede manipular este archivo JavaScript para mejorar su contenido.

No obstante, Animate CC permite añadir interactividad directamente a los objetos del escenario creados para HTML5 Canvas. Esto significa que puede añadir código JavaScript a objetos individuales en el escenario en Animate y previsualizarlos durante la creación. A su vez, Animate ofrece compatibilidad nativa para JavaScript con funciones útiles del editor de código para ayudar a mejorar la eficacia del flujo de trabajo de los programadores.

Puede seleccionar fotogramas y fotogramas clave individuales en la línea de tiempo para añadir interactividad al contenido. Para un documento de HTML5 Canvas, puede añadir interactividad mediante JavaScript. Para obtener más información sobre el código JavaScript, consulte este vínculo.

Ahora el código JavaScript se puede escribir directamente en el panel Acciones y puede hacer uso de las siguientes funciones mientras se redacta el código JavaScript:

Sugerencias de código

Le permite insertar y editar rápidamente y sin errores código JavaScript. Conforme introduzca caracteres en el

panel Acciones, verá una lista de candidatos que podrían completar la entrada automáticamente.

Asimismo, Animate también admite algunas funciones inherentes al panel Acciones al trabajar con HTML5 Canvas. Estas funciones ayudarán a mejorar la eficacia del flujo de trabajo al agregar interactividad a los objetos en el escenario. Son:

Resaltado de la sintaxis

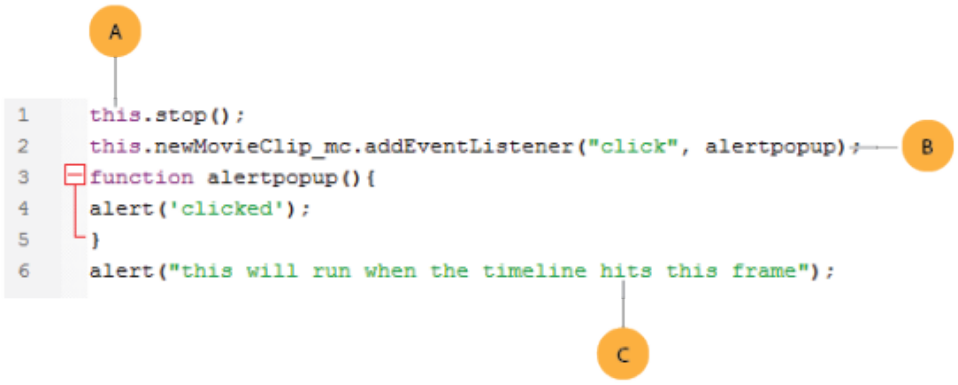
Muestra el código en diferentes fuentes o colores según la sintaxis. Esta función permite escribir código en un modo estructurado, ayudándole a distinguir visualmente los códigos correctos y los errores de sintaxis.

Coloreado del código

Muestra el código en distintos colores según la sintaxis. Esto le permite distinguir visualmente las distintas partes de una sintaxis.

Llaves

Añade automáticamente llaves de cierre y paréntesis para abrir al escribir código JavaScript.



(A) Resaltado de la sintaxis (B) Coloreado del código (C) Llaves

Puede añadir interactividad a formas u objetos en el escenario mediante JavaScript. Puede añadir JavaScript a fotogramas y fotogramas clave individuales.

1. Seleccione el fotograma al que quiera añadir JavaScript.
2. Seleccione **Ventana** > **Acciones** para abrir el panel Acciones.

Uso de los fragmentos de código JavaScript

Puede añadir interactividad mediante fragmentos de código JavaScript disponibles en Animate CC. Para acceder a los fragmentos de código y utilizarlos, seleccione **Ventana** > **Fragmentos de código**. Para obtener más información acerca de la adición de fragmentos de código JavaScript, consulte este artículo.

Referencias a la documentación de CreateJS

Biblioteca de CreateJS	Documentación de API	Ejemplos de código en Github
EaselJS	http://createjs.com/Docs/EaselJS/modules/EaselJS.html	https://github.com/createjs/easeljs/
TweenJS	http://createjs.com/Docs/TweenJS/modules/TweenJS.html	https://github.com/createjs/tweenjs/
SoundJS	http://createjs.com/Docs/SoundJS/modules/SoundJS.html	https://github.com/createjs/soundjs/
PreloadJS	http://createjs.com/Docs/PreloadJS/modules/PreloadJS.html	https://github.com/createjs/preloadjs/

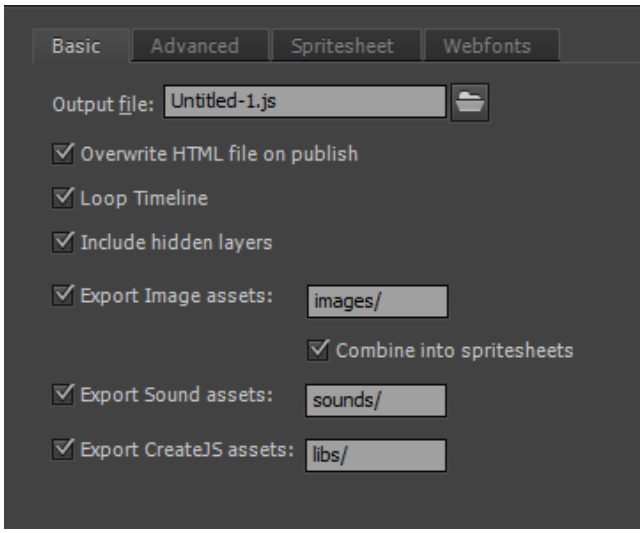
Publicación de animaciones en HTML5

Ir al principio

Para publicar contenido del escenario en HTML5, haga lo siguiente:

1. Seleccione **Archivo** > **Configuración de publicación**.
2. En el cuadro de diálogo Configuración de publicación, especifique las opciones siguientes:

Configuración básica



Salida

Directorio en el que se publicará el FLA. Se asigna el directorio del FLA como directorio predeterminado, pero se puede cambiar la ruta haciendo clic en el botón Examinar **"...".**

Sobrescribir el archivo HTML al publicar

Si desactiva esta casilla, el archivo HTML no se generará y se sobrescribirá el existente.

Línea de tiempo de bucle

Si marca esta opción, la línea de tiempo se reproduce indefinidamente; si no marca esta opción, se detiene al

llegar al final de la reproducción.

Incluir capas ocultas

Si se anula la selección de esta casilla, las capas ocultas no se incluirán en la salida.

Exportar recursos de imagen

La carpeta en la que se colocan y los recursos de imágenes y donde se hace referencia a ellos.

Combinar en hojas de Sprite: seleccione esta opción para combinar todos los recursos de imágenes en una sola hoja de Sprite. Para ver más opciones de hojas de Sprite, consulte Exportar mapas de bits como hojas de Sprite.

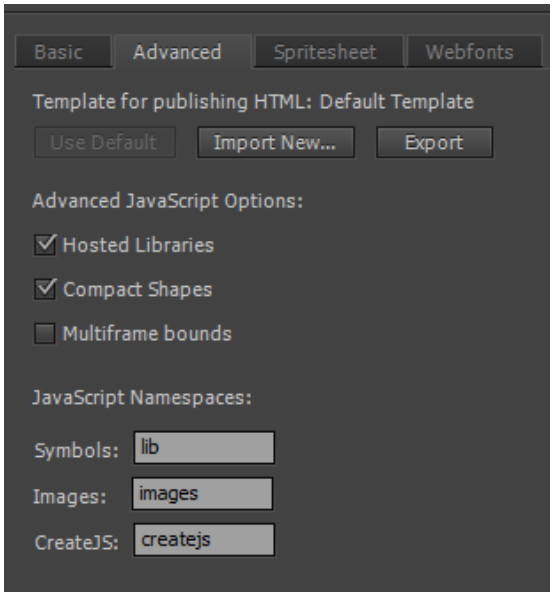
Exportar recursos de sonido

La carpeta en la que se colocan los recursos de sonido del documento y donde se hace referencia a ellos.

Exportar recursos de CreateJS

La carpeta en la que se colocan las bibliotecas CreateJS y donde se hace referencia a ellas.

Configuración avanzada



Plantilla para publicar HTML:

Utilizar predeterminada: publique el archivo de salida HTML5 con la plantilla predeterminada.

Importar nueva: importe una nueva plantilla para su documento HTML5.

Exportar: exporte su documento HTML5 como plantilla.

Bibliotecas alojadas

Si marca esta casilla, se utilizan copias de las bibliotecas alojadas en CreateJS CDN en code.createjs.com. Esto permite guardar en caché las bibliotecas y compartirlas entre distintos sitios.

Compactar formas

Si marca esta opción, las instrucciones vectoriales se producen de forma compacta. Anule la selección para exportar instrucciones legibles y redactadas (útil con fines de aprendizaje).

Límites de múltiples fotogramas

Si marca esta opción, los símbolos de la línea de tiempo incluyen una propiedad frameBounds con un conjunto de objetos Rectangle correspondientes a los límites de cada fotograma de la línea de tiempo. Los límites de múltiples fotogramas aumentan considerablemente el tiempo de publicación.

3. Haga clic en Publicar para publicar el contenido en la ubicación especificada.

Nota:

No se puede reproducir indefinidamente una animación diseñada con líneas de tiempo anidadas con un solo fotograma.

Optimización de las salidas de HTML5 Canvas

Ir al principio

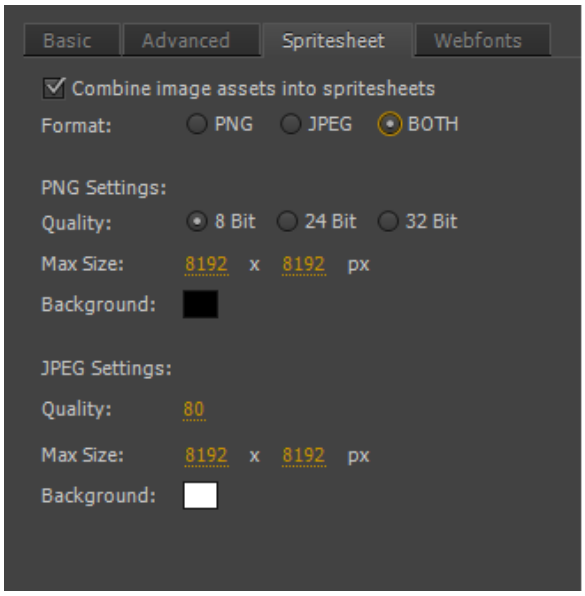
Animate optimiza el tamaño de las salidas y el rendimiento de HTML5 Canvas de las formas siguientes:

- Exporta mapas de bits como hoja de Sprite utilizando las opciones de la ficha de hoja de Sprite en la configuración de publicación.
- Excluye las capas ocultas (anulando la selección de la casilla de verificación Incluir capas ocultas) de la salida publicada.
- Excluye todos los recursos no utilizados, como sonidos y mapas de bits, y todos los recursos en los fotogramas no utilizados (opción predeterminada).
- Especifica que no se exporten los recursos del archivo FLA, anulando la selección de las opciones de exportación de recursos para imágenes, sonidos y bibliotecas asociadas de JavaScript de CreateJS y usando las URL relativas para exportar.

Exportación de mapas de bits como hoja de Sprite

La exportación de varios mapas de bits que haya utilizado en el documento de HTML5 Canvas como una sola hoja de Sprite reduce el número de solicitudes de servidor, reduce el tamaño de salida y mejora el rendimiento. Puede exportar la hoja de Sprite como PNG (predeterminado), JPEG o ambos.

1. En la pestaña **Hoja de Sprite**, seleccione la casilla de verificación **Combinar imágenes y recursos en hojas de Sprite**.
2. Seleccione el **Formato** como **PNG**, **JPEG** o **Ambos**.
3. Si ha seleccionado **PNG** o **Ambos**, especifique las opciones siguientes en **Ajustes de PNG**:
   - **Calidad**: establezca la calidad de la hoja de Sprite en 8 (valor predeterminado), 24 o 32 bits.
   - **Tamaño máximo**: especifique la altura y la anchura máximas de la hoja de Sprite en píxeles.
   - **Fondo**: haga clic y defina el color de fondo para la hoja de Sprite.
4. Si ha seleccionado **JPEG** o **Ambos**, especifique las siguientes opciones en la **Configuración JPEG**:
   - **Calidad**: defina la calidad de la hoja de Sprite.
   - **Tamaño máximo**: especifique la altura y la anchura máximas de la hoja de Sprite, en píxeles.
   - **Fondo**: haga clic y defina el color de fondo para la hoja de Sprite.



Trabajar con texto en un documento de HTML5 Canvas

Ir al principio

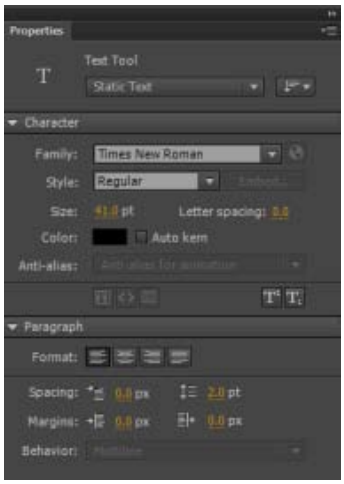
Añadir fuentes web de Typekit a su documento HTML5 Canvas

Animate CC ofrece las fuentes web de Typekit para texto dinámico de documentos de HTML5 Canvas. Typekit proporciona acceso directo a miles de fuentes de calidad superior de los principales socios. Puede utilizar fuentes de Typekit y acceder a ellas sin problemas en el archivo de salida HTML5, en navegadores modernos y en dispositivos móviles, con su suscripción de Creative Cloud.

Para obtener más información sobre el uso de las fuentes de Typekit en Animate CC, consulte Uso de fuentes web de Typekit en documentos HTML5 Canvas.

Texto estático

El texto estático se admite en el momento de creación de documentos de HTML5 Canvas. El texto estático que se utiliza en su documento Canvas HTML5 se convierte en contornos de texto durante la publicación.



Nota: Las fuentes web de Typekit no están disponibles para el tipo de texto estático.

Conceptos básicos de la salida de HTML5 Canvas

Ir al principio

La salida de HTML5 publicada contiene los siguientes archivos:

Archivo HTML

Contiene las definiciones para todas las formas, los objetos y las ilustraciones dentro del elemento Canvas. También invoca el espacio de nombre CreateJS para convertir Animate en HTML5 y el archivo JavaScript correspondiente que contiene elementos interactivos.

Archivo JavaScript

Contiene definiciones dedicadas y código para todos los elementos interactivos de la animación. En el archivo JavaScript también se define el código para todos los tipos de interpolaciones.

De forma predeterminada, estos archivos se copian en la misma ubicación que el archivo FLA. Puede cambiar la ubicación si escribe la ruta de salida en el cuadro de diálogo Configuración de publicación (Archivo > Configuración de publicación).

Migración de contenido existente a HTML5 Canvas

Ir al principio

Puede migrar el contenido existente de Animate para generar una salida de HTML5. Para ello, Animate permite migrar el contenido de forma manual, copiando o importando capas, símbolos y otros elementos de biblioteca individuales. Si lo prefiere, puede ejecutar el comando Convertir AS3 en un documento de HTML5 Canvas para transferir automáticamente contenido existente de ActionScript a un nuevo documento de HTML5 Canvas. Para obtener más información, consulte este vínculo.

Sin embargo, cuando trabaje con el tipo de documento de HTML5 en Animate CC, observará que algunas

funciones de Animate no son compatibles. Esto se debe a que las funciones de Animate no tienen funciones correspondientes en la API Canvas. por lo que no pueden utilizarse con el tipo de documento de HTML5 Canvas. Esto puede afectarle durante la migración de contenido, cuando intente:

Copiar

contenido (capas o símbolos de biblioteca) de un documento de Animate tradicional (como ActionScript 3.0, AIR para Android, AIR para escritorio, etc.) en el documento de HTML5. En este caso, los tipos de contenido no compatibles se eliminan o se convierten en valores predeterminados compatibles.

Por ejemplo, si se copia una animación 3D, se eliminarán todas las transformaciones 3D aplicadas a objetos en el escenario.

Importar

un archivo PSD o AI con contenido no compatible. En este caso, el contenido se eliminará o se convertirá en valores predeterminados compatibles.

Por ejemplo, importe un archivo PSD con un efecto Bisel degradado. Animate elimina el efecto.

Trabajar

con varios tipos de documento (por ejemplo, ActionScript 3.0 and HTML5 Canvas) simultáneamente, si cambia de documentos con una opción o herramienta no compatible seleccionada. En este caso, Animate CC indica visualmente que no se admite la función.

Por ejemplo, ha creado una línea de puntos en un documento de ActionScript 3.0 y pasa a HTML5 Canvas con la herramienta Línea aún seleccionada. Observe el puntero y el Inspector de propiedades; se muestran iconos para indicar que la línea de puntos no se admite en HTML5 Canvas.

Scripts

Se eliminan componentes de ActionScript y se eliminan los comentarios del código. Asimismo, si tiene JavaScript escrito en el bloque de comentarios (para el kit de herramientas de CreateJS con Animate CC 13.0), deberá quitar manualmente los comentarios del código.

Por ejemplo, si ha copiado capas que contienen botones, se eliminarán.

Cambios aplicados al contenido tras migrar

A continuación se muestran los tipos de cambios que se aplicarán cuando migre el contenido heredado a un documento de HTML5 Canvas.

Se elimina el contenido

Se eliminan los tipos de contenido que no se admiten en HTML5 Canvas. Por ejemplo:

- Se eliminarán las transformaciones 3D
- Se quitarán los comentarios del código ActionScript
- Se eliminarán vídeos

El contenido se cambia a un valor predeterminado admitido

Se admite el tipo de contenido o la función, pero una de las propiedades de la función no se admite. Por ejemplo:

- No se admite el modo de mezcla de superposición, se cambia a Normal.
- La línea de puntos no se admite, se cambia a Sólido.

Para obtener una lista completa de las funciones que no se admiten y las sustituciones durante la migración, consulte este artículo.

Conversión de ActionScript 3 a un documento de HTML5 Canvas mediante el script JSFL

Ir al principio

Animate CC proporciona un script JSFL para convertir un archivo AS3 a un documento de HTML5 Canvas. Cuando se ejecuta, el script JSFL realiza lo siguiente:

- Crea un nuevo documento de HTML5 Canvas.
- Copia todas las capas, los símbolos y los elementos de biblioteca al nuevo documento de HTML5 Canvas.
- Aplica valores predeterminados a las funciones, subfunciones y a las propiedades de las funciones que no se admiten.
- Crea archivos FLA independientes para cada escena, porque el documento de HTML5 Canvas no admite varias escenas.

Para convertir un documento de AS3 a HTML5 Canvas, haga lo siguiente:

1. Abra el documento de ActionScript 3 en Animate CC.
2. Seleccione **Comandos** > **Convertir AS3 en un documento de HTML5 Canvas**.

Nota:

Asegúrese de leer las advertencias del panel Salida. Estas advertencias proporcionan información sobre los cambios que se aplicaron al contenido durante la conversión.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Pinceles personalizados

- Información general
- Selección de un pincel personalizado
- Creación de un pincel personalizado
- Cambio de tamaño del pincel con el nivel de zoom del escenario y la opción de cambio de tamaño
- Edición de un pincel personalizado
- Eliminación de un pincel personalizado
- Sincronización de los pinceles personalizados en la nube

Información general

Ir al principio

La herramienta Pincel (B) de Adobe Animate CC permite definir un pincel personalizado mediante la configuración de parámetros del pincel como la forma y el ángulo. Esto le permite crear ilustraciones naturales en sus proyectos ya que puede personalizar la herramienta Pincel para adaptarla a sus necesidades de dibujo. Cuando la herramienta Pincel está seleccionada en la caja de herramientas, se puede seleccionar, editar y crear un pincel personalizado en Animate mediante el Inspector de propiedades.

Selección de un pincel personalizado

Ir al principio

De forma predeterminada, la herramienta Pincel proporciona varios pinceles con formas personalizadas para adaptarse a las diferentes necesidades de dibujo. Puede ver varias formas de pincel si selecciona la herramienta Pincel en la caja de herramientas y consulta el ajuste “Pincel” en el Inspector de propiedades.

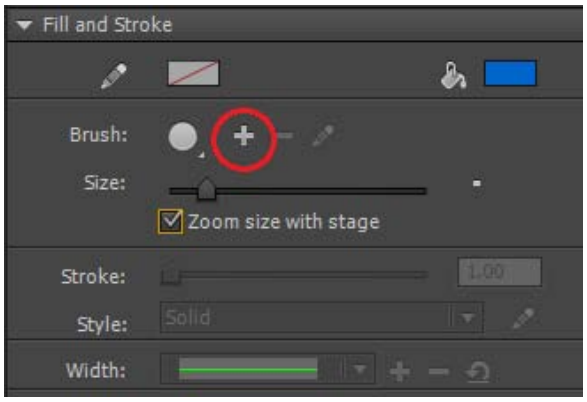
Puede elegir un pincel en el menú desplegable Pincel y comenzar a dibujar la ilustración en el escenario.

Creación de un pincel personalizado

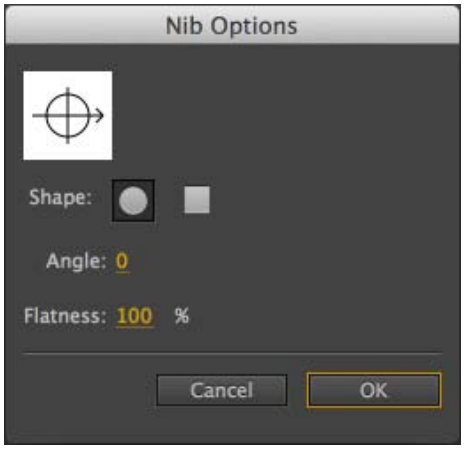
Ir al principio

Puede crear pinceles con un tamaño, un ángulo y una curvatura personalizados de la siguiente forma:

1. Haga clic en la “Herramienta Pincel (B)” en la caja de herramientas y, a continuación, en el botón “+” situado junto al ajuste “Pincel” en el Inspector de propiedades.



2. En el cuadro de diálogo Opciones de punta, seleccione una forma, especifique un ángulo y el porcentaje de curvatura. Puede previsualizar el pincel al ajustar los parámetros.



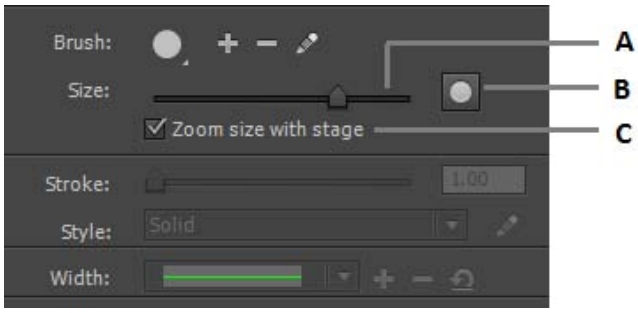
3. Haga clic en Aceptar. El nuevo pincel personalizado se selecciona en el Inspector de propiedades como el pincel predeterminado para el documento actual.

Cambio de tamaño del pincel con el nivel de zoom del escenario y la opción de cambio de tamaño

Ir al principio

Puede utilizar el tamaño del zoom con la casilla de verificación del escenario para ajustar el tamaño de pincel en proporción al nivel de zoom del escenario. Esto permite dibujar de forma uniforme ajustándose a cualquier nivel de zoom. Si desea volver al comportamiento predeterminado anterior, en el que los pinceles mantenían un tamaño de píxeles constante aunque se cambiara el nivel de zoom del escenario, debe desactivar la casilla de verificación “Ajustar el tamaño al del escenario” en el inspector de propiedades del pincel.

Para cambiar el tamaño del pincel al tamaño deseado, ajuste la opción Tamaño. El icono de vista previa junto a la opción Tamaño indica el cambio de tamaño del pincel a medida que ajusta el tamaño.



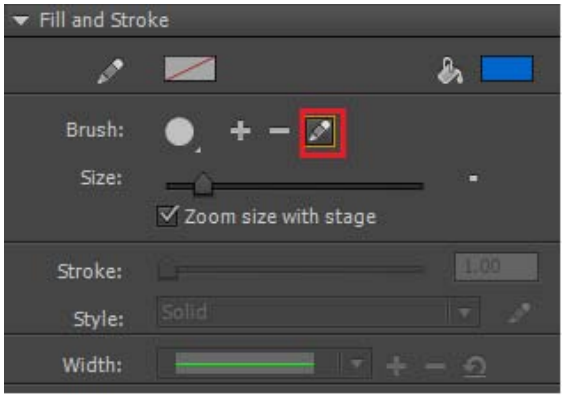
A. Cambio de tamaño del pincel **B.** Obtenga una vista previa del tamaño del pincel a medida que cambia de tamaño **C.** Cambio de tamaño de pincel según el nivel de zoom del escenario

Edición de un pincel personalizado

Ir al principio

Puede cambiar las propiedades del pincel personalizado que ha creado como sigue:

1. En el Inspector de propiedades, seleccione el pincel personalizado que desee modificar haciendo clic en el botón con un icono de lápiz junto a las opciones de pincel.



2. En el cuadro de diálogo Opciones de punta, modifique las propiedades como forma, ángulo y curvatura y haga clic en Aceptar.

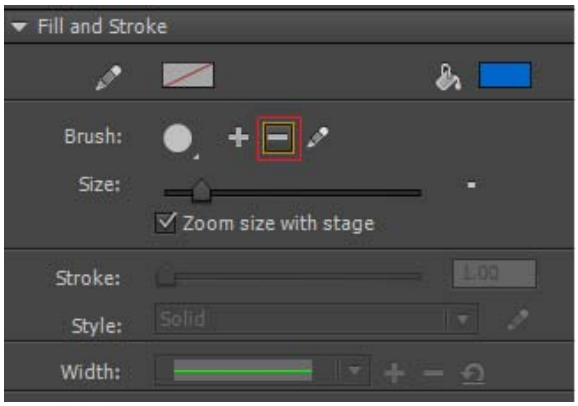
Nota:

Solo podrá editar las propiedades los pinceles que haya creado de forma personalizada, no las de los pinceles predeterminados.

Eliminación de un pincel personalizado

Ir al principio

1. Para eliminar un pincel personalizado que haya creado, seleccione la “herramienta Pincel (B)” en la caja de herramientas y elija el pincel personalizado que desee eliminar en la opción Relleno y trazo del Inspector de propiedades.
2. Haga clic en el botón “-” que esté activado. El pincel personalizado seleccionado se elimina de la lista.



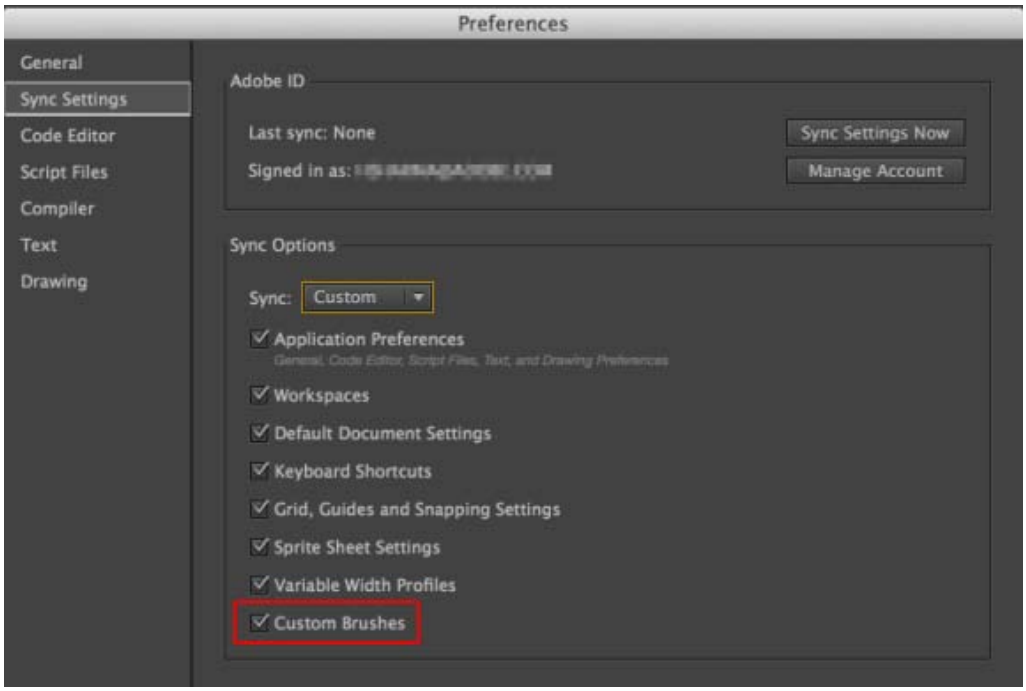
Nota:

Solo puede eliminar los pinceles que haya creado. No podrá eliminar los pinceles predeterminados.

Sincronización de los pinceles personalizados en la nube

Ir al principio

Los pinceles personalizados creados se pueden sincronizar en la nube (su cuenta de Creative Cloud) con las preferencias de Animate. Para ello, desplácese a Editar > Preferencias en Windows o Animate > Preferencias en Mac. Encontrará la opción para sincronizar los pinceles personalizados en la sección “Sincronizar configuración” como se muestra a continuación:



Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Creación de botones

- Pasos básicos para la creación de botones
- Creación de un botón con un símbolo de botón
- Activación, edición y prueba de símbolos de botón
- Botones para la solución de problemas
- Recursos adicionales para botones

Pasos básicos para la creación de botones

Ir al principio

1. **Decida qué tipo de botón se ajusta mejor a sus necesidades.**

   Símbolo de botón

   La mayoría de usuarios eligen símbolos de botón por su flexibilidad. Los símbolos de botón contienen una línea de tiempo interna especializada para estados de botón. Puede crear fácilmente y de forma visual distintos estados Arriba, Presionado o Sobre. Los símbolos de botón también cambian de estado automáticamente cuando reaccionan a las acciones del usuario.

   Botón de clip de película

   Puede utilizar un símbolo de clip de película para crear efectos de botón sofisticados. Los símbolos de clip de película pueden contener casi cualquier tipo de contenido, incluidas animaciones. Sin embargo, los símbolos de película no tienen incorporados los estados Arriba, Presionado y Sobre. Deberá crear estos estados usted mismo con ActionScript. Una desventaja es que los archivos de clip de película son más grandes que los archivos de botón. Utilice los siguientes recursos para aprender a crear un botón con un símbolo de clip de película:

   - Tutorial: Movie Clip Buttons (Botones de clip de película; en inglés) (ActionScript 3.0, Schoolofflash.com)

   Componente de botón de ActionScript

   Utilice un componente de botón si sólo necesita un botón estándar o un conmutador y no quiere personalizarlo demasiado. Los componentes de botón de ActionScript 2.0 y 3.0 vienen con código incorporado que habilita los cambios de estado. De este modo, no es necesario definir la apariencia o el comportamiento de los estados de los botones. Basta con arrastrar el componente hasta el escenario.

   - **Los componentes de botón de ActionScript 3.0** permiten cierta personalización. Puede vincular el botón a otros componentes y compartir o visualizar los datos de la aplicación. Contienen funciones incorporadas, como compatibilidad con accesibilidad. Están disponibles los componentes Button, RadioButton y CheckBox. Para obtener más información, consulte Uso del componente Button en *Uso de componentes de Adobe ActionScript 3.0*. Para ver ejemplos sobre el uso de los componentes Button, consulte Inicio rápido del componente Button en AS3.

   - **Los componentes de botón de ActionScript 2.0** no se pueden personalizar. El componente sí habilita cambios de estado. Para obtener más información, consulte el componente Button.

2. **Defina los estados del botón.**

Fotograma Arriba

El aspecto del botón cuando el usuario no está interactuando con él.

Fotograma Sobre

La apariencia del botón cuando el usuario está a punto de seleccionarlo.

Fotograma Presionado

El aspecto del botón cuando el usuario lo selecciona.

Fotograma Zona activa

El área que responde ante el clic del usuario. La definición del fotograma Zona activa es optativa. Si el botón es pequeño o si el área gráfica no está contigua, definir este fotograma puede resultar útil.

- El contenido del fotograma Zona activa no está visible en el escenario durante la reproducción.
- El gráfico del fotograma Zona activa es un área sólida lo bastante grande para abarcar todos los elementos gráficos de los fotogramas Arriba, Presionado y Sobre.
- Si no especifica ningún fotograma Zona activa, se utilizará la imagen del estado Arriba.

  Puede hacer que un botón responda al hacer clic en un área distinta del escenario o al pasar el ratón por encima. Coloque el gráfico del fotograma Zona activaen otra ubicación distinta a la de los gráficos de fotogramas de botones.

3. **Asocie una acción al botón.**

   Para que suceda algo cuando el usuario seleccione un botón, debe añadir código ActionScript a la línea de tiempo. Inserte el código ActionScript en los mismos fotogramas que los botones. El panel Fragmentos de código contiene código predefinido de ActionScript 3.0 para muchos usos habituales de botones. Consulte Cómo añadir interactividad mediante fragmentos de código.

   Nota:

   ActionScript 2.0 no es compatible con ActionScript 3.0. Si su versión de Animate utiliza ActionScript 3.0, no podrá pegar código de ActionScript 2.0 en el botón (y viceversa). Antes de pegar ActionScript desde otro origen en los botones, debe comprobar si la versión es compatible.

Creación de un botón con un símbolo de botón

Ir al principio

Para que un botón sea interactivo, coloque una instancia del símbolo del botón en el escenario y asigne acciones a la instancia. El usuario asigna las acciones a la línea de tiempo raíz del archivo FLA. No añada acciones a la línea de tiempo del símbolo de botón. Para añadir acciones a la línea de tiempo del botón, utilice un botón de clip de película.

1. Seleccione Edición > Anular todas las selecciones, o bien, haga clic en un área vacía del escenario para garantizar que no haya nada seleccionado en el escenario.
2. Seleccione Insertar > Nuevo símbolo.

3. En el cuadro de diálogo Crear nuevo símbolo, especifique un nombre. Para el tipo de símbolo, seleccione Botón.

   Animate cambia al modo de edición de símbolos. La línea de tiempo cambia para mostrar cuatro fotogramas consecutivos denominados: Arriba, Sobre, Presionado y Zona activa. El primer fotograma, Arriba, es un fotograma clave vacío.

4. Para crear la imagen del botón del estado Arriba, seleccione el fotograma Arriba en la línea de tiempo. A continuación, utilice las herramientas de dibujo, importe un gráfico o coloque una instancia de otro símbolo en el escenario.

   Es posible utilizar símbolos gráficos o símbolos de clip de película dentro de un botón, pero no se puede utilizar otro símbolo de botón.

5. En la línea de tiempo, haga clic en el fotograma Sobre y, a continuación, elija Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave.

   Animate inserta un fotograma clave que duplica el contenido del fotograma anterior Arriba.

6. Con el fotograma Sobre aún seleccionado, cambie o modifique la imagen del botón en el escenario para crear el aspecto que desee para el estado Sobre.

7. Repita los pasos 5 y 6 para el fotograma Presionado y el fotograma opcional Zona activa.

8. Para asignar un sonido a un estado del botón, seleccione el fotograma de dicho estado en la línea de tiempo y seleccione Ventana > Propiedades. Seguidamente, seleccione un sonido en el menú Sonido del inspector de propiedades. Únicamente los sonidos que ya se han importado aparecen en el menú Sonido.

9. Cuando haya terminado, seleccione Edición > Editar documento. Animate con esto vuelve a la línea de tiempo principal del archivo FLA. Para crear una instancia del botón creado en el escenario, arrastre el símbolo de botón desde el panel Biblioteca al escenario.

10. Para probar la funcionalidad de un botón, utilice el comando Control > Probar. También es posible previsualizar los estados de un símbolo de botón en el escenario seleccionando Control > Habilitar botones simples. Este comando permite ver los estados Arriba, Sobre y Presionado de un símbolo de botón sin utilizar Control > Probar.

Activación, edición y prueba de símbolos de botón

Ir al principio

De forma predeterminada, Animate mantiene deshabilitados los símbolos de botón mientras los está creando. Seleccione un botón y, después, habilítelo para ver su respuesta ante eventos de ratón. La práctica recomendada es deshabilitar los botones mientras trabaja con ellos y habilitarlos rápidamente para probar su comportamiento.

- Para seleccionar un botón, utilice la herramienta Selección para arrastrar un rectángulo de selección alrededor del botón.
- Para habilitar o deshabilitar botones en el escenario, seleccione Control > Habilitar botones simples. Este comando actúa como alternador entre los dos estados.
- Para mover un botón, utilice las teclas de flecha.
- Para editar un botón, utilice el inspector de propiedades. Si no está visible, seleccione Ventana > Propiedades.
- Para probar el botón en el entorno de edición, seleccione Control > Habilitar botones simples.
- Para probar el botón en Flash Player, seleccione Control > Probar película [o Probar escena] > Probar. Este método es el único válido para probar botones de clip de película.

- Para probar el botón en el panel Vista previa de biblioteca, seleccione el botón en la biblioteca y haga clic en Reproducir.

Botones para la solución de problemas

Ir al principio

Utilice los siguientes recursos para solucionar los problemas más habituales que surgen al trabajar con botones:

- Nota técnica: Button hotspots are active even though the buttons are covered with other objects (Los puntos de acceso de botones están activos incluso si los botones están cubiertos por otros objetos, en inglés) (Adobe.com)
- Nota técnica: Adding actions to shared buttons (Incorporación de acciones en botones compartidos, en inglés) (Adobe.com)
- Video: Troubleshooting ActionScript 2.0 button symbols (Solución de problemas con símbolos de botón de ActionScript 2.0; en inglés) (Kirupa.com)

Recursos adicionales para botones

Ir al principio

Las siguientes notas técnicas contienen instrucciones para algunos casos concretos de botones:

- Nota técnica: How to create a new button (Cómo crear un nuevo botón en inglés) (Adobe.com)
- Nota técnica: Creating advanced buttons (Creación de botones avanzados, en inglés) (Adobe.com)
- Nota técnica: How can one button do different things at different times? (Cómo puede un botón hacer cosas distintas cada vez, en inglés) (en inglés; en Adobe.com)

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajo con varias líneas de tiempo

- Varias líneas de tiempo y niveles
- Clips de película anidados y jerarquía principal-secundario

Varias líneas de tiempo y niveles

Ir al principio

Clips de película anidados y jerarquía principal-secundario

Ir al principio

Cuando se crea una instancia de clip de película en un documento de Animate, el clip tiene su propia línea de tiempo. Cada símbolo de clip de película tiene su propia línea de tiempo. La línea de tiempo del clip de película queda anidada dentro de la línea de tiempo principal del documento. También se puede anidar una instancia de clip de película en otro símbolo de clip de película.

Cuando se crea un clip de película en un documento de Animate, o si se anida dentro de otro clip de película, se convierte en elemento secundario de dicho documento o clip de película. Las relaciones entre los clips de película anidados son jerárquicas: las modificaciones que se realizan en el clip principal afectarán al clip secundario. La línea de tiempo raíz de cada nivel es el elemento principal de todos los clips de película de su nivel y, puesto que es la línea de tiempo situada más arriba, no tiene ningún elemento principal. En el panel Explorador de películas, puede ver la jerarquía de los clips de película anidados en un documento si selecciona Mostrar definiciones de símbolo en el menú del panel.

Para comprender la jerarquía de los clip de película, piense en la jerarquía de un ordenador: el disco duro tiene un directorio (o carpeta) raíz y subdirectorios. El directorio raíz es análogo a la línea de tiempo principal de un documento de Animate: es el nivel principal de todo lo demás. Los subdirectorios son análogos a los clips de película.

Puede utilizar la jerarquía de los clips de película de Animate para organizar los objetos relacionados. Por ejemplo, puede crear un documento de Animate de un coche que se mueve por el escenario. Utilice un símbolo de clip de película para representar el coche y establecer una interpolación de movimiento para moverlo a través del escenario.

Para añadir ruedas que giren, puede crear un clip de película de una rueda del coche y dos instancias de este clip de película, denominadas frontWheel y backWheel. A continuación, se pueden colocar las ruedas en la línea de tiempo del clip de película del coche, no en la línea de tiempo principal. Al ser instancias secundarias de car, frontWheel y backWheel se ven afectadas por los cambios realizados en car, lo que significa que se moverán con el coche a medida que éste se interpole a través del escenario.

Para hacer que ambas instancias de rueda giren, se debe establecer una interpolación de movimiento que gire el símbolo de rueda. Incluso después de haber cambiado frontWheel y backWheel, éstas seguirán viéndose afectadas por la interpolación del clip de película principal, car; las ruedas giran, pero también se mueven con el clip de película principal car por el escenario.

Adobe también recomienda

- Símbolos, instancias y activos de biblioteca

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajo con escenas

- Visualización del panel Escena
- Cómo añadir una escena
- Eliminación de una escena
- Cambio del nombre de una escena
- Duplicación de una escena
- Cambio del orden de las escenas del documento
- Visualización de una escena concreta

Para organizar un documento por temas, puede utilizar escenas. Por ejemplo, puede utilizar escenas diferentes para una introducción, un mensaje de carga y los créditos. Aunque el uso de escenas presenta algunas desventajas, hay situaciones en las que no son muchas, como cuando se crean animaciones largas. Cuando utilice escenas, evite tener que administrar un gran número de archivos FLA, ya que cada escena está contenida en un solo archivo FLA.

La utilización de escenas es similar al uso conjunto de varios archivos FLA para crear una presentación de mayor tamaño. Cada escena tiene una línea de tiempo. Los fotogramas del documento se numeran de forma consecutiva en todas las escenas. Por ejemplo, si un documento contiene dos escenas, cada una de ellas con diez fotogramas, los fotogramas de la escena 2 estarán numerados del 11 al 20. Las escenas del documento se reproducen en el orden en el que se incluyen en el panel Escena. Cuando la cabeza lectora llega al fotograma final de una escena, pasa a la siguiente escena.

Desventajas de las escenas

Cuando se publica un archivo SWF, la línea de tiempo de cada una de las escenas se combina en una sola línea de tiempo en el archivo SWF. Una vez compilado el archivo SWF, éste se comporta como se si hubiera creado el archivo FLA con una sola escena. Esta es la causa de algunas de las desventajas del uso de escenas:

- Las escenas pueden crear confusión a la hora de editar documentos, especialmente en entornos de varios autores. Cualquiera que utilice el documento FLA tendrá que buscar en varias escenas de un archivo FLA para encontrar el código y los activos. Considere la posibilidad de cargar contenido SWF externo o de utilizar clips de película como alternativa.
- Las escenas suelen producir archivos SWF de gran tamaño. El uso de escenas suele implicar la inclusión de más contenido en cada archivo FLA, lo que produce archivos FLA y SWF de mayor tamaño.
- Las escenas obligan a los usuarios a descargar progresivamente todo el archivo SWF, incluso aunque no tengan previsto o no deseen verlo en su totalidad. Si se evitan las escenas, los usuarios pueden controlar el contenido que desean descargar a medida que avanza por el archivo SWF.
- Las escenas combinadas con ActionScript pueden producir resultados inesperados. Debido a que la línea de tiempo de cada escena se comprime en una única línea de tiempo, podrían encontrarse errores relacionados con el código ActionScript y las escenas, que normalmente requieren una depuración adicional y complicada.

Control de la reproducción de escenas

Para hacer una pausa o detener un documento después de cada escena, o bien, para permitir que los usuarios se desplacen por el documento de forma no lineal, utilice ActionScript. Para obtener más información, consulte ActionScript.

Este tutorial de vídeo muestra cómo crear y usar escenas:

- Vídeo: Aspectos básicos de las escenas animadas

Visualización del panel Escena

Ir al principio

- Seleccione Ventana > Paneles de diseño > Escena.

Cómo añadir una escena

Ir al principio

- Seleccione Insertar > Escena o haga clic en el botón Añadir escena en el panel Escena.

Eliminación de una escena

Ir al principio

- Haga clic en el botón Eliminar escena del panel Escena.

Cambio del nombre de una escena

Ir al principio

- Haga doble clic en el nombre de la escena en el panel Escena y escriba el nuevo nombre.

Duplicación de una escena

Ir al principio

- Haga clic en el botón Duplicar escena del panel Escena.

Cambio del orden de las escenas del documento

Ir al principio

- Arrastre el nombre de la escena a otra posición del panel Escena.

Visualización de una escena concreta

Ir al principio

- Realice uno de los siguientes pasos:
    - Seleccione Ver > Ir a; a continuación, seleccione el nombre de la escena en el submenú.
    - Haga clic en el botón Editar escena situado en la esquina superior derecha de la ventana del documento y seleccione el nombre de la escena en el menú emergente.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Creación y publicación de un documento de WebGL

- ¿Qué es WebGL?
- El tipo de documento de WebGL
- Creación de un documento de WebGL
- Previsualización de contenido WebGL en navegadores
- Publicación de contenido en el formato WebGL
- Conceptos básicos de la salida de WebGL
- Adición de audio al documento de WebGL
  Migración de contenido existente a un documento de WebGL
  Mejora del rendimiento de representación con almacenamiento en caché de mapas de bits

¿Qué es WebGL?

Ir al principio

WebGL es un estándar de web abierta para representar gráficos en cualquier navegador compatible, sin necesidad de plugins adicionales. WebGL se integra totalmente con todos los estándares web del navegador y permite el uso acelerado por GPU de procesamiento de imágenes y efectos como parte del lienzo de la página web. Los elementos WebGL pueden incrustarse en otros elementos HTML y combinarse con otras partes de la página.

Aunque la mayoría de los navegadores modernos admiten WebGL, visite este vínculo para conocer más detalles sobre las versiones exactas que se admiten.

Algunos navegadores no tienen WebGL activado de forma predeterminada. Para activar WebGL en el navegador, consulte este artículo.

Nota:

Asegúrese de activar WebGL en el navegador, ya que algunos navegadores lo desactivan de forma predeterminada.

El tipo de documento de WebGL

Ir al principio

Animate CC permite crear y publicar contenido interactivo enriquecido en el formato Web Graphics Library (WebGL). Como WebGL está totalmente integrado con los navegadores, permite que Animate aproveche el uso acelerado por GPU del procesamiento y la representación de gráficos, como parte del lienzo de la página web.

En Animate CC se ha agregado un tipo de documento nuevo para WebGL. Esto le permite crear contenido y publicarlo rápidamente en una salida de WebGL. Puede aprovechar herramientas potentes de Animate para crear contenido enriquecido y representar salidas de WebGL que se ejecutan en cualquier navegador compatible. Esto significa que puede utilizar la línea de tiempo, el espacio de trabajo y las herramientas de dibujo tradicionales de Animate para editar y crear contenido de WebGL de forma nativa. La mayor parte de los navegadores admiten WebGL, por lo que Animate puede representar contenido en la mayoría de las plataformas web.

Creación de un documento de WebGL

Ir al principio

En Animate CS, el documento de WebGL permite crear contenido rápidamente y publicarlo en el formato WebGL. Para crear un documento de WebGL:

1. Inicie Animate CC.
2. En la pantalla de bienvenida, haga clic en la opción WebGL (previsualización). Si lo prefiere, seleccione la opción de menú Archivo > Nuevo para mostrar el cuadro de diálogo Nuevo documento. Haga clic en la opción WebGL (previsualización).

Previsualización de contenido WebGL en navegadores

Ir al principio

Puede utilizar la función Probar película de Animate para previsualizar o probar el contenido. Para previsualizar, haga lo siguiente:

1. Desde Animate CC, pulse Ctrl+Intro en Windows y CMD+Intro en MAC. Se iniciará el navegador predeterminado y se representará el contenido WebGL.

Animate CC requiere un servidor web para ejecutar contenido WebGL. Animate CC tiene un servidor web incorporado configurado para ejecutar el contenido WebGL en el puerto #8090. Si un servidor ya está utilizando este puerto, Animate detecta y resuelve el conflicto automáticamente.

Publicación de contenido en el formato WebGL

Ir al principio

Animate le permite crear y publicar contenido WebGL nativo.

Para publicar el documento de WebGL, haga lo siguiente:

1. Seleccione **Archivo** > **Configuración de publicación** para mostrar el cuadro de diálogo Configuración de publicación. Si lo prefiere, seleccione Archivo > Publicar si ya ha especificado la configuración de publicación para WebGL.
2. En el cuadro diálogo Configuración de publicación, especifique los valores para:

Archivo de salida

Escriba un nombre descriptivo para la salida. Asimismo, busque o especifique la ubicación donde desea publicar la salida de WebGL.

Sobrescribir HTML

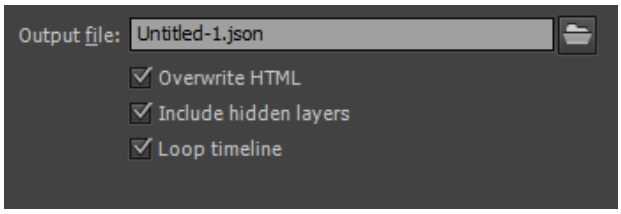
Permite especificar si desea sobrescribir el contenedor HTML o no cada vez que publique su proyecto de WebGL. Puede anular la selección de esta opción si ha realizado cambios externos al archivo HTML publicado y desea conservarlos mientras se actualizan todos los cambios realizados en la animación o recursos en Flash Pro.

Incluir capas ocultas

Incluye todas las capas ocultas de la salida de WebGL. Si se anula la selección de Incluir capas ocultas se evita que todas las capas (incluidas las anidadas dentro de clips de película) marcadas como ocultas se exporten en el archivo WebGL resultante. De esta forma puede probar distintas versiones del documento de WebGL con capas invisibles.

Línea de tiempo de bucle

Repite el vídeo cuando llega al último fotograma. Anule la selección de esta opción para que el contenido se detenga al llegar al último fotograma.



3. Haga clic en Publicar para publicar el contenido WebGL en la ubicación especificada.

Nota:

La velocidad máxima de FPS que puede especificarse para el contenido WebGL que se ejecuta en navegadores es 60 FPS.

Conceptos básicos de la salida de WebGL

Ir al principio

La salida de WebGL publicada contiene los siguientes archivos:

Archivo envolvente de HTML

Incluye el tiempo de ejecución, las llamadas de recursos e inicializa el procesador de WebGL. De forma predeterminado, el nombre del archivo será <FLA_nombre>.html. Puede especificar un nombre distinto para el archivo HTML en el cuadro de diálogo Configuración de publicación (Archivo > Configuración de publicación).

De forma predeterminada, el archivo HTML se coloca en el mismo directorio que el archivo FLA. Puede especificar una ubicación diferente en el cuadro de diálogo Configuración de publicación.

Archivo JavaScript (tiempo de ejecución de WebGL)

Procesa el contenido publicado en WebGL. Se publica en la carpeta libs/ del documento de WebGL. El archivo se denomina: flwebgl-<versión>.min.js

El archivo envolvente de HTML utiliza este archivo JS para procesar contenido WebGL.

Atlas de textura

Almacena todos los valores de color (de formas), incluidas las instancias de mapas de bits en el escenario.

Adición de audio al documento de WebGL

Ir al principio

Se puede importar e incorporar audio al documento de WebGL, controlar la reproducción mediante la configuración de sincronización (evento, iniciar y detener) y reproducir audio de la línea de tiempo en tiempo de ejecución. Actualmente WebGL solo admite los formatos .wav y .mp3.

Para obtener más información sobre el uso del audio, consulte Uso de sonidos en Animate.

Migración de contenido existente a un documento de WebGL

Ir al principio

Puede migrar el contenido existente de Animate a un documento de WebGL. Para ello, Animate permite migrar mediante la copia o la importación manual del contenido. Además, al trabajar con varios documentos en Animate, es una práctica habitual copiar el contenido entre documentos como capas o recursos de la biblioteca. Aunque se admiten la mayoría de las funciones de Animate, algunos tipos de contenido se modifican para ajustarse mejor al formato WebGL.

Animate incluye varias funciones potentes que permiten producir contenido visual enriquecido. Sin embargo, algunas de las funciones nativas de Animate no se admitirán en un documento de WebGL. Animate se ha diseñado para modificar dicho contenido a un formato compatible e indicar visualmente qué herramientas o funciones no son compatibles.

Copiar

contenido (capas o símbolos de biblioteca) de un documento de Animate tradicional (como ActionScript 3.0, AIR para Android, AIR para escritorio, etc.) a un documento de WebGL. En este caso, los tipos de contenido no compatibles se eliminan o se convierten en valores predeterminados compatibles.

Por ejemplo, si se copia una animación 3D, se eliminarán todas las transformaciones 3D aplicadas a objetos en el escenario.

Importar

un archivo PSD o AI con contenido no compatible. En este caso, el contenido se eliminará o se convertirá en valores predeterminados compatibles.

Por ejemplo, importe un archivo PSD con efectos de desenfoque. Animate elimina el efecto.

Trabajar

con varios tipos de documento (por ejemplo, ActionScript 3.0 y WebGL) simultáneamente, si cambia de documentos con una opción o herramienta no compatible seleccionada. En este caso, Animate CC indica visualmente que no se admite la función.

Por ejemplo, ha creado una línea de puntos en un documento de ActionScript 3.0 y pasa a WebGL con la herramienta Línea aún seleccionada. Observe el puntero y el Inspector de propiedades; indican visualmente que la línea de puntos no se admite en WebGL.

Scripts

En el panel Acciones, puede escribir código JavaScript que se ejecutará cuando el reproductor entre en el fotograma. La variable “this” en el contexto de los scripts de fotograma hace referencia a la instancia de MovieClip a la que pertenece. Además, los scripts de fotograma pueden acceder a funciones de JavaScript y las variables declaradas en el archivo HTML contenedor. Cuando copia un fotograma o una capa de un documento de

ActionScript y los pega en un documento de WebGL, los scripts, si los hay, se comentarán.

Cambios aplicados al contenido tras migrar

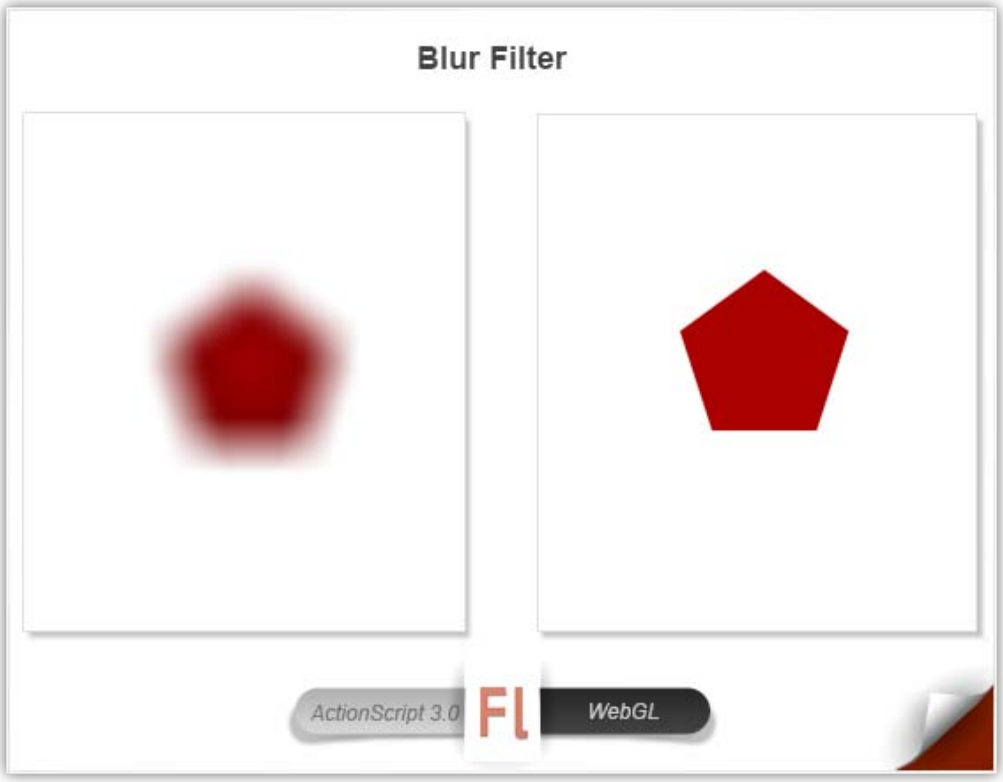
A continuación se muestran los tipos de cambios que se aplicarán cuando migre el contenido heredado a un documento de WebGL.

Se elimina el contenido

Se eliminan los tipos de contenido que no se admiten en HTML5 Canvas. Por ejemplo:

Filtros

no se admiten. El efecto se eliminará y la forma tendrá un relleno sólido.



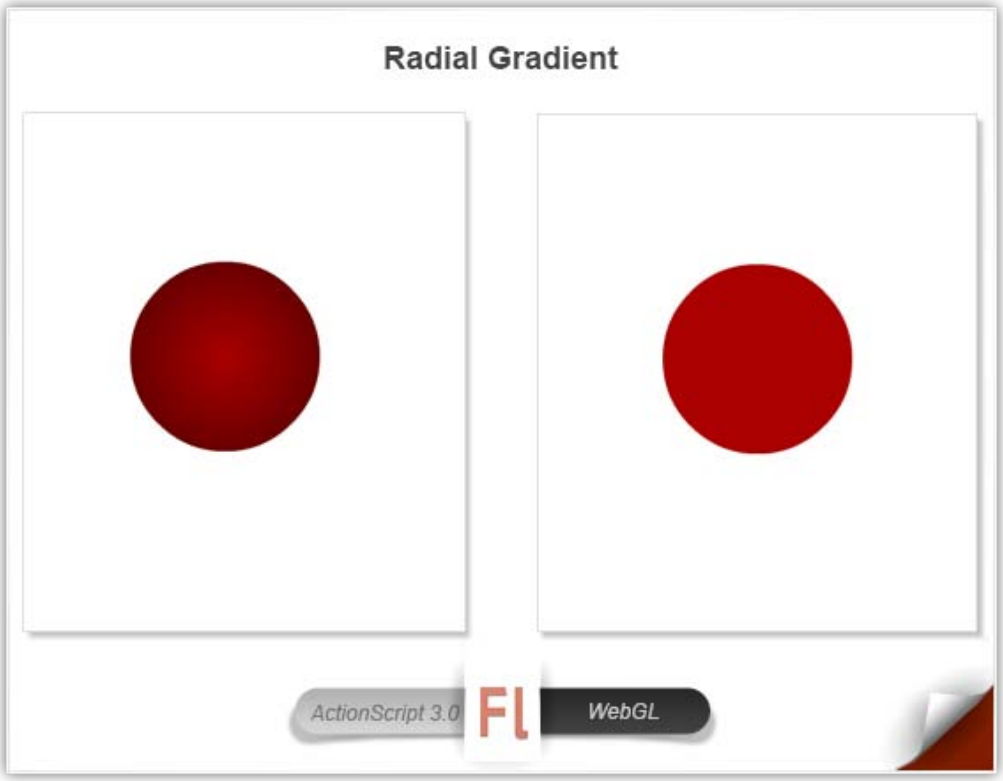
El efecto Filtro de desenfoque se eliminará y se sustituirá con el relleno Sólido.

El contenido se cambia a un valor predeterminado admitido

Se admite el tipo de contenido o la función, pero una de las propiedades de la función no se admite. Por ejemplo:

Degradado radial

se cambia a un relleno sólido con el color primario.



Degradado radial se cambia a un relleno sólido con el color primario.

Para obtener una lista completa de las funciones que no se admiten y las sustituciones durante la migración, consulte este artículo.

Mejora del rendimiento de representación con almacenamiento en caché de mapas de bits

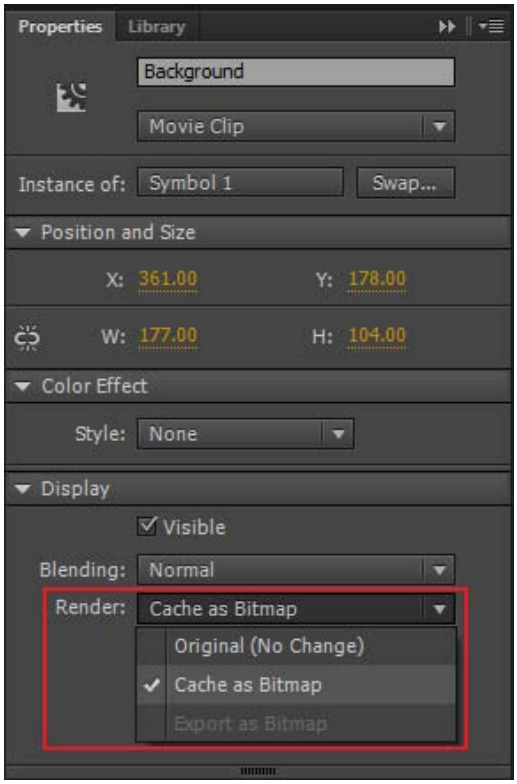
Ir al principio

Esta función permite optimizar el rendimiento del procesamiento, ya que especifica que un clip de película estático (por ejemplo, una imagen de fondo) o el símbolo de un botón quede en caché, como mapa de bits, en tiempo de ejecución. De forma predeterminada, los elementos vectoriales se vuelven a dibujar en cada fotograma. Con el almacenamiento en caché de un clip de película o símbolo de botón como mapa de bits, se evita que el navegador tenga que volver a dibujar continuamente el elemento, ya que la imagen es un mapa de bits y su posición no cambia. Esto representa una mejora significativa en el rendimiento de procesamiento de contenido de WebGL.

Por ejemplo, cuando cree una animación con un fondo complejo, cree un clip de película que contenga todos los elementos incluidos en el fondo. A continuación seleccione Guardar en caché como mapa de bits para el clip de película de fondo en el inspector de propiedades. Durante la reproducción, el fondo se presenta como un mapa de bits almacenado a la profundidad de pantalla actual. El navegador dibuja el mapa de bits en el escenario rápidamente y solo una vez, por lo que la animación se reproduzca con más rapidez y suavidad.

Si se guarda en caché un mapa de bits, se puede utilizar un clip de película y congelarlo automáticamente en un punto. Si cambia un área de la pantalla, se actualiza la caché de mapa de bits a partir de los datos vectoriales. De este modo se reduce al mínimo el número de veces que el navegador debe redibujar el fondo y se obtiene un rendimiento de procesamiento más suave y rápido.

Para activar la propiedad **Caché como mapa de bits** como una propiedad en un símbolo de clip de película, seleccione la instancia de clip de película y, a continuación, seleccione Caché como mapa de bits en el menú desplegable Procesar del Inspector de propiedades (**Ventana** > **Propiedades**).



Consideraciones al usar Caché como mapa de bits

Al utilizar la propiedad Caché como mapa de bits con contenido WebGL, considere lo siguiente:

- El tamaño máximo del símbolo de clip de película está limitado a 2048 x 2048. Tenga en cuenta que los límites reales de la instancia de clip de película que se puede guardar en caché son menores que 2048 x 2048, WebGL reserva algunos píxeles.
- Si hay más de una instancia del mismo clip de película, Animate genera una caché del tamaño de la primera instancia detectada. Sin embargo, la caché no se vuelve a generar y no se omite la propiedad Caché como mapa de bits, aunque la transformación del clip de película cambie en gran medida. Por ello, si el símbolo de clip de película aumenta mucho de tamaño durante la animación, puede ser que la animación se muestre pixelada.

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Uso de capas de máscara

- Las capas de máscara
- Utilización de capas de máscara

Las capas de máscara

Ir al principio

Para obtener el efecto de foco y de transiciones, utilice una capa de máscara para crear un agujero a través del cual se puedan ver las capas situadas por debajo. Un elemento de máscara puede ser una forma rellena, un bloque de texto, una instancia de un símbolo de gráfico o un clip de película. Agrupe varias capas bajo una misma capa de máscara para crear efectos sofisticados.

Para crear efectos dinámicos, anime una capa de máscara. Para una forma rellena utilizada como máscara, utilice interpolación de formas; para un objeto de tipo, una instancia de gráfico o un clip de película, utilice la interpolación de movimiento. Si utiliza una instancia de clip de película como máscara, anime la máscara a lo largo de un trazado de movimiento.

Para crear una capa de máscara, coloque un elemento de máscara en la capa que va a utilizar como máscara. En lugar de tener un trazo o un relleno, el elemento de máscara actúa como una ventana que muestra el área de las capas vinculadas debajo. El resto de la capa de máscara oculta todos los elementos excepto los que se muestran a través del elemento de máscara. Una capa de máscara sólo puede contener un elemento de máscara. En un botón no puede haber una capa de máscara, y las máscaras no se pueden aplicar a otras máscaras.

Para crear una capa de máscara a partir de un clip de película, utilice ActionScript. Una capa de máscara creada con ActionScript sólo puede aplicarse a otro clip de película. Consulte Utilización de clips de película como máscaras en *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Flash*.

Nota:

las herramientas 3D no se pueden utilizar en objetos de capas de máscara y los capas que contienen objetos 3D no se pueden usar como capas de máscara. Para obtener más información sobre las herramientas 3D, consulte Gráficos 3D.

En los siguientes tutoriales de vídeo se muestra cómo crear y animar capas de máscara. Algunos vídeos muestran la interfaz de Flash Professional CS3 o CS4, pero se pueden aplicar a Flash Professional CS5.

- Layers TV – Episode 21: Masks in Flash (9:25) (Layers TV – Episodio 21: Máscaras en Flash; en inglés)
- Creating and Animating Masks (CS3) (2:12) (Creación y animación de máscaras; en inglés)

Utilización de capas de máscara

Ir al principio

Las capas de máscara permiten mostrar partes de una imagen o gráfico de la capa situada debajo. Para crear una máscara, se especifica que una capa es una capa de máscara y se dibuja o coloca una forma rellena en la capa.

Se puede utilizar cualquier forma rellena, como grupos, texto y símbolos. La capa de máscara muestra el área de capas vinculadas situada debajo de la forma rellena.

Creación de capas de máscara

1. Seleccione o cree una capa que contenga los objetos que deben aparecer dentro de la máscara.
2. Seleccione Insertar > Línea de tiempo > Capa para crear una capa nueva encima. Una capa de máscara siempre cubre la capa situada inmediatamente debajo de la misma; cree la capa de máscara en el lugar correcto.
3. Coloque una forma rellena, un tipo o una instancia de un símbolo en la capa de máscara. Animate ignora los mapas de bits, degradados, transparencias, colores y estilos de línea de una capa de máscara. Todas las áreas rellenas de una máscara son transparentes y las áreas no rellenas son opacas.
4. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el nombre de la capa de máscara de la línea de tiempo y elija Máscara. Un icono de capa de máscara indica la capa de máscara. La capa situada inmediatamente debajo está vinculada a la capa de máscara y se muestra su contenido a través del área rellena en la máscara. El nombre de la capa de máscara aparece sangrado y su icono cambia a un icono de capa de máscara.
5. Para visualizar el efecto de máscara en Animate, bloquee la capa de máscara y la capa enmascarada.

Máscaras para otras capas tras crear una capa de máscara

- Realice uno de los siguientes pasos:
    - Arrastre una capa existente directamente debajo de la capa de máscara.
    - Cree una capa nueva en cualquier sitio por debajo de la capa de máscara.
    - Seleccione Modificar > Línea de tiempo > Propiedades de capa y seleccione Enmascarada.

Desvinculación de capas de una capa de máscara

- Seleccione la capa que va a desvincular y realice una de las acciones siguientes:
    - Arrastre la capa encima de la capa de máscara.
    - Seleccione Modificar > Línea de tiempo > Propiedades de capa y elija Normal.

Animación de una forma rellena, un objeto de tipo o una instancia de un símbolo de gráfico en una capa de máscara

1. Seleccione la capa de máscara en la línea de tiempo.
2. Para desbloquear la capa de máscara, haga clic en la columna Bloquear.
3. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Si el objeto de máscara es una forma rellena, aplique la interpolación de formas al objeto.
    - Si el objeto de máscara es un objeto de tipo o una instancia de un símbolo de gráfico, aplique interpolación de movimiento al objeto.
4. Una vez finalizada la operación de animación, haga clic en la columna Bloquear correspondiente a la capa de máscara, para volver a bloquear la capa.

Animación de un clip de película de una capa de máscara

1. Seleccione la capa de máscara en la línea de tiempo.
2. Para editar el clip de película del escenario en contexto y ver la línea de tiempo del clip de película, haga doble clic en él.
3. Aplique interpolación de movimiento al clip de película.
4. Cuando haya finalizado el procedimiento de animación, haga clic en el botón Retroceder para volver al modo de edición de documento.
5. Para volver a bloquear la capa, haga clic en la columna Bloquear de la capa de máscara.

Adobe también recomienda

- Interpolaciones de movimiento

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Multimedia y vídeo

Exportación de archivos SVG

- ¿Qué es SVG?
- Flujo de trabajo de exportación a SVG en Animate Professional CC
- Exportación de ilustraciones en formato SVG
- Intercambio de archivos SVG con Adobe Illustrator

¿Qué es SVG?

Ir al principio

SVG (gráficos vectoriales escalables) es un lenguaje de formato XML para describir imágenes bidimensionales. Los archivos SVG ofrecen gráficos HiDPI en un formato compacto, independientes de la resolución, para su uso en Internet y en dispositivos móviles y para su impresión. Puede diseñar SVG con CSS y su compatibilidad con scripts y animaciones hacen de SVG una parte integral de la plataforma web.

Algunos formatos de imagen comunes en Internet, como GIF, JPEG, y PNG son muy grandes y tienen una resolución muy baja. El formato SVG es más eficaz ya que describe imágenes en términos de formas vectoriales, texto y efectos de filtro. Los archivos SVG son compactos y ofrecen gráficos de alta calidad en Internet y en dispositivos portátiles con restricciones de recursos. Se puede aumentar la vista de una imagen SVG en la pantalla sin perder enfoque, detalle o claridad. Además, el formato SVG ofrece mejor compatibilidad con texto y colores, lo que garantiza que las imágenes se verán tal y como aparecen en el escenario. El formato SVG está totalmente basado en XML y ofrece muchas ventajas tanto para desarrolladores como para otros usuarios.

Flujo de trabajo de exportación a SVG en Animate Professional CC

Ir al principio

Animate CC permite exportar al formato SVG, versión 1.1. Puede crear ilustraciones enriquecidas con las herramientas de diseño potentes disponibles en Animate y, a continuación, exportarlas a SVG.

En Animate CC, puede exportar fotogramas y fotogramas clave seleccionados de una animación. Asimismo, como las imágenes exportadas son vectoriales, la resolución de imagen es superior incluso si se escala a diferentes tamaños.

La función de exportación a SVG sustituye a la exportación a FXG (eliminada de Animate CC **(junio de 2013)**). Observará que el rendimiento de la función de exportación a SVG y la calidad de la salida son muy superiores. Asimismo, en comparación con FXG, la pérdida de contenido en SVG es mínima.

Ilustración con efectos de filtro

Con SVG, los efectos de filtro no se mostrarán exactamente igual que en Animate, ya que no hay una asignación equivalente entre los filtros disponibles en Animate y SVG. Sin embargo, Animate Pro aprovecha las combinaciones de diferentes filtros simples de SVG para simular un efecto similar.

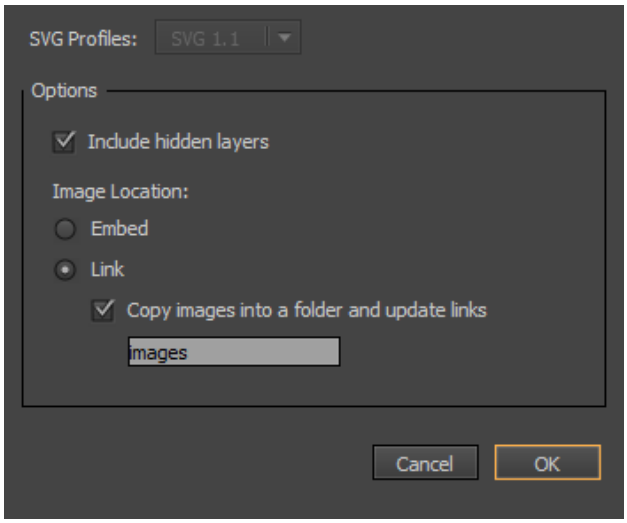
Control de varios símbolos

La exportación de SVG puede controlar varios símbolos sin problemas ni pérdida de contenido. El resultado es similar a la ilustración en el escenario en Animate.

Exportación de ilustraciones en formato SVG

Ir al principio

1. En Animate CC, es posible arrastrar o mover la cabeza lectora hasta el fotograma que desee.
2. Seleccione Archivo > Exportar > Exportar imagen. O bien seleccione Archivo > Configuración de publicación (opción Imagen SVG de la sección Otros formatos.)
3. Introduzca o acceda hasta la ubicación en la que quiera guardar el archivo SVG. Asegúrese de que selecciona SVG en Guardar como.
4. Haga clic en Aceptar.
5. En el diálogo Exportar SVG, elija Incorporar o Vincular al archivo SVG.
   - **Incluir capas ocultas**: exporta todas las capas ocultas del documento de Animate. Si se anula la selección de Exportar capas ocultas se evita que todas las capas (incluidas las anidadas dentro de clips de película) marcadas como ocultas se exporten en el archivo SVG resultante. De esta forma puede probar distintas versiones de documentos de Animate con capas invisibles.
   - **Incorporar**: incorpora un mapa de bits en el archivo SVG. Utilice esta opción si desea incorporar mapas de bits directamente en el archivo SVG.
   - **Vincular**: proporciona un vínculo a la ruta de los archivos de mapa de bits. Utilice esta opción si no desea incorporar, sino proporcionar un vínculo a los mapas de bits del archivo SVG. Si selecciona la opción **Copiar imágenes en la carpeta**, los mapas de bits se guardarán en la carpeta *Imágenes* creada en la ubicación donde se exporta el archivo SVG. Cuando no se selecciona la opción Copiar **imágenes en la carpeta**, se hace referencia a los mapas de bits en el archivo SVG desde su ubicación original. Si la ubicación del mapa de bits de origen no está disponible, se incorporarán en el archivo SVG.
   - **Copiar imágenes en la carpeta /Imágenes**: permite copiar el mapa de bits en la carpeta/Imágenes. Si todavía no existe la carpeta /Imágenes se crea en la ubicación de exportación del SVG.



6. Haga clic en Aceptar.

Nota:

El formato SVG no admite algunas funciones de Animate. Durante la exportación, el contenido creado mediante estas funciones se eliminará o se cambiará de forma predeterminada a una función admitida. Para obtener más información, consulte este artículo.

Si lo prefiere, puede utilizar el cuadro de diálogo Configuración de publicación para exportar archivos SVG desde Animate CC (**Archivo** > **Configuración de publicación**). Seleccione la opción **SVG** de la sección Otros formatos para exportar archivos SVG.

Nota:

Se recomienda visualizar los archivos SVG únicamente en navegadores modernos con las últimas actualizaciones. Esto se debe a que algunos filtros gráficos y efectos de color no se procesarán correctamente en versiones anteriores de navegadores como Internet Explorer 9.

Intercambio de archivos SVG con Adobe Illustrator

Ir al principio

Animate CC permite el intercambio de contenido con Adobe Illustrator. Este flujo de trabajo sustituye a la función de exportación de FXG que se eliminó en Animate CC (13.0). Puede exportar archivos SVG desde Animate e importarlos en Adobe Illustrator. Para obtener más información sobre el uso de archivos SVG en Adobe Illustrator, consulte este tema de la ayuda.

Utilice este flujo de trabajo si desea realizar ediciones granulares en las ilustraciones y añadir detalles enriquecidos. También puede utilizar Illustrator para añadir efectos, como sombras, a la ilustración.

Para editar archivos SVG en Adobe Illustrator y usar el contenido editado en Animate, haga lo siguiente:

1. En Animate CC, exporte a SVG.
2. Abra el archivo SVG en Adobe Illustrator para editar la ilustración.
3. Guarde el archivo SVG como un archivo .ai e impórtelo en Animate. Para obtener más información sobre el uso de archivos de Illustrator en Animate, consulte este artículo.

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Utilización de sonidos en Animate CC

- Acerca de los sonidos en Animate CC
- Importación de sonidos
- Formatos de archivo de sonido admitidos
- Adición de un sonido directamente desde el equipo a la línea de tiempo
- Adición de un sonido de la biblioteca a la línea de tiempo
- Eliminación de un sonido de la línea de tiempo
- Cómo añadir un sonido a un botón
  Sincronización de un sonido con animación
  Edición de sonidos en Animate
  División de un sonido en la línea de tiempo
  Audio en bucle en la línea de tiempo
  Edición de sonidos en Soundbooth
  Uso de sonidos en Flash Lite
-

Acerca de los sonidos en Animate CC

Ir al principio

Adobe Animate ofrece diversas alternativas para utilizar sonidos. Puede crear sonidos que se reproduzcan de manera constante, independientes de la línea de tiempo, o utilizar la línea de tiempo para sincronizar una animación con una pista de sonido. Puede añadir sonidos a botones para hacerlos más interactivos y hacer que aparezcan y desaparezcan de forma paulatina para refinar más la pista de sonido.

Hay dos tipos de sonidos en Animate: sonidos de evento y sonidos de flujo. Un sonido de evento debe descargarse por completo antes de empezar a reproducirse y continúa haciéndolo hasta que se detiene completamente. Los flujos de sonido empiezan a reproducirse en cuanto se ha descargado información suficiente para los primeros fotogramas y se sincronizan con la línea de tiempo para reproducirse en sitios web.

Si crea contenido de Animate para dispositivos móviles, Animate permite incluir también sonidos del dispositivo en el archivo SWF publicado. Estos sonidos están codificados en el formato de audio nativo de cada dispositivo, como MIDI, MFi o SMAF.

Puede utilizar bibliotecas compartidas para vincular un sonido a varios documentos. También puede utilizar el evento onSoundComplete de ActionScript® 2.0 o el evento soundComplete de ActionScript® 3.0 para activar un evento al concluir un sonido.

Puede cargar sonidos y controlar la reproducción mediante comportamientos predefinidos o con componentes de medios; estos últimos también proporcionan controles para detener la reproducción, ponerla en pausa, rebobinarla, etc. También puede utilizar ActionScript 2.0 o 3.0 para cargar sonidos dinámicamente.

Para obtener más información, consulte attachSound (método Sound.attachSound) y loadSound (método Sound.loadSound) en *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0* o la clase Sound en *Referencia del lenguaje de componentes ActionScript 3.0*.

Nota:

(Solo Animate Professional CC) ActionScript 2.0 y ActionScript 1.0 no se admiten en Animate CC.

Nota:

(Solo Animate CC) Para trabajar con sonido en Animate CC, no es necesario preinstalar QuickTime ni iTunes.

Los siguientes vídeos y tutoriales muestran instrucciones detalladas sobre el uso del sonido en Animate.

- Vídeo: Working with sound (2:57)
- Vídeo: Working with Soundbooth and Animate (4:02) (Trabajar con Soundbooth y Animate, en inglés)
- Vídeo: Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound (23:09)
- Artículo: Synchronizing text with audio
- Serie de vídeos: Working with audio
- Vídeo: Audio in Animate: Part 1 (Sound on the Timeline) LayersMagazine.com
- Vídeo: Audio in Animate: Part 2 (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com

Importación de sonidos

Ir al principio

Para colocar archivos de sonido en Animate, impórtelos a la biblioteca o directamente al escenario.

La opción del menú Archivo > Importar > Importar a biblioteca coloca el audio solo en la biblioteca, no en la línea de tiempo.

Al importar un archivo de audio mediante Archivo > Importar > Importar a escenario, o al arrastrar el archivo de audio y colocarlo directamente en la línea de tiempo, el audio se colocará en el fotograma activo de la capa activa. Si arrastra y coloca varios archivos de audio, solo se importará un archivo de audio porque un fotograma solo puede contener un audio.

Para importar audio, utilice uno de los métodos siguientes:

- Para importar un archivo de audio a la biblioteca, seleccione Archivo > Importar > Importar a biblioteca y seleccione el archivo de audio que desee importar.
- Para importar un archivo de audio al escenario, seleccione Archivo > Importar > Importar a escenario y seleccione el archivo de audio que desee importar.
- Arrastre el archivo de audio y colóquelo directamente en el escenario.

Nota:

también puede arrastrar un sonido desde una biblioteca común a la biblioteca del documento actual.

Animate almacena los sonidos en la biblioteca junto con los mapas de bits y los símbolos. Sólo es necesaria una copia del archivo de sonido para utilizar ese sonido de varias formas en el documento.

Si desea compartir sonidos entre los documentos de Animate, puede incluir los sonidos en las bibliotecas compartidas.

Animate incluye una biblioteca de sonidos que contiene una gran variedad de útiles sonidos que se pueden emplear para aplicar efectos. Para abrir la biblioteca de sonidos, elija Ventana > Bibliotecas comunes > Sonidos. Para importar un sonido de la biblioteca de sonidos al archivo de Animate, arrastre el sonido desde la biblioteca de sonidos al panel Biblioteca del archivo de Animate. También puede arrastrar los sonidos de la biblioteca de sonidos a otras bibliotecas compartidas.

Los sonidos pueden necesitar una cantidad considerable de espacio en disco y de memoria RAM. No obstante, los

datos de sonido mp3 están comprimidos y ocupan menos espacio que los datos de sonido WAV o AIFF. En general, cuando se usan archivos WAV o AIFF, es preferible utilizar sonidos mono de 16-22 kHz (los estéreo utilizan el doble de información), pero Animate puede importar sonidos de 8 o de 16 bits a velocidades de 11, 22 o 44 kHz. Los sonidos grabados en formatos con velocidades que no sean múltiplos de 11 kHz (como 8, 32 o 96 kHz) se vuelven a muestrear cuando se importan a Animate. Animate permite convertir los sonidos a velocidades más bajas al exportarlos.

Si desea añadir efectos a los sonidos de Animate, es preferible importar sonidos de 16 bits. Si la memoria RAM del sistema es limitada, trabaje con clips de sonido cortos o con sonidos de 8 bits en lugar de 16 bits.

Nota: (Solo Animate CC) Para importar o reproducir sonidos en Animate, no es necesario preinstalar QuickTime ni iTunes.

Formatos de archivo de sonido admitidos

Ir al principio

Puede importar a Animate los siguientes formatos de archivo de sonido:

- Adobe Sound (.asnd). Se trata del formato de sonido nativo de Adobe® Soundbooth™.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

  Puede importar los siguientes formatos de archivo de sonido adicionales:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Nota:

- ASND es un formato de archivo de audio que no se puede destruir nativo a Adobe Soundbooth. Los archivos ASND pueden contener datos de audio con efectos que se pueden modificar más adelante, sesiones de varias pistas Soundbooth y capturas de pantalla que permiten volver a un estado anterior del archivo ASND.
- Los tipos de documento WebGL y HTML5 Canvas solo admiten formatos MP3 y WAV.

Adición de un sonido directamente desde el equipo a la línea de tiempo

Ir al principio

Puede importar audio directamente desde el equipo a la línea de tiempo con cualquiera de los siguientes métodos:

- Seleccione Archivo > Importar > Importar a escenario y seleccione el archivo de audio que desee importar.
- Arrastre el archivo de audio y colóquelo en el escenario o la línea de tiempo.

Tenga en cuenta que solo puede añadir un archivo de audio a la vez. Aunque se arrastren y coloquen varios

archivos de audio a la vez, solo se importará un archivo de audio en la línea de tiempo.

Adición de un sonido de la biblioteca a la línea de tiempo

Ir al principio

Puede añadir un sonido a un documento desde la biblioteca o cargar un sonido en un archivo SWF en tiempo de ejecución mediante el método loadSound o el objeto Sound. Para obtener más información, consulte loadSound (método Sound.loadSound) en la *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0* o la clase Sound en la *Referencia de ActionScript 3.0*.

1. Importe el sonido a la biblioteca, si no lo ha hecho ya.
2. Seleccione Insertar > Línea de tiempo > Capa.
3. Con la nueva capa de sonido seleccionada, arrastre el sonido desde el panel Biblioteca hasta el escenario. El sonido se añade a la capa activa.

   Puede colocar múltiples sonidos en una capa o en capas que contengan otros objetos. No obstante, se recomienda que cada sonido se coloque en una capa separada. Cada capa actúa como un canal de sonido separado. Los sonidos de todas las capas se combinan cuando se reproduce el archivo SWF.

4. En la línea de tiempo, seleccione el primer fotograma que contiene el archivo de sonido.
5. Seleccione Ventana > Propiedades y haga clic en la flecha que aparece en la parte inferior derecha para ampliar el inspector de propiedades.
6. En el inspector de propiedades, elija el archivo de sonido en el menú emergente Sonido.
7. Elija una opción de efecto en el menú emergente Efectos:

   Ninguno

   No aplica ningún efecto al archivo de sonido. Seleccione esta opción para eliminar efectos aplicados con anterioridad.

   Canal izquierdo/Canal derecho

   Sólo reproducen el sonido en el canal izquierdo o derecho.

   Desvanecimiento de izquierda a derecha/Desvanecimiento de derecha a izquierda

   Cambia el sonido de un canal al otro.

   Difuminado

   Incrementa gradualmente el volumen de un sonido.

   Desaparecer

   Reduce gradualmente el volumen de un sonido.

   Personalizada

   Permite crear sus propios puntos de entrada y salida y de sonido mediante Editar envoltura.

   Nota:

Los efectos no se admiten en documentos de WebGL y HTML5 Canvas.

8. Seleccione una opción de sincronización en el menú emergente Sinc.:

Evento

Sincroniza el sonido con un evento. Se reproduce un sonido de evento cuando aparece el fotograma clave inicial y se reproduce por completo, independientemente de la cabeza lectora en la línea de tiempo, incluso si la reproducción del archivo SWF se detiene. Al reproducir el archivo SWF publicado, los sonidos de evento se mezclan.

Si se está reproduciendo un sonido de evento y se vuelve a crear una instancia del sonido (por ejemplo, el usuario vuelve a hacer clic en un botón o la cabeza lectora pasa por el fotograma clave inicial del sonido), la primera instancia del sonido continúa reproduciéndose y otra instancia del mismo sonido comienza a reproducirse al mismo tiempo. Recuerde esto cuando utilice sonidos más largos, ya que podrían solaparse al final y provocar efectos de audio no deseados.

Iniciar

Es equivalente a Evento, pero si el sonido ya se está reproduciendo, no se reproduce una nueva instancia del mismo.

Detener

Detiene el sonido especificado.

Flujo

Sincroniza el sonido para reproducirlo en un sitio web. Animate hace que la animación vaya a la misma velocidad que los flujos de sonido. Si Animate no puede dibujar los fotogramas de animación a una velocidad suficiente, se los salta. Al contrario que los sonidos de evento, los flujos de sonido se detienen cuando el archivo SWF se detiene. Nunca pueden sonar durante un periodo más largo que la longitud de los fotogramas que ocupa. Al publicar el archivo SWF, los flujos de sonido se mezclan.

Un ejemplo de flujo de sonido es la voz de un personaje en una animación que se reproduce en fotogramas múltiples.

Nota: si utiliza un sonido mp3 como flujo, deberá volver a comprimirlo para exportarlo. Puede exportar el sonido como archivo mp3 con la misma configuración de compresión que tenía cuando se importó.

Estas opciones se explican y se demuestran en este tutorial en vídeo creado por Andy Anderson en InfiniteSkills.com.

Animate recuerda las opciones de sincronización de audio en el inspector de propiedades. Si selecciona un sonido en la sección “Sonido” del inspector de propiedades, al intentar establecer otro sonido en un nuevo fotograma clave en el inspector de propiedades, Animate recuerda las opciones de sincronización “Flujo” o “Evento” del sonido anterior.

Nota:

El ajuste de transmisión no se admite en documentos de WebGL y HTML5 Canvas.

9. Introduzca un valor en Repetir para especificar el número de veces que el sonido debe reproducirse o seleccione Reproducir indefinidamente para que se repita continuamente.

Para una reproducción continua, introduzca un número suficientemente alto para reproducir el sonido con una duración larga. Por ejemplo, para que un sonido de 15 segundos dure 15 minutos, introduzca 60. no se recomienda crear reproducciones indefinidas con flujos de sonido. Si un flujo de sonido se establece para

reproducirse indefinidamente, los fotogramas se añadirán al archivo y el tamaño del archivo aumentará tantas veces como se reproduzca el sonido.

10. Para probar el sonido, arrastre la cabeza lectora sobre los fotogramas que contienen el sonido o utilice los comandos del Controlador o del menú Control.

Eliminación de un sonido de la línea de tiempo

Ir al principio

1. En la capa de la línea de tiempo que contiene el sonido, seleccione un fotograma que también contenga el sonido.
2. En el inspector de propiedades, vaya a la sección Sonido y seleccione Ninguno en el menú Nombre.

   Animate elimina el sonido de la capa de la línea de tiempo.

Cómo añadir un sonido a un botón

Ir al principio

Puede asociar sonidos con los diferentes estados de un símbolo de botón. Los sonidos se almacenan con el símbolo, por lo que funcionan en todas las instancias del mismo.

1. Seleccione el botón del panel Biblioteca.
2. Seleccione Editar en el menú Panel situado en la esquina superior derecha del panel.
3. En la línea de tiempo del botón, añada una capa de sonido (Insertar > Línea de tiempo > Capa).
4. En la capa de sonido, cree un fotograma clave normal o vacío para que se corresponda con el estado del botón al que desea añadir un sonido (Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave o Insertar > Línea de tiempo > Fotograma clave vacío).

   Por ejemplo, para añadir un sonido cuando el botón está presionado, cree un fotograma clave en el fotograma con la etiqueta Presionado.

5. Haga clic en el fotograma clave que ha creado.
6. Seleccione Ventana > Propiedades.
7. En el inspector de propiedades, elija un archivo de sonido en el menú emergente Sonido.
8. Seleccione Evento en el menú emergente Sinc.

   Para asociar un sonido diferente a cada fotograma clave del botón, cree un fotograma clave vacío y añada otro archivo de sonido para cada fotograma clave. También puede usar el mismo archivo de sonido y aplicar un efecto de sonido distinto para cada fotograma clave del botón.

Sincronización de un sonido con animación

Ir al principio

Para sincronizar un sonido con animación, inicie y detenga en sonido en los fotogramas clave.

1. Añada un sonido a la línea de tiempo en su propia capa (consulta más arriba para obtener instrucciones).
2. Para sincronizar este sonido con un evento de la escena, cree un fotograma clave inicial para el sonido que corresponda al fotograma clave del evento en la escena en la que quiere activar el sonido. Puede seleccionar cualquiera de las opciones de sincronización descritas arriba (consulte la sección Cómo añadir un sonido a la línea de tiempo).
3. Cree un fotograma clave en la línea de tiempo de la capa de sonido, en el fotograma donde desee que termine el sonido. En la línea de tiempo aparece una representación del archivo de sonido.
4. Seleccione Ventana > Propiedades y haga clic en la flecha que aparece en la parte inferior derecha para ampliar el inspector de propiedades.
5. En el inspector de propiedades, elija el mismo sonido en el menú emergente Sonido.
6. Sin abandonar el inspector de propiedades, seleccione Detener en el menú emergente Sincronización.

Cuando se reproduce el archivo SWF, el sonido se detiene al llegar al fotograma clave final.

7. Para reproducir el sonido, arrastre la cabeza lectora en la línea de tiempo.

Edición de sonidos en Animate

Ir al principio

En Animate, se puede definir el punto inicial de un sonido o controlar el volumen del sonido mientras se reproduce. También puede modificar los puntos inicial y final de los sonidos. Esto es útil para reducir el tamaño de los archivos de sonido mediante la eliminación de las secciones no utilizadas.

1. Añada un sonido a un fotograma o seleccione un fotograma que ya contenga un sonido.
2. Seleccione Ventana > Propiedades.
3. Haga clic en el botón Editar situado en la parte derecha del inspector de propiedades.
4. Siga uno de estos procedimientos:
    - Para cambiar los puntos inicial o final del sonido, arrastre los controles de comienzo y final de Editar envolvente.
    - Para cambiar la envoltura de sonido, arrastre los selectores de envoltura para modificar los niveles en los distintos puntos del sonido. Las líneas de envoltura muestran el volumen del sonido al reproducirse. Para crear selectores de envoltura adicionales (hasta 8 en total), haga clic en las líneas de envoltura. Para eliminarlos, arrástrelos fuera de la ventana.
    - Para ver una parte mayor o menor del sonido en la ventana, haga clic en los botones Acercar o Alejar.
    - Para cambiar la unidad de tiempo de segundos a fotogramas, haga clic en los botones Segundos y Fotogramas.
5. Para escuchar sonidos editados, haga clic en el botón Reproducir.

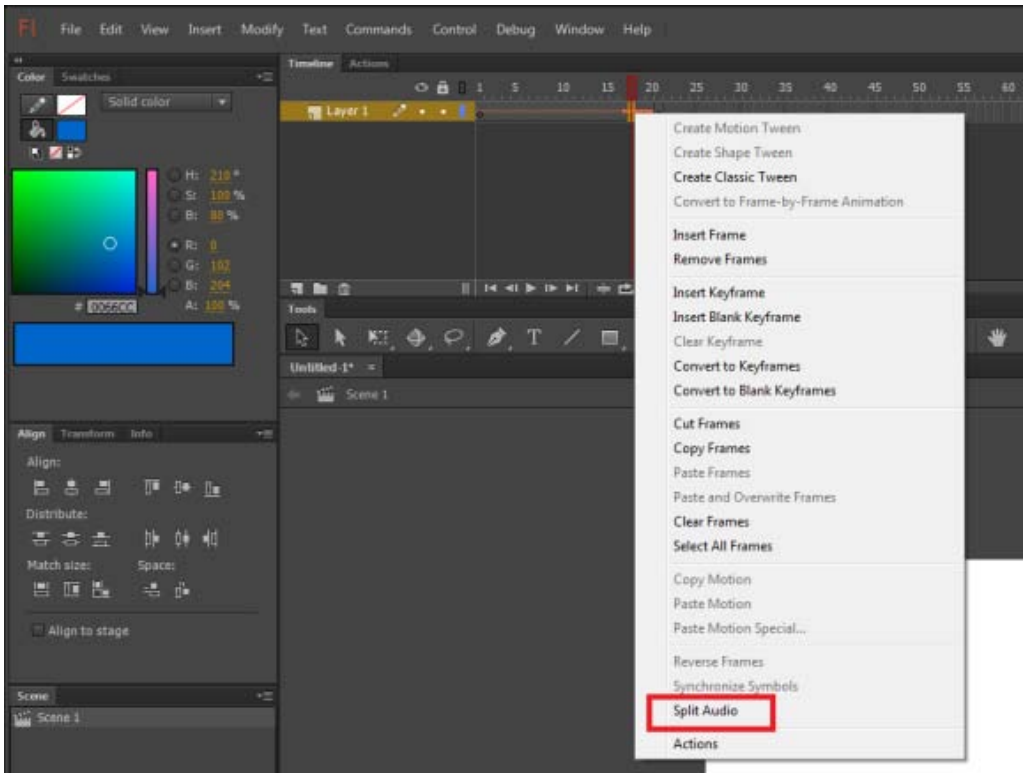
División de un sonido en la línea de tiempo

Ir al principio

Puede dividir el flujo de audio incrustado en la línea de tiempo con el menú contextual Dividir audio. Dividir audio permite pausar el audio cuando es necesario y reanudar la reproducción de audio desde el punto en el que se ha detenido en un fotograma posterior de la línea de tiempo.

Para dividir un clip de audio en la línea de tiempo:

1. Seleccione Archivo > Importar > Importar a biblioteca.
2. Seleccione el clip de audio e impórtelo a la biblioteca.
3. Cree una nueva capa en la línea de tiempo y añada el clip a la capa.
4. En Propiedades > Sonido, seleccione el tipo de sincronización como Transmisión.
5. Haga clic con el botón derecho en el fotograma en el que desee dividir el audio y haga clic en Dividir audio.

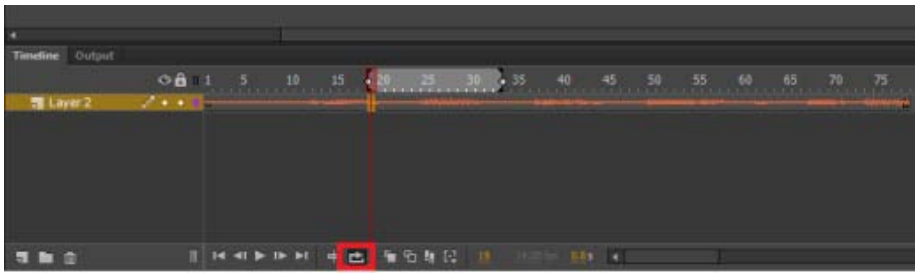


Audio en bucle en la línea de tiempo

Ir al principio

La reproducción de audio en bucle significa que una pequeña sección de sonido se repite de manera continua a lo largo de un número determinado de fotogramas en la línea de tiempo. Con la opción “bucle” activada en la línea de tiempo, se pueden reproducir en bucle flujos de audio dentro de un intervalo de fotogramas junto con otras animaciones.

Para crear un bucle, active la opción de bucle en la línea de tiempo de la siguiente forma:



El botón Bucle de audio de la línea de tiempo

Edición de sonidos en Soundbooth

Ir al principio

Si tiene instalado Adobe Soundbooth, puede utilizar Soundbooth para editar sonidos que haya importado al archivo de Animate. Una vez se han introducido los cambios en Soundbooth, cuando se guarda el archivo y se sobrescribe el original, los cambios se reflejan automáticamente en el archivo de Animate.

Si cambia el nombre de archivo o el formato del sonido después de editarlo, tiene que volver a importarlo a

Animate.

Para ver un tutorial en vídeo sobre el uso de Animate junto con Soundbooth, consulte Working with Soundbooth and Flash en www.adobe.com/go/lrvid4100_xp.

Nota:

Soundbooth sólo está disponible en equipos de Windows y equipos Macintosh basados en Intel®.®

Para editar un sonido importado en Soundbooth:

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o con la tecla Ctrl presionada (Macintosh) y el sonido del panel Biblioteca.
2. Elija Edición en Soundbooth en el menú contextual. Se abre el archivo en Soundbooth.
3. Edite el archivo en Soundbooth.
4. Guarde el archivo cuando haya terminado. Para guardar los cambios en un formato que no se pueda destruir, elija el formato ASND.

   Si guarda el archivo en un formato distinto al original, tendrá que volver a importar el archivo de sonido en Animate.

5. Vuelva a Animate para ver la versión editada del archivo de sonido del panel Biblioteca.

Nota:

no se pueden editar sonidos de la biblioteca de sonidos (Ventana > Bibliotecas comunes > Sonidos) con el comando Edición en Soundbooth. Para editar estos sonidos en Soundbooth, abra la aplicación y seleccione el sonido en el panel Resource Central. Edite el sonido y, a continuación, impórtelo en Animate.

Uso de sonidos en Flash Lite

Ir al principio

Adobe® Flash® Lite admite dos tipos de sonido: sonidos Animate estándar, como los utilizados en aplicaciones de Animate de escritorio y sonidos de dispositivo. Flash Lite 1.0 admite únicamente sonidos de dispositivo, mientras que Flash Lite 1.1 y 2.x admiten tanto sonidos estándar como de dispositivo.

Los sonidos de dispositivo se almacenan en los archivos SWF publicados en su formato de audio nativo (como MIDI o MFi); durante la reproducción Flash Lite transmite los datos del sonido al dispositivo, que lo descodifica y reproduce. Como una mayoría de los formatos de audio de dispositivo no pueden importarse en Animate, debe importar un sonido *proxy* en un formato compatible (como mp3 o AIFF) que se sustituye por el sonido de dispositivo externo que especifique.

Los sonidos de dispositivo sólo pueden utilizarse como sonidos de evento y no pueden sincronizarse con la línea de tiempo, como ocurre con los sonidos estándar.

Flash Lite 1.0 y Flash Lite 1.1 no admiten las siguientes funciones disponibles en la versión de escritorio de Flash® Player:

- El objeto Sound de ActionScript.
- Carga de archivos mp3 externos
- La opción de compresión de voz

Para obtener más información, consulte “Trabajo con sonido, vídeo e imágenes” en *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 2.x* o “Trabajo con sonido” en *Desarrollo de aplicaciones de Flash Lite 1.x*.

Véase también

- Uso compartido de activos de la biblioteca
- Sonido y ActionScript
- Trabajo con bibliotecas comunes
- Exportación de sonidos

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Creación de archivos de vídeo para su uso en Animate

- Control de reproducción de vídeo
- Asistente de importación de vídeo
- Formatos de vídeo y Animate
- Tutoriales y ejemplos

Adobe Animate puede incorporar material de archivo de vídeo digital en presentaciones por Internet. Los formatos de vídeo FLV y F4V (H.264) ofrecen ventajas tecnológicas y creativas que permiten fusionar vídeo con datos, gráficos, sonido y control interactivo. El vídeo FLV o F4V permite colocar fácilmente vídeo en una página web en un formato que pueden ver prácticamente todos los usuarios.

La forma en que decida implementar el vídeo determina la forma en que deberá crear e integrar el contenido de vídeo con Animate. Puede incorporar vídeo a Animate de las formas siguientes:

Flujo de vídeo con Adobe Flash Media Server

Puede alojar contenido de vídeo en Adobe® Flash® Media Server, una solución de servidor optimizada para transmitir contenido multimedia en tiempo real. Flash Media Server utiliza el protocolo RMTP (Real-Time Messaging Protocol), un protocolo diseñado para aplicaciones de servidor de tiempo real como son el flujo de contenido de vídeo y de audio. Puede gestionar su propio Flash Media Server o utilizar un servicio Flash® Video® Streaming Service (FVSS). Adobe se ha asociado con varios proveedores de redes de entrega de contenido (CDN) para ofrecer servicios de entrega de archivos FLV o F4V bajo demanda en redes de alto rendimiento muy fiables. Incorporado directamente en Flash Media Server e integrado directamente la infraestructura de entrega, seguimiento y generación de informes de la red CDN, FVSS constituye el medio de entrega más eficaz de entrega de archivos FLV o F4V a un público lo más amplio posible sin las complicaciones que implica configurar y mantener su propio hardware de servidor y su propia red.

Para controlar la reproducción de vídeo y proporcionar controles intuitivos para que los usuarios interactúen con el flujo de vídeo, utilice el componente FLVPlayback, Adobe® ActionScript® u Open Source Media Framework (OSMF). Para obtener más información sobre el uso de OSMF, consulte la documentación de OSMF.

Descarga progresiva de vídeo de un servidor web

Si no tiene acceso a Flash Media Server o a FVSS, o si el vídeo necesita un sitio web limitado con cantidades fijas de contenido de vídeo, considere la *descarga progresiva*. La descarga progresiva de clips de vídeo de un servidor web no ofrece el rendimiento en tiempo real que Flash Media Server pero, a cambio, le permite utilizar clips de vídeo relativamente largos reduciendo al mínimo el tamaño los archivos SWF publicados.

Utilice el componente FLVPlayback o ActionScript para controlar la reproducción de vídeo y facilitar a los usuarios controles intuitivos que les permitan interactuar con el vídeo.

Incorporación de vídeo en el documento de Animate

Puede incorporar un archivo de vídeo pequeño y de corta duración directamente en el documento de Animate y publicarlo como parte del archivo SWF. Incorporar contenido de vídeo directamente en el archivo SWF de Animate, aumenta considerablemente el tamaño del archivo publicado, se recomienda utilizarlo solo para archivos pequeños de vídeo (normalmente con una duración inferior a los 10 segundos). Asimismo, el audio para la sincronización de

vídeo (también conocido como sincr. de audio/vídeo) se puede sincronizar de forma incorrecta al utilizar clips de vídeo de mayor duración en el documento de Animate. Otra desventaja de incorporar vídeo en el archivo SWF es que no es posible actualizar el vídeo sin volver a publicar el archivo SWF.

Nota:

Cuando se intenta publicar el archivo FLA con contenido de vídeo H.264 en una capa que no sea ni una capa de guía ni una capa oculta, aparece un mensaje de advertencia que indica que la plataforma en la que está publicando no admite los vídeos H.264 incorporados.

Control de reproducción de vídeo

Ir al principio

Puede controlar la reproducción de vídeo en Animate con el componente FLVPlayback escribiendo custom ActionScript para reproducir un flujo de vídeo externo, o bien escribiendo custom ActionScript para controlar la reproducción de vídeo en la línea de tiempo para vídeo integrado.

Componente FLVPlayback

Permite añadir de forma rápida a su documento de Animate un control de reproducción FLV completo, y admite descarga progresiva y archivos FLV o F4V de flujo. FLVPlayback permite crear con facilidad controles de vídeo intuitivos para usuarios que controlan reproducción de vídeo y aplican aspectos previos, o bien aplican sus propios aspectos a la interfaz de vídeo. Para obtener más información, consulte el componente FLVPlayback .

Open Source Media Framework (OSMF)

OSMF permite a los desarrolladores seleccionar y combinar fácilmente componentes acoplables para crear experiencias de reproducción completas y de alta calidad. Para obtener más información, visite el sitio web de OSMF y la documentación de OSMF. El artículo de Adobe DevNet RealEyes OSMF Player Sample - Part 1: Setup and Deployment (en inglés) proporciona ejemplos detallados para trabajar con OSMF.

Controlar vídeo externo con ActionScript

Reproduzca archivos FLV o F4V externos en un documento de Animate en tiempo de ejecución utilizando los objetos NetConnection y NetStream de ActionScript. Para obtener más información, consulte Control de reproducción de vídeo externo con ActionScript.

Puede utilizar comportamientos de vídeo (scripts predefinidos de ActionScript).

Controlar vídeo incorporado en la línea de tiempo

Para controlar la reproducción de archivos de vídeo incorporados, debe escribir ActionScript para controlar la línea de tiempo que contiene el vídeo. Para obtener más información, consulte Controlar la reproducción de vídeo con la línea de tiempo.

Asistente de importación de vídeo

Ir al principio

El asistente de importación de vídeo simplifica el proceso de importación de vídeo en un documento de Animate y le guía por los pasos necesarios: seleccionar un archivo de vídeo existente e importar el archivo para su uso en

uno de los tres contextos distintos de reproducción de vídeo. El asistente de importación de vídeo proporciona un nivel básico de configuración del método de importación y reproducción seleccionado, pero puede modificar los ajustes más adelante si lo desea.

El cuadro de diálogo de importación de vídeo contiene estas opciones de importación:

Cargar vídeo externo con componente de reproducción

Importa el vídeo y crea una instancia del componente FLVPlayback para controlar la reproducción del vídeo. Cuando esté listo para publicar el documento de Animate como SWF y cargarlo en el servidor web, también debe cargar el archivo de vídeo a un servidor web o a Flash Media Server y configurar el componente FLVPlayback con la ubicación del archivo de vídeo cargado.

Incorporar FLV en SWF y reproducir en la línea de tiempo

Incorpora el archivo FLV en el documento de Animate. Cuando se importa vídeo por este procedimiento, se sitúa en la línea de tiempo, en la que pueden verse todos los fotogramas de vídeo representados en los fotogramas de la propia línea de tiempo. Un archivo de vídeo FLV incorporado forma parte del documento de Animate.

nota: Incorporar contenido de vídeo directamente en el archivo SWF de Animate aumenta considerablemente el tamaño del archivo publicado; se recomienda utilizarlo solo para archivos pequeños de vídeo. Asimismo, el audio para la sincronización de vídeo (también conocido como sincr. de audio/vídeo) se puede sincronizar de forma incorrecta al utilizar clips de vídeo de mayor duración en el documento de Animate.

Incorporación de vídeo H.264 en la línea de tiempo

Incorpora los vídeos H.264 en el documento de Animate. Cuando se importa un vídeo con esta opción, se puede colocar en el escenario para utilizarlo como guía para la animación durante el diseño. Los fotogramas de vídeo se procesarán en el escenario a medida que se desplaza por la línea de tiempo o la reproduce. El audio para los fotogramas relevantes también se reproducirá.

Nota:

- *Cuando se intenta publicar el archivo FLA con contenido de vídeo H.264 en una capa que no sea ni una capa de guía ni una capa oculta, aparece un mensaje de advertencia que indica que la plataforma en la que está publicando no admite los vídeos H.264 incorporados.*

Formatos de vídeo y Animate

Ir al principio

Para importar vídeo en Animate, debe codificarlo en formato FLV o H.264. El asistente de importación de vídeo (Archivo > Importar > Importar vídeo) verifica los archivos seleccionados para la importación y muestra una advertencia si el vídeo no se encuentra en un formato reproducible por Animate. Si el vídeo no está en formato FLV ni F4V, puede utilizar Adobe® Media® Encoder para codificar el vídeo con el formato adecuado.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder es una aplicación independiente de codificación empleada en programas como Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® y Animate para generar determinados formatos de medios. Dependiendo del programa, Adobe Media Encoder proporciona un cuadro de diálogo Ajustes de exportación que incluye los numerosos ajustes asociados a determinados formatos de exportación, como, Adobe Flash Video y H.264. Para

cada formato, el cuadro de diálogo Ajustes de exportación incluye varios ajustes preestablecidos adaptados a los medios de suministro concretos. También puede guardar ajustes preestablecidos personalizados para compartirlos con otros o recargarlos cuando sea necesario.

Para obtener información sobre la codificación de vídeo en formato H.264 o F4V utilizando Adobe Media Encoder, consulte El uso de Adobe Media Encoder.

Códecs de vídeo H.264, On2 VP6 y Sorenson Spark

Al codificar vídeo con Adobe Media Encoder, puede elegir de entre distintos códecs de vídeo con los que codificar contenido de vídeo para utilizarlo con Animate:

H.264

La compatibilidad con el códec de vídeo H.264 se incorporó a Flash Player en la versión 9.0.r115. El formato de vídeo F4V que utiliza este códec proporciona una mejor proporción calidad-velocidad de bits que los anteriores códecs de vídeo de Flash; sin embargo, necesita más recursos de equipo que los códec de vídeo Sorenson Spark y On2 VP6 incorporados en Flash Player 7 y 8.

nota: Si necesita utilizar vídeo con compatibilidad con el canal alfa para la composición, se debe usar el códec de vídeo On2 VP6; F4V no admite canales de vídeo alfa.

On2 VP6

El códec On2 VP6 es el códec de vídeo predeterminado que se utilizar al crear archivos FLV para su uso con Flash Player 8 y posterior. Este códec proporciona:

- Mayor calidad de vídeo en comparación con el códec Sorenson Spark para una misma velocidad de datos
- Admite el uso de un canal alfa de 8 bits para componer vídeo

  Para ofrecer mayor calidad de vídeo a una determinada velocidad de datos, el códec On2 VP6 es notablemente más lento y requiere mayor potencia de proceso en el equipo cliente a la hora de la descodificación y reproducción. Por este motivo, debe tener en cuenta cuál será el equipo de menor potencia que utilizarán habitualmente los usuarios al acceder al contenido del vídeo FLV.

Sorenson Spark

Introducido en Flash Player 6, el códec de vídeo Sorenson Spark se debería utilizar si tiene previsto publicar documentos Animate que requieran compatibilidad inversa con Flash Player 6 y 7. Si prevé una gran base de usuarios que utilice equipos más antiguos, debería considerar los archivos FLV codificados con el códec Sorenson Spark, ya que requiere muchos menos recursos informáticos para reproducir los códecs On2 VP6 o H.264.

Si el contenido de Animate carga dinámicamente vídeo de Flash Professional (mediante descarga progresiva o Flash Media Server), puede utilizar vídeo On2 VP6 sin necesidad de volver a publicar un archivo SWF creado en un principio para utilizarlo con Flash Player 6 o 7, siempre que los usuarios utilicen Flash Player 8 o una versión posterior para ver el contenido. Implementado mediante flujo o descarga el vídeo On2 VP6 en las versiones 6 y 7 de Animate SWF y reproduciendo el contenido con Flash Player 8 o versión posterior, evitará la necesidad de recrear los archivos SWF para utilizarlos con Flash Player 8 o versiones posteriores.

Nota:

sólo Flash Player 8 y 9 permiten publicar y reproducir vídeo On2 VP6.

Códec	Versión SWF (versión de publicación)	Versión de Flash Player (necesaria para reproducción)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 o posterior	9.2 o posterior

Sugerencias para la creación de vídeo FLV y F4V de Adobe

Siga estas sugerencias para lograr vídeo FLV o F4V con la mayor calidad posible:

Trabaje con el vídeo en el formato nativo del proyecto hasta el resultado final.

Si convierte un formato de vídeo digital comprimido previamente a otro formato como FLV o F4V, el codificador anterior puede introducir ruido de vídeo. El primer compresor ya ha aplicado su algoritmo de codificación al vídeo, reduciendo su calidad, su tamaño de fotograma y su velocidad. Dicha compresión también puede haber introducido irregularidades digitales o ruido. Este ruido adicional afecta al proceso de codificación final y se puede exigir una velocidad de datos superior para codificar un archivo de buena calidad.

Utilice transiciones simples

Evite las transiciones elaboradas, ya que no se comprimen bien y pueden provocar que el vídeo comprimido final presente interrupciones durante el cambio. Los cortes en seco (en comparación con los encadenados) suelen ser la mejor opción. Las secuencias de vídeo vistosas, por ejemplo, las que muestran un objeto alejándose desde el primer plano, que utilizan el efecto “quitar una página” o que se convierten en una bola y a continuación salen de la pantalla, no se comprimen correctamente y deben utilizarse con moderación.

Conozca la velocidad de datos de los usuarios

Si publica vídeos a través de Internet, debe crear archivos a velocidades de datos bajas. Los usuarios que disponen de conexiones a Internet rápidas pueden ver los archivos sin necesidad de esperar la descarga, o esperar poco tiempo, pero los usuarios que se conectan a Internet mediante acceso telefónico deben esperar a que los archivos se descarguen. Haga los clips cortos para mantener los tiempos de descarga dentro de los límites aceptables para los usuarios que se conectan a Internet mediante marcación telefónica.

Seleccione la velocidad de fotogramas adecuada

Seleccione la velocidad de fotogramas adecuada (fps). Si tiene un clip con velocidad de datos más alta, con una velocidad de fotogramas más baja se mejora la reproducción mediante ancho de banda limitado. Por ejemplo, si comprime un clip con poco movimiento, al reducir la velocidad de fotogramas a la mitad probablemente ahorrará sólo un 20% en la velocidad de datos. Sin embargo, si comprime vídeo con mucho movimiento, la reducción de la velocidad de fotogramas tendrá un mayor efecto en la velocidad de datos.

Dado que el vídeo ofrece una mejor calidad de visualización con una velocidad de reproducción de fotogramas nativa, déjela alta si así lo permiten los canales de transmisión y las plataformas de reproducción. Para la entrega por Web, obtenga este detalle de su servicio de alojamiento de sitios web. Para dispositivos móviles, utilice los ajustes preestablecidos de codificación específicos de dispositivo y el emulador de dispositivo disponible mediante Adobe Media Encoder en Adobe Premiere Pro. Si tiene que reducir la velocidad de fotogramas, los mejores resultados se obtienen al dividir la velocidad de fotogramas por números enteros.

Seleccione un tamaño de fotograma que se ajuste a la velocidad de datos y la proporción de aspecto de fotogramas

A una determinada velocidad de datos (velocidad de conexión), al aumentar el tamaño de fotograma se disminuye la calidad del vídeo. Cuando seleccione el tamaño de fotograma para los ajustes de codificación, tenga en cuenta la velocidad de fotogramas, el material de origen y las preferencias personales. Para evitar la pantalla normal, es importante elegir un tamaño de fotograma de la misma proporción de aspecto que el del material de archivo de origen. Por ejemplo, si codifica el material de archivo NTSC a un tamaño de fotograma PAL se crearía la pantalla normal.

Adobe Media Encoder ofrece varios valores predefinidos de vídeo FLV o F4V de Adobe. En estos se incluyen los tamaños de fotogramas preestablecidos y las velocidades de fotogramas para los diferentes estándares de televisión a diferentes velocidades de datos. Utilice la siguiente lista de tamaños de fotogramas comunes (en píxeles) como guía o bien, pruebe con los distintos ajustes preestablecidos de Adobe Media Encoder para encontrar el mejor ajuste para el proyecto.

Módem telefónico NTSC 4 x 3

162 x 120

Módem telefónico PAL 4 x 3

160 x 120

T1/DSL/cable NTSC 4 x 3

648 x 480

T1/DSL/cable PAL 4 x 3

768 x 576

Transmisión para un mejor resultado

Para eliminar el tiempo de descarga, proporcione una profunda interactividad y capacidades de navegación o controle la calidad del servicio, transmita archivos de vídeo FLV o F4V de Adobe con Flash Media Server o utilice el servicio alojado desde uno de los socios disponibles del servicio de transmisión de Flash Video de Adobe mediante el sitio web de Adobe. Para obtener detalles acerca de la diferencia entre la descarga progresiva y el flujo de vídeo con Flash Media Server, consulte el artículo, en inglés, "Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video" en el sitio web del Centro de desarrollo de Adobe.

Averigüe cómo realizar descargas progresivas

Conozca cuánto tiempo tardará en descargarse vídeo suficiente de manera que se pueda reproducir hasta el final sin detenerlo para terminar la descarga. Mientras que se descarga la primera parte del clip de vídeo, puede que desee que aparezca otro contenido que disfrace la descarga. Para clips cortos, utilice la fórmula siguiente: pausa = tiempo de descarga - tiempo de reproducción + 10% del tiempo de reproducción. Por ejemplo, si el clip dura 30 segundos y tarda un minuto en descargarse, asigne al clip una memoria intermedia de 33 segundos (60 segundos – 30 segundos + 3 segundos = 33 segundos).

Quite ruido y entrelazado

Para una mejor codificación, puede que tenga que quitar ruido y entrelazado.

Cuanto mayor sea la calidad del original, mejor será el resultado final. Aunque las velocidades y los tamaños de fotogramas de los vídeos de Internet suelen ser inferiores a los de la televisión, los monitores de los equipos tienen una mejor fidelidad de color, saturación, nitidez y resolución que los televisores convencionales. Incluso con una ventana pequeña, la calidad de imagen puede ser más importante para los vídeos digitales que para los televisores analógicos estándar. Irregularidades y ruidos que apenas se notarían en un televisor, pueden advertirse perfectamente en un equipo informático.

Adobe Animate está diseñado para una visualización progresiva en las pantallas de equipos y otros dispositivos, en lugar de pantallas entrelazadas como televisores. El material de archivo entrelazado en una visualización progresiva puede mostrar líneas verticales alternativas en áreas con mucho movimiento. De este modo, Adobe Media Encoder elimina el entrelazado de toda la secuencia de vídeo que procesa.

Siga las mismas pautas para el sonido

Se aplican las mismas consideraciones para la producción de audio que para la producción de vídeo. Para conseguir una buena compresión de audio, el sonido original debe ser nítido. Si desea codificar material procedente de un CD, trate de grabar el archivo utilizando la transferencia digital directa en lugar de utilizar la entrada analógica de la tarjeta de sonido. La entrada analógica de la tarjeta de sonido introduce una conversión innecesaria digital a analógico y analógico a digital que puede crear ruido en el audio original. Hay herramientas de transferencia digital directa para las plataformas Windows y Macintosh. Para grabar sonido de una fuente analógica, utilice la tarjeta de sonido de mayor calidad de que disponga.

Nota:

Si su archivo de audio de origen es monoaural (mono), se recomienda que codifique en mono para utilizarlo con Animate. Si está codificando con Adobe Media Encoder y utiliza un valor predefinido de codificación, asegúrese de comprobar si el valor predefinido se codifica en stereo o mono, y seleccione mono si es necesario.

Tutoriales y ejemplos

Ir al principio

Los siguientes artículos y tutoriales de vídeo ofrecen explicaciones detalladas sobre la creación y preparación de vídeo para su uso en Animate. Algunos elementos muestran CS3 o CS4, pero se aplican a CS5.

- Vídeo: Creating FLV and F4V files (4:23) (Creación de archivos FLV y F4V; en inglés) (Adobe.com)
- Vídeo: Animate 411- Video encoding basics (15:16) (Aspectos básicos de la codificación de vídeo, en inglés) (Adobe.com)
- Vídeo: Batch encoding with Adobe Media Encoder (5:45) (Codificación de lotes con Adobe Media Encoder, en inglés) (Adobe.com)
- Artículo: Using Adobe Media Encoder (Uso de Adobe Media Encoder, en inglés) (Adobe.com)
- Artículo: H.264 for the rest of us (H.264 para todos, en inglés) (Adobe.com)

Adobe también recomienda

- Incorporación de vídeo a Animate
- El componente FLVPlayback
- Control de reproducción de vídeo externo con ActionScript

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Incorporación de vídeo a Animate

- Antes de comenzar
- Métodos para la utilización de vídeo en Animate
- Descarga progresiva de vídeo de un servidor web
- Flujo de vídeo con Adobe Flash Media Server
- Incorporación de un archivo de vídeo en un archivo de Animate
- Tutoriales y ejemplos

Animate ofrece varios métodos con los que se puede incorporar vídeo en el documento de Animate y reproducirlo para los usuarios.

Antes de comenzar

Ir al principio

Antes de comenzar a trabajar con vídeo en Animate, es importante tener en cuenta la siguiente información:

- Animate solo puede reproducir formatos de vídeo específicos.

  Entre estos se incluyen FLV, F4V y vídeo MPEG. Para obtener instrucciones sobre la conversión de vídeo en otros formatos, consulte Creación de vídeo para su uso en Animate.

- Utilice la aplicación de Adobe Media Encoder independiente (incluida con Animate) para convertir otros formatos de vídeo en F4V. Para obtener instrucciones, consulte Creación de vídeo para su uso en Animate.

- Existen distintos modos de añadir vídeo a Animate, cada uno de ellos con ventajas en situaciones diferentes. Más adelante se incluye una lista de estos métodos.

- Animate incluye un asistente para importación de vídeo que se abre al seleccionar Archivo > Importar > Importar vídeo.

- El uso del componente FLVPlayback es la forma más sencilla de que el vídeo se reproduzca con rapidez en un archivo de Animate.

  Para obtener instrucciones, consulte Descarga progresiva de vídeo de un servidor web.

Métodos para la utilización de vídeo en Animate

Ir al principio

En Animate el vídeo se puede utilizar de diferentes maneras:

- Descarga progresiva desde un servidor web

  Este método mantiene al archivo de vídeo externo en el archivo de Animate y el archivo resultante SWF. Con

este método el tamaño del archivo SWF se mantiene pequeño. Se trata del método más habitual de uso de vídeo en Animate.

- Flujo de vídeo con Adobe Flash Media Server

  Este método también mantiene el archivo de vídeo externo en el archivo de Animate. Adobe Flash Media Streaming Server proporciona una protección segura del contenido del vídeo junto con una experiencia fluida de la reproducción del flujo.

- Incorporación directa de vídeo dentro de un archivo de Animate

  Con este método se obtienen archivos de Animate de gran tamaño y solo se recomienda para clips de vídeo cortos. Para obtener instrucciones, consulte Incorporación de vídeo en un archivo de Animate.

Descarga progresiva de vídeo de un servidor web

Ir al principio

La descarga progresiva permite utilizar el componente FLVPlayback o ActionScript que escribe para cargar archivos y volver a reproducir archivos FLV o F4V externos en un archivo SWF en tiempo de ejecución.

El archivo de vídeo se mantiene externo al resto del contenido Animate, por lo que resulta relativamente actualizar el contenido de vídeo sin necesidad de volver a publicar el archivo SWF.

La descarga progresiva proporciona las siguientes ventajas sobre la incorporación de vídeo en la línea de tiempo:

- Durante la edición, se puede publicar únicamente la interfaz del archivo SWF para mostrar una vista previa o probar una parte o la totalidad del contenido de Animate. Esto da como resultado unos tiempos de vista previa inferiores y mayor velocidad a la hora de realizar experimentos varias veces.
- Durante la reproducción, el vídeo comienza a reproducirse cuando se descarga el primer segmento de vídeo y se guarda en caché en la unidad de disco del equipo local.
- En tiempo de ejecución, Flash Player carga los archivos de vídeo desde la unidad de disco del equipo al archivo SWF sin ninguna limitación de tamaño de archivo o duración. No hay problemas de sincronización de audio ni de limitaciones de memoria.
- La velocidad de fotogramas del archivo de vídeo puede no ser la misma que la velocidad de fotogramas del archivo SWF, lo que permite una mayor flexibilidad al editar contenido de Animate.

Importación de vídeo para descarga progresiva

Es posible importar un archivo de vídeo que esté almacenado localmente en el equipo y, posteriormente, cargar dicho archivo en un servidor tras importarlo al archivo FLA. En Animate, cuando se importa vídeo para descarga progresiva, realmente se está añadiendo únicamente una referencia al archivo de vídeo. Animate utiliza la referencia para buscar el archivo de vídeo en el equipo local o en un servidor web.

También se puede importar un archivo de vídeo que ya esté cargado en un servidor web estándar, Adobe Flash Media Server (FMS) o Flash Video Streaming Service (FVSS).

1. Seleccione Archivo > Importar > Importar vídeo para importar el clip de vídeo en el documento de Animate actual.
2. Seleccione el clip de vídeo que desea importar. Puede seleccionar un clip de vídeo almacenado en el equipo local, o bien escribir la URL de un vídeo ya cargado en un servidor web o en Flash Media Server.

- Para importar vídeo ubicado en el equipo local, seleccione Cargar vídeo externo con componente de reproducción.
- Para importar vídeo ya implementado en un servidor web, en Flash Media Server o Flash Video Streaming Service, seleccione Ya se ha implementado en un servidor web, Flash Video Streaming Service o Flash Communication Server, e indique la URL del clip de vídeo.

  nota: La URL de un clip de vídeo ubicado en el servidor web utilizará el protocolo de comunicación http. La URL de un clip de vídeo ubicado en Flash Media Server o en Flash Streaming Service utilizará el protocolo de comunicación rtmp.

3. Seleccione un aspecto para aplicar al clip Puede elegir entre:
   - Seleccionar Ninguno para no utilizar ningún aspecto con el componente FLVPlayback.
   - Seleccionar uno de los aspectos predeterminados del componente FLVPlayback. Animate copia el aspecto en la misma carpeta que el archivo FLA.

     nota: Los aspectos del componente FLVPlayback varían ligeramente en función de si crea un documento Animate basado en AS2 o AS3.

   - Seleccionar un aspecto personalizado de diseño propio indicando su URL en el servidor web.

     nota: Si elige usar un aspecto personalizado invocado desde una ubicación remota, la previsualización dinámica no estará disponible para el vídeo en el escenario.

4. El asistente de importación de vídeo crea un componente de vídeo FLVPlayback en el escenario que puede utilizarse para probar localmente la reproducción de vídeo. Cuando haya terminado de crear el documento de Animate y quiera implementar el archivo SWF y el clip de vídeo, cargue los siguientes activos en el servidor web o en Flash Media Server que aloje el vídeo:
   - Si utiliza una copia local del clip de vídeo (almacenada en la misma carpeta que el clip de vídeo de origen seleccionado con una extensión .flv)

     nota: Animate utiliza una ruta relativa que lleva al archivo FLV o F4V (relativo al archivo SWF) y que permite emplear la misma estructura de directorio local que la que utiliza en el servidor. Si ya se ha implementado el vídeo en el servidor FMS o FVSS que lo aloja, omita el siguiente paso.

   - El aspecto (si decide utilizar uno).

     Para utilizar un aspecto predefinido, Animate lo copia en la misma carpeta que el archivo FLA.

   - El componente FLVPlayback

     Para editar el campo URL del componente FLVPlayback y utilizar los valores del servidor web o de Flash Media Server donde esté cargando el vídeo, utilice el inspector del componente (Windows > Inspector de componentes) para editar el parámetro contentPath.

Flujo de vídeo con Adobe Flash Media Server

Ir al principio

Flash Media Server transmite los medios en tiempo real en Flash Player y AIR. Flash Media Server utiliza detección de ancho de banda para realizar la entrega en función del ancho de banda de que dispone el cliente.

El flujo de vídeo con Flash Media Server ofrece las siguientes ventajas en comparación con los métodos de vídeo incorporado y de descarga progresiva:

- La reproducción se inicia más rápidamente que con cualquier otro método.
- El flujo utiliza menos memoria y menos espacio en disco del cliente, ya que éste no tiene que descargar el archivo completo.
- Hace un uso más eficiente de los recursos de red, ya que sólo se envían al cliente las partes del vídeo que se ven.
- Proporciona una entrega más segura de los medios, ya que no se guardan en caché en el cliente cuando se transmiten.
- El flujo de vídeo ofrece mayor capacidad de seguimiento, elaboración de informes y registro de actividad.
- Permite entregar presentaciones de vídeo y audio en tiempo real o capturar vídeo de la webcam o la cámara de vídeo digital de un cliente.
- Flash Media Server ofrece transmisión multicanal y multiusuario para las aplicaciones de chat de vídeo vídeomensajes y videoconferencia.
- Mediante el uso de scripts en el servidor para controlar los flujos de audio y de vídeo, puede crear listas de reproducción en el servidor, sincronizar flujos y utilizar otras opciones de entrega inteligente en función de la velocidad de conexión del cliente.

Para obtener más información sobre Flash Media Server, consulte www.adobe.com/go/flash_media_server_es.

Para obtener más información sobre Flash Video Streaming Service, consulte www.adobe.com/go/learn_fvss_es.

Incorporación de un archivo de vídeo en un archivo de Animate

Ir al principio

Cuando se incorpora un archivo de vídeo, todos los datos del archivo de vídeo se agregan al archivo de Animate. Con esto se genera un archivo de Animate mucho más grande y un archivo SWF posterior. El vídeo se sitúa en la línea de tiempo, en la que pueden verse todos los fotogramas de vídeo representados en los fotogramas de la propia línea de tiempo. Dado que cada fotograma de vídeo se representa con un fotograma en la línea de tiempo, la velocidad de fotogramas del clip de vídeo y del archivo SWF debe ser la misma. Si utiliza velocidades diferentes, la reproducción puede resultar irregular.

Nota: para utilizar velocidades de fotogramas variables, reproduzca el vídeo mediante descarga progresiva o Flash Media Server. Cuando se importan archivos de vídeo con cualquiera de estos métodos, los archivos FLV o F4V son independientes unos de otros y se ejecutan a una velocidad propia, independiente de las restantes velocidades incluidas en la línea de tiempo del archivo SWF.

El vídeo incorporado encuentra su mayor utilidad cuando se trata de archivos de vídeo de pequeño tamaño, con tiempos de reproducción inferiores a 10 segundos. Si utiliza clips de vídeo de mayor duración, piense en la posibilidad de utilizar descarga progresiva o flujo de vídeo con Flash Media Server.

Entre las limitaciones del vídeo incorporado se encuentran las siguientes:

- Puede encontrar problemas si el archivo SWF resultante es demasiado grande. Flash Player reserva gran cantidad de memora cuando descarga e intenta reproducir archivos SWF de gran tamaño con vídeo incorporado, lo que puede causar un bloqueo de Flash Player.
- Los archivos de vídeo más largos (más de 10 segundos) suelen plantear problemas de sincronización entre

los elementos de audio y de vídeo del clip. Al cabo de un tiempo, las pistas de audio comienzan a reproducirse fuera de secuencia con la imagen, lo que resulta una experiencia bastante desagradable.

- Para reproducir un vídeo incorporado a un archivo SWF, se debe descargar todo el vídeo antes de que comience la reproducción. Si se incorpora un archivo de vídeo excesivamente grande, la descarga del archivo SWF en su totalidad y el inicio de la reproducción pueden requerir mucho tiempo.
- Una vez importado un clip, ya no puede editarse. En su lugar, debe volver a editarse e importarse el archivo de vídeo.
- Al publicar el archivo SWF a través de la web, el vídeo completo se debe descargar en el equipo del usuario antes de que pueda comenzar su reproducción.
- En tiempo de ejecución, todo el vídeo debe caber entero en la memoria local del equipo que lo reproduce.
- La duración de un archivo de vídeo importado no puede sobrepasar los 16000 fotogramas.
- La velocidad de fotogramas del vídeo y la velocidad de fotogramas de la línea de tiempo de Animate deben ser iguales. Establezca la velocidad de fotogramas de su archivo de Animate para que coincida con la velocidad de fotogramas del vídeo incorporado.

Puede previsualizar los fotogramas de un vídeo incorporado arrastrando la cabeza lectora a lo largo de la línea de tiempo (avance rápido). Tenga en cuenta que la pista de sonido del vídeo no se reproduce durante el avance rápido. Para previsualizar el vídeo con el sonido, utilice el comando Probar película.

Incorporación de un vídeo en un archivo de Animate

1. Seleccione Archivo > Importar > Importar vídeo para importar el clip de vídeo en el documento de Animate actual.
2. Seleccione una de las opciones siguientes:

   Cargar vídeo externo con componente de reproducción: importa el vídeo y crea una instancia del componente FLVPlayback para controlar la reproducción del vídeo.

   Incorporar FLV en SWF y reproducir en la línea de tiempo: incorpora el archivo FLV en el documento de Animate y lo coloca en la línea de tiempo.

   Incorporar vídeos H.264 en la línea de tiempo: incorpora los vídeos H.264 en el documento de Animate. Cuando se importa un vídeo con esta opción, se coloca en el escenario para utilizarlo como guía para la animación durante el de diseño. Los fotogramas de vídeo se procesan en el escenario a medida que se desplaza por la línea de tiempo o la reproduce. El audio para los fotogramas relevantes también se reproducirá.

   Nota:

   - *Cuando se intenta publicar el archivo FLA con contenido de vídeo H.264 en una capa que no sea ni una capa de guía ni una capa oculta, aparece un mensaje de advertencia si la plataforma en la que está publicando no admite los vídeos H.264 incorporados.*

3. Haga clic en Examinar, seleccione el archivo de vídeo del equipo y haga clic en Siguiente.

   Opcional: si tiene Adobe Media Encoder instalado en el equipo y desea convertir el vídeo en otro formato usando AME, haga clic en Convertir vídeo.

4. Elija el tipo de símbolo con el que se incorporará el vídeo.

   Vídeo incorporado

Si el clip de vídeo está destinado a reproducción lineal en la línea de tiempo, éste es el método más apropiado.

Movie Clip

Es aconsejable incluir el vídeo en una instancia de clip de película, para tener el máximo control sobre el contenido. La línea de tiempo de vídeo se reproduce independientemente de la línea de tiempo principal. No es necesario ampliar en muchos fotogramas la línea de tiempo principal para ajustarla al vídeo, pues podría dificultar el trabajo con el archivo FLA.

Gráfico

La incorporación de un clip de vídeo como símbolo gráfico implica que no pueda interactuar con él mediante ActionScript (normalmente, los símbolos gráficos se utilizan con imágenes estáticas y para crear elementos de animación reutilizables ligados a la línea de tiempo principal).

5. Importación de vídeo directamente al escenario (y a la línea de tiempo) o como elemento de biblioteca.

   De forma predeterminada, Animate sitúa en el escenario los vídeos importados. Para importar solamente a la biblioteca, anule la selección de Colocar instancia en el escenario.

   Si va a crear una sencilla presentación de vídeo con narración lineal y poca o ninguna interacción, acepte la configuración predeterminada e importe el vídeo al escenario. Para crear una presentación más dinámica, trabajar con varios clips de vídeo o añadir transiciones dinámicas a otros elementos mediante ActionScript, importe el vídeo a la biblioteca. Una vez que el vídeo esté en la biblioteca, personalícelo convirtiéndolo en un objeto MovieClip, más fácil de controlar con ActionScript.

   De forma predeterminada, Animate expande la línea de tiempo para abarcar toda la duración de la reproducción del clip.

   Si el archivo de vídeo contiene audio que no desea importar, anule la selección de Incluir audio.

6. Haga clic en Siguiente. Revise los mensajes de confirmación y haga clic en Finalizar.

   El asistente de importación de vídeo incorpora el vídeo en el archivo SWF. El vídeo se mostrará en el escenario o en la biblioteca, según las opciones de incorporación que haya seleccionado.

7. En el inspector de propiedades (ventana > Propiedades), asigne al clip un nombre de instancia y realice las modificaciones que desee en sus propiedades.

Importación de archivos de vídeo a la biblioteca

Para importar archivos FLV, F4V o vídeos H.264, utilice los comandos Importar > Importar vídeo o Importar a biblioteca.

Para crear su propio reproductor de vídeo, que cargue de forma dinámica archivos FLV o F4V de una fuente externa, coloque su vídeo dentro de un símbolo de clip de película. Al cargar archivos FLV o F4V de forma dinámica, ajuste las dimensiones del clip de película para que correspondan a la dimensión real del archivo FLV y ajuste la escala del vídeo mediante la escala del clip de película.

Nota:

es aconsejable incluir el vídeo en una instancia de clip de película, para tener el máximo control sobre el contenido. La línea de tiempo de vídeo se reproduce independientemente de la línea de tiempo principal. No es necesario ampliar en muchos fotogramas la línea de tiempo principal para ajustarla al vídeo, pues podría dificultar el trabajo con el archivo FLA.

- Para importar un archivo FLV o SWF o vídeo H.264 en la biblioteca, realice uno de los pasos siguientes:
    - Seleccione Archivo > Importar > Importar a biblioteca.
    - Seleccione un clip de vídeo existente en el panel Biblioteca y elija Propiedades en el menú del panel Biblioteca. Haga clic en Importar. Localice el archivo que va a importar y haga clic en Abrir.

Cambio de propiedades de un clip de vídeo

Puede modificar las propiedades de una instancia de clic de vídeo incorporado o vinculado en el escenario, asignarle un nombre de instancia y modificar su anchura, altura y posición en el escenario con el inspector de propiedades. También puede *intercambiar* una instancia de un clip de vídeo, es decir, asignarle un símbolo diferente. Cuando se asigna un símbolo distinto a una instancia, en el escenario se muestra una instancia diferente, pero las propiedades de la otra instancia (como dimensiones y punto de registro) se mantienen intactas.

En el cuadro de diálogo Propiedades de vídeo, puede realizar estas acciones:

- Ver información sobre un clip de vídeo importado, como su nombre, ruta, fecha de creación, dimensiones de píxeles, longitud y tamaño de archivo
- Cambiar el nombre del clip de vídeo
- Actualizar el clip de vídeo si se modifica en un editor externo
- Importar un archivo FLV o F4V para que sustituya al clip seleccionado.
- Exportar un clip de vídeo como archivo FLV o F4V.

Si desea seguir algunas lecciones sobre trabajo con vídeo, consulte el Centro de soporte de Adobe Animate.

Cambio de las propiedades de una instancia de vídeo en el inspector de propiedades

1. Seleccione una instancia de un clip de vídeo incorporado o vinculado en el escenario.
2. Seleccione Ventana > Propiedades y siga uno de estos procedimientos:
    - Introduzca un nombre de instancia en el cuadro de texto correspondiente de la parte izquierda del inspector de propiedades.
    - Introduzca valores de altura y anchura para cambiar las dimensiones de la instancia de vídeo.
    - Introduzca valores en X e Y para cambiar la posición de la esquina superior izquierda de la instancia en el escenario.
    - Haga clic en Intercambiar. Seleccione un clip de vídeo para sustituir el que está asignado a la instancia.

      nota: Puede intercambiar un clip de vídeo incorporado solo con otro clip de vídeo incorporado e intercambiar un clip de vídeo vinculado solo con otro clip de vídeo vinculado.

Visualización de las propiedades del clip de vídeo en el cuadro de diálogo Propiedades de vídeo

1. Seleccione un clip de vídeo en el panel Biblioteca.
2. Seleccione propiedades del menú del panel Biblioteca o haga clic en el botón Propiedades ubicado al final del panel Biblioteca. Aparece el cuadro de diálogo Propiedades de vídeo.

Asigne un nuevo nombre a un vídeo, actualícelo o sustitúyalo

1. Seleccione el clip de vídeo en el panel Biblioteca y elija Propiedades en el menú del panel Biblioteca.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Para asignarle un nuevo nombre, introduzca el nombre en el campo de texto Nombre.
    - Para actualizar un de vídeo, localice el archivo de vídeo actualizado y haga clic en Abrir.
    - Para sustituir un vídeo, haga clic en Importar, localice el archivo FLV, F4V o H.264 que va a sustituir el clip actual y haga clic en Abrir.

Control de la reproducción de vídeo en la línea de tiempo

Para controlar la reproducción de un archivo de vídeo incorporado, controle la línea de tiempo que contiene el vídeo. Por ejemplo, para hacer una pausa en la reproducción de la línea de tiempo principal, utilizaría una acción stop() destinada a dicha línea de tiempo. Igualmente, puede controlar un objeto de vídeo de un símbolo de clip de película controlando la reproducción de la línea de tiempo de dicho símbolo.

Puede aplicar las siguientes acciones a objetos de vídeo importados en clips de películas: goTo, play, stop, toggleHighQuality, stopAllSounds, getURL, FScommand, loadMovie, unloadMovie, ifFrameLoaded y onMouseEvent. Para aplicar acciones a un objeto de vídeo, primero debe convertir el objeto de vídeo en un clip de película.

Para mostrar un flujo de vídeo en tiempo real desde una cámara, utilice ActionScript. En primer lugar, coloce un objeto de vídeo en el escenario, seleccione Nuevo vídeo en el menú del panel Biblioteca. A continuación, utilice Video.attachVideo para asociar el flujo de vídeo al objeto de vídeo.

Consulte también Video y attachVideo (método Video.attachVideo) en *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0 y fl.video en Referencia del lenguaje ActionScript 3.0*.

Actualización de un vídeo incorporado tras editar su archivo de origen

1. Seleccione el clip de vídeo en el panel Biblioteca.
2. Seleccione Propiedades y haga clic en Actualizar.

   El clip de vídeo incorporado se actualiza con el archivo editado. La configuración de compresión elegida al importar el vídeo por primera vez vuelve a aplicarse al clip actualizado.

Tutoriales y ejemplos

Ir al principio

Los siguientes vídeos y artículos proporcionan información adicional detallada sobre el trabajo con vídeo en Animate. Algunos vídeos muestran Animate CS3 o CS4, pero se aplican a Animate CS5.

- Artículo: Video Learning Guide for Animate (Guía de aprendizaje de vídeo para Animate, en inglés) (Adobe.com)
- Vídeo: Working with video (3:23) (Trabajo con vídeo; en inglés) (Adobe.com)
- Vídeo: Importing and using video in Animate (CS3) (1:50) (Importación y uso del vídeo en Animate; en

inglés) (Adobe.com)

- Vídeo: Animate 411 - Video players for the Animate phobic (10:26) (Animate 411 - Reproductores de vídeo para "Animatefóbicos", en inglés) (Adobe.com)
- Vídeo: Animate 411 – Video crash course (10:43) (Curso de bloqueo de vídeo de Animate, en inglés) (Adobe.com)
- Vídeo: Exporting from After Effects to Animate (6:02) (Exportación de After Effects a Animate, en inglés) (Adobe.com)
- Vídeo: Exporting from After Effects to Animate via XFL (2:43) (Exportar de After Effects a Animate mediante XFL, en inglés) (Adobe.com)
- Vídeo: Converting metadata and markers to cue points (4:07) (Conversión de metadatos y marcadores en puntos de referencia; en inglés) (Adobe.com)
- Vídeo: Animate 411 - Hookin' up with Flash Media Server (21:29) (Animate 411 - Conexión con Flash Media Server; en inglés) (Adobe.com)
- Vídeo: Advanced Video Streaming and Mgmt Techs with Flex and Animate (73:45) (Transmisión de vídeo avanzada y técnicas de administración con Flex y Animate; en inglés) (Adobe.com)
- Artículo: Video Learning Guide for Animate (Guía de aprendizaje de vídeo para Animate, en inglés) (Adobe.com)
- Artículo: Getting started with the ActionScript 3 FLVPlayback component (Introducción al componente FLVPlayback de ActionScript 3, en inglés) (Adobe.com)
- Artículo: Skinning the ActionScript 3 FLVPlayback component (Aplicación de aspectos al componente FLVPlayback de ActionScript 3, en inglés) (Adobe.com)
- Artículo: Controlling web video with ActionScript 3 FLVPlayback programming (Control del vídeo web con la programación de FLVPlayback en ActionScript 3; en inglés) (Adobe.com)
- Artículo: Web video template: Spokesperson presentation with synchronized graphics (Plantilla de vídeo web: presentación con gráficos sincronizados; en inglés) (Adobe.com)
- Artículo: Web video template: Showcase website for personal video (Plantilla de vídeo web: sitio web para vídeo personal; en inglés) (Adobe.com)

Adobe también recomienda

- Especificación de contentPath o parámetro de origen
- El componente FLVPlayback
- El componente FLVPlayback
- Formatos de vídeo y Animate
- Comprobación del rendimiento de descarga de documentos
- Información sobre los símbolos
- Reproducción dinámica de archivos FLV o F4V externos

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajo con puntos de referencia de vídeo

nota: (Solo Animate CC) Los puntos de referencia de vídeo ya no se utilizan y dejarán de estar disponibles en Animate CC.

Utilice puntos de referencia de vídeo para permitir que los eventos se activen en momentos específicos del vídeo. Existen dos tipos de puntos de referencia con los que se puede trabajar en Flash:

- Puntos de referencia codificados. Se trata de puntos de referencia que se añaden cuando se codifica vídeo con Adobe Media Encoder. Para obtener más información sobre la adición de puntos de referencia en Adobe Media Encoder, consulte Uso de Adobe Media Encoder. Puede acceder a los puntos de referencia codificados mediante otras aplicaciones además de Animate.
- Puntos de referencia de ActionScript. Se añaden a un vídeo con el inspector de propiedades en Animate. Solo se puede acceder a los puntos de referencia de ActionScript en Animate y Flash Player. Para obtener más información sobre los puntos de referencia de ActionScript, consulte Aspectos básicos de los puntos de referencia en la *Guía del desarrollador de ActionScript 3.0*.

Cuando se selecciona una instancia del componente FLVPlayback en el escenario, la lista de puntos de referencia de vídeo aparece en el inspector de propiedades. También se puede previsualizar el vídeo completo en el escenario y añadir puntos de referencia de ActionScript utilizando el inspector de propiedades mientras se previsualiza el vídeo, incluyendo los vídeos de Flash Media Server.

Para ver un tutorial de vídeo sobre el trabajo con puntos de referencia de vídeo, consulte www.adobe.com/go/lrvid5302_fl_es.

Para trabajar con puntos de referencia en el inspector de propiedades:

1. Importe vídeo como descarga progresiva o coloque el componente FLVPlayback en el escenario y especifique el vídeo de origen. Puede especificar el vídeo de origen en el inspector de propiedades.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en Puntos de referencia para ampliar la sección (si aún no está abierta).
3. Haga clic en el botón (+) para añadir un punto de referencia de ActionScript, y el botón (-) para eliminar un punto de referencia existente. Puede especificar el tiempo arrastrando el ratón a la derecha o a la izquierda para aumentar o reducir el valor de tiempo de código, o directamente escribiendo un valor.
4. Para añadir un parámetro a un punto de referencia, seleccione el punto de referencia de ActionScript, haga clic en el botón (+) situado en la parte inferior de la sección Parámetros.
5. Puede cambiar el nombre de los puntos de referencia y parámetros de ActionScript si hace clic en el campo del nombre y lo edita.

La lista de puntos de referencia se pueden importar y exportar en el inspector de propiedades. Sólo se pueden importar los puntos de referencia de ActionScript para evitar conflictos con puntos de referencia que ya se hayan

incorporado al vídeo durante la codificación.

Los botones de importación y exportación de puntos de referencia situados en la parte superior de la sección Puntos de referencia permiten importar o exportar una lista de puntos de referencia en formato XML. Al exportarlos, la lista incluye los puntos de referencia de navegación y de evento incorporados en el vídeo, junto con los puntos de referencia de ActionScript que haya añadido. Al realizar la importación, aparecerá un cuadro de diálogo que indica el número de puntos de referencia de ActionScript importados.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Transformación y combinación de objetos gráficos

- Transformación de objetos
- Combinación de objetos

Transformación de objetos

Ir al principio

Puede transformar objetos gráficos, además de grupos, bloques de texto e instancias con la herramienta Transformación libre o con las opciones del menú Modificar > Transformar. En función del tipo de elemento que seleccione, podrá transformar, rotar, sesgar, escalar o distorsionar el elemento. Se pueden cambiar o añadir elementos a una selección durante la operación de transformación.

Al transformar un objeto, grupo, cuadro de texto o instancia, el inspector de propiedades para dicho elemento visualiza los cambios realizados en las dimensiones o la posición del elemento.

Durante las operaciones de transformación que implican arrastre, aparece un recuadro de delimitación. Este recuadro de delimitación es rectangular (a menos que se haya modificado con el comando Distorsionar o el modificador Envoltura), con sus bordes inicialmente alineados paralelos a los bordes del escenario. Los selectores de transformación están ubicados en cada esquina y en el medio de cada lado. A medida que arrastra, el recuadro de delimitación previsualiza las transformaciones.

Desplazamiento, realineación, modificación y seguimiento del punto de transformación

Durante una transformación, aparece un punto de transformación en el centro del elemento seleccionado. Inicialmente, el punto de transformación se alinea con el punto central del objeto. Se puede mover el punto de transformación, devolverlo a su ubicación predeterminada y mover el punto de origen predeterminado.

Para escalar, sesgar o rotar objetos gráficos, grupos y bloques de texto, el punto opuesto al punto que arrastra corresponde de forma predeterminada al punto de origen. Para las instancias, el punto de transformación es el punto de origen de forma predeterminada. Es posible mover el punto de origen predeterminado para una transformación.

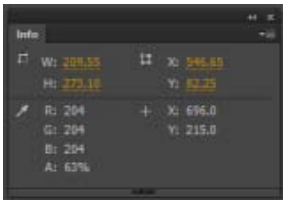
1. Seleccione la herramienta Transformación libre o elija uno de los comandos de Modificar > Transformar.

   Una vez que haya comenzado una transformación, puede realizar un seguimiento de la posición del punto de transformación en el panel Información y en el inspector de propiedades.

2. Realice uno de los siguientes pasos:

   - Para mover el punto de transformación, arrástrelo desde el objeto gráfico seleccionado.
   - Para volver a alinear el punto de transformación con el punto central del elemento, haga doble clic en el punto de transformación.
   - Para cambiar el punto de origen para una transformación de escala o de sesgo, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el punto de control del objeto elegido durante la transformación.

- En el panel Información, puede alternar la vista de los puntos de registro y de transformación. El botón aparece como para indicar que se visualizan las coordenadas del punto de registro. Al hacer clic en el mismo botón, cambia a para indicar que se visualizan las coordenadas de transformación.



Cuadrícula de coordenadas; panel Información con botón Registro/Punto de transformación en modo de transformación; se indican las coordenadas x e y del punto de transformación de selección.

Uso de la herramienta Transformación libre

También se pueden realizar transformaciones individuales o combinar varias transformaciones, como el movimiento, la rotación, la escala, el sesgo y la distorsión.

nota: la herramienta Transformación libre no puede transformar símbolos, mapas de bits, objetos de vídeo, sonidos, degradados ni texto. Si una selección múltiple contiene alguno de estos elementos, únicamente se distorsionarán los objetos de forma. Para transformar un bloque de texto, en primer lugar convierta los caracteres en objetos de forma.

1. Seleccione un objeto gráfico, grupo, instancia o bloque de texto en el escenario.
2. Haga clic en la herramienta Transformación libre .

   Al mover el puntero por encima y alrededor de la selección, éste cambiará para indicar la función de transformación que se encuentra disponible.

3. Arrastre los selectores para transformar la selección de la manera siguiente:

   - Para mover la selección, sitúe el puntero encima del objeto dentro del recuadro de delimitación y arrastre el objeto a una nueva posición. No arrastre el punto de transformación.

   - Para establecer el centro de rotación o escala, arrastre el punto de transformación a una nueva ubicación.

   - Para rotar la selección, sitúe el puntero fuera de un selector de esquina y arrastre. La selección gira alrededor del punto de transformación. Arrastre con la tecla Mayús presionada para rotar en incrementos de 45°.

   - Para girar alrededor de la esquina opuesta, arrastre con la tecla Alt presionada (Windows) o con la tecla Opción presionada (Macintosh).

   - Para escalar la selección, arrastre un selector de esquina en diagonal para escalar en dos dimensiones. Arrastre con la tecla Mayús presionada para cambiar el tamaño de forma proporcional.

   - Arrastre un selector de esquina o lateral (horizontal o vertical) para escalar únicamente en la dirección correspondiente.

   - Para sesgar la selección, sitúe el puntero en el contorno entre los selectores de transformación y arrastre.

   - Para distorsionar formas, presione la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) y arrastre un selector de esquina o lateral.

   - Con las teclas Mayús y Ctrl (Windows) o Mayúsculas y Comando (Macintosh) presionadas, arrastre un

selector de esquina para *estrechar* el objeto, es decir, para situar la esquina seleccionada y la adyacente a la misma distancia de su origen.

4. Para finalizar la transformación, haga clic fuera del elemento seleccionado.

Distorsión de objetos

Al aplicar la opción Distorsionar a un objeto seleccionado, si se arrastra un selector de esquina o lateral en el recuadro de delimitación, se mueve la esquina o borde y se vuelven a alinear los bordes adyacentes. Arrastre un punto de esquina para limitar la distorsión a un huso, es decir, dicha esquina y la esquina adyacente se mueven a la misma distancia y en la dirección opuesta uno respecto al otro. La esquina adyacente es la que se encuentra en el eje de la dirección en que se arrastra el punto de esquina. Al arrastrar un punto medio con la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) presionada a un borde, se puede mover todo el borde libremente.

Con el comando Distorsionar, se pueden distorsionar objetos gráficos. También se pueden distorsionar objetos al llevar a cabo una transformación libre en ellos.

nota: el comando Distorsionar no puede modificar símbolos, formas simples, mapas de bits, objetos de vídeo, sonidos, degradados, grupos de objetos ni texto. Si una selección múltiple contiene alguno de estos elementos, únicamente se distorsionarán los objetos de forma. Para modificar texto, primero convierta los caracteres en objetos de forma.

1. Seleccione uno o varios objetos gráficos en el escenario.
2. Seleccione Modificar > Transformar > Distorsionar.
3. Sitúe el puntero en uno de los selectores de transformación y arrastre.
4. Para finalizar la transformación, haga clic fuera del objeto u objetos seleccionados.

Modificación de formas con el modificador Envoltura

El modificador Envoltura permite deformar y distorsionar objetos. Una envoltura es un recuadro de delimitación que contiene uno o más objetos. Los cambios realizados en la forma de una envoltura afectan a la forma de los objetos de la envoltura. Para editar la forma de una envoltura, ajuste los puntos y los selectores tangentes.

Nota:

el modificador Envoltura no puede modificar símbolos, mapas de bits, objetos de audio, sonidos, degradados, grupos de objetos ni texto. Si una selección múltiple contiene alguno de estos elementos, únicamente se distorsionarán los objetos de forma. Para modificar texto, primero convierta los caracteres en objetos de forma.

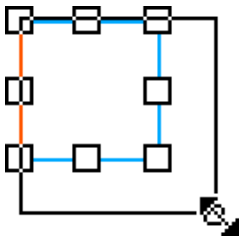
1. Seleccione una forma en el escenario.
2. Seleccione Modificar > Transformar > Envoltura.
3. Arrastre los puntos y los selectores de tangente para modificar la envoltura.

Escalado de objetos

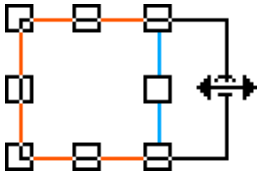
Al escalar un objeto, el tamaño de dicho objeto aumenta o se reduce horizontal o verticalmente (o en ambas direcciones).

1. Seleccione uno o varios objetos gráficos en el escenario.
2. Seleccione Modificar > Transformar > Escalar.
3. Realice uno de los siguientes pasos:

- Para escalar el objeto horizontal y verticalmente, arrastre uno de los selectores de esquina. Las proporciones se mantienen según se cambia el tamaño. Arrastre con la tecla Mayús presionada para escalar de manera desigual.



- Para escalar el objeto en sentido horizontal o vertical, arrastre uno de los selectores del centro.



4. *Para finalizar la transformación, haga clic fuera del objeto u objetos seleccionados.*

   Nota:

   al aumentar el tamaño de varios elementos, los elementos que estén situados cerca de los bordes del recuadro de delimitación se pueden mover fuera del escenario. Si se diera el caso, elija Ver > Área de trabajo para ver los elementos situados fuera de los bordes del escenario.

Giro y sesgo de objetos

Al rotar un objeto, éste gira sobre su punto de transformación. El punto de transformación se alinea con el punto de registro, que se establece de forma predeterminada en el centro del objeto; sin embargo, es posible mover el punto arrastrándolo.

Es posible girar un objeto de las formas siguientes:

- *Arrastrar con la herramienta Transformación libre (se puede sesgar y escalar el objeto en la misma operación).*
- *Especificar un ángulo en el panel Transformar (se puede escalar el objeto en la misma operación).*

Giro y sesgo de objetos arrastrándolos

1. *Seleccione uno o varios objetos en el escenario.*
2. *Seleccione Modificar > Transformar > Rotar y sesgar.*
3. *Realice uno de los siguientes pasos:*
   - *Arrastre un selector de esquina para rotar el objeto.*
   - *Arrastre un selector central para sesgar el objeto.*
4. *Para finalizar la transformación, haga clic fuera del objeto u objetos seleccionados.*

Giro de objetos 90°

1. *Seleccione uno o varios objetos.*
2. *Seleccione Modificar > Transformar > Rotar 90° en el sentido de las agujas del reloj para girar en sentido horario, o bien Rotar 90° en sentido contrario a las agujas del reloj para girar en sentido antihorario.*

Sesgo de objetos

La opción Sesgar permite distorsionar un objeto inclinándolo a lo largo de uno o de ambos ejes. Para sesgar un objeto, arrástrelo o introduzca los valores en el panel Transformar.

1. *Seleccione uno o varios objetos.*
2. *Seleccione Ventana > Transformar.*
3. *Haga clic en Sesgar.*
4. *Introduzca los ángulos para los valores horizontal y vertical.*

Volteo de objetos

Los objetos pueden voltearse según su eje horizontal o vertical sin mover su posición relativa en el escenario.

1. *Seleccione el objeto.*
2. *Seleccione Modificar > Transformar > Voltear verticalmente o Voltear horizontalmente.*

Restablecimiento de objetos transformados

Cuando se utiliza la herramienta Transformación libre o el panel Transformar para escalar, rotar y sesgar instancias, grupos y texto, Animate guarda los valores del tamaño y la rotación originales con el objeto. De este modo, se pueden eliminar las transformaciones aplicadas y restablecer los valores originales.

Sólo se puede deshacer la transformación más reciente cuando se selecciona Edición > Deshacer. Es posible eliminar todas las transformaciones haciendo clic en el botón Quitar transformación del panel antes de anular la selección del objeto. Una vez anulada la selección del objeto, se perderán los valores originales y la transformación no se podrá eliminar.

Restablecimiento de un objeto transformado a su estado original

1. *Compruebe que el objeto transformado aún esté seleccionado.*
2. *Realice uno de los siguientes pasos:*
    - *Haga clic en el botón Quitar transformación del panel Transformar.*
    - *Seleccione Modificar > Transformar > Quitar transformación*

Combinación de objetos

Ir al principio

Para crear nuevas formas combinando o modificando objetos ya existentes, utilice los comandos Combinar objetos del menú Modificar (Modificar > Combinar objetos). En algunos casos, el orden de apilamiento de los objetos seleccionados determina cómo funciona esta función.

Cada comando se aplica a tipos específicos de objetos gráficos y se indican a continuación. Una forma combinada es una forma dibujada con una herramienta establecida en modo de dibujo combinado. Un objeto de dibujo es una forma dibujada con una herramienta establecida en modo de dibujo de objetos.

Los comandos para combinación de objetos son:

Unión

Une dos o más formas combinadas u objetos de dibujo. El resultado es una sola forma basada en el modo de dibujo de objetos que incluye todas las partes visibles de las formas antes de que se unificaran. Las partes solapadas de las formas que no son visibles se eliminan.

nota: a diferencia de lo que ocurre cuando se utiliza el comando Agrupar (Modificar > Agrupar), las formas que se han unido mediante el comando Unión no se pueden separar.

Formar intersección

Crea un objeto a partir de la intersección de dos o más objetos de dibujo. La forma de dibujo de objeto resultante consta de las partes que se solapan de las formas combinadas. Las partes de la forma que no se solapan se eliminan. La forma resultante utiliza el relleno y el trazo de la forma situada en la parte superior de la pila.

Perforación

Elimina las partes de un objeto de dibujo seleccionado según definen las zonas solapadas de otro objeto seleccionado situado delante. Las partes de un objeto de dibujo que queden solapadas por el objeto situado encima se eliminan y el primer objeto de la pila se elimina también. Los objetos resultantes permanecen separados y no se combinan en uno solo (a diferencia de lo que ocurre con los comandos Unión o Intersección, que unen los objetos).

Recortar

Utiliza el contorno de un objeto de dibujo para recortar otro objeto. El objeto situado encima o en primer plano define la forma del área de corte. Cualquier parte del objeto de dibujo situado debajo que se solape con el objeto que queda encima se conserva; las demás partes de los objetos situados debajo se eliminan y también el objeto situado encima. Los objetos resultantes permanecen separados y no se combinan en uno solo (a diferencia de lo que ocurre con los comandos Unión o Interesección, que unen los objetos).

Adobe también recomienda

- *La escala en 9 divisiones y los símbolos de clip de película*
- *Edición de símbolos de clip de película con la escala de 9 divisiones*

(cc) BY-NC-SA *Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.*

Avisos legales | *Política de privacidad en línea*

Trabajo con instancias de símbolos

- Creación de instancias
- Edición de propiedades de instancias
- Definición de la visibilidad de una instancia (sólo CS5.5)
- Modificación del color y la transparencia de una instancia
- Intercambio de una instancia por otra
- Cambio del tipo de instancia
- Reproducción indefinida para una instancia gráfica
  Separar una instancia de símbolo
  Obtención de información sobre las instancias en el escenario

Creación de instancias

Ir al principio

Después de crear un símbolo, puede crear instancias de dicho símbolo en el documento, incluso dentro de otros símbolos. Al modificar un símbolo, Animate CC (anteriormente Flash Professional) actualiza todas sus instancias.

Para asignar un nombre a una instancia se utiliza el inspector de propiedades. Utilice el nombre de la instancia para referirse a una instancia en ActionScript. Para controlar instancias con ActionScript®, asigne a cada instancia un nombre exclusivo en cada línea de tiempo. Para obtener más información, consulte Gestión de eventos Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Animate o Gestión de eventos en la *Guía del desarrollador de ActionScript 3.0*.

Para especificar efectos de color, asignar acciones, establecer el modo de visualización gráfica o cambiar el comportamiento de instancias nuevas, se utiliza el inspector de propiedades. El comportamiento de la instancia es el mismo que el comportamiento del símbolo a menos que se especifique lo contrario. Cualquier cambio que realice sólo afectará a las instancias pero no a los símbolos.

Creación de una instancia de un símbolo

1. Seleccione una capa en la línea de tiempo. Animate solo puede situar instancias en fotogramas clave, siempre en la capa actual. Si no selecciona un fotograma clave, Animate incorpora la instancia al primer fotograma clave situado a la izquierda del fotograma actual.

   Nota:

   un fotograma clave es un fotograma en el que se definen los cambios en la animación. Para obtener más información, consulte Inserción de fotogramas en la línea de tiempo.

2. Seleccione Ventana > Biblioteca.

3. Arrastre el símbolo desde la biblioteca hasta el escenario.

4. Si ha creado una instancia de un símbolo gráfico, seleccione Insertar > Línea de tiempo > Fotograma para añadir el número de fotogramas que contendrá el símbolo gráfico.

Aplicación de un nombre personalizado a una instancia

1. Seleccione la instancia en el escenario.
2. Seleccione Ventana > Propiedades e introduzca un nombre en el cuadro Nombre de instancia.

Edición de propiedades de instancias

Ir al principio

Cada instancia de símbolo tiene sus propiedades, que son distintas de las del símbolo. Puede modificar la tinta, la transparencia y el brillo de una instancia, redefinir su comportamiento (por ejemplo, cambiar un gráfico a un clip de película) y especificar el modo de reproducción de la animación dentro de una instancia gráfica. También se puede sesgar, rotar o escalar una instancia sin que afecte al símbolo.

Además, puede asignar un nombre a una instancia de clip de película o de botón de modo que pueda utilizar ActionScript para cambiar sus propiedades. Para obtener más información, consulte Clases en Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Animate u Objetos y clases en *Aprendizaje de ActionScript 3.0*. Para editar las propiedades de una instancia, utilice el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

Las propiedades de una instancia se guardan junto con la instancia. Si se edita un símbolo o se vuelve a vincular una instancia a otro símbolo, las propiedades de la instancia que se hayan modificado aún se aplican a la instancia.

Definición de la visibilidad de una instancia (sólo CS5.5)

Ir al principio

Puede hacer que una instancia de símbolo del escenario sea invisible si desactiva la propiedad Visible. Con la propiedad Visible es posible lograr un rendimiento de procesamiento más rápido que estableciendo la propiedad Alpha del símbolo como 0.

La propiedad Visible necesita que la opción Reproductor esté ajustada en Flash Player 10.2 o versión posterior y admite el uso de instancias de componente, de botón y de clip de película.

1. Seleccione la instancia en el escenario.
2. En la sección Visualización del panel Propiedades, quite la marca de la propiedad Visible.

Modificación del color y la transparencia de una instancia

Ir al principio

Cada instancia de un símbolo puede tener su propio efecto de color. Para establecer opciones de color y transparencia para las instancias, se utiliza el inspector de propiedades. La configuración del inspector de propiedades también afecta a los mapas de bits situados en los símbolos.

Cuando se cambia el color y la transparencia de una instancia en un fotograma específico, Animate realiza el cambio en cuanto muestra el fotograma. Para realizar cambios de color graduales, aplique una interpolación de movimiento. Al interpolar el color se introducen distintas configuraciones de efectos en los fotogramas de inicio y final de una instancia y después se interpolan las configuraciones para que los colores de las instancias cambien en el tiempo.

La interpolación cambia gradualmente el color o la transparencia de una instancia.

Nota:

Si se aplica un efecto de color al símbolo de un clip de película con varios fotogramas, Animate aplica el efecto a todos los fotogramas del símbolo de clip de película.

1. Seleccione la instancia en el escenario y elija Ventana > Propiedades.
2. En el inspector de propiedades, seleccione una de las siguientes opciones en el menú Estilo en la sección Efecto de color:

   Brillo

   Ajusta la luminosidad u opacidad relativas de la imagen, medidas en una escala de negro (-100%) a blanco (100%). Para ajustar el brillo, haga clic en el triángulo y arrastre el deslizador o introduzca un valor en el cuadro.

   Matiz

   Se colorea la instancia con el mismo matiz. Para establecer el porcentaje de tinta, desde transparente (0%) a totalmente saturada (100%), se utiliza el deslizador Tinta en el inspector de propiedades. Para ajustar el valor, haga clic en el triángulo y arrastre el deslizador o introduzca un valor en el cuadro. Para seleccionar un color, introduzca valores de rojo, verde y azul en los cuadros respectivos, o bien haga clic en el control de color y seleccione un color en Selector de color.

   Alfa

   Ajusta la transparencia de la instancia, entre transparente (0%) y totalmente saturada (100%). Para ajustar el valor de alfa, haga clic en el triángulo y arrastre el deslizador o introduzca un valor en el cuadro.

   Avanzado

   Se ajustan por separado los valores para el rojo, el verde, el azul y la transparencia de una instancia. Esto es muy útil para crear y animar efectos de color sutiles en objetos como los mapas de bits. Los controles situados a la izquierda permiten reducir los valores del color o la transparencia en el porcentaje especificado. Los controles de la derecha permiten reducir o aumentar los valores del color o la transparencia por un valor

constante.

Los valores del rojo, verde, azul y alfa se multiplican por los valores del porcentaje y se añaden a los valores constantes de la columna derecha de manera que proporcionan los nuevos valores del color. Por ejemplo, si el valor actual del rojo es 100, si se sitúa el deslizador izquierdo en 50% y el derecho en 100%, el resultado es un nuevo valor de rojo de 150 ([100 x 0,5] + 100 = 150).

*nota: la configuración avanzada del panel Efecto implementa la función (a * y+ b)= x, donde a es el porcentaje especificado en el grupo de cuadros de texto de la izquierda, y es el color del mapa de bits original, b es el valor especificado en el grupo de cuadros de la derecha y x es el efecto resultante (entre 0 y 255 para RGB, y entre 0 y 100 para la transparencia alfa).*

También puede cambiar el color de una instancia mediante el objeto ColorTransform de ActionScript. Para obtener más información sobre el objeto Color, consulte ColorTransform en *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0* o *Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0*.

Intercambio de una instancia por otra

Ir al principio

Para mostrar una instancia diferente en el escenario y conservar todas las propiedades de la instancia original, como los efectos de color o las acciones de los botones, se asigna otro símbolo a una instancia.

Por ejemplo, supongamos que está creando un dibujo animado con un símbolo de ratón como personaje, pero decide cambiarlo por un gato. Puede sustituir el símbolo de ratón por el de gato y el nuevo personaje aparecerá aproximadamente en la misma ubicación en todos los fotogramas.

Asignación de un símbolo distinto a una instancia

1. Seleccione la instancia en el escenario y elija Ventana > Propiedades.
2. Haga clic en el botón Intercambiar del inspector de propiedades.
3. Seleccione un símbolo para sustituir el que está asignado a la instancia. Para duplicar un símbolo seleccionado, haga clic en Duplicar símbolo y en Aceptar.

   La duplicación permite crear un nuevo símbolo basándose en uno existente en la biblioteca y minimiza el proceso de copiado si está creando varios símbolos que presentan ligeras diferencias.

Sustitución de todas las instancias de un símbolo

- Arrastre un símbolo con el mismo nombre que el que esté sustituyendo entre un panel Biblioteca y el panel Biblioteca del archivo FLA que esté editando. Luego haga clic en Reemplazar. Si tiene carpetas en la biblioteca, debe arrastrar el nuevo símbolo a la misma carpeta que el símbolo que va a sustituir.

Cambio del tipo de instancia

Ir al principio

Para redefinir el comportamiento de una instancia en una aplicación de Animate, debe cambiar su tipo. Por ejemplo, si una instancia gráfica contiene una animación que desea reproducir independientemente de la línea de tiempo principal, vuelva a definirla como una instancia de clip de película.

1. Seleccione la instancia en el escenario y elija Ventana > Propiedades.
2. Seleccione Gráfico, Botón o Clip de película en el menú del inspector de propiedades.

Reproducción indefinida para una instancia gráfica

Ir al principio

Para determinar cómo se reproducirán las secuencias de animación incluidas en una instancia de gráfico de la aplicación de Animate, defina las opciones en el inspector de propiedades.

Un símbolo gráfico animado está ligado a la línea de tiempo del documento en la que está ubicado el símbolo. Por el contrario, un símbolo de clip de película tiene su propia línea de tiempo independiente. Los símbolos gráficos animados, debido a que utilizan la misma línea de tiempo que el documento principal, muestran su animación en el modo de edición de documentos. Los símbolos de clip de película aparecen como objetos estáticos en el escenario y no aparecen como animaciones en el entorno de edición de Animate.

1. Seleccione una instancia de gráfico en el escenario y elija Ventana > Propiedades.
2. Seleccione una opción de animación en el menú Opciones en la sección Bucle del inspector de propiedades:

   Reproducir indefinidamente

   Reproduce indefinidamente todas las secuencias de animación incluidas en la instancia actual para todos los fotogramas que ocupa la instancia.

   Reproducir una vez

   Reproduce la secuencia de animación comenzando en el fotograma especificado hasta el final de la animación y, a continuación, se detiene.

   Fotograma único

   Muestra uno de los fotogramas de la secuencia de animación. Especifique el fotograma que se va a mostrar.

3. Para especificar el primer fotograda del símbolo gráfico para mostrar cuándo se realiza un bucle, introduzca un número de fotograma en el cuadro de texto Primero. La opción Fotograma único también utiliza el número de fotograma que especifique aquí.

Separar una instancia de símbolo

Ir al principio

Para romper el vínculo entre una instancia y un símbolo y convertir la instancia en una serie de formas y líneas no agrupadas, es necesario realizar la *separación* de la instancia. Esto resulta útil si se desea cambiar de forma considerable esta instancia sin afectar a ninguna otra. Por ejemplo, es preciso separar una instancia antes de aplicarle interpolación de forma.

Los cambios realizados en el símbolo original de una instancia no afectan a la instancia una vez separada.

1. Seleccione la instancia en el escenario.
2. Seleccione Modificar > Separar. La instancia se descompone en los elementos gráficos que la componen.
3. Para modificar estos elementos, utilice las herramientas de pintura y dibujo.

Obtención de información sobre las instancias en el escenario

Ir al principio

El inspector de propiedades y el panel Información muestran la siguiente información sobre las instancias seleccionadas en el escenario.

- En el inspector de propiedades, se pueden ver el comportamiento y la configuración de las instancias. Para cualquier tipo de instancia, compruebe la configuración de efectos de color, ubicación y tamaño; para los gráficos, el modo de bucle y el primer fotograma que contiene el gráfico; para los botones, el nombre de la instancia (si tiene uno asignado) y la opción de seguimiento; para los clips de película, el nombre de la instancia (si tiene uno asignado). En cuanto a la ubicación, el inspector de propiedades muestra las coordenadas *x* e *y* del punto de registro del símbolo.
- En el panel Información, puede ver el tamaño y la ubicación de la instancia; la ubicación del punto de registro; los valores rojo (R), verde (V), azul (B) y alfa (A) (si la instancia tiene un relleno sólido); y la ubicación del puntero. La sección Posición y Tamaño del inspector de propiedades muestra las coordenadas *x* e *y* del punto de transformación o del punto de registro del símbolo. Puede alternar para ver las coordenadas del punto de transformación o del punto de registro.
- En el explorador de películas puede ver el contenido del documento actual, incluidas las instancias y los símbolos.

  En el panel Acciones, puede ver todas las acciones asignadas a un botón o a un clip de película.

Obtención de información sobre una instancia

1. Seleccione la instancia en el escenario.
2. Muestre el inspector de propiedades(Ventana > Propiedades) o el panel que va a utilizar:
   - Para mostrar el panel Información, seleccione Ventana > Información.
   - Para mostrar el explorador de películas, seleccione Ventana > Explorador de películas.
   - Para mostrar el panel Acciones, seleccione Ventana > Acciones.

Visualización de la definición del símbolo seleccionado en el explorador de películas

1. Haga clic en el botón Mostrar botones, clips de película y gráficos en la parte superior del explorador de películas.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) y seleccione Mostrar instancias de símbolo e Ir a definición de símbolo, o bien seleccione estas opciones en el menú situado en la esquina superior derecha del explorador de películas.

Salto a la escena que contiene las instancias de un símbolo seleccionado

1. Muestre las definiciones de símbolo.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) y seleccione Mostrar elementos de película e Ir a definición de símbolo, o bien seleccione estas opciones en el menú situado en la esquina superior derecha del explorador de películas.

Adobe también recomienda

- Cómo añadir interpolaciones clásicas a instancias, grupos o tipos
- Creación de botones

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Dibujo en Animate

- Información sobre dibujo
- Modos de dibujo y objetos gráficos

Información sobre dibujo

Ir al principio

Las herramientas de dibujo en Adobe Animate CC permiten crear y modificar líneas y formas para el diseño de sus documentos. Las líneas y formas creadas en Animate son gráficos vectoriales ligeros en su totalidad, lo que ayuda a mantener pequeño el tamaño del archivo FLA.

Antes de empezar a dibujar y pintar en Animate, es importante comprender cómo crea Animate las ilustraciones y cómo afectan el dibujo, la pintura y la modificación de formas a otras formas de la misma capa.

En los siguientes tutoriales de vídeo se muestra cómo utilizar las herramientas de dibujo en Animate. Es posible que algunos vídeos muestren el espacio de trabajo de Animate CS3 o CS4, pero también se pueden aplicar a Animate CS5.

- Using the drawing tools (1:55) (Uso de las herramientas de dibujo, en inglés)
- Using the drawing tools (CS3) (5:03) (Uso de las herramientas de dibujo (CS3), en inglés)
- Object and merge drawing (2:09) (Dibujo combinado y de objetos, en inglés)

Gráficos vectoriales y de mapa de bits

Los sistemas informáticos muestran las imágenes en formato de vectores o de mapa de bits. Si conoce las diferencias entre estos dos formatos, podrá trabajar de forma más eficaz. Mediante Animate, se pueden crear y animar gráficos vectoriales compactos. Animate también permite importar y manipular gráficos vectoriales y de mapa de bits creados en otras aplicaciones.

Gráficos vectoriales

Los gráficos vectoriales describen las imágenes mediante líneas y curvas, denominadas *vectores*, que incluyen propiedades de color y posición. Por ejemplo, la imagen de una hoja se describe mediante puntos por los que pasan las líneas, creando el contorno de la hoja. El color de la hoja queda determinado por el color del contorno y del área que encierra este contorno.

Líneas en gráficos vectoriales.

Cuando se edita una imagen vectorial, se modifican las propiedades de las líneas y curvas que describen su forma. Podrá desplazar, o modificar el tamaño, la forma o el color de un gráfico vectorial sin alterar la calidad de su aspecto. La edición de gráficos vectoriales no afecta a la resolución, es decir, las imágenes se pueden mostrar en dispositivos de salida de distintas resoluciones sin perder calidad en absoluto.

Gráficos de mapa de bits

Las imágenes de mapa de bits están compuestas por puntos de color, denominados *píxeles*, organizados en una cuadrícula. Por ejemplo, la imagen de una hoja se describe mediante la posición específica y el valor de color de cada píxel en la cuadrícula, creando la imagen de forma muy similar a un mosaico.

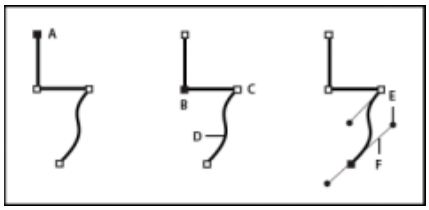
Píxeles en imágenes de mapa de bits.

Cuando se edita una imagen de mapa de bits, se modifican los píxeles, no las líneas y curvas. En las imágenes de mapa de bits la resolución sí es determinante, ya que los datos que las definen están fijos en una cuadrícula que tiene un tamaño determinado. Al editar un gráfico de mapa de bits se puede modificar la calidad de su aspecto. En especial, al cambiar su tamaño, tras redistribuir los píxeles en la cuadrícula, los bordes de la imagen pueden quedar irregulares. La visualización de un elemento gráfico de mapa de bits en un dispositivo de salida con menor resolución que la propia imagen también reduce su calidad.

Trazados

Cuando dibuja una línea o una forma en Animate, crea una línea denominada *trazado*. Un trazado se compone de uno o varios *segmentos* rectos o curvos. El principio y el final de cada segmento están marcados con *puntos de ancla*, que funcionan como grapas que mantienen un cable en su lugar. Un trazado puede estar *cerrado* (por ejemplo, un círculo), o *abierto*, con marcados *puntos finales* (por ejemplo, una línea ondulante).

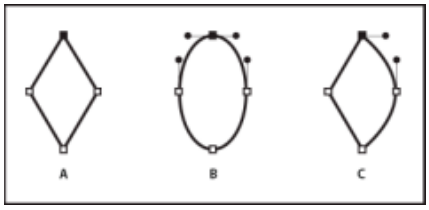
Puede cambiar la forma de un trazado arrastrando sus puntos de ancla, los *puntos de dirección* en el extremo de las *líneas de dirección* que aparecen en los puntos de ancla o el propio segmento de trazado.



Componentes del trazado

A. Punto final (continuo) seleccionado **B.** Punto de ancla seleccionado **C.** Punto de ancla deseleccionado **D.** Segmento de trazado curvo **E.** Punto de dirección **F.** Línea de dirección.

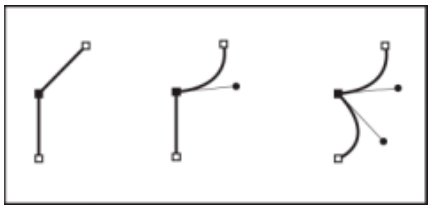
Los trazados pueden tener dos tipos de puntos de anclaje: puntos curvos y puntos angulares. En un *punto angular*, el trazado cambia de dirección de forma abrupta. En un *punto curvo*, los segmentos del trazado están conectados como una curva continua. Puede dibujar un trazado utilizando cualquier combinación de puntos de vértice y de curva. Si dibuja el tipo de punto equivocado, podrá modificarlo.



Puntos de un trazado

A. Cuatro puntos de esquina **B.** Cuatro puntos curvos **C.** Combinación de puntos de vértice y de curva.

Un punto de vértice puede conectar dos segmentos rectos o curvos cualesquiera, mientras que un punto de curva siempre conecta dos segmentos curvos.


Un punto de vértice puede conectar tanto segmentos rectos como segmentos curvos.

Nota:

no se deben confundir los puntos angulares y curvos con los segmentos rectos y curvos.

El contorno de un trazado se denomina *trazo*. Un color o degradado aplicado al área interior de un trazado abierto o cerrado se denomina *relleno*. Un trazo puede tener grosor, color y un estilo de línea. Una vez que haya creado un trazado o una forma, podrá cambiar las características de su trazo y su relleno.

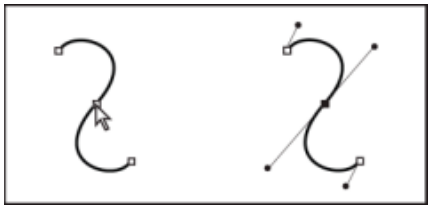
Líneas y puntos de dirección

Cuando seleccione un punto de ancla que conecte segmentos curvos (o seleccione el segmento directamente), los puntos de ancla de los segmentos conectados mostrarán *controles de dirección*, que consisten en *líneas de*

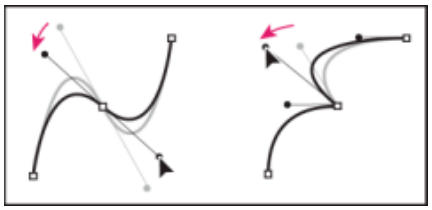
dirección terminadas en *puntos de dirección.* El ángulo y la longitud de las líneas de dirección determinan la forma y el tamaño de los segmentos curvos. Al mover los puntos de dirección, se modifica la forma de las curvas. Las líneas de dirección no aparecerán en la salida final.

Un punto de curva siempre tiene dos líneas de dirección, que se mueven juntas como una sola unidad recta. Al mover una línea de dirección sobre un punto curvo, los segmentos curvos de ambos lados del punto se ajustan simultáneamente, manteniendo una curva continua en el punto de anclaje.

En comparación, un punto de vértice puede tener dos, una o ninguna línea de dirección, dependiendo de si une dos, uno o ningún segmento curvo, respectivamente. Las líneas de dirección del punto de esquina mantienen el vértice utilizando ángulos diferentes. Cuando se desplaza una línea de dirección en un punto de esquina, sólo se ajusta la curva que se encuentra en el mismo lado del punto que la línea de dirección.

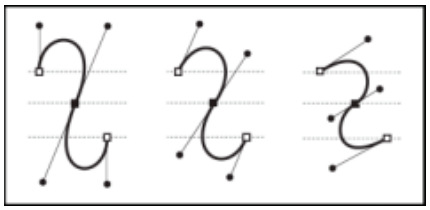


Tras seleccionar un punto de ancla (izquierda), aparecen líneas de dirección en los segmentos curvos conectados por el punto de ancla (derecha).



Ajuste de las líneas de dirección de un punto de curva (izquierda) y un punto de vértice (derecha).

Las líneas de dirección son siempre tangentes a la curva de los puntos de ancla y perpendiculares al radio de dicha curva. El ángulo de cada línea de dirección determina la inclinación de la curva, y la longitud de cada línea de dirección determina la altura o profundidad de la curva.



Al mover y cambiar el tamaño de las líneas de dirección, cambia la inclinación de las curvas.

Modos de dibujo y objetos gráficos

Ir al principio

En Animate, puede crear varios tipos de objetos gráficos con ayuda de los distintos modos y herramientas de dibujo. Cada uno de ellos tiene ventajas e inconvenientes. Si entiende las posibilidades de los distintos tipos de objetos gráficos, podrá tomar decisiones adecuadas a la hora de elegir el tipo de objeto con el que trabajar.

Nota:

En Animate, los objetos gráficos son elementos del escenario. Animate permite mover, copiar, eliminar, transformar, apilar, alinear y agrupar objetos gráficos. Los “objetos gráficos” de Animate son diferentes de los

“objetos de ActionScript”, que forman parte del lenguaje de programación ActionScript®. No se deben confundir estos dos usos del término *"objetos"*. Para obtener más información sobre los objetos del lenguaje de programación, consulte Tipos de datos Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Animate, o bien, Tipos de datos en la *Guía del desarrollador de ActionScript 3.0*.

Los siguientes tutoriales de vídeo muestran los modos de dibujo en Animate. Algunos vídeos muestran el espacio de trabajo de Animate CS3 o CS4, pero también se pueden aplicar a Animate CS5.

- Object and merge drawing (2:09) (Dibujo combinado y de objetos, en inglés)
- Using the drawing tools (CS3) (5:03) (Uso de las herramientas de dibujo (CS3), en inglés)

Modo de dibujo combinado

El modo de dibujo predeterminado combina automáticamente las formas dibujadas cuando se superponen. Cuando se dibujan formas que se superponen una a otra en la misma capa, la forma de la parte superior corta la parte de la forma inferior sobre la que se superpone. De esta forma, el dibujo de formas es un modo de dibujo destructivo. Por ejemplo, si dibuja un círculo, lo cubre con un círculo más pequeño y seguidamente selecciona el círculo más pequeño y lo desplaza, la parte del segundo círculo que ha quedado cubierta por el primero quedará eliminada.

Cuando una forma tiene trazo y relleno, éstos se consideran elementos gráficos independientes, que se pueden seleccionar y mover de forma independiente.

Las formas creadas con este modo de dibujo se fusionan cuando quedan solapadas. Al seleccionar una forma y desplazarla, se altera la forma superpuesta.

Acceso al modo de dibujo combinado

1. Seleccione la opción Dibujo combinado del panel Herramientas.
2. Seleccione una herramienta de dibujo del panel Herramientas y dibuje en el escenario.

Nota:

De forma predeterminada, Animate utiliza el modo de dibujo combinado.

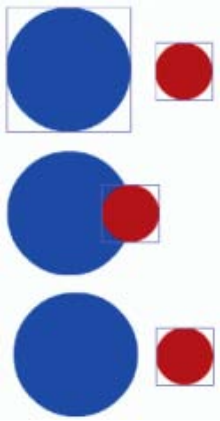
Modo de dibujo de objetos

Crea formas denominadas *objetos de dibujo*. Los objetos de dibujo son objetos gráficos independientes que no se combinan automáticamente cuando se superponen. Esto le permite combinar formas unas sobre otras sin que se altere su apariencia si más tarde decide separarlas o modificar algunas de ellas. Animate crea las formas como objetos independientes que pueden manipularse por separado.

Cuando una herramienta de dibujo está en el modo de dibujo de objetos, las formas que se crean con ella tienen contenido propio. El trazo y relleno de una forma no son elementos independientes y las formas que se superponen no se alteran unas a otras. Cuando se selecciona una forma creada con el modo de dibujo de objetos, Animate rodea la forma con un cuadro delimitador para identificarla.

Nota:

defina las preferencias aplicables a la sensibilidad de contacto cuando se seleccionan formas creadas con el modo de dibujo de objetos.



Las formas creadas con el modo de dibujo de objetos permanecen como objetos separados que se pueden manipular de forma independiente.

Acceso al modo de dibujo de objetos

Para dibujar formas con el modo de dibujo de objetos, debe activarlo explícitamente.

1. Seleccione una herramienta de dibujo que admita el modelo de dibujo de objetos (las herramientas Lápiz, Línea, Pluma, Pincel, Óvalo, Rectángulo y Polígono).

2. Seleccione el botón Dibujo de objetos en la categoría Opciones del panel de herramientas, o bien presione la tecla J para alternar entre los modos de dibujo de objetos y combinado. Este botón alterna los modos de dibujo combinado y de objetos. Puede definir las preferencias aplicables a la sensibilidad de contacto cuando se seleccionan formas creadas con el modo de dibujo de objetos.

3. Dibuje en el escenario.

Conversión de una forma creada con el modo de dibujo combinado en un forma del modo de dibujo de objetos

1. Seleccione la forma en el escenario.

2. Para convertir la forma en una forma del modo de dibujo de objetos, seleccione Modificar > Combinar objetos > Unión. Tras la conversión, la forma se trata como un objeto de dibujo vectorial que no altera su

apariencia al interactuar con otras formas.

Nota:

utilice el comando Unión para juntar dos o más formas en un único objeto.

Objetos simples

Los objetos simples son formas que permiten ajustar sus características desde el inspector de propiedades. Después de crear una forma, se puede controlar con precisión su tamaño, radio de esquina y otras propiedades en cualquier momento sin necesidad de volverla a dibujar desde cero.

Hay dos tipos de objetos simples disponibles: rectángulos y óvalos.

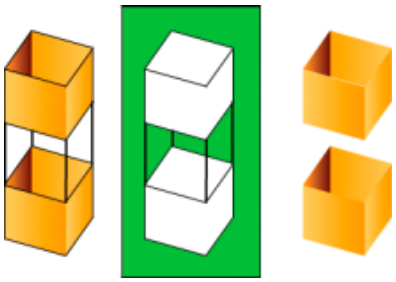
1. Seleccione la herramienta Rectángulo simple o la herramienta Óvalo simple en el panel Herramientas.
2. Dibuje en el escenario.

Solapamiento de formas

Al dibujar una línea sobre otra línea o una forma pintada en el modo de dibujo combinado, las líneas solapadas se dividen en segmentos en los puntos de intersección. Utilice la herramienta Selección para seleccionar, mover y remodelar cada segmento por separado.

Un relleno, el relleno con una línea que lo corta y los tres segmentos de línea creados por la segmentación.

Al pintar sobre formas y líneas, lo que queda en la parte superior sustituye a lo que estaba debajo. La pintura del mismo color se mezcla. La pintura de colores diferentes conserva los distintos colores. Utilice estas funciones para crear máscaras, siluetas y otras imágenes en negativo. Por ejemplo, la siguiente silueta se realizó moviendo la imagen desagrupada de la cometa sobre la forma verde, anulando la selección de la cometa y, a continuación, retirando la parte rellena de la cometa de la forma verde.



Silueta realizada con la imagen de cometa.

Para evitar modificar accidentalmente las formas y las líneas al solaparlas, agrupe las formas o utilice capas para separarlas.

Adobe también recomienda

- Agrupación de objetos
- Creación y organización de capas

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Color

- Panel Color
- Panel Muestras
- Paletas de colores
- Creación o edición de un color sólido
- Duplicación, eliminación y borrado de colores

Los modelos de color describen los colores que vemos y con los que trabajamos en los gráficos digitales. Cada modelo de color, como por ejemplo RGB, HSB o CMYK, representa un método diferente de descripción y clasificación de los colores. Los modelos de color utilizan valores numéricos para representar el espectro visible de color. Un espacio de color es una variante de un modelo de color que tiene una gama (rango) específica de colores. Por ejemplo, en el modelo de color RGB hay un número de espacios de color: Adobe® RGB, sRGB y Apple® RGB. Aunque estos espacios definen el color en los mismos tres ejes (R, G y B), sus gamas son diferentes.

Cuando se trabaja con los colores de un gráfico, en realidad se están ajustando los valores numéricos del archivo. Es fácil pensar en un color como un número, pero estos valores numéricos no son colores absolutos: sólo tienen un significado de color dentro del espacio de color del dispositivo que lo está produciendo.

Como cada dispositivo tiene su propio espacio de color, sólo puede reproducir los colores de su gama. Cuando una imagen pasa de un dispositivo a otro, sus colores pueden cambiar porque cada dispositivo interpreta los valores RGB o HSB según su propio espacio de color. Por ejemplo, es imposible que todos los colores que se ven en un monitor sean idénticos a los impresos en una impresora de escritorio. Una impresora funciona en un espacio de color CMYK, mientras que un monitor lo hace en un espacio de color RGB. Sus gamas son diferentes. Algunos colores producidos por tintas no se pueden mostrar en un monitor, así como algunos colores que se muestran en un monitor no se pueden reproducir mediante el uso de tintas en papel.

Al crear colores para su uso en documentos de Animate, se debe recordar que, aunque es imposible que todos los colores coincidan perfectamente en dispositivos diferentes, se pueden lograr buenos resultados si se tienen en cuenta las capacidades de visualización gráfica de los dispositivos que usa el público de destino.

Adobe Animate CC permite aplicar, crear y modificar colores con los modelos de color RGB o HSB. Si se utiliza la paleta predeterminada o una paleta creada por el usuario, se pueden elegir colores para aplicarlos al trazo o al relleno de un objeto que está a punto de crear o a uno que ya se encuentra en el escenario.

Al aplicar un color de trazo a una forma, puede seguir cualquiera de los procedimientos siguientes:

- Aplique un color sólido, un degradado o un mapa de bits al relleno de una forma. Para aplicar un relleno de mapa de bits a una forma, es necesario importar un mapa de bits al archivo actual. Seleccione cualquier color, sólido o degradado, y el estilo y el grosor del trazo.
- Cree una forma con contorno y sin relleno con la opción Sin color como relleno.
- Cree una forma con relleno y sin contorno con la opción Sin color como tipo de contorno.
- Aplique un relleno de color sólido al texto.

Con el panel Color, se pueden crear y editar colores sólidos y rellenos con degradado en los modos RVA y MSB.

Para acceder al selector de color del sistema, seleccione el icono del selector de color en el control Color de trazo o Color de relleno del panel Herramientas o del inspector de propiedades de forma.

Panel Color

Ir al principio

El panel Color permite modificar la paleta de colores de un archivo FLA y modificar el color de los trazos y rellenos. Algunas de las opciones son:

- Importar, exportar, eliminar y modificar la paleta de colores de un archivo FLA utilizando el panel Muestras.
- Seleccionar colores en modo hexadecimal.
- Crear degradados de varios colores.
- Utilizar degradados para obtener una amplia variedad de efectos, como dar profundidad a un objeto bidimensional.

El panel Color incluye los siguientes controles:

Color de trazo

Cambia el color del trazo, o borde, de un objeto gráfico.

Color de relleno

Cambia el color del relleno. El relleno es el área de color contenida en la forma.

Menú Tipo de color

Cambia el estilo del relleno:

Ninguno

Quita el relleno.

Color uniforme

Proporciona un único color, sólido, de relleno.

Degradado lineal

Produce un degradado que se difumina siguiendo un trazado lineal.

Degradado radial

Produce un degradado que se difumina siguiendo un trazado circular a partir de un punto focal central.

Relleno de mapa de bits

Rellena el área seleccionada repitiendo en mosaico la imagen de mapa de bits que seleccione. Al elegir esta opción, se abre un cuadro de diálogo en el que se puede seleccionar una imagen de mapa de bits almacenada en el sistema local y añadirla a la biblioteca. El mapa de bits se aplica como relleno y adopta la apariencia de un mosaico en el que la imagen se repite en el interior de la forma.

HSB

Permite cambiar el tono, la saturación y el brillo de los colores de un relleno.

RGB

Permite cambiar la densidad de los colores rojo, verde y azul (RVA) del relleno.

Alfa

Establece la opacidad de un relleno sólido o del deslizador seleccionado para un relleno con degradado. Un valor del 0% crea un relleno invisible (transparente), mientras que un valor del 100% crea un relleno opaco.

Muestra de color actual

Muestra el color actualmente seleccionado. Si se ha seleccionado un relleno con degradado (lineal o radial) en el menú Tipo, la opción Muestra de color actual presenta las transiciones de color del degradado.

Selector de color del sistema

Permite seleccionar un color visualmente. Haga clic en el selector de color del sistema y arrastre el puntero en forma de cruz hasta encontrar el color que desea aplicar.

Valor hexadecimal

Muestra el valor hexadecimal del color actual. Para cambiar el color utilizando este parámetro, introduzca su valor hexadecimal. Los valores hexadecimales de color son combinaciones alfanuméricas de seis dígitos, cada una de las cuales representa un color determinado.

Flujo

Permite controlar los colores aplicados más allá de los límites de un degradado lineal o radial.

Ampliar color

(Valor predeterminado) Aplica los colores seleccionados más allá del límite del gradiente.

Reflejar color

Rellena la forma aplicando a los colores del degradado un efecto especular. El degradado especificado se aplica de forma repetida desde el principio hasta el final; a continuación se repite del final al principio y de nuevo desde el principio al final del gradiente, hasta que la forma queda rellena.

Repetir color

Repite el degradado de principio a fin hasta que la forma queda rellena.

nota: estos modos de desbordamiento solo se admiten en Adobe Flash Player 8 y versiones posteriores.

RGB lineal

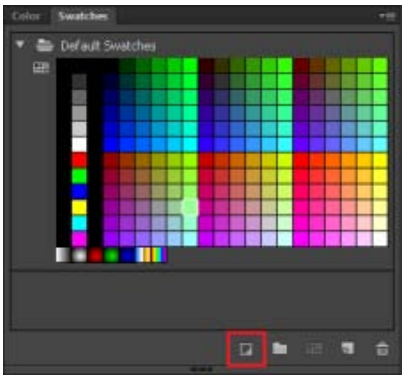
Crea un degradado radial o lineal compatible con SVG-(gráficos vectoriales escalables).

Panel Muestras

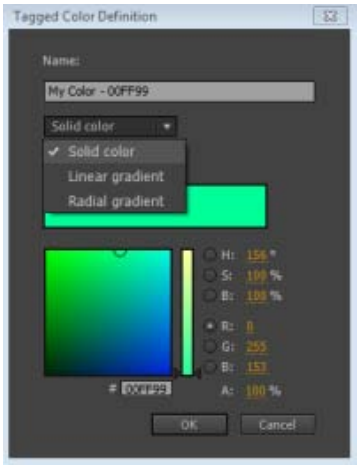
Ir al principio

Las muestras permiten reutilizar y actualizar de forma sencilla los colores entre documentos. Ahora se puede seleccionar un color de las muestras para crear muestras etiquetadas. Una vez que se crea una muestra etiquetada y se aplica a las formas y los trazados del contenido de Animate, al cambiar el color de la muestra etiquetada se actualiza automáticamente todo el contenido que la esté utilizando.

1. Haga clic en Ventana > Color.
2. En la pestaña Muestras del panel Colores, seleccione el color que desea convertir en una muestra etiquetada y haga clic en el botón Convertir en muestra etiquetada, en la parte inferior del panel.

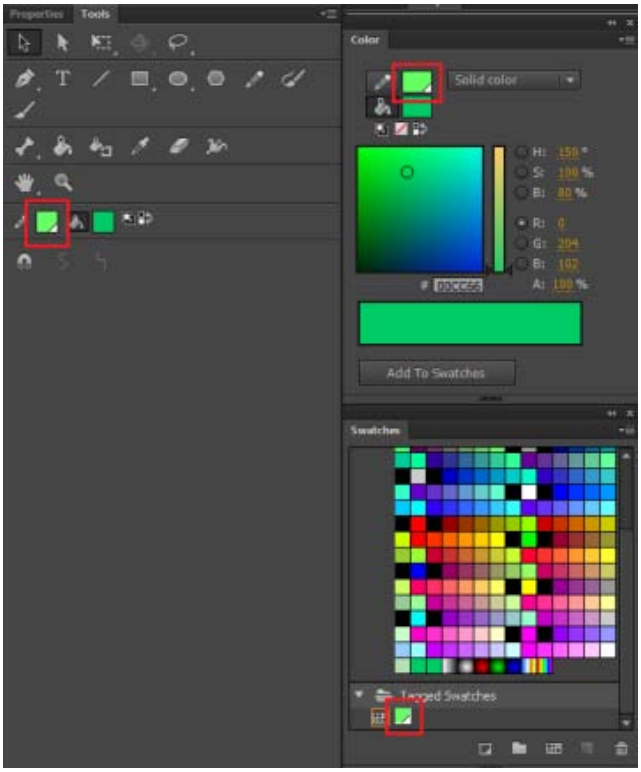


3. En el cuadro de diálogo Definición de color etiquetado, especifique lo siguiente:
    - El nombre de la nueva muestra.
    - Un color sólido, un degradado lineal o un degradado radial.
    - Un color mediante la especificación de los valores de HSB (tono, saturación y brillo) o RGB (rojo, verde y azul)



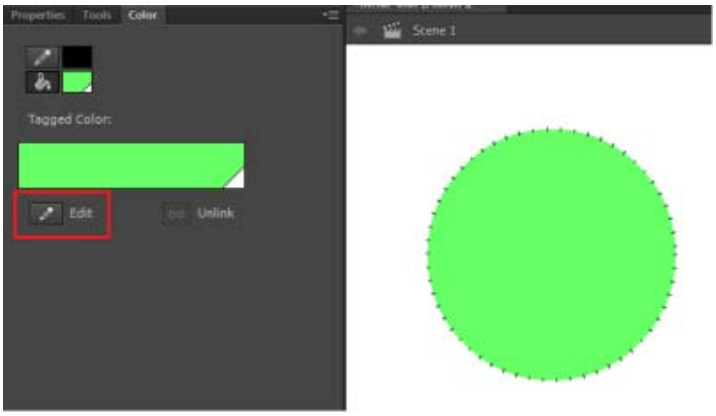
Cuadro de diálogo Definición de color etiquetado

La muestra nueva aparece tanto en las pestañas Colores y Muestras del panel Colores como en el panel Herramientas.



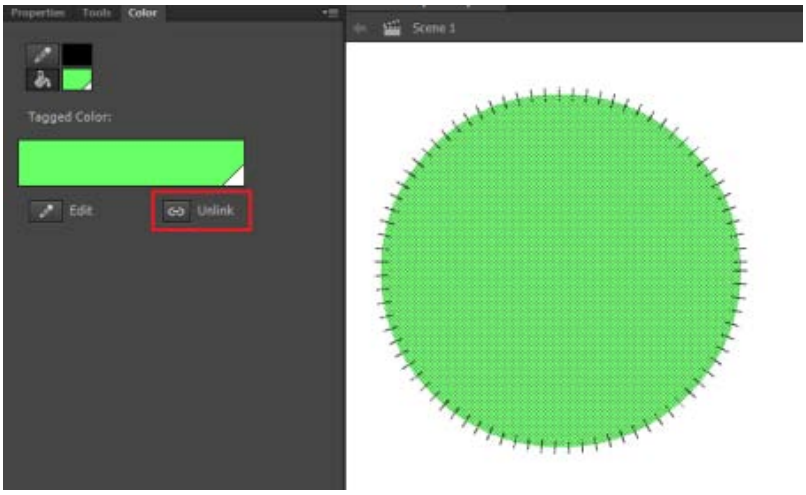
La muestra etiquetada que se ha creado aparece en los paneles de color, muestras y herramientas

4. Cuando se abre el panel Color después de seleccionar el objeto que utiliza la muestra etiquetada, se ven opciones para editar las propiedades de color. Los cambios que se hacen en las propiedades de color se reflejan automáticamente en todos los elementos del escenario que utilizan la muestra etiquetada.

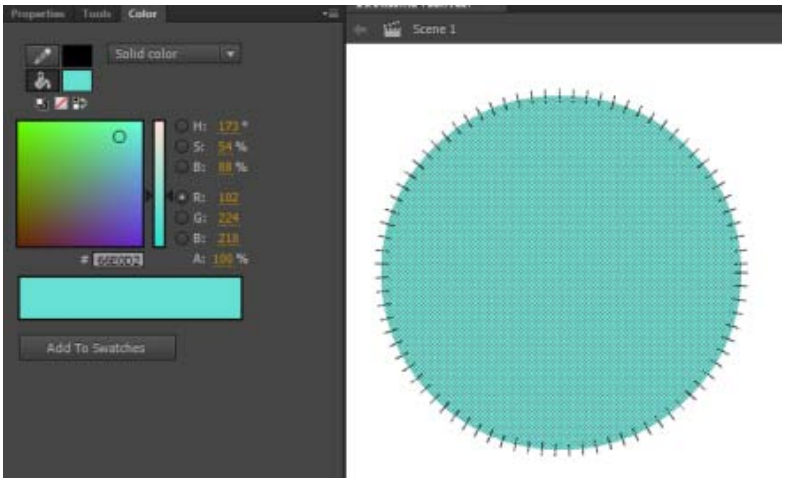


5. Puede hace doble clic en una muestra o seleccionarla y hacer clic en Edición para abrir el cuadro de diálogo Definición de color etiquetado y hacer los cambios de color que quiera en la muestra.

6. Para desvincular una forma que use una muestra del color de la muestra, seleccione la forma y luego haga clic en el botón Desvincular. Se puede seleccionar otro color para la forma en el panel de colores.



Opción Desvincular



Seleccionar otro color para la forma en el panel de colores

Paletas de colores

Ir al principio

Cada archivo de Animate CC contiene su propia paleta de colores, almacenada en el documento de Animate. Animate CC muestra la paleta de un archivo como muestras en los controles de Color de relleno y Color del trazo, así como en el panel Muestras. La paleta predeterminada es la paleta de 216 colores WebSafe. Añada colores a la paleta de colores actual desde el panel Color. Puede importar y exportar paletas de colores sólidos y de degradado entre archivos de Animate, así como entre Animate CC y otras aplicaciones.

Paleta predeterminada y paleta WebSafe

Puede guardar la paleta actual como paleta predeterminada, sustituir la paleta actual por la paleta predeterminada definida para el archivo, o bien cargar la paleta WebSafe para sustituir la paleta actual.

- Para cargar o guardar la paleta predeterminada, en el panel Muestras, seleccione uno de los comandos siguientes en el menú situado en la esquina superior derecha:

  Cargar colores predeterminados:

  Reemplaza la paleta actual por la predeterminada..

  Guardar como predeterminado:

  Guarda la paleta de colores actual como predeterminada. Esta nueva paleta predeterminada se utiliza en la creación de archivos nuevos.

- Para cargar la paleta de 216 colores WebSafe, en el panel Muestras, seleccione la opción Web 216 en el menú situado en la esquina superior derecha..

- En el panel Muestras, seleccione Ordenar por colores en el menú situado en la esquina superior derecha.

Organización y reutilización de colores

El panel Muestras le permite organizar colores y paletas de colores en una estructura jerárquica mediante las opciones Carpetas y Paletas de colores.

Creación de una carpeta

De forma predeterminada, todos los colores se organizan en la carpeta Muestras predeterminadas. Puede organizar los colores existentes en carpetas mediante el panel Muestras. Para crear una carpeta nueva:

1. En Animate CC, seleccione **Ventana** > **Muestras**

2. En el panel Muestras, haga clic en el botón.
3. Escriba un nombre descriptivo para la carpeta de muestras.

También puede crear una carpeta si elige una carpeta, paleta de colores o muestra y selecciona la opción Duplicar como carpeta del menú desplegable.

Creación de una paleta de colores (grupo de muestras)

Una paleta de colores es un grupo de muestras (colores) que identifica un tema de colores para su contenido. Puede crear paletas de colores dentro de carpetas y añadir muestras a las mismas. Para crear una paleta de colores:

1. En Animate CC, seleccione **Ventana** > **Muestras**.
2. En el panel Muestras, seleccione cualquier carpeta y haga clic en el botón para crear una paleta vacía.
3. Puede arrastrar un color existente o hacer clic en el botón para añadir muestras a la paleta de colores.

También puede crear una paleta de colores si elige una carpeta, paleta de colores o muestra y selecciona la opción Duplicar como paleta del menú emergente.

Creación o adición de colores a una paleta de colores

Puede crear muestras o añadir muestras existentes en las paletas de colores. Para crear una muestra:

1. En Animate CC, seleccione Ventana > Muestras.
2. En el panel Muestras, seleccione cualquier paleta de colores de una carpeta y haga clic en el botón para crear una muestra. Se creará una nueva muestra en el panel Color con el color de relleno que esté seleccionado. También puede seleccionar una muestra existente y hacer clic en el botón para duplicar la muestra en la paleta.

También puede crear una muestra si selecciona una carpeta, paleta de colores o muestra y seleccione la opción **Duplicar como muestra** del menú emergente.

1. En el panel Muestras, seleccione uno de los siguientes comandos del menú situado en la esquina superior derecha:
    - Para añadir los colores importados a la paleta actual, seleccione Añadir colores.
    - Para sustituir la paleta actual por los colores importados, seleccione Reemplazar colores.
2. Vaya al archivo que desee, selecciónelo y haga clic en Aceptar.

1. En el panel Muestras, seleccione la opción Guardar colores en el menú situado en la esquina superior derecha y escriba un nombre para la paleta de colores.
2. En Guardar como tipo (Windows) o Formato (Macintosh), seleccione Juego de color Animate o Tabla de color. Haga clic en Guardar.

Creación o edición de un color sólido

Ir al principio

Puede crear cualquier color con el panel Color. Si selecciona un objeto en el escenario, las modificaciones de color realizadas en el panel Color se aplican a la selección. Puede seleccionar los colores en modo RVA o MSB, o bien

expandir el panel para utilizar el modo hexadecimal. También puede especificar un valor alfa para definir el grado de transparencia de un color. Además, puede seleccionar un color en la paleta de colores existente.

Puede expandir el panel Color para que aparezca un espacio de color más grande en lugar de la barra de colores, una muestra de color dividida con los colores actuales y los anteriores, y el control deslizante Brillo para modificar el brillo del color en todos los modos de color.

1. Para aplicar el color a la ilustración existente, seleccione uno o varios objetos en el escenario y seleccione Ventana > Color.

2. Haga clic en el icono Trazo o Relleno para especificar qué atributo desea modificar.

   Nota:

   haga clic en el icono, no en el control de color; de lo contrario, se abrirá el selector de color.

3. Si ha seleccionado el icono Relleno en el paso 3, verifique que la opción Sólido esté seleccionada en el menú Tipo.

4. Si selecciona un objeto en el escenario, las modificaciones de color realizadas en el panel Color se aplican a la selección. Realice uno de los siguientes pasos:

   - Para seleccionar un color, haga clic en el espacio de color del panel Color. Para ajustar el brillo del color, arrastre el control deslizante Brillo.

     nota: para crear colores que no sean ni el blanco ni el negro, asegúrese de que el control deslizante Brillo no se haya establecido en ninguno de los extremos.

   - Introduzca valores en los cuadros de valores de color: rojo, verde y azul para la visualización en RVA; matiz, saturación y brillo para la visualización en MSB; o valores hexadecimales para la visualización en modo hexadecimal. Introduzca un valor alfa para especificar el grado de transparencia, desde 0 para una completa transparencia hasta 100 para una completa opacidad.

   - Para restablecer la configuración de color predeterminada, negro y blanco (trazo negro y relleno blanco), haga clic en el botón Negro y blanco .

   - Para intercambiar los colores del relleno y del trazo, haga clic en el botón Intercambiar colores .

   - Haga clic en el botón Sin color para no aplicar ningún color al relleno o al trazo .

     nota: no puede aplicar un trazo o un relleno del tipo Sin color a un objeto existente. En su lugar, seleccione el trazo o el relleno existente y elimínelo.

   - Haga clic en el control Color de trazo o Color de relleno y seleccione un color.

5. Para añadir el nuevo color a la lista de muestras de color del documento actual, seleccione Añadir muestra en el menú situado en la esquina superior derecha.

Duplicación, eliminación y borrado de colores

Ir al principio

Puede duplicar colores de la paleta, eliminar colores individuales o borrar todos los colores de la paleta.

- Para duplicar un color o eliminarlo, seleccione Ventana > Muestras, haga clic en el color que desee duplicar o eliminar y seleccione la opción Duplicar muestra o Eliminar muestra en el menú del panel. Cuando se duplica una muestra, aparece el cubo de pintura. Haga clic en un área vacía del panel Muestras con el cubo de pintura para duplicar el color seleccionado.

- Para borrar todos los colores de la paleta de colores, en el panel Muestras, seleccione Borrar colores en el menú del panel. Se borrarán todos los colores de la paleta excepto el blanco y el negro.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Revisión ortográfica

Nota:

Esta función ya no se usa en la versión de Flash Professional CC.

- Utilización del corrector ortográfico
- Personalización del corrector ortográfico

Puede comprobar la ortografía del texto de un documento de Flash Professional. También puede personalizar el corrector ortográfico.

Utilización del corrector ortográfico

Ir al principio

1. Seleccione Texto > Revisar ortografía para abrir el cuadro de diálogo Revisar ortografía.

   El cuadro de texto situado en la esquina superior izquierda identifica las palabras que no se encuentran en los diccionarios seleccionados, así como el tipo de elemento que contiene el texto (como un campo de texto o etiqueta de fotograma).

2. Realice uno de los siguientes pasos:

   - Haga clic en el botón Añadir a personal para añadir la palabra al diccionario personal.
   - Haga clic en Omitir para dejar la palabra igual. Haga clic en Omitir todas para dejar igual todas las apariciones de la palabra en el documento.
   - Introduzca una palabra en el cuadro Cambiar a, o seleccione una palabra en la lista de desplazamiento Sugerencias. A continuación, haga clic en Cambiar para cambiar la palabra o en Cambiar todo para cambiar todas las apariciones de la palabra en el documento.
   - Haga clic en Eliminar para eliminar la palabra del documento.

3. Para terminar la revisión ortográfica, realice una de las siguientes operaciones:

   - Haga clic en Cerrar para terminar la corrección ortográfica antes de que Flash Professional llegue al final del documento.
   - Siga revisando el texto hasta que vea una notificación que le indique que Flash Professional ha llegado al final del documento y, a continuación, haga clic en No para terminar de revisar la ortografía. (Haga clic en Sí para continuar con la revisión ortográfica desde el principio del documento.)

Personalización del corrector ortográfico

Ir al principio

1. Realice uno de los siguientes pasos:

   - Seleccione Texto > Configuración de ortografía. (Utilice esta opción si no ha utilizado antes la opción Revisar ortografía.)
   - En el cuadro de diálogo Revisar ortografía (Texto > Revisar ortografía), haga clic en Configurar.

2. Defina cualquiera de las siguientes opciones:

Opciones de documento

Utilice estas opciones para especificar los elementos que se van a comprobar.

Diccionarios

Muestra los diccionarios incorporados. Para revisar la ortografía debe seleccionar al menos un diccionario.

Diccionario personal

Introduzca una ruta o haga clic en el icono de carpeta y vaya al documento que va a utilizar como diccionario personal. (Puede modificar este diccionario.)

Editar diccionario personal

Permite añadir palabras y frases al diccionario personal. En el cuadro de diálogo Diccionario personal, introduzca cada elemento nuevo en una línea distinta del campo de texto.

Opciones de comprobación

Estas opciones controlan cómo gestiona Flash Professional cada tipo de palabras y caracteres cuando se revisa la ortografía.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trazos, rellenos y degradados

- Creación o edición de un relleno con degradado
- Ajuste del color de trazo y de relleno
- Modificación de áreas pintadas
- Transformación de los rellenos con degradado y de mapa de bits
- Bloqueo de un degradado o de un mapa de bits para rellenar el escenario

Creación o edición de un relleno con degradado

Ir al principio

Un degradado es un relleno multicolor en el que un color se va cambiado gradualmente por otro. Animate CC (anteriormente Flash Professional CC) le permite aplicar hasta 15 transiciones de color a un degradado. La creación de un degradado es un buen sistema para crear un degradado de color suave en uno o varios objetos. Si lo desea, puede guardar un degradado como una muestra para que le resulte más fácil aplicar el degradado a varios objetos. En Animate se pueden crear dos tipos de degradados:

Los degradados lineales cambian de color siguiendo un único eje (horizontal o vertical).

Los degradados radiales cambian de color de forma expansiva a partir de un punto focal central. Es posible cambiar la dirección, los colores, la posición del punto focal y muchas otras propiedades de los degradados.

facilita controles adicionales sobre los degradados lineales y radiales para su uso con Flash Player. Estos controles, denominados modos de desbordamiento, le permiten especificar cómo se aplicarán los colores más allá del límite del degradado.

Para obtener un ejemplo de degradados, visite la página de ejemplos de Animate en www.adobe.com/go/learn_fl_samples_es. Descargue y descomprima el archivo zip de ejemplos y vaya a la carpeta Graphics\AnimationAndGradients para acceder al ejemplo.

1. Para aplicar un relleno con degradado a una ilustración existente, seleccione uno o más objetos en el escenario.

2. Si el panel Color no se encuentra visible, elija Ventana > Color-

3. Para seleccionar un modo de visualización de color, elija RGB (ajuste predeterminado) o HSB en el menú Panel.

4. Seleccione un tipo de degradado en el menú Tipo:

   Lineal

   Crea un degradado que cambia de tonalidad desde el punto inicial al final en línea recta.

   Radial

   Produce un degradado que se difumina siguiendo un trazado circular a partir de un punto focal central.

   Nota: cuando se selecciona un degradado lineal o radial, el panel Color muestra asimismo las otras dos opciones si se está publicando en Flash Player 8 o versión posterior. En primer lugar, el menú

Desbordamiento aparece debajo del menú Tipo. Este menú controla los colores aplicados más allá de los límites del degradado. En segundo lugar, aparece la barra de definición de degradados, con unos punteros situados en su parte inferior que indican los colores del degradado.

5. (Opcional) Desde el menú Desbordamiento, seleccione un modo de desbordamiento para aplicarlo al degradado: Ampliar (modo predeterminado), Reflejar o Repetir.

6. (Opcional) Seleccione la casilla de verificación RVA lineal para crear un degradado lineal o radial compatible con SVC (gráficos vectoriales escalables). Esto permitirá que el degradado se muestre suavizado al modificar su escala por primera vez.

7. Para cambiar un color del degradado, seleccione uno de los punteros de color situados debajo de la barra de definición de degradados (el triángulo situado encima del puntero de color seleccionado aparecerá en negro). Seguidamente, haga clic en el panel de espacio de color que aparece sobre la barra de degradado. Arrastre el control deslizante Brillo para ajustar la luminosidad del color.

8. Para añadir un puntero al degradado, haga clic en la barra de definición del degradado o debajo de ésta. Seleccione un color del nuevo puntero de la manera descrita en el paso anterior.

   Puede añadir hasta 15 punteros de color, lo que le permite crear degradados con un máximo de 15 transiciones de color.

9. Para volver a colocar un puntero en el degradado, arrastre el puntero por la barra de definición del degradado. Arrastre el puntero hacia abajo y fuera de la barra de definición del degradado para eliminarlo.

10. Para guardar el degradado, haga clic en el triángulo situado en la esquina superior derecha del panel Color y seleccione Añadir muestra en el menú.

    El degradado se añade al panel Muestras del documento actual.

11. Para transformar un degradado, por ejemplo, para hacerlo vertical y no horizontal, utilice la herramienta Transformación de degradado. Consulte Transformación de degradados y rellenos de mapa de bits para obtener más información.

Ajuste del color de trazo y de relleno

Ir al principio

Es posible especificar el color de trazo y de relleno de las formas y los objetos gráficos a través de los controles Color de trazo y Color de relleno del panel Herramientas, o bien, con los controles Color de trazo y Color de relleno del inspector de propiedades.

La sección Color de trazo y Color de Relleno del panel Herramientas contiene controles para la activación de los cuadros Color de trazo y Color de relleno, los cuales, a su vez, determinan si las opciones de color afectarán a los trazos o los rellenos de los objetos seleccionados. Asimismo, la sección de colores incluye controles que permiten restablecer los valores predeterminados, configurar el color de relleno y de trazo como Ninguno e intercambiar los colores de trazo y de relleno de forma rápida.

Además de permitir seleccionar un color de trazo y de relleno para una forma u objeto gráfico, el inspector de propiedades ofrece controles para especificar el estilo y la anchura del trazo.

Para utilizar estos controles con el fin de cambiar los atributos de pintura de los objetos existentes, primero seleccione los objetos en el escenario.

Véase también: Previsualización dinámica de color.

Ajuste del color de trazos y rellenos con el panel Herramientas

Los controles Color de trazo y Color de relleno del panel Herramientas establecen los atributos de pintura de los nuevos objetos creados con las herramientas de dibujo y pintura. Para utilizar estos controles con el fin de cambiar los atributos de pintura de los objetos existentes, primero seleccione los objetos en el escenario.

- Haga clic en el control Color de trazo o Color de relleno y seleccione una muestra de color.
- Haga clic en el botón del selector de color del sistema de la ventana emergente y seleccione un color. También puede pasar el puntero del ratón por encima de distintos colores para previsualizar el efecto del color en la forma.
- Introduzca el valor hexadecimal de un color en el cuadro.
- Haga clic en el botón Blanco y negro del panel Herramientas para volver a los colores predeterminados (relleno blanco y trazo negro).
- Para quitar cualquier trazo o relleno, haga clic en el botón Sin color.

  Nota: el botón Sin color sólo aparece cuando se está creando un óvalo o un rectángulo. Puede crear un objeto sin trazo ni relleno, pero no puede utilizar el botón Sin color con un objeto existente. En su lugar, seleccione el trazo o el relleno existente y elimínelo.
- Para intercambiar los colores del relleno y del trazo, haga clic en el botón Intercambiar colores del panel Herramientas.

Animate CC permite previsualizar de forma dinámica los colores de trazo y de relleno al cambiarlos desde el Muestra de color. Para obtener más información, consulte Previsualización dinámica de color.

Aplicación de un relleno de color sólido mediante el inspector de propiedades

1. Seleccione uno o varios objetos cerrados en el escenario.
2. Seleccione Ventana > Propiedades.
3. Para seleccionar un color, haga clic en el control Color de relleno y siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione una muestra de color de la paleta.
   - Introduzca el valor hexadecimal de un color en el cuadro.

Selección de un color, un estilo y un grosor de trazo mediante el inspector de propiedades

Para cambiar el color de trazo, el estilo y el grosor de un objeto seleccionado, utilice el control Color del trazo del inspector de propiedades. Para el estilo de trazo, elija entre los estilos precargados en Animate o cree un estilo personalizado. Para seleccionar un relleno de color sólido, utilice el control Color de relleno del inspector de propiedades.

1. Seleccione uno o más objetos del escenario (en el caso de los símbolos, haga doble clic primero para acceder al modo de edición de símbolos).
2. Seleccione Ventana > Propiedades.
3. Para seleccionar un estilo de trazo, haga clic en el menú Estilo y elija una opción. Para crear un estilo personalizado, haga clic en Personalizado en el inspector de propiedades, seleccione las opciones del cuadro de diálogo Estilo del trazo y haga clic en Aceptar.

   Nota:

   si selecciona un estilo de trazo distinto de Sólido, puede aumentar el tamaño de archivo.

4. Para seleccionar el grosor del trazo, desplace el deslizador del trazo o introduzca un valor en el cuadro de texto.
5. Para activar la función de sugerencias de trazo, seleccione la casilla de verificación Sugerencias de trazo. Esta función ajusta los puntos de anclaje de líneas y curvas sobre píxeles exactos, evitando de este modo el trazado de líneas verticales u horizontales imprecisas.
6. Seleccione una opción de Extremo para definir el estilo del remate de un trazado:

   Ninguno

   Deja el remate alineado con el extremo del trazado.

   Redondeado

   Añade un extremo redondeado que se extiende más allá del extremo del trazado en medida equivalente a la mitad.

   Cuadrado

   Añade un extremo cuadrado que se extiende más allá del trazado en medida equivalente a la mitad.

7. (Opcional) Si dibuja líneas con las herramientas Lápiz o Pincel y con el modo de dibujo definido como Suavizar, puede especificar con el deslizador emergente Suavizado el grado de suavizado que aplicará Animate a las líneas que dibuje.

   De forma predeterminada, el valor de suavizado se establece en 50, pero se puede especificar un valor que oscile entre 0 y 100. Cuanto mayor sea este valor tanto más suave resultará la línea dibujada.

   Nota:

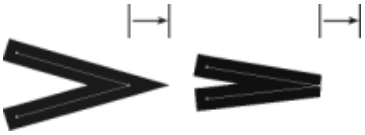
   cuando se selecciona Enderezar o Tinta como modo de dibujo, se desactiva el deslizador Suavizado.

8. Seleccione una opción de Unión para definir cómo se juntan dos segmentos de trazado. Para cambiar las esquinas de un trazado abierto o cerrado, selecciónelo y elija otra opción de unión.

Uniones angulares, redondeadas y biseladas.

9. Para evitar que una unión angular se convierta en biselada, introduzca un límite angular.

   Las longitudes de línea que superen dicho valor serán redondeadas en lugar de quedar en punta. Por ejemplo, si establece un límite angular de 2 para un trazo de 3 puntos, cuando la longitud del punto sea doble del grosor del trazo, Animate eliminará el punto límite.



Aplicación de un límite angular.

Ajuste de trazos de varias líneas o formas

La herramienta Bote de tinta permite cambiar el color, la anchura y el estilo del contorno de una o varias líneas o formas. Puede aplicar únicamente colores sólidos, pero no degradados ni mapas de bits, a las líneas y los contornos de formas.

Utilizar la herramienta Bote de tinta en lugar de seleccionar cada una de las líneas facilita la modificación de los atributos de trazo de varios objetos de una sola vez.

1. Seleccione la herramienta Bote de tinta del panel Herramientas.
2. Seleccione un color de trazo.
3. Seleccione un estilo y un grosor de trazo en el inspector de propiedades.
4. Haga clic en un objeto del escenario para aplicar las modificaciones de trazo.

Copia de trazos y rellenos

La herramienta Cuentagotas permite copiar los atributos de trazo y relleno de un objeto y aplicarlos inmediatamente a otro objeto. Esta herramienta también permite copiar la imagen de un mapa de bits para utilizarla como relleno.

1. Seleccione la herramienta Cuentagotas y haga clic en el trazo o área rellena cuyos atributos desea aplicar a otro trazo o área rellena.

   Al hacer clic en un trazo, la herramienta cambiará automáticamente a la herramienta Bote de tinta. Al hacer clic en un área rellena, la herramienta cambiará automáticamente a la herramienta Cubo de pintura con el modificador Bloquear relleno activado.

2. Haga clic en otro trazo o área rellena para aplicar los nuevos atributos.

Modificación de áreas pintadas

Ir al principio

La herramienta Cubo de pintura rellena con color áreas cerradas. Con esta herramienta es posible realizar lo siguiente:

- Rellenar áreas vacías como cambiar el color de áreas ya pintadas.
- Pintar con colores sólidos, degradados y rellenos de mapa de bits.
- Utilizar la herramienta Cubo de pintura para rellenar áreas que no están cerradas por completo.
- Hacer que Animate cierre los huecos de los contornos de las formas cuando utilice la herramienta Cubo de pintura.

1. Seleccione la herramienta Cubo de pintura en el panel Herramientas.
2. Seleccione un color y estilo de relleno.
3. Haga clic en el modificador Tamaño de hueco que aparece en la parte inferior del panel Herramientas y seleccione una opción de tamaño de hueco:
   - No cerrar huecos para cerrar manualmente los huecos antes de rellenar la forma. Para dibujos complicados, puede ser más rápido cerrar los huecos manualmente.
   - Seleccione una opción Cerrar para que Animate rellene una forma con huecos.

   Nota:

   si los huecos son demasiado grandes, puede que tenga que cerrarlos manualmente.

4. Haga clic en la forma o el área encerrada que desee rellenar.

Transformación de los rellenos con degradado y de mapa de bits

Ir al principio

Puede transformar un relleno con degradado o de mapa de bits ajustando el tamaño, la dirección o el centro del relleno.

1. Seleccione la herramienta Transformación de degradado del panel Herramientas. Si no puede ver la herramienta Transformación de degradado en el panel Herramientas, haga clic en la herramienta Transformación libre y, sin soltar el botón del ratón, seleccione la herramienta Transformación de degradado en el menú que se muestra.
2. Haga clic en un área rellena con un degradado o un mapa de bits. Se muestra un recuadro de delimitación con selectores de edición. Al colocar el puntero sobre uno de los selectores, éste cambia para indicar su función.

   Punto central

   El icono de desplazamiento del selector central adopta la forma de una flecha de cuatro puntas.

   Punto focal

   El selector del punto focal se muestra únicamente cuando el degradado es de tipo radial. Su icono de desplazamiento adopta la forma de un triángulo invertido.

   Tamaño

   El icono de desplazamiento del selector de tamaño (icono del selector central del borde del recuadro de delimitación) es un círculo con una flecha en su interior.

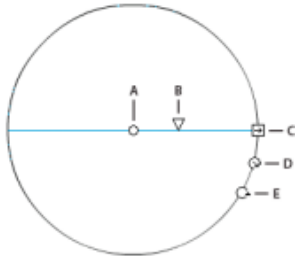
   Rotación

   Ajusta la rotación del degradado. El icono de desplazamiento del selector de rotación (icono del selector inferior del borde del recuadro de delimitación) adopta la forma de cuatro flechas que surgen de un círculo.

   Anchura

   Ajusta la anchura del degradado. El icono de desplazamiento de este selector (selector cuadrado) adopta la forma de una flecha de dos puntas.

   Presione Mayús para limitar la dirección de un relleno con degradado lineal a ángulos múltiplos de 45°.



Controles de degradado radial

A. Punto central **B.** Anchura **C.** Rotación **D.** Tamaño **E.** Punto focal

3. Rehaga el relleno con degradado o de mapa de bits utilizando cualquiera de los procedimientos siguientes:
   - Para mover el centro del relleno con degradado o de mapa de bits, arrastre el punto central.

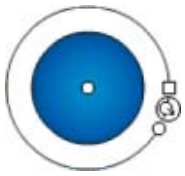
   - Para cambiar el grosor del relleno con degradado o de mapa de bits, arrastre el selector cuadrado situado en un lado del recuadro de delimitación. Esta opción sólo cambia el tamaño del relleno, no el del objeto que contiene el relleno.

   - Para cambiar la altura del relleno con degradado o de mapa de bits, arrastre el selector cuadrado situado en la parte inferior del recuadro de delimitación.

   - Para girar el relleno con degradado o de mapa de bits, arrastre el selector de rotación circular situado en la esquina. También puede arrastrar el selector más bajo del círculo de delimitación de un relleno o degradado circular.

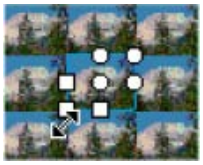
   - Para escalar un degradado lineal o un relleno, arrastre el selector cuadrado situado en el centro del recuadro de delimitación.

   - Para cambiar el punto focal de un degradado circular, arrastre el selector redondo central del círculo de delimitación.



- Para sesgar o inclinar un relleno dentro de una forma, arrastre uno de los selectores circulares de la parte superior o derecha del recuadro de delimitación.

- Para repetir la imagen del mapa de bits como un patrón dentro de una forma, ajuste el tamaño del relleno.



Nota:

para ver todos los selectores al trabajar con rellenos grandes o cerca del borde del escenario, seleccione Ver > Área de trabajo.

Bloqueo de un degradado o de un mapa de bits para rellenar el escenario

Ir al principio

Puede bloquear un relleno con degradado o de mapa de bits para que parezca que el relleno se extiende por todo el escenario y que los objetos pintados con ese relleno son máscaras que muestran el degradado o el mapa de bits subyacente.

Al seleccionar el modificador Bloquear relleno con la herramienta Pincel o Cubo de pintura y pintar con esta herramienta, el relleno con degradado o de mapa de bits se extiende por los objetos pintados en el escenario.

Al utilizar el modificador Bloquear relleno, se produce la impresión de que se ha aplicado un único relleno con degradado o de mapa de bits a varios objetos del escenario.

Utilización de un relleno con degradado bloqueado

1. Seleccione las herramientas Pincel o Cubo de pintura y elija un degradado o mapa de bits como relleno.
2. Seleccione la opción Lineal o Radial en el menú Tipo del panel Color.
3. Haga clic en el modificador Bloquear relleno .
4. Pinte en primer lugar las áreas donde desea colocar el centro del relleno y, a continuación, el resto.

Utilización de un relleno de mapa de bits bloqueado

1. Seleccione el mapa de bits que desee utilizar.
2. Seleccione la opción Mapa de bits en el menú Tipo del panel Color.
3. Seleccione la herramienta Pincel o Cubo de pintura.
4. Haga clic en el modificador Bloquear relleno .
5. Pinte en primer lugar las áreas donde desea colocar el centro del relleno y, a continuación, el resto.

- Separación de grupos y objetos
- Trabajo con mapas de bits importados

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Dibuje líneas y formas

- Dibuje líneas rectas con la herramienta Segmento de línea
- Dibujo de rectángulos y óvalos
- Dibujo de rectángulos simples
- Dibujo de óvalos simples
- Dibujo de rectángulos y óvalos
- Dibujo de polígonos y estrellas
- Modo de dibujo de objetos
  Dibujo con la herramienta Lápiz
  Cómo pintar con la herramienta Pincel
  Previsualización y salida del dibujo
  Creación de pinceles personalizados
  Biblioteca de pinceles
  Editar pinceles
  Mejora de trazos y formas con la herramienta Anchura variable
  Adición de anchura variable a un trazo con la herramienta Anchura
  Movimiento o copia de anchura variable aplicada a un trazo
  Modificación de la anchura variable de un trazo
  Eliminación de la anchura variable de trazo
  Almacenamiento de perfiles de anchura
  Previsualización dinámica de color (solo en Animate CC)
-

Dibuje líneas rectas con la herramienta Segmento de línea

Ir al principio

Para dibujar un solo segmento de línea recta, utilice la herramienta Línea.

1. Seleccione la herramienta Línea .
2. Seleccione Ventana > Propiedades y elija los atributos de trazo.

   Nota:

   no se pueden establecer atributos de relleno para la herramienta Línea.

3. Haga clic en el botón Dibujo de objetos en la sección Opciones del panel Herramientas para seleccionar el modo de dibujo combinado o de objetos. Si el botón Dibujo de objeto está presionado, la herramienta Línea estará en modo de dibujo de objetos.
4. Sitúe el puntero donde debe comenzar la línea y arrástrelo hasta donde debe terminar. Para limitar el ángulo de la línea a múltiplos de 45°, arrastre con la tecla Mayús pulsada.

Dibujo de rectángulos y óvalos

Ir al principio

Las herramientas Óvalo y Rectángulo permiten crear estas formas geométricas básicas y aplicar trazos, rellenos y esquinas redondeadas. Además del modo de dibujo combinado y de objetos, las herramientas Óvalo y Rectángulo también proporcionan el modo de dibujo de objeto simple.

Cuando se crean rectángulos u óvalos con las herramientas Rectángulo simple u Óvalo simple, Animate dibuja las formas como objetos independientes. Estas formas no son del mismo tipo que las creadas con el modo Dibujo de objeto. Las herramientas de formas simples permiten especificar el radio de la esquina de los rectángulos mediante los controles del inspector de propiedades. Además, permite seleccionar el ángulo inicial y final, así como el radio interior de los óvalos. Tras crear una forma simple, modifique los radios y dimensiones. Para ello, seleccione la forma en el escenario y ajuste los controles correspondientes en el inspector de propiedades.

Nota: cuando hay seleccionada una de las herramientas de dibujo de objetos simples, el inspector de propiedades conserva los valores del último objeto simple que se ha editado. Por ejemplo, cuando se modifica un rectángulo y, a continuación, se dibuja un segundo rectángulo.

Nota: para dibujar desde el centro del escenario, mantenga la tecla Alt presionada mientras dibuja una forma.

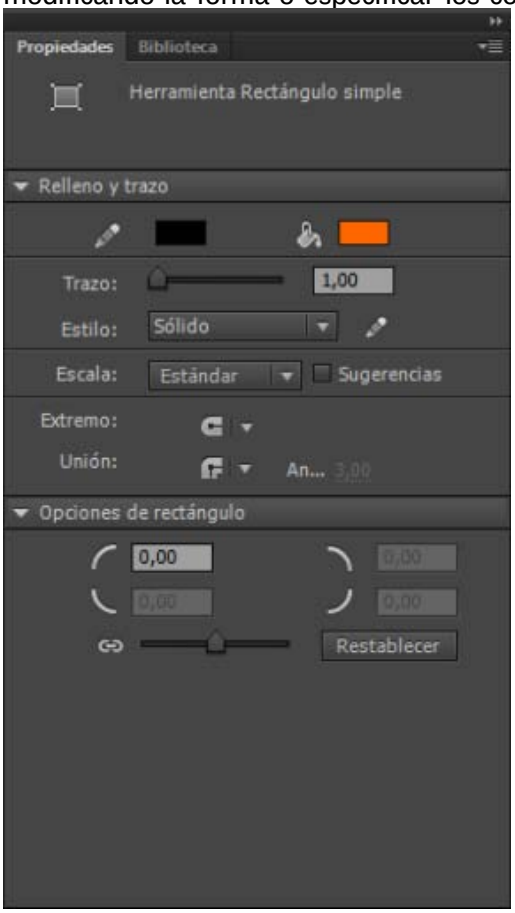
Dibujo de rectángulos simples

1. Para seleccionar la herramienta Rectángulo simple, haga clic en la herramienta Rectángulo , mantenga presionado el botón del ratón y seleccione la herramienta Rectángulo simple en el menú emergente.
2. Para crear un rectángulo simple, arrastre la herramienta Rectángulo simple al escenario.

   Nota:

   para cambiar el radio de vértice mientras arrastra con la herramienta Rectángulo simple, presione la tecla de flecha arriba o abajo. Cuando las esquinas tengan la redondez deseada, suelte la tecla.

3. Con el rectángulo simple seleccionado, puede utilizar los controles del inspector de propiedades para seguir modificando la forma o especificar los colores de trazo y relleno.



Propiedades de un rectángulo simple

Estos controles del inspector de propiedades son específicas de la herramienta Rectángulo simple:

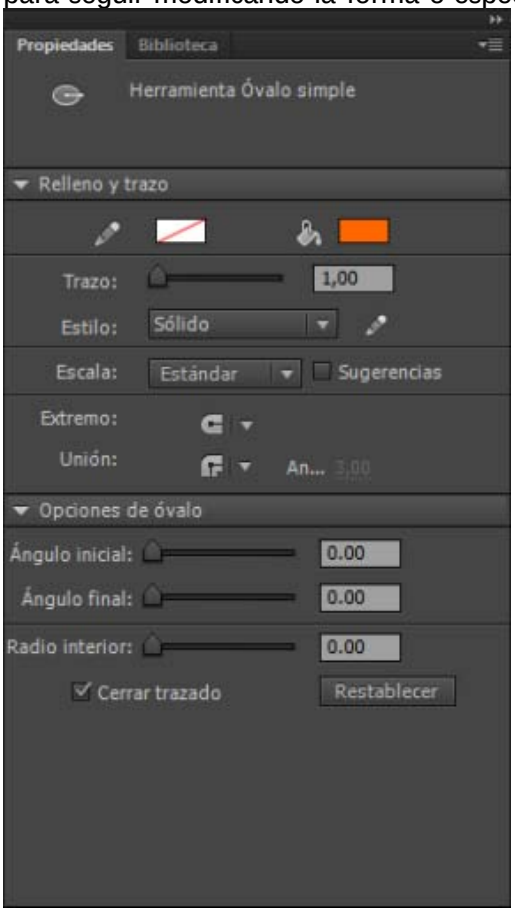
Radio de la esquina del rectángulo Permite especificar los radios de las esquinas del rectángulo. Puede introducir un valor numérico para el radio interior en cada cuadro de texto. Si introduce un valor negativo, se crea un radio inverso. También puede desactivar el icono de candado y ajustar cada radio de forma individual.

Restablecer Restablece todos los controles de la herramienta Rectángulo simple, y restaura el tamaño y la forma inicial de la forma de rectángulo simple dibujada en el escenario.

4. Para especificar un radio de esquina diferente para cada esquina, desactive el icono de candado mostrado en el área de opciones del rectángulo en el inspector de propiedades. Cuando el candado está cerrado, los controles de radio están bloqueados para que todas las esquinas tengan el mismo radio.
5. Para restablecer los radios de las esquinas, haga clic en el botón Restablecer en el inspector de propiedades.

Dibujo de óvalos simples

1. Haga clic en la herramienta Rectángulo y mantenga presionado el botón del ratón, y seleccione la herramienta Óvalo simple.
2. Para crear un óvalo simple, arrastre la herramienta Óvalo simple al escenario. Para dibujar la forma de un círculo, mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra.
3. Con el óvalo simple seleccionado en el escenario, puede utilizar los controles del inspector de propiedades para seguir modificando la forma o especificar los colores de trazo o relleno.



Propiedades de un óvalo simple

Estos controles del inspector de propiedades son específicas de la herramienta Óvalo simple:

Ángulo inicial/**Ángulo final** El ángulo de los puntos de inicio y fin del óvalo. Con estos controles puede modificar fácilmente la forma de los óvalos y círculos para convertirlos en sectores circulares, semicírculos y otras formas creativas.

Radio interior Un radio interior (u óvalo) dentro del óvalo. Puede introducir un valor numérico para el radio

interior en el cuadro de texto o hacer clic en el deslizador y ajustar el tamaño del radio interior de forma interactiva. Puede especificar valores de 0 a 99 para representar el porcentaje de relleno que se va a quitar.

Cerrar trazado Determina si el trazado (o trazados, si se trata de un radio interior) del óvalo está cerrado. Si especifica un trazado abierto, no se aplicará relleno a la forma resultante, sólo se dibujará el trazo. La opción Cerrar trazado está seleccionada de forma predeterminada.

Restablecer Restablece todos los controles de la herramienta Óvalo simple, y restaura el tamaño y la forma inicial de la forma de óvalo simple dibujada en el escenario.

Dibujo de rectángulos y óvalos

Las herramientas Óvalo y Rectángulo crean estas formas geométricas básicas.

1. Para seleccionar la herramienta Rectángulo u Óvalo , haga clic en la herramienta Rectángulo, mantenga presionado el botón, y arrastre el puntero.
2. Para crear un rectángulo o un óvalo, arrastre la herramienta Rectángulo u Óvalo en el escenario.
3. En la herramienta Rectángulo, haga clic en el modificador Radio de rectángulo redondeado para especificar que desea esquinas redondeadas e indique el valor del radio de esquina. Si el valor es cero (0), las esquinas son cuadradas.
4. Arrastre sobre el escenario. Si está utilizando la herramienta Rectángulo, presione las teclas de flecha arriba o abajo para ajustar el radio de las esquinas redondeadas.

   Con las herramientas Óvalo y Rectángulo, arrastre con Mayús presionada para crear sólo círculos y cuadrados.

5. Para especificar un tamaño determinado de óvalo o rectángulo, seleccione la herramienta Óvalo o Rectángulo y presione la tecla Alt (Windows) o la tecla Opción (Macintosh). A continuación, haga clic en el escenario para mostrar el cuadro de diálogo de configuración de óvalos y rectángulos.

   - En el caso de los óvalos, especifique la altura y anchura en píxeles, y si desea dibujar el óvalo desde el centro.

   - Para los rectángulos, especifique la altura y anchura en píxeles, el radio de las esquinas redondas y si desea dibujar el rectángulo desde el centro.

Consulte también: Previsualización dinámica de color.

Dibujo de polígonos y estrellas

Ir al principio

1. Para seleccionar la herramienta PolyStar haga clic y mantenga presionado el botón del ratón sobre la herramienta Rectángulo; seguidamente, realice la selección en el menú emergente.
2. Seleccione Ventana > Propiedades y elija los atributos de relleno y de trazo.
3. Haga clic en Opciones y realice una de las acciones siguientes:
   - En Estilo, seleccione Polígono o Estrella.
   - En Número de lados, introduzca un valor que oscile entre 3 y 32.
   - En Tamaño de punto de estrella, introduzca un número entre 0 y 1 para especificar la profundidad de los puntos de estrella. Cuanto más cerca esté el número de 0, más profundos serán los puntos creados (como agujas). Si va a dibujar un polígono, no cambie este valor. (No influirá en la forma del polígono.)
4. Haga clic en Aceptar.
5. Arrastre sobre el escenario.

Consulte también: Previsualización dinámica de color.

Modo de dibujo de objetos

Ir al principio

Al seleccionar y dibujar objetos, el modo de dibujo de objetos muestra un contorno fino alrededor de las regiones de forma según el color de la capa. Los círculos pequeños indican los puntos de ancla y no son interactivos ni se pueden editar con la herramienta de selección. Cuando se dibuja en el modo de objeto, los trazos y las formas ya no se selecciona de forma predeterminada.

Contornos alrededor de una forma

Dibujo con la herramienta Lápiz

Ir al principio

Para dibujar líneas y formas, utilice la herramienta Lápiz de manera muy similar a como se emplea un lápiz para realizar un dibujo. Para suavizar o enderezar las líneas y las formas según se va dibujando, seleccione un modo de dibujo para la herramienta Lápiz.

1. Seleccione la herramienta Lápiz .
2. Seleccione Ventana > Propiedades y, a continuación, elija un color de trazo, el grosor de la línea y el estilo.
3. Seleccione un modo de dibujo en las opciones del panel de Herramientas:
   - Para dibujar líneas rectas y convertir figuras similares a triángulos, óvalos, círculos, rectángulos y cuadrados en estas formas geométricas comunes, seleccione Enderezar .
   - Para dibujar líneas curvas suaves, seleccione Suavizar .
   - Seleccione Tinta para dibujar líneas a mano alzada sin aplicarles ninguna modificación.

Líneas dibujadas con los modos Enderezar, Suavizar y Tinta, respectivamente.

4. Para dibujar con la herramienta Lápiz, arrastre el puntero con la tecla Mayús pulsada para dibujar sólo líneas verticales u horizontales, haga clic en el escenario y arrastre.

Cómo pintar con la herramienta Pincel

Ir al principio

La herramienta Pincel permite dibujar trazos similares a los de un pincel. Crea efectos especiales, como efectos caligráficos. Seleccione una forma y un tamaño de pincel con los modificadores de la herramienta Pincel.

Animate escala el tamaño del pincel proporcionalmente al cambiar el nivel de zoom del escenario. Esto permite dibujar de forma uniforme ajustándose a cualquier nivel de zoom y ver una vista previa de su trabajo mientras dibuja. Si desea volver al comportamiento predeterminado anterior, en el que los pinceles mantenían un tamaño de píxeles constante aunque se cambiara el nivel de zoom del escenario, debe desactivar la casilla de verificación “Nivel de zoom del escenario” en el inspector de propiedades del pincel.

Si desactiva la casilla “Nivel de zoom del escenario”, el tamaño del pincel en los trazos nuevos permanece constante aunque se cambie el grado de aumento del escenario. Esto significa que un mismo tamaño de pincel se ve mayor cuando el grado de aumento del escenario es menor. Por ejemplo, supongamos que define el porcentaje de visualización del escenario en 100% y pinta con la herramienta Pincel utilizando el tamaño de pincel más pequeño. A continuación, puede cambiar el porcentaje de visualización a 50% y pintar de nuevo con el tamaño de pincel más pequeño. El nuevo trazo que pinta aparece un 50% más grueso que el trazo anterior. Al cambiar el porcentaje de visualización del escenario no se cambia el tamaño de los trazos de pincel existentes.

Utilice un mapa de bits importado como relleno al pintar con la herramienta Pincel. Consulte Separación de grupos y objetos.

Si tiene una tableta sensible a la presión (tipo Wacom) conectada al ordenador, varíe la anchura y el ángulo del trazo del pincel. Esto se consigue con los modificadores de presión y de inclinación de la herramienta Pincel, y variando la presión del lápiz Stylus.

El modificador Presión varía la anchura de los trazos del pincel cuando el usuario cambia la presión sobre la pluma. El modificador Inclinación varía el ángulo de los trazos del pincel cuando el usuario cambia el ángulo de la pluma sobre la tableta. Dicho modificador mide el ángulo existente entre el extremo superior (borrador) de la pluma y el borde superior (norte) de la tableta. Por ejemplo, si mantiene la pluma en posición vertical en relación a la tableta, la inclinación será de 90. La función borrador de la pluma es totalmente compatible con ambos modificadores.

Nota: en una tableta, las opciones Inclinación y Presión de la Herramienta Pincel funcionan sólo si se usa el modo Pluma. El modo de ratón no activa estas opciones.

Trazo de pincel de anchura variable dibujado con una pluma.

1. Seleccione la herramienta Pincel .
2. Seleccione Ventana > Propiedades y seleccione un color de relleno.
3. Haga clic en el modificador Modo Pincel y seleccione un modo de pintura:

Pintar normal

Pinta sobre las líneas y rellenos en la misma capa.

Pintar rellenos

Pinta rellenos y áreas vacías, y no afecta a las líneas.

Pintar detrás

Pinta en las áreas vacías del escenario en la misma capa, sin afectar ni a las líneas ni a los rellenos.

Pintar Selección

Aplica un nuevo relleno a la selección cuando se selecciona un relleno en el control Color de relleno o el cuadro Relleno en el inspector de propiedades. Equivale a seleccionar un área rellena y aplicar un nuevo relleno.

Pintar dentro

Pinta el relleno en el que se inicia un trazo de pincel y nunca pinta sobre las líneas. Si el trazo comienza en un área vacía, el relleno no afecta a ninguna área rellena.

4. Seleccione un tamaño y una forma de pincel en los modificadores de la herramienta Pincel.
5. Para reducir el pincel en proporción al nivel de zoom del escenario a medida que lo aumenta o disminuye mientras dibuja, seleccione la casilla de verificación Ajustar el tamaño al del escenario. Esto permite dibujar de forma uniforme ajustándose a cualquier nivel de zoom y ver una vista previa de su trabajo mientras dibuja.
6. Si acopla a su equipo una tableta sensible a la presión Wacom, puede seleccionar el modificador Presión, el modificador Inclinación, o ambos, para modificar los trazos del pincel.
   - Seleccione el modificador Presión para variar la anchura de los trazos del pincel aumentando o reduciendo la presión sobre la pluma.
   - Seleccione el modificador Inclinación para variar el ángulo de los trazos del pincel cambiando el ángulo de la pluma sobre la tableta sensible a la presión Wacom.
7. Arrastre sobre el escenario. Arrastre el puntero con la tecla Mayús presionada para dibujar sólo trazos de pincel verticales u horizontales.

Previsualización y salida del dibujo

La herramienta Pincel tradicional y la herramienta Pincel se han mejorado en la versión CC 2015.1 para ofrecer una experiencia de dibujo mucho más exacta y precisa. Ahora, el trazo final que se genera refleja con gran fidelidad la previsualización dinámica. De esta forma, no se ven reducciones ni engrosamientos inesperados en los trazos del pincel. Ni siquiera las curvas más finas dibujadas con la herramienta Pincel muestran fracturas ni huecos.

Creación de pinceles personalizados

La herramienta Pincel permite definir un pincel personalizado mediante la configuración de parámetros del pincel como la forma y el ángulo. Esto le permite crear ilustraciones naturales en sus proyectos ya que puede personalizar la herramienta Pincel para adaptarla a sus necesidades de dibujo. Cuando la herramienta Pincel está seleccionada en la caja de herramientas, se puede seleccionar, editar y crear un pincel personalizado en Animate mediante el Inspector de propiedades. Para aprender a crear, editar y eliminar pinceles personalizados, consulte Pinceles personalizados.

Biblioteca de pinceles

Ir al principio

Animate CC tiene una biblioteca global integrada de pinceles de ilustración que incluye una amplia colección de pinceles para elegir. Para abrir el panel Biblioteca de pinceles, haga clic en **Ventana > Biblioteca de pinceles** o

haga clic en el icono de pincel en el inspector de propiedades. Antes de utilizar un pincel, añádalo al documento actual haciendo doble clic en él en el panel Biblioteca de pinceles.

Importar nuevos pinceles de ilustración desde las Bibliotecas CC

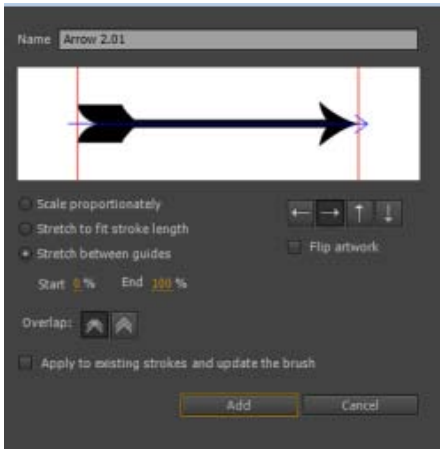
Se pueden importar nuevos pinceles de ilustración a un documento de Animate usando las Bibliotecas CC además de las configuraciones predefinidas de pincel de ilustración disponibles de forma predeterminada. Para añadir un nuevo pincel de ilustración, abra el panel Bibliotecas CC y haga clic en cualquiera de los pinceles admitidos. (Actualmente, Animate solo admite pinceles de Illustrator de las Bibliotecas CC). Para añadir nuevos pinceles a la Biblioteca CC, se puede utilizar la aplicación Pincel para iOS y Android. Al hacer clic en un pincel de la Biblioteca CC, se agrega al panel Biblioteca de pinceles global y al documento actual.

Editar pinceles

Ir al principio

El icono Editar pincel inicia el cuadro de diálogo de edición de pinceles correspondiente al pincel seleccionado. Si selecciona un pincel de ilustración para editarlo, aparece el cuadro de diálogo Opciones de pincel de ilustración. Puede modificar propiedades como la dirección del pincel, las preferencias de escala y las preferencias de superposición y aplicar los cambios a los trazos existentes.

Para obtener más información, consulte Trabajar con el Pincel.



Opciones del pincel de ilustración

Mejora de trazos y formas con la herramienta Anchura variable

Ir al principio

La herramienta Anchura le permite realzar un trazo al añadir grosores diferentes. La anchura variable se puede guardar como un perfil de anchura que se puede aplicar a otros trazos. Puede seleccionar la herramienta Anchura del panel Herramientas o mediante el método abreviado de teclado (U).

Al pasar el ratón por un trazo con la herramienta Anchura seleccionada, aparecerán puntos (punto de anchura) en el trazo con selectores (selector de anchura). Puede ajustar la anchura del trazo, así como mover, copiar y eliminar el punto de anchura. La información de anchura se muestra en el panel de información cuando se modifica la anchura de un trazo.

También puede seleccionar varios puntos de anchura y realizar cualquiera de las acciones (mover, copiar, o eliminar) mencionadas anteriormente.

Para varios trazos, la herramienta Anchura solo se ajusta al trazo activo. Si desea ajustar un trazo, pase el ratón por el trazo con la herramienta Anchura.

Nota:

Los trazos de anchura variable se convierten en trazos uniformes cuando el archivo que los contiene se abre con una versión anterior de Animate.

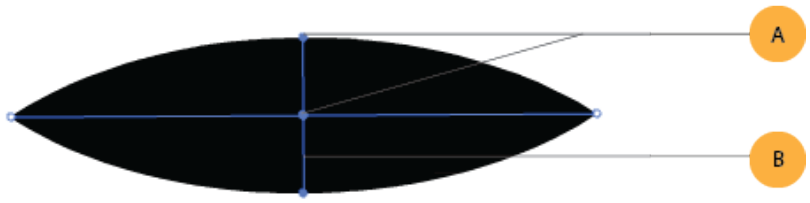
Adición de anchura variable a un trazo con la herramienta Anchura

Para añadir anchura a un trazo, haga lo siguiente:

1. Dibuje un trazado o una forma con cualquiera de las herramientas. Por ejemplo, la herramienta Línea.

Trazo creado con la herramienta Línea, con un Tamaño del trazo de 88, un Estilo Sólido y con el Perfil de anchura 1.

2. Seleccione la herramienta Anchura del panel Herramientas.
3. Con la herramienta Anchura seleccionada, pase el ratón por el trazo. Esto muestra los puntos y selectores de anchura potenciales. La herramienta también cambia de aspecto a para indicar que la herramienta Anchura está activa y se puede aplicar una anchura variable al trazo.

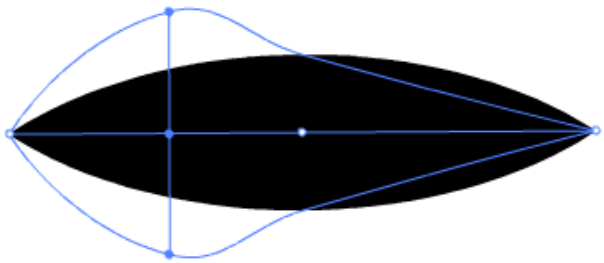


(A) Punto de anchura (B) Selector de anchura

4. Con el punto seleccionado con la herramienta Anchura, arrastre el control de anchura hacia fuera.

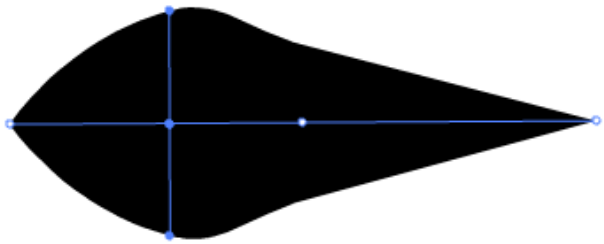
Nota:

El tamaño de Anchura se limita a 100 píxeles a cada lado del punto de anchura.



Para añadir anchura, arrastre hacia fuera

5. Puede ver que se ha añadido una anchura variable al trazo. Seleccione la herramienta Anchura y pase el ratón por el trazo; se muestran los nuevos puntos y selectores de anchura.



Se añade anchura variable al trazo en el que están resaltados el punto de anchura y el selector de anchura.

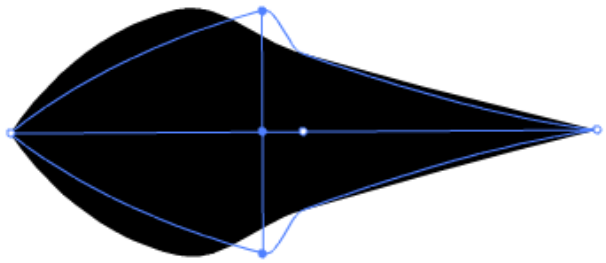
Movimiento o copia de anchura variable aplicada a un trazo

Puede mover o copiar los puntos de anchura creados para un trazo, lo que efectivamente mueve o copia la anchura variable aplicada al trazo. Para mover un punto de anchura, realice las acciones siguientes:

1. Seleccione la herramienta Anchura del panel Herramientas.
2. Pase el ratón por el trazo para mostrar los puntos de anchura existentes y seleccione el punto de anchura que desee mover.
3. Arrastre el punto de anchura por el trazo.

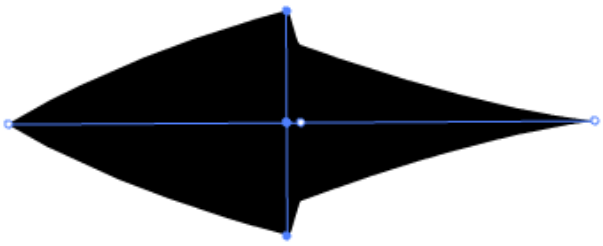
Nota:

El movimiento del punto de anchura está limitado por los puntos de anchura siguientes a ambos lados.



Movimiento de un punto de anchura

4. El punto de anchura se mueve a su nueva ubicación y el trazo se modifica según corresponda.



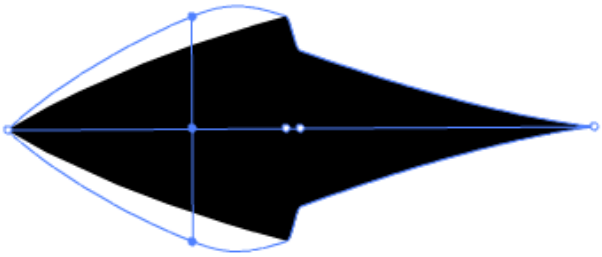
El punto de anchura se mueve a su nueva ubicación

Para copiar un punto de anchura, realice las acciones siguientes:

1. Seleccione la herramienta Anchura del panel Herramientas.
2. Pase el ratón por el trazo para mostrar los puntos de anchura existentes y seleccione el punto que desee copiar.
3. Mantenga presionada la tecla **Alt (Opción** en Mac) y arrastre el punto de anchura por el trazo para copiar el punto de anchura seleccionado.

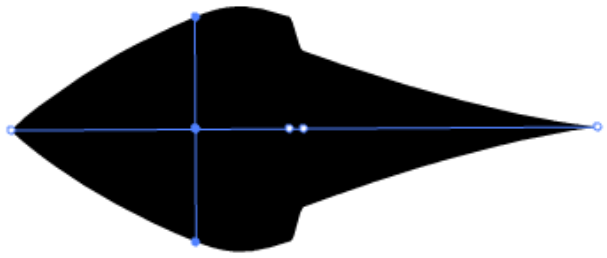
Nota:

El movimiento del punto está limitado por los puntos de anchura siguientes a ambos lados.



Copia de un punto de anchura

4. Se copia el punto de anchura. El trazo también se modifica según corresponda.

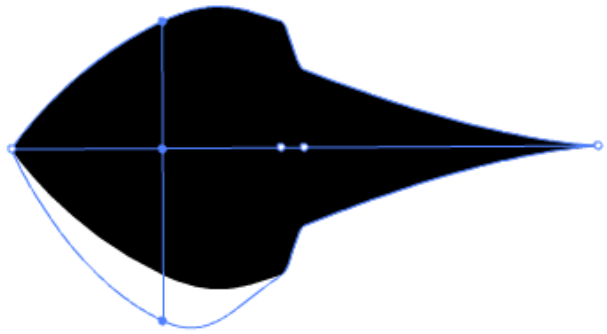


Se copia el punto de anchura

Modificación de la anchura variable de un trazo

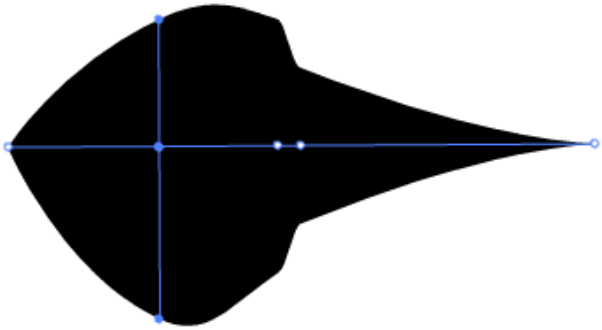
Al modificarse la anchura variable de un trazo en cualquier punto de anchura, el trazo se amplía o contrae proporcionalmente a ambos lados del punto de anchura. Sin embargo, si desea modificar la anchura en un solo lado del punto, haga lo siguiente:

1. Seleccione la herramienta Anchura del panel Herramientas.
2. Pase el ratón por el trazo para mostrar los puntos de anchura existentes y elija el punto de anchura de uno de los extremos del selector de anchura que desee modificar.
3. Mantenga presionada la tecla **Alt (Opción** en Mac) y arrastre el control de anchura hacia fuera para modificar el punto de anchura seleccionado.



Modificación de la anchura de un trazo

4. El punto de anchura se mueve y el trazo se modifica según corresponda.

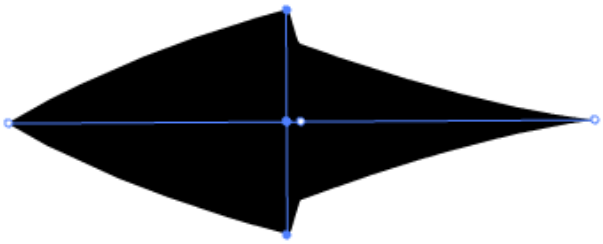


El punto de anchura se mueve de forma asimétrica y el trazo se modifica según corresponda.

Eliminación de la anchura variable de trazo

Para eliminar un punto de anchura, realice las acciones siguientes:

1. Mueva el ratón y seleccione el punto de anchura que desee eliminar.
2. Pulse Retroceso o Suprimir para eliminar el punto de anchura.



Se elimina el punto de anchura y se modifica el trazo

Controles de la herramienta Anchura

La siguiente tabla muestra los modificadores de teclado que puede utilizar mientras trabaja con la herramienta Anchura:

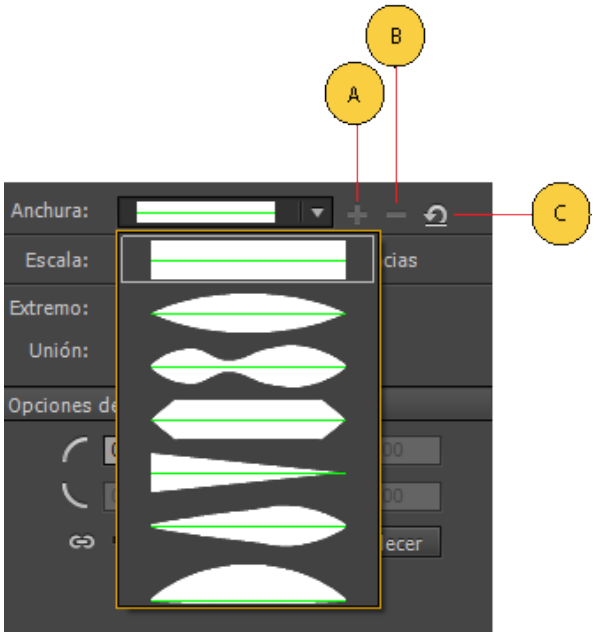
Tareas de control de anchura	Modificadores de teclado

Crear anchos no uniformes	Alt + arrastrar (Windows) u Opción + arrastrar (Mac OS)
Crear una copia del punto de anchura	Alt + arrastrar el punto de anchura (Windows) u Opción + arrastrar el punto de anchura (Mac OS)
Copiar y mover todos los puntos a lo largo del trazado	Alt+Mayús+arrastrar (Windows) u Opción+Mayús+arrastrar (Mac OS)
Seleccionar varios puntos de anchura y arrástrelos	Mayús + clic y arrastrar
Eliminar puntos de anchura seleccionados	Supr

Almacenamiento de perfiles de anchura

Una vez definida la anchura de trazo, puede guardar el perfil de anchura variable en el inspector de propiedades.

1. Seleccione el trazo al que añadió la anchura variable.
2. Haga clic en el botón **+** situado a la derecha de la lista desplegable Anchura en el inspector de propiedades.
3. En el cuadro de diálogo Perfil de anchura variable, especifique un **nombre de perfil**.
4. Haga clic en **Aceptar**.



A) Icono Guardar perfil de anchura B) Icono Eliminar perfil de anchura C) Icono Restaurar perfil de anchura

Los perfiles de anchura se pueden aplicar a los trazados seleccionados eligiéndolos desde la lista desplegable Perfil de anchura del panel Propiedades. Cuando se selecciona un trazo de anchura no variable, la lista muestra la opción Uniforme. Para restaurar el conjunto de perfiles de anchura predeterminado, haga clic en el botón Restaurar perfiles.

La opción Guardar perfil de anchura está habilitada solamente si se selecciona la anchura variable y los perfiles de anchura predeterminados en el escenario de forma independiente. Puede crear sus propios perfiles de trazo con la herramienta Anchura y guardarlos. Del mismo modo, el icono Eliminar perfil de Anchura está habilitado si el perfil de anchura personalizado está seleccionado en el menú desplegable. Si quiere eliminar cualquier perfil personalizado, puede utilizar esta función.

Nota:

si restaura el perfil de anchura predeterminado en el inspector de propiedades, eliminará todos los perfiles personalizados guardados. También puede sincronizar los perfiles personalizados guardados en la nube.

Previsualización dinámica de color (solo en Animate CC)

Ir al principio

La función de previsualización dinámica de color muestra simultáneamente los colores de trazo y de relleno al dibujar una forma en el escenario. Permite previsualizar el aspecto casi final de una forma durante su dibujo. Esta función está activada en todas las herramientas de dibujo de Animate.

En Animate, la función de previsualización dinámica de color también está activada en las muestras de color. Permite previsualizar los cambios de los colores de trazo o de relleno en una forma seleccionada en el escenario. Al pasar el puntero por encima de un color que desee, podrá ver cómo cambia el color.

La previsualización de color está activada para muestras de color en los siguientes paneles:

- Panel Herramientas
- Inspector de propiedades
- Inspector de propiedades del escenario
- Inspector de propiedades de texto
- Cuadrícula
- Guías

Enlaces relacionados

- Ajuste del color de trazo y de relleno
- Modos de dibujo y objetos gráficos

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Organización de objetos

- Apilamiento de objetos
- Alineación de objetos
- Agrupación de objetos
- Edición un grupo o un objeto dentro de un grupo
- Separación de grupos y objetos

Apilamiento de objetos

Ir al principio

En las capas, Animate apila los objetos en el orden en el que se crearon; el último objeto creado es el primero de la pila. El orden de apilamiento de los objetos determina cómo aparecen cuando se solapan. El orden de apilamiento puede modificarse en cualquier momento.

Las líneas y formas siempre aparecen por debajo de los grupos y los símbolos en la pila. Para moverlos hacia arriba en la pila, es necesario agruparlos o convertirlos en símbolos.

Las capas también afectan al orden de apilamiento. Todo lo que hay en la capa 2 aparece encima de todo lo que hay en la capa 1, etc. Para cambiar el orden de las capas, arrastre el nombre de la capa en la línea de tiempo a otra posición.

1. Seleccione el objeto.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Seleccione Modificar > Organizar > Traer al frente o Enviar al fondo para mover el objeto o el grupo al principio o al final del orden de apilamiento.
    - Seleccione Modificar > Organizar > Hacia delante o Hacia atrás para mover el objeto o el grupo una posición hacia arriba o hacia abajo en el orden de apilamiento.

Si se selecciona más de un grupo, éstos se sitúan delante o detrás de todos los grupos no seleccionados, al mismo tiempo que mantienen su orden entre sí.

Alineación de objetos

Ir al principio

El panel Alinear permite alinear objetos seleccionados a lo largo de los ejes vertical y horizontal. Puede alinear objetos verticalmente a lo largo del borde derecho, del centro o del borde izquierdo de los objetos seleccionados, o bien, horizontalmente a lo largo del borde superior, del centro o del borde inferior de dichos objetos.

Para obtener un tutorial sobre las herramientas de diseño en Animate, consulte Utilización de herramientas de diseño en la página de tutoriales de Animate en www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_es.

1. Seleccione los objetos que desea alinear.
2. Seleccione Ventana > Alinear.
3. En el panel Alinear, seleccione En escenario para aplicar modificaciones de alineación relativas a las dimensiones del escenario.

4. Para modificar los objetos seleccionados, seleccione los botones de alineación.

Agrupación de objetos

Ir al principio

Para poder manipular los elementos como un único objeto, debe agruparlos. Por ejemplo, después de crear un dibujo, agrupe los elementos del dibujo para facilitar la selección y el desplazamiento del mismo como un todo.

Al seleccionar un grupo, el inspector de propiedades visualiza las coordenadas *x* e *y* del grupo y sus dimensiones en píxeles.

Se pueden editar grupos sin desagruparlos. También se puede seleccionar un solo objeto de un grupo para editarlo, sin desagrupar los demás objetos.

- Seleccione los objetos que desea agrupar. Pueden seleccionarse formas, otros grupos, símbolos, texto, etc.
    - Para agrupar objetos, seleccione Modificar > Agrupar, o presione Control+G (Windows) o Comando+G (Macintosh).
    - Para desagrupar objetos, seleccione Modificar > Desagrupar, o presione Ctrl+Mayús+G (Windows) o Comando+Mayúsculas+G (Macintosh).

Edición un grupo o un objeto dentro de un grupo

Ir al principio

1. Seleccione el grupo y, a continuación, elija Edición > Editar seleccionado o haga doble clic en el grupo con la herramienta Selección.

   Todos los elementos de la página que no forman parte del grupo aparecen atenuados, lo que indica que no se puede acceder a ellos.

2. Edite cualquier elemento del grupo.
3. Seleccione Edición > Editar todo, o haga doble clic en un punto vacío del escenario con la herramienta Selección.

   Animate restablece los elementos del grupo a elementos individuales para poder trabajar con otros elementos del escenario.

Separación de grupos y objetos

Ir al principio

Para convertir grupos, instancias y mapas de bits en elementos editables no agrupados, sepárelos. Verá cómo se reduce significativamente el tamaño de archivo de los gráficos importados.

Aunque pueda elegir Edición > Deshacer inmediatamente después de separar un grupo u objeto, esta separación no es del todo reversible. Afecta a los objetos del modo siguiente:

- Corta el vínculo de las instancias del símbolo con su símbolo maestro.
- Descarta todo excepto el fotograma actual de un símbolo animado.
- Convierte un mapa de bits en un relleno.
- Coloca cada carácter en un bloque de texto separado cuando se aplica a bloques de texto.

- Convierte los caracteres en contornos cuando se aplica a un solo carácter de texto.

  No se debe confundir el comando Separar con el comando Desagrupar. El comando Desagrupar separa objetos agrupados y devuelve los elementos agrupados al estado anterior a la agrupación. No separa tipos, mapas de bits ni instancias, ni convierte tipos en contornos.

1. Seleccione el grupo, el mapa de bits o el símbolo que desea separar.
2. Seleccione Modificar > Separar.

Nota:

no se recomienda la separación de símbolos animados o grupos dentro de una animación interpolada, ya que puede tener resultados imprevisibles. La separación de símbolos complejos y bloques grandes de texto puede requerir mucho tiempo. Para separar correctamente objetos complejos, puede ser necesario un aumento de la asignación de memoria para la aplicación.

Adobe también recomienda

- Creación y organización de capas
- Separación de texto TLF

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Automatización de tareas con el menú Comandos

- Creación y gestión de comandos
- Ejecución de comandos
- Cómo obtener más comandos
- Pasos que no se pueden utilizar en los comandos

Creación y gestión de comandos

Ir al principio

Para repetir la misma tarea, cree un comando en el menú Comandos a partir de pasos del panel Historial y vuelva a utilizar el comando. Los pasos se reproducen exactamente tal como se realizaron originalmente. No se pueden modificar los pasos mientras se reproducen.

Para utilizar los pasos la próxima vez que inicie Animate, cree y guarde un comando. Los comandos guardados se conservarán permanentemente a menos que los elimine. Los pasos que se copian utilizando el comando Copiar pasos del panel Historial se descartan al copiar algo nuevo.

Cree un comando a partir de pasos seleccionados en el panel Historial. Cambie el nombre o elimine comandos en el cuadro de diálogo Administrar comandos guardados.

Creación de un comando

1. Seleccione un paso o un juego de pasos en el panel Historial.
2. Seleccione Guardar como comando en el menú de opciones del panel Historial.
3. Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar. El comando aparece en el menú Comandos.

   Nota:

   el comando se guarda como archivo JavaScript (con la extensión .jsfl) en la carpeta Commands. Esta carpeta se encuentra en las siguientes ubicaciones: Windows XP: unidad de arranque\Documents and Settings\<usuario>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<idioma>\Configuration\Commands; Mac OS® X: Macintosh HD/Usuarios/<nombre de usuario>/Librería/Application Support/Adobe/Flash CS5/<idioma>/Configuration/Commands.

Edición de los nombres de los comandos en el menú Comandos

1. Seleccione Comandos > Administrar comandos guardados.
2. Seleccione un comando para cambiarle el nombre.
3. Haga clic en el botón Cambiar nombre.
4. Escriba el nombre nuevo y haga clic en Aceptar.

Eliminación de un nombre del menú Comandos

1. Seleccione Comandos > Administrar comandos guardados, y seleccione un comando.
2. Haga clic en Eliminar, seleccione Sí en el cuadro de diálogo de advertencia y haga clic en Aceptar.

Ejecución de comandos

Ir al principio

- Para utilizar un comando guardado, selecciónelo en el menú Comandos.
- Para ejecutar un comando JavaScript o Animate JavaScript, seleccione Comandos > Ejecutar comando, sitúese en el script que va a ejecutar y haga clic en Abrir.

Cómo obtener más comandos

Ir al principio

Utilice la opción Obtener más comandos del menú Comandos para vincular el sitio web de Adobe Add-ons y descargar comandos que otros usuarios de Animate hayan publicado. Para obtener más información sobre los comandos publicados, visite el sitio web de Animate Exchange.

1. Conéctese a Internet.
2. Seleccione Comandos > Obtener más comandos.

Pasos que no se pueden utilizar en los comandos

Ir al principio

Algunas tareas no se pueden guardar como comandos ni se pueden repetir utilizando el elemento de menú Edición > Repetir. Estos comandos se pueden deshacer y rehacer, pero no se pueden repetir.

Seleccionar un fotograma o modificar el tamaño de un documento son ejemplos de acciones que no se pueden guardar como comandos ni repetir. Si intenta guardar una acción no repetible como comando, el comando no se guardará.

Adobe también recomienda

- Cómo copiar y pegar pasos entre documentos

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Aplicación de patrones con el pincel rociador

- Opciones de la herramienta Pincel rociador

El pincel rociador funciona como un rociador de partículas y permite “pincelar” un patrón de formas en el escenario de una sola vez. De forma predeterminada, el pincel rociador emite un spray de puntos de partículas con el color de relleno seleccionado en ese momento. Sin embargo, también puede utilizar la herramienta Pincel rociador para aplicar un clip de película o un símbolo gráfico como un patrón.

1. Seleccione la herramienta Pincel rociador.
2. En el inspector de propiedades de la herramienta Pincel rociador, seleccione un color de relleno para el spray predeterminado de puntos. Si lo prefiere, haga clic en Editar para seleccionar un símbolo personalizado de la biblioteca.

   Puede utilizar cualquier clip de película o símbolo gráfico de la biblioteca a modo de “partícula”. Estas partículas basadas en símbolos proporcionan gran control creativo sobre las ilustraciones creadas en Animate.

3. Haga clic o arrastre el puntero hasta la ubicación del escenario en la que quiera que aparezca el patrón.

Opciones de la herramienta Pincel rociador

Ir al principio

Las opciones de la herramienta Pincel rociador aparecen en el inspector de propiedades cuando se selecciona la opción Pincel rociador en el panel Herramientas.

Editar

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar símbolo, en el cual se puede seleccionar un clip de película o un símbolo gráfico para utilizarlo como partícula del pincel rociador. Cuando se selecciona un símbolo en la biblioteca, su nombre aparece junto al botón de edición.

Selector de color

Permite seleccionar un color de relleno para el spray predeterminado de partículas. El selector de color se desactiva cuando se utiliza un símbolo de la biblioteca como partícula del spray.

Escala

Esta propiedad sólo aparece cuando no se está utilizando ningún símbolo de la Biblioteca como partícula. Escale el símbolo utilizado como partícula de spray. Por ejemplo, un valor de 10% reducirá la anchura del símbolo en un 10%. Un valor de 200% la ampliará en un 200%.

Escalar anchura

Esta propiedad sólo aparece cuando se utiliza un símbolo como partícula. Escala la anchura de un símbolo utilizado como partícula de spray. Por ejemplo, un valor de 10% reducirá la anchura del símbolo en un 10%. Un valor de 200% la ampliará en un 200%.

Escalar altura

Esta propiedad sólo aparece cuando se utiliza un símbolo como partícula. Escala la altura de un símbolo utilizado como partícula de spray. Por ejemplo, un valor de 10% reducirá la altura del símbolo en un 10%. Un valor de 200% la ampliará en un 200%.

Escala aleatoria

Especifica que cada partícula de spray basada en un símbolo se coloca en el escenario con escala aleatoria, alterando el tamaño de cada partícula. Esta opción se desactiva al utilizar el spray predeterminado de puntos.

Girar símbolo

Esta propiedad sólo aparece cuando se utiliza un símbolo como partícula. Gira la partícula de spray basada en un símbolo alrededor de un punto central.

Rotación aleatoria

Esta propiedad sólo aparece cuando se utiliza un símbolo como partícula. Especifica que cada partícula de spray basada en un símbolo se coloca en el escenario con un grado de rotación aleatorio. Esta opción se desactiva al utilizar el spray predeterminado de puntos.

Anchura

Anchura de la partícula de spray cuando no se utiliza ningún símbolo de la Biblioteca.

Altura

Altura de la partícula de spray cuando no se utiliza ningún símbolo de la Biblioteca.

Ángulo del pincel

Cantidad de rotación de izquierda a derecha para aplicar a la partícula de spray cuando no se está utilizando ningún símbolo de la Biblioteca.

Adobe también recomienda

- Creación de símbolos
- Trabajo con la biblioteca

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Aplicación de modos de mezcla

- Modos de mezcla
- Ejemplos de modos de mezcla
- Aplicación de un modo de mezcla

Modos de mezcla

Ir al principio

Los modos de mezcla le permiten crear imágenes compuestas. *Composición* es el proceso de variar la transparencia o la interacción de colores de dos o más objetos solapados. Las mezclas le permiten obtener efectos extraordinarios mezclando los colores de dos o varios clips de película solapados.

Los modos de mezcla contienen los siguientes elementos:

Color de mezcla

El color aplicado al modo de mezcla.

Opacidad

El grado de transparencia que se aplica al modo de mezcla.

Color base

El color de los píxeles debajo del color de mezcla.

Color resultante

El resultado del efecto que tiene la mezcla sobre el color base.

Los modos de mezcla dependen del color del objeto al que se está aplicando la mezcla y del color subyacente. Adobe® recomienda experimentar con los diferentes modos de mezcla hasta conseguir el efecto deseado.

Normal

Aplica color de la manera habitual, sin interacción alguna con el color base.

Capa

Permite apilar clips de película uno sobre otro sin alterar los colores.

Oscurecer

Sustituye únicamente las áreas que sean más claras que el color de mezcla. Las zonas más oscuras no experimentan cambios.

Multiplicar

Multiplica el color base por el color de mezcla, con lo que se obtienen colores más oscuros.

Aclarar

Sustituye los píxeles que sean más oscuros que el color de mezcla. Las zonas más claras no experimentan cambios.

Pantalla

Multiplica el inverso del color de mezcla por el color base, con lo que se obtiene un efecto de decoloración.

Solapar

Multiplica o trama los colores, dependiendo de los colores base.

Luz fuerte

Multiplica o filtra los colores según el color de mezcla. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco intenso.

Diferencia

Resta el color de mezcla del color base, o bien, el color base del color de mezcla, en función del que tenga el valor de brillo más elevado. El efecto es semejante a un color en negativo.

Add

suele utilizarse para crear un efecto animado de disolución de aclarado entre dos imágenes.

Restar

suele utilizarse para crear un efecto animado de disolución de oscurecimiento entre dos imágenes.

Invertir

Invierte el color base.

Alfa

Aplica una máscara alfa.

Borrar

Elimina todos los píxeles del color base, incluidos los que se encuentren en la imagen de fondo.

nota: los modos de mezcla Borrar y Alfa requieren que se aplique un modo de mezcla Capa al clip de película principal. No podría cambiar a Borrar el clip de fondo y aplicar este modo porque el objeto se haría invisible.

Ejemplos de modos de mezcla

Ir al principio

Los ejemplos siguientes ilustran la forma en que los diferentes modos de mezcla afectan al aspecto de una imagen. El efecto resultante de la aplicación de un modo de mezcla puede variar de forma considerable dependiendo del color de la imagen subyacente y del tipo de modo de mezcla que se aplique.

Imagen original

Capa

Oscurecer

Multiplicar

Aclarar

Trama

Superponer

Hard Light (Luz fuerte)

Sumar

Restar

Diferencia

Invertir

Aplicación de un modo de mezcla

Ir al principio

Para aplicar mezclas a clips de película seleccionados, utilice el inspector de propiedades.

Nota:

no se pueden aplicar modos de mezcla diferentes a distintos símbolos gráficos porque éstos se fusionan como una sola forma al publicar el archivo SWF.

1. Seleccione (en el escenario) la instancia de clip de película a la que desea aplicar el modo de mezcla.
2. Ajuste el color y la transparencia del clip de película utilizando para ello el menú emergente Color en el panel Propiedades.
3. Seleccione un modo de mezcla para los clips de película en el menú emergente Mezcla del panel Propiedades. Este modo de mezcla se aplica a la instancia de clip de película seleccionada.
4. Compruebe si el modo de mezcla seleccionado es el apropiado para obtener el efecto que busca.

   Hasta lograrlo, experimente tanto con los ajustes de color y transparencia del clip de película como con los diferentes modos de mezcla.

Adobe también recomienda

- Modificación del color y la transparencia de una instancia

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Gráficos 3D

- Gráficos 3D en Animate
- Desplazamiento de objetos en un espacio 3D
- Girar objetos en espacio 3D
- Ajuste del ángulo de perspectiva
- Ajuste del punto de desvanecimiento

Gráficos 3D en Animate

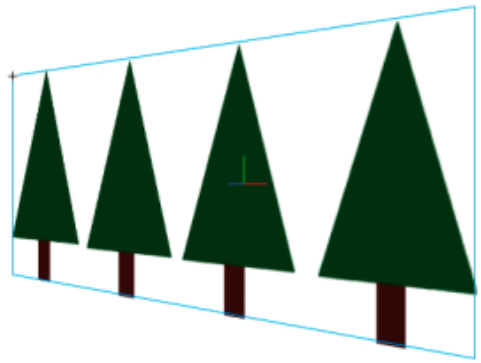
Ir al principio

Animate CC (anteriormente Flash Professional CC) permite crear efectos 3D mediante el movimiento y la rotación de clips de película en un espacio 3D del escenario. Animate representa el espacio 3D con un eje z en las propiedades de cada instancia de clip de película. Los efectos de perspectiva 3D se añaden a instancias de clip de película moviéndolos por su eje x o girándolos alrededor de sus ejes x o y con el uso de las herramientas Transformación 3D y Rotación 3D. En terminología 3D, mover un objeto en un espacio 3D recibe el nombre de *traslación* y girar un objeto en un espacio 3D se denomina *transformación*. Una vez aplicados cualquiera de estos efectos en un clip de película, Animate lo considera un clip de película 3D y un indicador de ejes en color aparece superpuesto en el clip siempre que se selecciona.

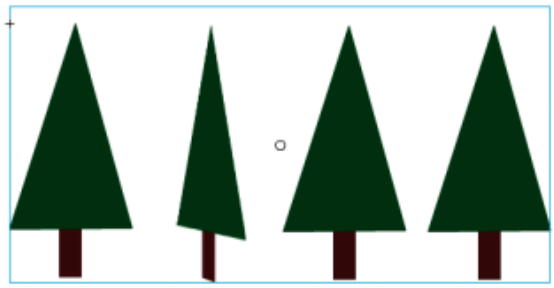
Para conseguir que un objeto parezca más cerca o más lejos del espectador, muévalo a lo largo de su eje z con la herramienta Transformación 3D o el inspector de propiedades. Para conseguir el efecto de un objeto en ángulo con respecto al espectador, gire el clip de película a lo largo de su eje z con la herramienta Rotación 3D. Si utiliza estas herramientas de forma combinada, conseguirá efectos realistas de perspectiva.

Tanto la herramienta Transformación 3D como la herramienta Rotación 3D permiten manipular objetos en espacios 3D locales o globales. El espacio 3D global es el espacio del escenario. Las transformaciones y traslaciones globales siempre lo son con relación al escenario. El espacio 3D local es el espacio del clip de película. Las transformaciones y traslaciones locales lo son con relación al espacio del clip de película. Por ejemplo, si tiene un clip de película con varios clips de película anidados, las transformaciones 3D de los clips de película anidados lo son con relación al área de dibujo del clip del película contenedor. El modo predeterminado de las herramientas Transformación 3D y Rotación 3D es global. Para utilizarlas en modo local, haga clic en el botón Global de la sección Opciones del panel Herramientas.

Si utiliza las propiedades 3D de las instancias de clip de película del archivo FLA, podrá crear diversos efectos gráficos sin necesidad de duplicar clips de película en la biblioteca. Sin embargo, si edita un clip de película desde la biblioteca, las transformaciones y traslaciones 3D aplicadas no serán visibles. Cuando se edita el contenido de un clip de película, sólo son visibles las transformaciones 3D de clips de película anidados.



El escenario con un clip de película girado en el espacio 3D global.



El escenario con un clip de película con un clip de película anidado girado en el espacio 3D local.

Nota:

una vez que se añade una transformación 3D a una instancia de clip de película, su símbolo de clip de película principal no se puede editar en modo Editar en contexto.

Si tiene objetos 3D en el escenario, puede añadir diversos efectos 3D a todos los objetos como un grupo si ajusta las propiedades Ángulo de perspectiva y Punto de desvanecimiento del archivo FLA. La propiedad Ángulo de perspectiva tiene el efecto de zoom en la vista del escenario. La propiedad Punto de desvanecimiento tiene el efecto de pandeo de objetos 3D en el escenario. Estos ajustes sólo afectan al aspecto de los clips de película con transformación o traslación 3D aplicada.

En la herramienta de creación de Animate, puede controlar solo un punto de vista o la *cámara*. La vista de cámara del archivo FLA es la misma vista que la del escenario. Cada archivo FLA tiene sólo un valor de Ángulo de perspectiva y Punto de desvanecimiento.

Para utilizar la funcionalidad 3D de Animate, la configuración de publicación del archivo FLA debe estar definida para Flash Player 10 y ActionScript 3.0. Solo se pueden girar o trasladar instancias de clips de película a lo largo del eje z. Algunas de las funciones 3D que están disponibles a través de ActionScript no son accesibles directamente desde la interfaz de usuario de Animate, por ejemplo, varios puntos de desvanecimiento o cámaras independientes para cada clip de película. Con el uso de ActionScript 3.0, se pueden aplicar propiedades 3D a los objetos como, por ejemplo, texto, componentes FLV Playback y botones, además de clips de película.

Nota:

las herramientas 3D no se pueden utilizar en objetos de capas de máscara y los capas que contienen objetos 3D

no se pueden usar como capas de máscara. Para obtener más información sobre las capas de máscara, consulte Uso de capas de máscara.

Recursos adicionales

Los siguientes recursos proporcionan información adicional detallada sobre el trabajo con gráficos 3D en Animate:

Tutoriales de vídeo:

- Working with 3D art (5:02) (Trabajo con técnicas 3D, en inglés) (Adobe.com)
- 3D rotation and 3D translation (25:50) (Rotación 3D y traslación 3D, en inglés) (Adobe.com)
- Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound (23:09) (Layers TV – Episodio 74: Herramientas y sonido 3D, en inglés) (Adobe.com)

Artículos:

- Mariko Ogawa ha escrito un artículo detallado llamado Exploring the new 3D features in Animate (Exploración de nuevas funciones 3D en Animate, en inglés) en el centro para desarrolladores de Adobe Animate. En el artículo se describe el uso de las herramientas 3D, la animación de propiedades 3D y el trabajo con 3D en ActionScript 3.0.

Desplazamiento de objetos en un espacio 3D

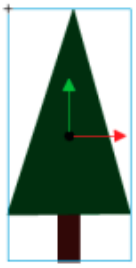
Ir al principio

Para mover instancias de clip de película en el espacio 3D puede utilizar la herramienta Transformación 3D. Cuando selecciona un clip de película con la herramienta, sus tres ejes (X, Y y Z) aparecen en el escenario sobre el objeto. El eje x en color rojo, el eje y en verde y el eje z en azul.

El modo predeterminado de la herramienta Transformación 3D es global. Mover un objeto en el espacio 3D global es lo mismo que hacerlo con relación al escenario. Mover un objeto en el espacio 3D local es lo mismo que hacerlo con relación a su clip de película principal (si existe). Para cambiar el modo de la herramienta Transformación 3D entre global y local, haga clic en el botón Global de la sección Opciones del panel Herramientas mientras está seleccionada la herramienta Transformación 3D. Puede cambiar temporalmente el modo de global a local presionando la tecla D mientras arrastra con la herramienta Transformación 3D.

Las herramientas Transformación 3D y Rotación 3D ocupan el mismo espacio en el panel Herramientas. Haga clic en el icono de la herramienta 3D activa y manténgalo presionado en el panel Herramientas para seleccionar la herramienta 3D inactiva actual.

De forma predeterminada, los objetos seleccionados con transformación 3D aplicada se muestran con un eje 3D superpuesto en el escenario. Puede desactivar esta superposición en la sección General de Preferencias de Animate.



Superposición de la herramienta Transformación 3D

Nota:

el cambio de la posición del eje z de un clip de película 3D hará que el clip parezca que cambia además su posición x e y. Esto sucede porque el movimiento a lo largo del eje z sigue las líneas de perspectiva invisibles que irradian desde el punto de fuga 3D (establecido en el inspector de propiedades de la instancia de símbolo 3D) a los bordes del escenario.

Mover un solo objeto en espacio 3D

1. Seleccione la herramienta Transformación 3D en el panel Herramientas (o presione la tecla G para seleccionarla).
2. Establecimiento de la herramienta en modo local o global.

   Es importante que la herramienta se encuentre en modo que desee utilizar. Para verificarlo, compruebe el estado del botón Global de la sección Opciones del panel Herramientas. Haga clic en el botón o presione la tecla D para cambiar el modo.

3. Seleccione un clip de película con la herramienta Transformación 3D.
4. Para mover el objeto arrastrándolo con la herramienta, desplace el puntero sobre los controles de los ejes x, y o z. El puntero cambia al pasar sobre los controles.

   Los controles de los ejes X e Y son las puntas de flecha de cada eje. Arrastre uno de estos controles en la dirección de su flecha para mover el objeto a lo largo del eje seleccionado. El control del eje z es el punto negro situado en el centro del clip de película. Arrastre el control del eje z hacia arriba o hacia abajo para mover el objeto a lo largo de dicho eje.

5. Para mover el objeto con el inspector de propiedades, introduzca un valor para X, Y o Z en la sección Posición 3D y Vista del inspector de propiedades.

   Cuando se mueve un objeto en el eje z, su tamaño aparente cambia. El tamaño aparente se muestra en el inspector de propiedades en los valores Anchura y Altura de la sección Posición 3D y Vista del inspector de propiedades: Estos valores son de sólo lectura.

Mover una selección de varios objetos en espacio 3D

Cuando selecciona varios clips de película, puede mover uno de los objetos seleccionados con la herramienta Transformación 3D y el resto lo harán del mismo modo.

- Para mover cada objeto del grupo del mismo modo en el espacio 3D global, defina el modo de la herramienta Transformación 3D como global y arrastre uno de los objetos con los controles del eje. Con la tecla Mayús presionada, haga doble clic en los objetos seleccionados para mover los controles del eje hasta

dicho objeto.

- Para mover cada objeto del grupo del mismo modo en el espacio 3D local, defina el modo de la herramienta Transformación 3D como local y arrastre uno de los objetos con los controles del eje. Con la tecla Mayús presionada, haga doble clic en los objetos seleccionados para mover los controles del eje hasta dicho objeto.

También puede mover los controles del eje hasta el centro de una selección múltiple si hace doble clic en el control del eje z. Con la tecla Mayús presionada, haga doble clic en los objetos seleccionados para mover los controles del eje hasta dicho objeto.

Girar objetos en espacio 3D

Ir al principio

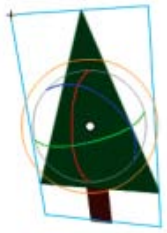
Para girar instancias de clip de película en el espacio 3D puede utilizar la herramienta Rotación 3D. Aparece un control de rotación 3D encima de los objetos seleccionados en el escenario. El control X en color rojo, el control Y en color verde y el control Z en color azul. Utilice el control de rotación libre naranja para girar alrededor de los ejes X e Y al mismo tiempo.

El modo predeterminado de la herramienta Rotación 3D es global. Girar un objeto en el espacio 3D global es lo mismo que hacerlo con relación al escenario. Girar un objeto en el espacio 3D local es lo mismo que hacerlo con relación a su clip de película principal (si existe). Para cambiar el modo de la herramienta Rotación 3D entre global y local, con la herramienta Rotación 3D seleccionada, haga clic en el botón Global de la sección Opciones del panel Herramientas. Puede cambiar temporalmente el modo de global a local presionando la tecla D mientras arrastra con la herramienta Rotación 3D.

Las herramientas Transformación 3D y Rotación 3D ocupan el mismo espacio en el panel Herramientas. Haga clic en el icono de la herramienta 3D activa y manténgalo presionado en el panel Herramientas para seleccionar la herramienta 3D inactiva actual.

De forma predeterminada, los objetos seleccionados con rotación 3D aplicada se muestran con un eje 3D superpuesto en el escenario. Puede desactivar esta superposición en la sección General de Preferencias de Animate.

Superposición de la herramienta Rotación 3D global



Superposición de la herramienta Rotación 3D local

Girar un solo objeto en espacio 3D

1. Seleccione la herramienta Rotación 3D en el panel Herramientas (o presione la tecla W).

   Es importante que la herramienta se encuentre en modo que desee utilizar. Para verificarlo, compruebe el estado del botón Global de la sección Opciones del panel Herramientas. Haga clic en el botón o presione la tecla D para alternar el modo entre local y global.

2. Seleccione un clip de película en el escenario.

   Los controles de Rotación 3D aparecen superpuestos en el objeto seleccionado. Si el control aparece en una ubicación distinta, haga doble clic en el punto central del control para desplazarlo hasta el objeto seleccionado.

3. Sitúe el puntero sobre uno de los cuatro controles de rotación.

   El puntero cambia al pasar sobre los controles.

4. Arrastre uno de los controles de eje para girar alrededor de dicho eje, o el control de rotación libre (círculo naranja exterior) para girar x e y simultáneamente.

   Arrastre el control del eje X a la izquierda o a la derecha para girar alrededor de dicho eje. Arrastre el control del eje y hacia arriba o hacia abajo para girar alrededor de dicho eje. Arrastre el control del eje z con un movimiento circular para girar alrededor dicho eje.

5. Para volver a colocar el centro del control de rotación con respecto al clip de película, arrastre el punto central. Para limitar el movimiento del punto central en incrementos de 45°, presione la tecla Mayús mientras arrastra.

   El movimiento del punto central de control de rotación permite controlar el efecto de la rotación en el objeto y su apariencia. Haga doble clic en el punto central para devolverlo al centro del clip de película seleccionado.

   La ubicación del centro del control de rotación del objeto seleccionado aparece en el panel Transformar como la propiedad Punto central 3D. Puede modificar la ubicación del punto central en el panel Transformar.

Girar una selección de varios objetos en espacio 3D

1. Seleccione la herramienta Rotación 3D en el panel Herramientas (o presione la tecla W).

   Es importante que la herramienta se encuentre en modo que desee utilizar. Para verificarlo, compruebe el estado del botón Global de la sección Opciones del panel Herramientas. Haga clic en el botón o presione la tecla D para alternar el modo entre local y global.

2. Seleccione varios clips de película en el escenario.

   Los controles de Rotación 3D aparecen superpuestos en el objeto seleccionado más recientemente.

3. Sitúe el puntero sobre uno de los cuatro controles de rotación.

   El puntero cambia al pasar sobre los controles.

4. Arrastre uno de los controles de eje para girar alrededor del eje, o el control de rotación libre (círculo naranja exterior) para girar X e Y simultáneamente.

   Arrastre el control del eje x a la izquierda o a la derecha para girar alrededor de dicho eje. Arrastre el control del eje y hacia arriba o hacia abajo para girar alrededor de dicho eje. Arrastre el control del eje z con un movimiento circular para girar alrededor dicho eje.

Todos los clips de película seleccionados giran alrededor del punto central 3D que aparece en el centro de los controles de rotación.

5. Para volver a colocar el punto central del control de rotación 3D, lleve a cabo una de las acciones siguientes:
   - Para mover el punto central a una posición arbitraria, arrástrelo.
   - Para mover el punto central al centro de uno de los clips de película seleccionados, presione la tecla Mayús y haga doble clic en el clip de película.
   - Para mover el punto central al centro del grupo de clips de película seleccionados, haga doble clic en el punto central.

   Cambiar la ubicación del punto central de rotación 3D permite controlar el efecto que tiene la rotación sobre los objetos.

   La ubicación del centro del control de rotación del objeto seleccionado aparece en el panel Transformar como Punto central 3D. Puede modificar la ubicación del punto central en el panel Transformar.

Rotación de una selección con el panel Transformar

1. Abra el panel Transformar (Ventana > Transformar).
2. Seleccione uno o varios clips de película en el escenario.
3. En el panel Transformar, introduzca los valores que desee en los campos X, Y y Z de Rotación 3D para girar la selección. Estos campos contienen texto dinámico, por lo que puede arrastrar los valores para modificarlos.

   Nota:

   la rotación 3D se produce en el espacio 3D global y local, en función del modo activo en la herramienta Rotación 3D del panel Herramientas.

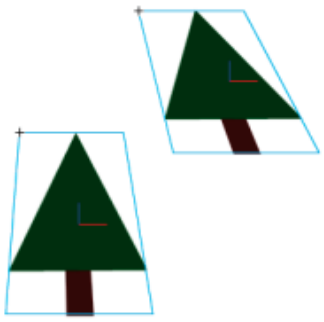
4. Para mover el punto de rotación 3D, introduzca los valores deseados en los campos X, Y y Z de Punto central 3D.

Ajuste del ángulo de perspectiva

Ir al principio

La propiedad de ángulo de perspectiva de un archivo FLA controla la apariencia del ángulo de visión de los clips de película 3D en el escenario.

Aumentar o disminuir el ángulo de perspectiva afecta al tamaño aparente de los clips de película 3D y a su ubicación con respecto a los extremos del escenario. Si aumenta el ángulo de perspectiva, se consigue que los objetos 3D parezcan más cerca del espectador. Si disminuye la propiedad de ángulo de perspectiva, se consigue que los objetos 3D parezcan más alejados. El efecto es parecido al zoom del objetivo de una cámara que cambia el ángulo de visión mediante el objetivo.



El escenario con un ángulo de perspectiva de 55

El escenario con un ángulo de perspectiva de 110

La propiedad de ángulo de perspectiva afecta a todos los clips de película que tienen aplicada la transformación o la rotación 3D. El ángulo de perspectiva no afecta al resto de clips de película. El ángulo de perspectiva predeterminado es 55° de visión, como los objetivos normales de las cámaras. El rango de valores oscila entre 1° y 180°.

Para ver o establecer el ángulo de perspectiva en el inspector de propiedades, debe seleccionar primero un clip de película 3D en el escenario. Los cambios del ángulo de perspectiva se reflejan en el escenario inmediatamente.

El ángulo de perspectiva cambia automáticamente cuando cambia el tamaño del escenario para que el aspecto de los objetos 3D permanezca invariable. también puede desactivar este comportamiento en el cuadro de diálogo Propiedades del documento.

Para establecer el ángulo de perspectiva:

1. En el escenario, seleccione una instancia de clip de película a la que se le haya aplicado rotación o transformación 3D.
2. En el inspector de propiedades, introduzca un nuevo valor en el campo Ángulo de perspectiva o arrastre el texto dinámico para modificar el valor.

Ajuste del punto de desvanecimiento

Ir al principio

La propiedad de punto de desvanecimiento de un archivo FLA controla la orientación del eje z de clips de película 3D en el escenario. Los ejes z de todos los clips de película 3D de un archivo FLA se desvanecen en el punto de desvanecimiento. Al cambiar la posición de un punto de desvanecimiento, también cambia la dirección en la que se mueve un objeto al desplazarse por su eje z. Ajustar la posición del punto de desvanecimiento permite controlar con precisión la apariencia de los objetos 3D y la animación en el escenario.

Por ejemplo, si coloca un punto de desvanecimiento en la esquina superior izquierda del escenario (0, 0), al aumentar el valor de la propiedad Z de un clip de película, éste se alejará del espectador y se desplazará hacia la esquina superior izquierda del escenario.

Como el punto de desvanecimiento afecta a todos los clips de película 3D, si lo cambia de posición, también cambiará la posición de todos los clips de película a los que se haya aplicado la transformación a lo largo del eje z.

El punto de desvanecimiento es una propiedad del documento que afecta a todos los clips de película a los que se les haya aplicado transformación o rotación a lo largo del eje z. El punto de desvanecimiento no afecta al resto de clips de película. La ubicación predeterminada del punto de desvanecimiento es el centro del escenario.

Para ver o establecer el punto de desvanecimiento en el inspector de propiedades, se debe seleccionar primero un clip de película 3D en el escenario. Los cambios del punto de desvanecimiento se reflejan en el escenario inmediatamente.

Para establecer el punto de desvanecimiento:

1. En el escenario, seleccione un clip de película al que se le haya aplicado rotación o transformación 3D.
2. En el inspector de propiedades, introduzca un nuevo valor en el campo Punto de desvanecimiento o arrastre el texto dinámico para modificar el valor. En el escenario aparecen unas guías que indican la ubicación del punto de desvanecimiento mientras se arrastra el texto dinámico.
3. Para devolver el punto de desvanecimiento al centro del escenario, haga clic en el botón Restablecer del inspector de propiedades.

Nota:

si el escenario se cambia de tamaño, el punto de fuga no se actualiza inmediatamente. Para mantener el aspecto 3D creado con una situación específica del punto de fuga, será necesario volver a colocar el punto de fuga en relación con el nuevo tamaño del escenario.

Adobe también recomienda

- Trabajo en tres dimensiones (3D)

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Exportación de sonidos

- Compresión de sonidos para exportación
- Compresión de un sonido para la exportación
- Indicaciones para la exportación de sonido a documentos de Flash

Compresión de sonidos para exportación

Ir al principio

En Adobe Animate CC (anteriormente Flash Professional CC), se pueden seleccionar opciones de compresión para sonidos de eventos individuales, y estos sonidos se pueden exportar con las configuraciones. También puede seleccionar las opciones de compresión para flujos de sonido específicos. No obstante, todos los flujos de sonido de un documento se exportan como un único archivo continuo con la configuración más alta de todas las aplicadas a estos flujos de sonido. Esto incluye los flujos de sonido de los objetos de vídeo.

Si selecciona una configuración de compresión global para sonidos de evento o flujos de sonido en el cuadro de diálogo Configuración de publicación, esta configuración se aplica a sonidos de evento determinados o a todos los flujos de sonido si no selecciona la configuración de compresión para los sonidos en el cuadro de diálogo Propiedades de sonido.

Puede sustituir la configuración de exportación especificada en el cuadro de diálogo Propiedades de sonido seleccionando Suplantar configuración de sonido en el cuadro de diálogo Configuración de publicación. Esta opción es muy útil si desea crear un archivo de audio de alta fidelidad más largo para uso local y una versión más corta de baja fidelidad para Internet.

La velocidad de muestra y el grado de compresión son de gran importancia para la calidad y el tamaño de los sonidos en la exportación de archivos SWF. Cuanto más comprimido esté un sonido y menor sea la velocidad de muestra, menores serán el tamaño y la calidad. Deberá hacer algunas pruebas hasta encontrar el equilibrio óptimo entre calidad de sonido y tamaño de archivo.

Cuando trabaje con archivos mp3 importados, puede exportar los archivos en formato mp3 con la misma configuración que tenían cuando se importaron.

Nota:

en Windows, también es posible exportar todos los sonidos de un documento en un archivo WAV con las opciones Archivo > Exportar > Exportar película.

Compresión de un sonido para la exportación

Ir al principio

1. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Haga doble clic en el icono de sonido del panel Biblioteca.
    - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en un archivo de sonido del panel Biblioteca y elija Propiedades en el menú contextual.
    - Seleccione un sonido en el panel Biblioteca y elija Propiedades en el menú Panel situado en la esquina superior derecha del panel.
    - Seleccione un sonido en el panel Biblioteca y haga clic en el botón Propiedades situado en la parte

inferior del panel Biblioteca.

2. Si el archivo de sonido se ha editado en otra aplicación, haga clic en Actualizar.
3. En Compresión, elija Predeterminado, ADPCM, mp3, Sin formato o Voz.

   La opción de compresión Predeterminado utiliza la configuración de compresión global del cuadro de diálogo Configuración de publicación cuando se exporta el archivo SWF. Si selecciona Predeterminado, no dispondrá de configuraciones de exportación adicionales.

4. Defina la configuración de exportación.
5. Haga clic en Probar para reproducir el sonido una vez. Haga clic en Detener si desea detener la prueba de sonido antes de que haya terminado de reproducirse.
6. Ajuste la configuración de exportación si fuera necesario hasta conseguir la calidad de sonido deseada y haga clic en Aceptar.

Opciones de compresión ADPCM y Sin formato

La compresión **ADPCM** define la compresión para datos de sonido de 8 ó 16 bits. Utilice la opción ADPCM cuando exporte sonidos de evento cortos, como pulsaciones de botón.

La compresión **Sin formato** exporta sonidos sin compresión de sonido.

Preprocesando

Convierte sonidos mezclados en estéreo a monaural (mono) si se selecciona la opción Convertir estéreo en mono (los sonidos mono no se ven afectados por esta opción).

Frecuencia de muestreo

Controla la fidelidad del sonido y el tamaño del archivo. Las velocidades más bajas disminuyen el tamaño del archivo pero también pueden degradar la calidad del sonido. Las opciones de velocidades son las siguientes:

Nota: Animate no puede incrementar la velocidad de un sonido importado por encima de la velocidad a la que se importó.

5 kHz

Apenas aceptable para la voz.

11 kHz

Calidad mínima recomendada para un segmento corto de música y es un cuarto de la velocidad de CD estándar.

22 kHz

Opción muy utilizada para la reproducción en Internet y es la mitad de la velocidad de CD estándar.

44 kHz

Velocidad de audio de CD estándar.

Bits ADPCM

(Sólo ADPCM) Especifica la profundidad en bits de la compresión de sonido. Cuanto mayor sea la profundidad en bits, mayor será también la calidad del sonido.

Opciones de compresión mp3

Compresión MP3

Permite exportar sonidos con compresión mp3. Utilice mp3 para exportar flujos de sonido largos, como pistas de sonido con música.

Si exporta un archivo importado en formato mp3, puede exportarlo con la misma configuración que tenía al importarlo.

Utilizar calidad de mp3 importado

Configuración predeterminada. Anule la selección de esta opción para configurar una compresión mp3 distinta. Seleccione esta opción para exportar un archivo mp3 importado con la misma configuración que tenía cuando se importó.

Velocidad

Determina los bits por segundo del archivo de sonido exportado. Animate admite de 8 Kbps a 160 Kbps CBR (velocidad constante de bits). Cuando exporte música, establezca una velocidad de 16 Kbps o superior para obtener un resultado óptimo.

Preprocesando

Convierte sonidos mezclados en estéreo a monoaural (los sonidos mono no se ven afectados por esta opción).

nota: solo dispone de la opción Preproceso si selecciona una velocidad de 20 Kbps o superior.

Calidad

Determina la velocidad de compresión y la calidad del sonido:

Rápida

Proporciona una compresión más rápida pero una menor calidad de sonido.

Media

Proporciona una compresión algo más lenta pero una mejor calidad de sonido.

Best

Proporciona la compresión más baja y la mejor calidad de sonido.

Opción de compresión Voz

La compresión de **voz** exporta sonidos mediante una compresión especialmente adaptada al habla.

nota: Flash Lite 1.0 y 1.1 no admiten la opción de compresión de voz. Si el contenido va destinado a alguna des estas versiones, utilice compresión mp3, ADPCM o Sin formato.

Frecuencia de muestreo

Controla la fidelidad del sonido y el tamaño del archivo. Una velocidad baja reduce el tamaño de archivo, aunque puede degradar la calidad del sonido. Elija una de las opciones siguientes:

5 kHz

Aceptable para la voz.

11 kHz

Recomendada para la voz.

22 kHz

Aceptable para la mayoría de los tipos de música de Internet.

44 kHz

Velocidad de audio de CD estándar. No obstante, el sonido del archivo SWF no será de calidad de CD, ya que se aplica compresión.

Indicaciones para la exportación de sonido a documentos de Flash

Ir al principio

Además de la velocidad de muestra y la compresión, existen otras formas de utilizar el sonido de forma eficaz en un documento y mantener un tamaño de archivo reducido:

- Establezca los puntos de entrada y salida para evitar que se almacenen áreas de silencio en el archivo de Animate y reducir el tamaño del sonido en el mismo.
- Saque el máximo partido de cada sonido mediante la aplicación de efectos diferentes (como envolventes de

volumen, reproducciones indefinidas y puntos iniciales y finales) en fotogramas clave distintos. Puede obtener varios efectos con un solo archivo de sonido.

- Reproduzca indefinidamente sonidos cortos para crear música de fondo.
- No establezca flujos de sonido para que se reproduzcan indefinidamente.
- Cuando exporte audio en clips de vídeo incorporados, tenga en cuenta que el audio se exporta con los valores globales de flujo seleccionados en el cuadro de diálogo Configuración de publicación.
- Utilice la sincronización de flujos para que la animación esté sincronizada con la pista de sonido al previsualizar la animación en el editor. Si el equipo no es lo bastante rápido para dibujar los fotogramas de animación de modo que estén sincronizados con la pista de sonido, Animate se los salta.
- Cuando exporte películas QuickTime, utilice todos los sonidos y canales que desee sin tener en cuenta el tamaño del archivo. Los sonidos se combinan en una sola pista al exportarlos como un archivo QuickTime. El número de sonidos utilizados no afecta al tamaño final del archivo.

Adobe también recomienda

- Información general sobre publicación
- Configuración de publicación para archivos SWF
- Acerca de la exportación desde Animate

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajo con la biblioteca

- Trabajo con bibliotecas
- Trabajo con elementos de biblioteca

Trabajo con bibliotecas

Ir al principio

En la biblioteca de un documento de Animate se almacenan los elementos que se crean en el entorno de edición de Animate o se importan para utilizarlos en el documento. Puede crear ilustraciones vectoriales o texto directamente en Animate; importar ilustraciones vectoriales, mapas de bits, vídeo y sonido, y crear símbolos. Un *símbolo* es un gráfico, un botón o un clip de película que se crea una vez y se puede volver a utilizar varias veces. También puede utilizar ActionScript para añadir dinámicamente contenido multimedia a un documento.

La biblioteca también contiene los componentes que se han añadido al documento. Los componentes pueden ser clips compilados o componentes basados en MovieClip.

Puede abrir la biblioteca de cualquier documento de Animate mientras está trabajando en Animate para poner a disposición del documento actual los elementos de la biblioteca de ese archivo. Puede buscar los símbolos de la biblioteca por sus nombres o sus nombres de vinculación de ActionScript.

Puede crear bibliotecas permanentes en la aplicación de Animate que están disponibles siempre que inicie Animate. Animate también incluye varias bibliotecas de ejemplos que contienen botones, gráficos, clips de película y sonidos.

Puede exportar elementos de biblioteca como archivos SWF a una URL para crear una biblioteca compartida en tiempo de ejecución. Esto permite crear un vínculo con los elementos de la biblioteca desde documentos de Animate que importan símbolos mediante la función de compartir en tiempo de ejecución.

El panel Biblioteca (Ventana > 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. Un icono situado junto al nombre de cada elemento del panel Biblioteca indica el tipo de archivo.

nota: (Solo Animate CC y versiones posteriores) Arrastrar objetos desde el escenario al panel Biblioteca para convertirlos en un símbolo ya no se acepta y dejará de funcionar en Animate CC.

nota: (Solo Animate CC y versiones posteriores) Arrastrar objetos al escenario entre dos documentos sin acoplar ya no se acepta y dejará de funcionar en Animate CC.

Apertura de una biblioteca en otro archivo Animate

1. Desde el documento de destino actual, seleccione Archivo > Importar > Abrir biblioteca externa.
2. Busque el archivo de Animate cuya biblioteca desea abrir y haga clic en Abrir.

   La biblioteca del archivo seleccionado se abrirá en el documento actual con el nombre del archivo en la parte superior del panel Biblioteca. Para utilizar elementos de la biblioteca del archivo seleccionado en el documento actual, arrastre los elementos al panel Biblioteca del documento o al escenario.

Cambio de tamaño del panel Biblioteca

- Realice uno de los siguientes pasos:
  - Arrastre la esquina inferior derecha del panel.
  - Haga clic en el botón de estado ancho para ampliar el panel Biblioteca y que éste muestre todas las columnas.
  - Haga clic en el botón de estado estrecho para reducir la anchura del panel Biblioteca.

Cambio del ancho de las columnas

- Coloque el puntero entre los encabezados de columna y arrástrelo para cambiar el tamaño.

Trabajo con carpetas en el panel Biblioteca

Puede utilizar carpetas para organizar los elementos del panel Biblioteca. Al crear un nuevo símbolo, éste se guarda en la carpeta seleccionada. Si no hay ninguna carpeta seleccionada, el símbolo se guardará en la raíz de la biblioteca.

Animate también importa los archivos GIF animados de forma organizada, colocándolos en una carpeta independiente en la carpeta raíz de la biblioteca y asignando nombres a todos los mapas de bits asociados basados en su secuencia.

Creación de una carpeta

- Haga clic en el botón Nueva carpeta situado en la parte inferior del panel Biblioteca.

Apertura o cierre de una carpeta

- Haga doble clic en la carpeta o seleccione la carpeta y elija Expandir carpeta o Contraer carpeta en el menú Panel del panel Biblioteca.

Apertura o cierre de todas las carpetas

- Seleccione Expandir todas las carpetas o Contraer todas las carpetas en el menú Panel del panel Biblioteca.

Desplazamiento de un elemento de una carpeta a otra

- Arrastre el elemento desde una carpeta hasta otra.

  Si en la nueva ubicación ya hay un elemento con el mismo nombre, Animate le solicitará que reemplace el elemento que se ha movido.

Ordenación de los elementos del panel Biblioteca

Las columnas del panel Biblioteca muestran el nombre de un elemento, su tipo, el número de veces que se utiliza en el archivo, su estado e identificador de vinculación (si el elemento está asociado con una biblioteca compartida o se ha exportado para ActionScript) y la fecha en la que se modificó por última vez.

Puede ordenar los elementos del panel Biblioteca de manera alfanumérica por cualquier columna. Los elementos se ordenan en carpetas.

La biblioteca de Animate organiza los archivos GIF animados importados en una carpeta independiente en la carpeta raíz Biblioteca y asigna nombres a todos los mapas de bits asociados basados en su secuencia.

- Haga clic en el encabezado de una columna para clasificar los elementos por esa columna. Haga clic en el botón del triángulo situado a la derecha de los encabezados de columna para invertir el orden de clasificación.

(No se usa en Flash Professional CC) Trabajo con bibliotecas comunes

Puede utilizar las bibliotecas comunes de muestra que incluye Animate para añadir botones o sonidos a los documentos. También puede crear bibliotecas comunes personalizadas para utilizarlas con cualquier documento que cree.

Utilización de un elemento de una biblioteca común en un documento

1. Seleccione Ventana > Bibliotecas comunes y seleccione una biblioteca del submenú.
2. Arrastre un elemento de la biblioteca común a la biblioteca del documento actual.

Creación de una biblioteca común para la aplicación SWF

1. Cree un archivo de Animate con una biblioteca que contenga los símbolos que se van a incluir en la biblioteca común.
2. Coloque el archivo de Animate en la carpeta Libraries del nivel de usuario en el disco duro.
    - En Windows® XP, la ruta es C:\Documents and Settings*nombre de usuario*\Configuración local\Application Data\Adobe\Flash CS5\ *idioma*\Configuration\Libraries\.
    - En Windows® Vista®, la ruta es C:\Users*nombre de usuario*\Configuración local\Application Data\Adobe\Flash CS5*idioma*\Configuration\Libraries\.
    - En Mac OS, la ruta es Disco duro/Usuarios/ *nombre de usuario* /Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/ *idioma* /Configuration/Libraries/.

Conflictos entre elementos de biblioteca

Si importa o copia un elemento de una biblioteca en un documento que ya contiene otro elemento con el mismo nombre, elija si desea sustituir el elemento existente por el nuevo. Esta opción se encuentra disponible con todos los métodos de importación o copia de elementos de bibliotecas.

El cuadro de diálogo Solucionar conflicto de biblioteca aparece cuando se intenta colocar elementos que entran en conflicto con elementos existentes del documento. Los conflictos se producen al copiar un elemento de un documento de origen que ya existe en el documento de destino cuando los elementos tienen fechas de modificación distintas. Para evitar que se produzcan conflictos de nombres, organice los elementos en carpetas en

la biblioteca del documento. El cuadro de diálogo también aparece al pegar un símbolo o un componente en el escenario del documento si ya tiene una copia del símbolo o componente con una fecha de modificación distinta a la del símbolo o componente que pega.

Si opta por no sustituir los elementos existentes, Animate intenta utilizar el elemento existente en lugar del que está pegando y que provoca el conflicto. Por ejemplo, si copia un símbolo llamado Símbolo 1 y pega la copia en el escenario de un documento que ya contiene un símbolo llamado Símbolo 1, Animate crea una instancia del Símbolo 1 existente.

Si opta por sustituir los elementos existentes, Animate sustituye éstos (y todas sus instancias) por los nuevos elementos con el mismo nombre. Si cancela la operación de importación o copia, esta operación se cancela para todos los elementos (no sólo para los que producen conflictos en el documento de destino).

Los elementos de bibliotecas sólo se pueden sustituir por elementos del mismo tipo. Es decir, no puede sustituir un sonido llamado Prueba por un mapa de bits llamado Prueba. En casos como éste, los nuevos elementos se añaden a la biblioteca con la palabra Copia adjuntada al nombre.

Nota:

la sustitución de elementos de bibliotecas con este método no se puede deshacer. Guarde una copia de seguridad del archivo FLA antes de realizar operaciones de pegado complejas que se resuelven sustituyendo los elementos de la biblioteca que producen conflictos.

Si el cuadro de diálogo Solucionar conflicto de biblioteca aparece al importar o copiar elementos de bibliotecas en un documento, solucione los conflictos de nombres.

Solución de conflictos de denominación entre elementos de bibliotecas

- Realice una de las acciones siguientes en el cuadro de diálogo Solucionar conflicto de biblioteca:
    - Para conservar los elementos existentes en el documento de destino, haga clic en No reemplazar elementos ya existentes.
    - Para sustituir los elementos existentes y sus instancias por los nuevos elementos con el mismo nombre, haga clic en Reemplazar elementos ya existentes.

Trabajo con elementos de biblioteca

Ir al principio

Al seleccionar un elemento del panel Biblioteca, aparecerá una vista previa en miniatura del elemento en la parte superior del panel. Si el elemento seleccionado está animado o es un archivo de sonido, puede utilizar el botón Reproducir de la ventana de vista previa de la biblioteca o el controlador para previsualizar el elemento.

Búsqueda de elementos en la biblioteca por nombre de vinculación

Puede buscar símbolos en el panel de búsqueda de la biblioteca por sus nombres o sus nombres de vinculación de ActionScript.

- Para buscar un elemento de biblioteca, escriba las primeras letras del nombre de símbolo o el nombre de vinculación de ActionScript del elemento de biblioteca. A medida que escribe, aparecerá una lista de símbolos coincidentes en el panel Biblioteca.

Utilización de un elemento de biblioteca en el documento actual

- Arrastre el elemento del panel Biblioteca al escenario.

  El elemento se añadirá a la capa actual.

Conversión de un objeto del escenario en un símbolo de la biblioteca

- Seleccione el objeto en el escenario, haga clic con el botón derecho y elija Convertir en símbolo.

Utilización de un elemento de la biblioteca del documento actual en otro documento

- Arrastre el elemento del panel Biblioteca o el escenario al panel Biblioteca o al escenario de otro documento.

Copia de elementos de biblioteca de otro documento

1. Seleccione el documento que contiene dichos elementos.
2. Seleccione los elementos en el panel Biblioteca.
3. Seleccione Edición > Copiar.
4. Seleccione el documento en el que desea copiar los elementos de biblioteca.
5. Seleccione el panel Biblioteca de dicho documento.
6. Seleccione Edición > Pegar.

Edición de un elemento de biblioteca

1. Seleccione el elemento en el panel Biblioteca.
2. Seleccione una de las siguientes opciones del menú Panel del panel Biblioteca:
   - Para editar un elemento en Animate, seleccione Editar.
   - Para editar un elemento en otra aplicación, seleccione Editar con y elija una aplicación externa.

Nota:

Al iniciar un editor externo compatible, Animate abre el documento importado original.

Cambio del nombre de un elemento de biblioteca

Al cambiar el nombre de un elemento de la biblioteca de un archivo importado, no cambia su nombre de archivo.

1. Realice uno de los siguientes pasos:
   - Haga doble clic en el nombre del elemento.
   - Seleccione el elemento y elija Cambiar nombre en el menú Panel del panel Biblioteca.
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el elemento y seleccione Cambiar nombre en el menú contextual.
2. Escriba el nuevo nombre en el cuadro de texto.

Eliminación de un elemento de biblioteca

Cuando elimine un elemento de la biblioteca, también se eliminarán todas las instancias o apariciones del mismo en el documento.

- Seleccione el elemento y haga clic en el icono de la papelera situado en la parte inferior del panel Biblioteca.

Localización de elementos de biblioteca no utilizados

Para organizar el documento, puede buscar los elementos de biblioteca no utilizados y eliminarlos.

Nota:

No es necesario eliminar los elementos de biblioteca no utilizados para reducir el tamaño de archivo de un documento de Animate, puesto que estos elementos no se incluyen en el archivo SWF. No obstante, los elementos vinculados para exportar se incluyen en el archivo SWF.

- Realice uno de los siguientes pasos:
    - Seleccione los elementos no utilizados en el menú Panel del panel Biblioteca.
    - Ordene los elementos de biblioteca por la columna Número de usos, que indica si un elemento se utiliza.

Actualización de archivos importados en la biblioteca

Si utiliza un editor externo para modificar archivos que ha importado a Animate, como imágenes de mapa de bits o archivos de sonido, puede actualizar los archivos en Animate sin tener que volver a importarlos. También puede actualizar símbolos importados de documentos de Animate externos. Al actualizar un archivo importado, su contenido se sustituye por el del archivo externo.

Nota: puede localizar los archivos GIF animados importados organizados en una carpeta independiente en la carpeta raíz de la biblioteca con todos los mapas de bits asociados con nombres asignados en función de su secuencia.

1. Seleccione el archivo importado en el panel Biblioteca.
2. Seleccione Actualizar en el menú Panel del panel Biblioteca.

Copia de elementos de bibliotecas de un documento a otro

Puede copiar de diversas maneras los activos de la biblioteca desde un documento de origen a uno de destino. También puede compartir los símbolos entre varios documentos como elementos de bibliotecas compartidas durante la edición o en tiempo de ejecución.

Si intenta copiar elementos que tienen el mismo nombre que otros ya existentes en el documento de destino, en el cuadro de diálogo Solucionar conflictos de biblioteca puede elegir si desea sobrescribir los elementos existentes o conservarlos y añadir los nuevos con otros nombres. Puede organizar los elementos de las bibliotecas en carpetas

para minimizar los conflictos de nombres al copiar elementos de un documento a otro.

Copia de un elemento de una biblioteca con Copiar y Pegar

1. Seleccione el elemento en el escenario del documento de origen.
2. Seleccione Edición > Copiar.
3. Active el documento de destino.
4. Para pegar el elemento en el centro del área de trabajo visible, coloque el puntero en el escenario y seleccione Edición > Pegar en el centro. Para colocar el elemento en la misma ubicación en la que se encontraba en el documento de origen, seleccione Edición > Pegar en contexto.

Copia de un elemento de biblioteca arrastrándolo

- Con el documento de destino abierto, seleccione el elemento en el panel Biblioteca en el documento de origen y arrástrelo hasta el panel Biblioteca en el documento de destino.

Copia de un elemento de biblioteca abriendo la biblioteca del documento de origen en el documento de destino

1. Con el documento de destino activo, seleccione Archivo > Importar > Abrir biblioteca externa.
2. Seleccione el documento de origen y haga clic en Abrir.
3. Arrastre un elemento de la biblioteca del documento de origen al escenario o a la biblioteca del documento de destino.

Adobe también recomienda

- Trabajo con Text Layout Framework (TLF)
- Utilización de ilustraciones importadas
- Sonido
- Vídeo
- Símbolos, instancias y recursos de biblioteca
- Uso compartido de activos de la biblioteca
- Creación de botones
- Uso compartido de activos de la biblioteca

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Incorporación de fuentes para obtener un aspecto de texto uniforme

Si los archivos SWF publicados se reproducen en equipos a través de Internet, no se garantiza que las fuentes utilizadas estén disponibles en esos equipos. Para garantizar que el texto mantiene el aspecto previsto, es posible incorporar fuentes completas o subconjuntos específicos de caracteres a partir de una fuente. Al incorporar los caracteres en el archivo SWF publicado, la fuente se hace disponible en el archivo independientemente del equipo que lo reproduzca. Una vez incorporada una fuente, ésta se puede utilizar en cualquier lugar del archivo SWF publicado.

Al comenzar con CS5, Animate incorpora automáticamente todos los caracteres utilizados por cualquier objeto de texto que contengan texto. La creación propia de un símbolo de fuente incorporado permite a los objetos de texto utilizar caracteres adicionales como, por ejemplo, cuando se acepta la entrada de usuario en tiempo de ejecución o se edita texto con ActionScript. Las fuentes incorporadas no son necesarias para los objetos de texto que tienen la propiedad de suavizado establecida en Utilizar fuentes del dispositivo. El usuario especifica qué fuentes desea incorporar en el archivo FLA y Animate incorpora las fuentes cuando se publique un archivo SWF.

Existen 4 situaciones comunes en las que se garantiza el aspecto correcto del texto al incorporar fuentes en un archivo SWF:

- Al crear objetos de texto en el archivo FLA que forman parte de un diseño que requiere un aspecto de texto coherente.
- Cuando se usa una opción de suavizado distinta de Utilizar fuentes del dispositivo, es preciso incorporar las fuentes; de lo contrario el texto aparecerá o desaparecerá de forma incorrecta.
- Al generar texto dinámicamente con ActionScript en el archivo FLA.
- Al crear texto dinámico con ActionScript, es necesario especificar en ActionScript qué fuente utilizar.
- Cuando el archivo SWF contiene objetos de texto y pueden cargarse mediante otro archivo SWF que no dispone de las fuentes necesarias incorporadas.

El cuadro de diálogo Incorporación de fuentes permite lo siguiente:

- Administrar todas las fuentes incorporadas en un lugar.
- Crear símbolos de fuente para cada fuente incorporada.
- Seleccionar rangos personalizados de caracteres incorporados para una fuente, así como rangos predefinidos.
- Trabajar tanto con texto de Text Layout Framework (TLF) como con texto clásico en el mismo archivo y utilizar fuentes incorporadas en cada uno de ellos. Tenga en cuenta que el texto TLF no está disponible en Animate CC. Para obtener más información, consulte Apertura de archivos de CS6 con Animate CC.
- Continuar trabajando con CS4 y archivos FLA anteriores que contienen fuentes incorporadas con el método más antiguo que asoció los caracteres incorporados con el objeto de texto específico. Cuando se abre un archivo FLA más antiguo, CS5 y las versiones posteriores permiten editar estas fuentes anteriores incorporadas mediante el cuadro de diálogo Incorporación de fuentes.

Para incorporar caracteres desde una fuente en un archivo SWF:

1. Con el archivo FLA abierto en Animate, abra el cuadro de diálogo Incorporación de fuentes con una de las siguientes operaciones:
    - Seleccione Texto > Incorporación de fuentes.
    - En el menú de opciones del panel Biblioteca, seleccione Añadir Fuente.
    - Haga clic con el botón derecho en el espacio vacío en la vista de árbol del panel Biblioteca y seleccione Nueva fuente.
    - En el inspector de propiedades de texto, haga clic en el botón Incorporar.
2. Si la fuente aún no se ha seleccionado en el cuadro de diálogo Incorporación de fuentes, haga clic en el botón Añadir (+) para agregar una nueva fuente incorporada al archivo FLA.

    Cuando se abre el cuadro de diálogo Incorporación de fuentes desde el panel Biblioteca o el inspector de propiedades de texto, aparece un elemento de fuente automáticamente en el cuadro de diálogo.
3. En la ficha Opciones, seleccione la familia y el estilo de la fuente que desee incorporar.

    Si el cuadro de diálogo Incorporación de fuentes se ha abierto desde el inspector de propiedades de texto o el panel Biblioteca, la fuente utilizada por la selección actual aparece automáticamente en el cuadro de diálogo.
4. En la sección Rangos de caracteres, seleccione los rangos que desee incorporar. Cuantos más caracteres se incorporen, mayor tamaño tendrá el archivo SWF publicado.
5. Si desea incorporar cualquier carácter adicional específico, introdúzcalo en el campo “Incluir también estos caracteres”.
6. Para permitir que el símbolo de fuente incorporado sea accesible con código ActionScript, seleccione Exportar para ActionScript en la ficha ActionScript.
7. Si ha seleccionado Exportar para ActionScript, seleccione también un formato de esquema. Para los contenedores de texto TLF, seleccione TLF (DF4) como formato de esquema. Para los contenedores de texto clásico, elija Clásico (DF3).

    Es necesario crear símbolos de fuente incorporados para su uso en los contenedores de texto clásico y TLF. El formato de esquema TLF (DF4) no está disponible para las fuentes PostScript Type 1. TLF (DF4) requiere la versión 10 de Flash Player o una versión posterior.
8. Si desea utilizar el símbolo de fuente como recurso compartido, seleccione opciones en la sección Compartir de la ficha ActionScript. Para obtener más información sobre el uso de recursos compartidos, consulte Uso compartido de recursos de biblioteca entre archivos.

Para editar los parámetros de un símbolo de fuente incorporado:

1. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Haga clic con el botón derecho en el símbolo de fuente en la Biblioteca y seleccione Propiedades.
    - Elija un contenedor de texto en el escenario y haga clic en el botón Incorporar de la sección Carácter del inspector de propiedades.
    - Seleccione el símbolo de fuente en la Biblioteca y elija Editar propiedades en el menú de opciones del panel.
    - Haga doble clic en el icono del símbolo de fuente en la Biblioteca.
    - Seleccione Texto > Incorporación de fuentes y, a continuación, elija el símbolo de fuente que desee editar en la vista de árbol en la parte izquierda del cuadro de diálogo.
2. Realice los cambios deseados en el cuadro de diálogo Incorporación de fuentes y haga clic en Aceptar.

La vista de árbol del cuadro de diálogo Incorporación de fuentes muestra todos los símbolos de fuente en el archivo FLA actual, organizados por familia de fuentes. Es posible editar cualquiera o todas las fuentes mientras el cuadro de diálogo esté abierto y los cambios se llevarán a cabo cuando presione el botón Aceptar.

Nota:

si se guarda un archivo FLA de CS5 en formato CS4, los símbolos de fuente se convierten a símbolos de fuente CS4 que podrán incorporar el rango completo de caracteres en una fuente, no un subrango seleccionado. Todos los bloques de texto TLF se convierten a campos de texto clásico. Los símbolos de fuente se guardan en formato DefineFont3 para garantizar la compatibilidad con texto clásico. Cada símbolo de fuente CS4 incluirá una copia completa de la información de la fuente incorporada para la fuente que utilice. El almacenamiento en formato CS4 también hace que la información de incorporación se mueva en cualquier objeto de texto que haya hecho referencia a los símbolos de fuentes y este es el modo en que la información de fuente incorporada se almacenó en CS4 y versiones anteriores.

Recursos adicionales

- Artículo: Formatting text for localized Animate projects: Font embedding for multiple languages (Formato de texto en proyectos localizados de Animate: incorporación de fuentes en varios idiomas; en inglés) (Adobe.com)

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Preferencias de dibujo

- Configuración de dibujo
- Opciones de contacto de las herramientas Selección, Subselección y Lazo

Establezca la configuración de dibujo para especificar los comportamientos de ajuste, suavizado y enderezamiento. Active o desactive estas opciones y cambie su valor de tolerancia. Estos valores son relativos, ya que dependen de la resolución del monitor y de la ampliación actual de la escena. De forma predeterminada, todas las opciones están activadas y establecidas con una tolerancia normal.

Configuración de dibujo

Ir al principio

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh) y elija Dibujo.
2. En la categoría Dibujo, elija entre las siguientes opciones:

herramienta Pluma

Permite configurar las opciones para la herramienta Pluma. Seleccione Mostrar vista previa de la pluma para obtener una vista previa de la línea que une el último punto en el que se ha hecho clic con la posición actual del puntero. Seleccione Mostrar puntos sólidos para mostrar los puntos de control como pequeños cuadrados rellenos en lugar de en forma de cuadrados vacíos. Seleccione Mostrar cursores de precisión para mostrar un cursor en forma de cruz en lugar del icono de la herramienta Pluma cuando se utilice ésta. Esta opción permite ver con mayor facilidad el lugar exacto donde se hace clic.

Conectar líneas

Determina la distancia entre el extremo de la línea que se está dibujando y un segmento de línea existente para que el punto final se ajuste al punto más cercano de la otra línea. Este valor también controla el reconocimiento de líneas horizontales y verticales, es decir, hasta qué punto tiene que ser una línea horizontal o vertical para que Animate la convierta en una línea perfectamente horizontal o vertical. Si la opción Ajustar a objetos está activada, este valor controla la distancia a la que deben estar los objetos para ajustarlos entre sí.

Suavizar curvas

Especifica la cantidad de suavizado aplicado a las líneas curvas dibujadas con la herramienta Lápiz cuando el modo de dibujo se define en Enderezar o Suavizar. (Es más fácil volver a dar forma a las curvas más suaves, aunque las curvas menos suaves reproducen más fielmente los trazos de la línea original.)

nota: para suavizar más los segmentos curvos existentes, utilice Modificar > Forma > Suavizar y Modificar > Forma > Optimizar.

Reconocer líneas

Define lo recto que debe dibujarse un segmento de línea con la herramienta Lápiz para que Animate lo

reconozca como línea recta y lo haga completamente recto. Si la opción Reconocer líneas está desactivada mientras dibuja, enderece las líneas más adelante. Para ello, seleccione uno o varios segmentos y elija Modificar > Forma > Enderezar.

Reconocer formas

Controla la precisión con que deben dibujarse los círculos, óvalos, cuadrados, rectángulos y arcos de 90° y 180° para que se reconozcan como formas geométricas y se redibujen con más precisión. Las opciones son Desactivado, Estricto, Normal y Tolerante. Estricto necesita que la forma se dibuje casi derecha; Tolerante especifica que la forma puede ser desigual y Animate la redibujará. Si la opción Reconocer formas está desactivada mientras dibuja, enderece las líneas más adelante. Para ello, seleccione una o varias formas (por ejemplo, segmentos de línea conectados) y seleccione Modificar > Forma > Enderezar.

Precisión de clic

Especifica la distancia entre un elemento y el puntero para que Animate reconozca el elemento.

Opciones de contacto de las herramientas Selección, Subselección y Lazo

Ir al principio

Cuando cree formas utilizando el modo de dibujo de objetos establezca las opciones de contacto de las herramientas Selección, Subselección y Lazo. De forma predeterminada, un objeto sólo queda seleccionado cuando el recuadro de delimitación de la herramienta lo rodea por completo. Si se desactiva esta opción, los objetos se seleccionan completamente cuando sólo están parcialmente encerrados en el recuadro de selección de las herramientas Selección, Subselección o Lazo.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh).
2. En la categoría General, realice una de las acciones siguientes:
   - Para seleccionar solamente los objetos y puntos completamente encerrados en el recuadro de selección, anule la selección de Herramientas Selección y Lazo por contacto. Seguirán seleccionados los puntos que se encuentren dentro del área de selección.
   - Para seleccionar los objetos y puntos sólo parcialmente encerrados en el recuadro de selección, active Herramientas Selección y Lazo por contacto.

     nota: las herramientas Selección y Subselección utilizan la misma opción de contacto.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Aplicación de escala y almacenamiento en caché de los símbolos

- Escala del contenido en el escenario
- La escala en 9 divisiones y los símbolos de clip de película
- Edición de símbolos de clip de película con la escala de 9 divisiones
- Mejora del rendimiento de representación con almacenamiento en caché de mapas de bits
- Establecimiento de la caché de mapa de bits para una Instancia de símbolo
- Designación de un color de fondo para una instancia de símbolo en caché (sólo CS5.5)

Escala del contenido en el escenario

Ir al principio

Puede escalar los elementos del escenario de las siguientes maneras:

- Escalando instancias de símbolo individuales con la herramienta Transformación libre, el panel Propiedades o el panel Transformar.
- Escalando instancias de símbolo individuales con escala de 9 divisiones y las herramientas y paneles anteriores.
- Escalando todo el contenido del escenario al cambiar de tamaño el escenario (sólo CS5.5).

Escala de una instancia de símbolo individual

1. Seleccione la instancia de símbolo en el escenario.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Seleccione la herramienta Transformación libre en el panel Herramientas y arrastre las esquinas o los bordes de la instancia para cambiar su tamaño.
    - Abra el panel Propiedades (Ventana > Propiedades) y edite las propiedades Alto y Ancho de la instancia.
    - Abra el panel Transformar (Ventana > Transformar) y edite las propiedades Anchura de escala y Altura de escala de la instancia.

Escala de todo el contenido al cambiar el tamaño del escenario (sólo CS5.5)

1. Seleccione Modificar > Documento.
2. En el cuadro de diálogo Configuración del documento, introduzca nuevos valores para las dimensiones de altura y anchura del documento. Este será el tamaño del escenario.
3. Seleccione la opción Escalar contenido con escenario. Haga clic en Aceptar.

La escala se aplica a todo el contenido de todos los fotogramas.

Tutoriales y vídeos

- Vídeo: Flash Professional CS5.5 - Scaling Assets (Flash Professional CS5.5 - Escala de los activos; en inglés) (4:20, Adobe TV)
- Ejemplo de ActionScript 3.0: Scaling and resizing assets for use on multiple screens (Escala y cambio de tamaño de activos para su uso en varias pantallas, en inglés) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com)

La escala en 9 divisiones y los símbolos de clip de película

Ir al principio

La escala en 9 divisiones permite especificar cómo se aplicará la escala a determinadas áreas de un clip de película. Con la escala en 9 divisiones, podrá asegurarse de que el clip de película se mostrará correctamente cuando se le aplique la escala. Con el ajuste de escala normal, Animate escala por igual todas las partes de un clip de película, tanto en la dimensión horizontal como en la vertical. En muchos clips de película, esta escala igual puede hacer que los gráficos del clip presenten un aspecto extraño, especialmente en las esquinas y los bordes de los clips de película rectangulares. Esto suele ocurrir en los clips utilizados como elementos de interfaces de usuario, como los botones.

El clip de película se divide visualmente en nueve secciones dispuestas en cuadrícula, cada una de las cuales se escala de forma independiente. Para mantener la integridad visual del clip de película, las esquinas no se ajustan a escala mientras que las restantes zonas de la imagen sí (en lugar de expandirse), agrandándose o reduciéndose según convenga.

los símbolos de clip de película que tienen aplicada la escala de 9 divisiones se muestran en el panel Biblioteca con las guías visibles. Si está activada la opción Activar vista previa dinámica (Control > Activar vista previa dinámica), al escalar instancias del clip de película en el escenario, se verá la escala en 9 divisiones aplicada al escenario.

nota: la configuración de previsualización dinámica no se puede usar con un documento de ActionScript 3.0.

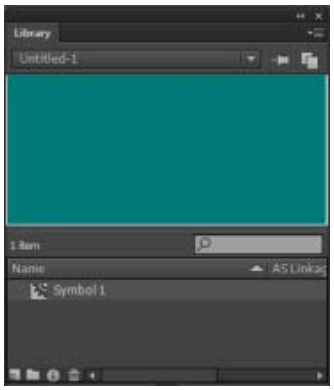
Nota:

La escala en 9 divisiones no se puede aplicar a los símbolos gráficos o de botones. Los mapas de bits incluidos en clips de película activados para 9 divisiones se escalan con normalidad, sin distorsiones, mientras que el otro contenido del clip de película se escala según las guías de 9 divisiones.

Nota:

la escala en nueve divisiones también se conoce como “escala 9.”

Un clip de película activado para escala de 9 divisiones puede anidar objetos, pero sólo determinados tipos de objetos dentro del clip se escalarán adecuadamente en 9 divisiones. Para crear un clip de película con objetos internos que también añadan la escala en 9 divisiones al escalar el clip, dichos objetos anidados deberán ser formas, objetos de dibujo, grupos o símbolos gráficos.



Símbolo activado para 9 divisiones en la biblioteca y escalado en el escenario

Para ver tutoriales de vídeo sobre la escala en 9 divisiones, consulte:

- www.adobe.com/go/vid0204_es
- www.adobe.com/go/vid0205_es

Edición de símbolos de clip de película con la escala de 9 divisiones

Ir al principio

De forma predeterminada, las guías de las divisiones están situadas a un 25 % (o 1/4) de los bordes a lo ancho y a lo alto del símbolo. En el modo de edición de símbolos, las guías de las divisiones se muestran con líneas de puntos superpuestas sobre el símbolo. Estas guías no se ajustan a la cuadrícula cuando se arrastran en el área de trabajo. La guías no se muestran, en cambio, cuando el símbolo se encuentra en el escenario.

No se pueden editar símbolos activados para escala de 9 divisiones en el escenario. Se deberán editar en el modo de edición de símbolos.

nota: las instancias creadas a partir de un símbolo de un clip de película activado para 9 divisiones se puede transformar, pero no se debería editar. La modificación de estas instancias puede tener resultados impredecibles.

Para ver tutoriales de vídeo sobre la escala en 9 divisiones, consulte:

- www.adobe.com/go/vid0204_es
- www.adobe.com/go/vid0205_es

Activación de la escala de 9 divisiones en un símbolo de clip de película

1. Con el documento de origen abierto, seleccione Ventana > Biblioteca.
2. Seleccione un clip de película, botón o símbolo gráfico del panel Biblioteca.
3. Elija Propiedades en el menú de panel de la biblioteca.
4. Seleccione Activar guías para escala en 9 divisiones.

Edición de un símbolo de clip de película activado para escala de 9 divisiones

1. Active el modo de edición de símbolos mediante uno de estos procedimientos:
    - Seleccione una instancia del símbolo en el escenario, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) y seleccione Editar en contexto.
    - Seleccione el símbolo en el panel Bibioteca y haga clic con el botón derecho (Windows) o con la tecla Control (Macintosh) y seleccione Edición.
    - Haga doble clic en el símbolo en el panel Biblioteca.
2. Para mover las guías horizontal o vertical, arrastre y suelte una guía. La nueva posición de la guía aparece reflejada en la vista previa del símbolo en la biblioteca.

Mejora del rendimiento de representación con almacenamiento en caché de mapas de bits

Ir al principio

Esta función permite optimizar el rendimiento de la reproducción especificando que un clip de película estático (por ejemplo, una imagen de fondo) o el símbolo de un botón quede en caché, como mapas de bits, en tiempo de ejecución. De forma predeterminada, Flash Player vuelve a dibujar todos los elementos vectoriales en el escenario en cada fotograma. Con el almacenamiento en caché de un clip de película o símbolo de botón como mapa de bits, se evita que Flash Player tenga que volver a dibujar continuamente el elemento, ya que la imagen es un mapa de bits y su posición en el escenario no cambia. Con esto se produce una mejora significativa del rendimiento de reproducción.

Por ejemplo, cuando cree una animación con un fondo complejo, cree un clip de película que contenga todos los elementos incluidos en el fondo. A continuación seleccione Guardar en caché como mapa de bits para el clip de película de fondo en el inspector de propiedades. Durante la reproducción, el fondo se presenta como un mapa de bits almacenado a la profundidad de pantalla actual. Flash Player dibuja el mapa de bits en el escenario rápidamente y sólo una vez, dejando que la animación se reproduzca más rápido y con más suavidad.

Si no se guarda en caché un mapa de bits, es posible que la animación se reproduzca de forma muy lenta.

Si se guarda en caché un mapa de bits, se puede utilizar un clip de película y congelarlo automáticamente en un punto. Si cambia un área de la pantalla, se actualiza la caché de mapa de bits a partir de los datos vectoriales. De este modo se reduce al mínimo el número de veces que Flash Player debe redibujar el fondo y se obtiene una reproducción más suave y rápida.

Utilice esta función únicamente con clips de película estáticos y complejos, cuando la posición, pero no el contenido del clip, cambia con cada fotograma de la animación. La mejora de rendimiento de reproducción o tiempo de ejecución cuando se usa la caché de mapa de bits sólo se aprecia con clips de película de contenido complejo. El uso de caché de mapa de bits en tiempo de ejecución con clips de película sencillos no mejora el rendimiento.

Para obtener más información, consulte Cuándo habilitar el almacenamiento en *Aprendizaje de ActionScript 2.0*.

Guy Watson ha escrito un artículo detallado sobre el uso del almacenamiento en caché de mapas de bits en el Centro para desarrolladores de Animate, titulado Using Bitmap Caching in Animate ((Uso del almacenamiento en caché de mapas de bits en Animate; en inglés).

El tutorial de vídeo Optimizing animations and FLA files (7:24) (CS3) (Optimización de animaciones y archivos FLA; en inglés) también proporciona sugerencias sobre el uso del almacenamiento en caché de mapas de bits en tiempo de ejecución.

Nota:

la casilla de verificación Utilizar caché de mapa de bits en tiempo de ejecución sólo se puede utilizar con símbolos de clip de película y de botón.

En las siguientes circunstancias, un clip de película no utiliza un mapa de bits (aun en el caso de que se haya seleccionado Utilizar caché de mapa de bits en tiempo de ejecución), sino que reproduce el clip de película o el símbolo de botón utilizando datos vectoriales:

- El mapa de bits es excesivamente grande (más de 2880 píxeles en cualquier dirección).
- Flash Player no puede asignar memoria para el mapa de bits (se genera un error de memoria insuficiente).

Establecimiento de la caché de mapa de bits para una Instancia de símbolo

Ir al principio

1. Seleccione el clip de película o el botón en el escenario.
2. En el inspector de propiedades, seleccione la opción En caché como mapa de bits (CS5) o En caché como mapa de bits en el menú Procesar (CS5.5).

Designación de un color de fondo para una instancia de símbolo en caché (sólo CS5.5)

Ir al principio

SI la opción Caché de mapa de bits está activada en una instancia de símbolo, puede elegir un color de fondo opaco para la instancia. De forma predeterminada, el fondo es transparente.

1. Seleccione la instancia en el escenario.
2. En la sección Visualización del panel Propiedades, seleccione Opaco en el menú Fondo de mapa de bits.
3. Seleccione un color de fondo en el selector de colores.

Vídeos y tutoriales

- Vídeo: Flash Professional CS5.5 - Export as bitmap and cache as bitmap (2:06, Flash Professional CS5.5 - Exportar como bitmap y caché como bitmap, en inglés; Adobe TV)

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Filtros de gráficos

- Acerca de los filtros
- Trabajo con filtros
- Aplicación de filtros

Acerca de los filtros

Ir al principio

Descripción general de los filtros

Los filtros de (efectos gráficos) permiten añadir enriquecedores efectos visuales para texto, botones y clips de película. Una característica exclusiva de Animate es que permite animar los filtros que aplique utilizando interpolaciones de movimiento.

Los modos de mezcla de Animate permiten crear imágenes compuestas. *Composición* es el proceso de variar la transparencia o la interacción de colores de dos o más objetos solapados. Además, los modos de mezcla ofrecen una nueva dimensión de control de la opacidad de objetos e imágenes. Así, puede utilizar los modos de mezcla de Animate para crear resaltados o sombras que dejan entrever detalles de la imagen subyacente, o para colorear una imagen desaturada.

Filtros animados

Es posible animar los filtros en la línea de tiempo. Los objetos incluidos en diferentes fotogramas clave unidos entre sí por una interpolación tienen los parámetros de los correspondientes filtros interpolados en los fotogramas intermedios. Si un determinado filtro no cuenta con un filtro coincidente (del mismo tipo) en el extremo opuesto de la interpolación, éste se añade automáticamente para garantizar que el efecto se encuentre al final de la secuencia de animación.

Para evitar problemas de funcionamiento de las interpolaciones de movimiento si falta un filtro al final de la interpolación, o si los filtros se han aplicado en un orden distinto en cada extremo, Animate hace lo siguiente:

- Si se aplica una interpolación de movimiento a un clip de película al que ya se han aplicado filtros, al insertar un fotograma clave en el extremo opuesto de la interpolación, el clip adopta automáticamente en el último fotograma de la interpolación los mismos filtros en el mismo orden de apilamiento que los existentes al comienzo de la misma.
- Si se sitúan dos clips de película en dos fotogramas diferentes con distintos filtros aplicados a cada uno de ellos y se aplica entonces una interpolación de movimiento entre los fotogramas, Animate procesa en primer lugar el clip de película que contiene mayor número de filtros. A continuación, Animate compara los filtros aplicados al primer clip de película con los aplicados al segundo. Si no se encuentran filtros coincidentes en el segundo clip de película, Animate genera un filtro ficticio sin parámetros y con el color de los filtros existentes.
- Si existe una interpolación de movimiento entre dos fotogramas clave y se añade un filtro al objeto de un

fotograma clave, Animate añade automáticamente un filtro ficticio al clip de película cuando éste llega al fotograma clave situado en el otro extremo de la interpolación.

- Si existe una interpolación de movimiento entre dos fotogramas clave y se elimina un filtro de un objeto de un fotograma clave, Animate elimina automáticamente el filtro correspondiente del clip de película cuando éste llega al fotograma clave situado en el otro extremo de la interpolación.

- Si no hay una coherencia en la definición de los parámetros de filtro en uno y otro extremo de una interpolación de movimiento, Animate aplica a los fotogramas interpolados la configuración de filtro del fotograma inicial. Se crea una incoherencia en la configuración cuando los siguientes parámetros del extremo inicial y el extremo final de una interpolación son distintos: extractor, sombra interior, iluminado interior, y tipo de iluminado degradado y tipo de bisel degradado.

  Por ejemplo, si crea una interpolación de movimiento utilizando el filtro de sombra y aplica una sombra con extractor al primer fotograma de la interpolación y una sombra interior al último, Animate corrige esta incoherencia. En este caso concreto, Animate aplica la configuración de filtro aplicada al primer fotograma de la interpolación: una sombra con extractor.

Los filtros y el rendimiento de Flash Player

El tipo, cantidad y calidad de los filtros aplicados a los objetos influye en el rendimiento de la reproducción de los archivos SWF. Cuantos más filtros aplique a un objeto, mayor número de cálculos tendrá que realizar Adobe® Flash® Player para mostrar correctamente los efectos visuales creados. Por esta razón, Adobe® aconseja aplicar únicamente un número limitado de filtros a un determinado objeto.

Cada filtro incluye controles que le permiten ajustar su intensidad y calidad. Un ajuste en valores bajos mejora el rendimiento en los equipos más lentos. Si crea contenidos para su reproducción en una variada gama de equipos o no tiene seguridad de que su audiencia cuente con equipos de cierta potencia, conviene que establezca un nivel de calidad bajo para maximizar el rendimiento en la reproducción.

Información sobre los filtros de Pixel Bender

Adobe Pixel Bender™ es un lenguaje de programación desarrollado por Adobe que permite al usuario crear filtros personalizados, efectos y modos de mezcla para su uso en Animate y After Effects. Pixel Bender es independiente del hardware y está diseñado para ejecutarse de forma eficaz en una serie de arquitecturas de GPU y CPU de forma automática.

Los desarrolladores de Pixel Bender crean filtros escribiendo código de Pixel Bender y guardando este código en un archivo de texto con la extensión pbj. Una vez escrito, un filtro de Pixel Bender se puede utilizar en cualquier documento de Animate. Utilice ActionScript® 3.0 para cargar el filtro y emplee sus controles.

Para obtener más información sobre el trabajo con Pixel Bender en ActionScript, consulte la Guía del desarrollador de ActionScript 3.0.

Lee Brimelow ha publicado varios ejemplos útiles de Pixel Bender en su blog, en http://theflashblog.com/?cat=44 (en inglés).

El siguiente tutorial de vídeo muestra el uso de filtros de Pixel Bender en Animate:

Trabajo con filtros

Ir al principio

Mejorado en Animate Professional CC

Cada filtro que se aplica a un objeto se añade a la lista de filtros aplicados a dicho objeto en el inspector de propiedades. Se pueden aplicar varios filtros a un mismo objeto, así como eliminar los que se hayan aplicado previamente. Es posible aplicar filtros solamente a objetos de texto, de botones, de componentes, de clips de película y a clips compilados.

También puede crear una biblioteca de configuración de filtros que le permita aplicar fácilmente un filtro o un conjunto de filtros a un objeto. Animate almacena la configuración predefinida del filtro que se crea en la sección Filtros del inspector de propiedades en el menú Filtros > Configuración predefinida.

Con Flash Professional CS6 y versiones anteriores, la aplicación de filtros estaba limitada a los símbolos de clip de película y de botón únicamente. Con Animate CC, ahora es posible aplicar además filtros a clips compilados y a componentes de clip de película. Esto permite añadir efectos a los componentes directamente, con sólo hacer clic (o doble clic) y lograr que las aplicaciones tengan mucho mejor aspecto. Con Animate CS6, para añadir filtros u otros efectos a componentes, uno debe “envolverlo” dentro de un símbolo de clip de película. Esto es:

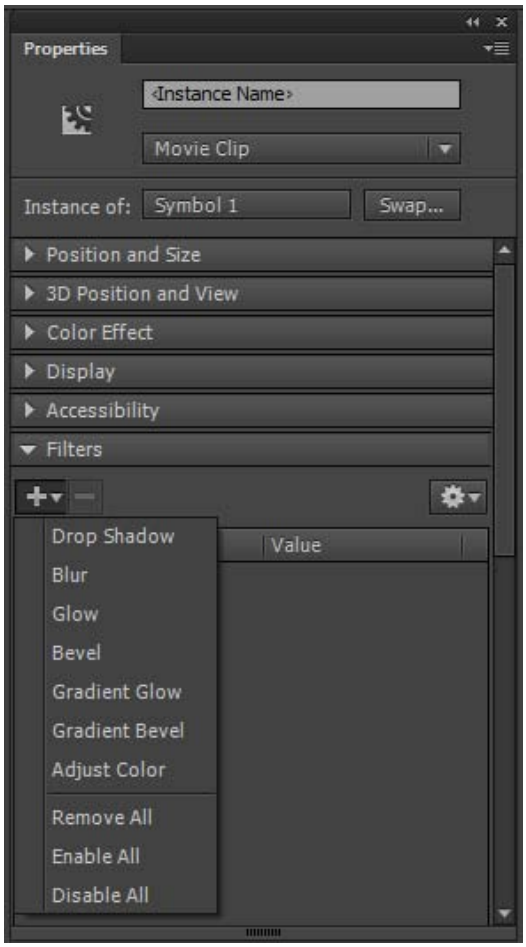
1. Crear o añadir un componente en el escenario.
2. Hacer clic con el botón derecho en el componente y seleccionar Convertir en símbolo.

Con CS6 (y versiones anteriores), era posible añadir filtros y otros efectos después de envolver el componente dentro de un símbolo. Sin embargo, esta acción se presentaba como la solución a un problema, no como una práctica recomendada.

Con Animate CC, podría añadir varios filtros a los componentes directamente usando las opciones Filtros, Efectos de color y Configuración de visualización disponibles en el panel Propiedades. Para comprender perfectamente esta mejora clave, considere el siguiente ejemplo:

Añadir un filtro de bisel a un componente de botón

1. Cree o añada un botón en el escenario desde el panel Componentes y seleccione después el botón.
2. En el panel Propiedades, haga clic en la lista desplegable de botones de la sección Filtros y elija Bisel. Se visualizarán las propiedades y los valores del filtro Bisel.
3. Modifique o defina los valores adecuados para cualquier propiedad que desee. Por ejemplo , Desenfoque X, Desenfoque Y, Intensidad, Sombra, etc. Verá cómo los efectos se aplican en el botón seleccionado todos al mismo tiempo.



El menú Añadir filtro del inspector de propiedades

Aplicación o eliminación de un filtro

1. Seleccione un objeto de texto, de botón o de clip de película para aplicarle o eliminarle un filtro.
2. En la sección Filtros del panel Propiedades, realice uno de los siguientes pasos:
    - Para añadir un filtro, haga clic en el botón y seleccione un filtro. Experimente con la configuración hasta obtener el resultado que desea.
    - Para eliminar un filtro, selecciónelo en la lista de filtros aplicados y haga clic en el botón Eliminar filtro . Puede eliminar o cambiar el nombre de cualquier valor predefinido.

Cómo copiar y pegar un filtro

1. Seleccione el objeto cuyo filtro desea copiar y haga clic en el panel Filtros.
2. Seleccione el filtro que quiera copiar y haga clic en el botón . En la lista desplegable, haga clic en Copiar filtro seleccionado. Para copiar todos los filtros, elija Copiar todos los filtros.
3. Seleccione el objeto al que quiera aplicar el filtro y haga clic en el botón. En la lista desplegable, haga clic en Pegar filtros.

Aplicación de un filtro preestablecido a un objeto

1. Seleccione el objeto al que va a aplicar un filtro preestablecido y seleccione la ficha Filtro.
2. Haga clic en el botón para abrir la lista desplegable.
3. Seleccione el filtro predefinido que va a aplicar en la lista que aparece en la parte inferior de la lista desplegable.

Nota:

Cuando se aplica un filtro preestablecido a un objeto, Animate sustituye todos los filtros que éste pudiera tener aplicados por los filtros que utiliza la configuración predeterminada.

Activación y desactivación de un filtro aplicado a un objeto

- De forma predeterminada, todos los filtros permanecen activados. Haga clic en el icono situado junto al nombre del filtro para desactivarlo en la lista de filtros. Haga clic en el botón X situado junto al nombre del filtro para activarlo.

  Nota:

  también puede hacer clic con la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) pulsada para alternar el estado de activación o desactivación de los demás filtros de la lista. Si hace clic con la tecla Alt presionada sobre el icono , el filtro seleccionado quedará activado y todos los demás desactivados.

Activación y desactivación de todos los filtros aplicados a un objeto

- Haga clic en el botón y seleccione Activar todos o Desactivar todos en la lista desplegable.

  Nota:

  para activar o desactivar todos los filtros de la lista, haga clic con la tecla Ctrl pulsada en el icono de activación o desactivación de la lista Filtros.

Creación de bibliotecas de filtros preestablecidos

Guarde las configuraciones de filtros como bibliotecas de preestablecidos que más tarde podrá aplicar fácilmente a clips de película y objetos de texto. También podrá compartir sus configuraciones de filtros con otros usuarios con sólo facilitarles el archivo de configuración. Se trata de un archivo XML que se guarda en la carpeta de configuración de Animate en la siguiente ubicación:

- Windows 7 y 8: C:\Users*nombreusuario*\AppData\Local\Adobe\Flash CC*idioma*\Configuration
- *(Sólo Flash Professional CS6 o versiones anteriores)* Windows XP: C:\Documents and Settings*nombreusuario*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6*idioma*\Configuration\Filters*filtername.xml*
- *(Sólo Flash Professional CS6 o versiones anteriores)* Windows Vista: C:\Users*nombreusuario*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6*idioma*\Configuration\Filters*filtername.xml*
- Macintosh: Macintosh HD/Users/*nombreusuario*/Librería/Application Support/Adobe/Flash CC/*idioma*/Configuration/Filters/*filtername.xml*

Creación de una biblioteca de filtros con configuraciones preestablecidas

1. Aplique el filtro o los filtros a cualquier objeto seleccionado.
2. Haga clic en el botón para añadir un filtro nuevo.
3. Seleccione el filtro y haga clic en el botón ; después, elija Guardar como filtro predefinido...
4. Introduzca un nombre para la configuración de filtro en el cuadro de diálogo Guardar preestablecido como y haga clic en Aceptar.

Cambio de nombre de un filtro preestablecido

1. Haga clic en el botón y añada un filtro nuevo.
2. Seleccione el filtro y haga clic en el botón . Haga clic en Editar predefinidos.
3. Haga doble clic en el filtro preestablecido cuyo nombre desea cambiar.
4. Escriba el nombre nuevo y haga clic en Aceptar.

Eliminación de un filtro preestablecido

1. Haga clic en el botón y añada un filtro nuevo.
2. Seleccione el filtro y haga clic en el botón .
3. Haga clic en Editar predefinidos.
4. En el cuadro de diálogo Editar predefinidos, seleccione el valor predefinido que quiera quitar y haga clic en Eliminar.

Aplicación de filtros

Ir al principio

Aplicación de sombras

El filtro Sombra simula el aspecto de un objeto que proyecta su sombra sobre una superficie.

Texto con el filtro Sombra aplicado

Para obtener un ejemplo de sombra con una interpolación clásica, consulte la página de ejemplos de Animate en www.adobe.com/go/learn_fl_samples_es. Descargue y descomprima el archivo zip de ejemplos y vaya al directorio Graphics\AnimatedDropShadow.

1. Seleccione el objeto al que desea aplicar una sombra.
2. En la sección Filtros del inspector de propiedades, haga clic en el botón y seleccione Sombra.
3. Edite la configuración del filtro:

- Para definir la anchura y la altura de la sombra, establezca los valores Desenfocar X e Y.
- Para definir la opacidad de la sombra, establezca el valor Intensidad. Cuanto mayor sea el valor numérico, tanto más opaca será la sombra.
- Elija el nivel de calidad de la sombra. Un nivel de calidad Alta equivale aproximadamente a un desenfoque de Gauss. Una calidad baja maximiza el rendimiento de reproducción.
- Para establecer el ángulo de la sombra, introduzca un valor.
- Para definir la distancia de la sombra del objeto, establezca el valor Distancia.
- Seleccione la casilla de verificación Extractor para extraer (u ocultar) el objeto origen y mostrar únicamente la sombra en la imagen extraída.
- Para aplicar la sombra en los límites del objeto, seleccione Sombra interior.
- Para ocultar el objeto y mostrar solamente su sombra, seleccione Ocultar objeto. Esta opción facilita la creación de sombras de mayor realismo.
- Para abrir el selector de color y establecer el color de la sombra, haga clic en el control de color.

Creación de sombras sesgadas

El sesgo del filtro Sombra permite crear sombras de apariencia más real

1. Seleccione el filtro con la sombra que desee sesgar.
2. Duplique (seleccione Edición > Duplicar) el objeto original.
3. Seleccione el objeto duplicado y sésguelo utilizando la herramienta Transformación libre (Modificar > Transformar > Rotar y sesgar).
4. Aplique el filtro Sombra al objeto de texto o clip de película duplicado. (Ya se habrá aplicado si el objeto duplicado tenía previamente una sombra.)
5. En el panel Filtros, seleccione Ocultar objeto para ocultar el objeto duplicado y dejar visible su sombra.
6. Seleccione Modificar > Organizar > Hacia atrás para colocar el objeto duplicado y su forma detrás del objeto original.
7. Ajuste la configuración del filtro Sombra y el ángulo de la sombra sesgada hasta que adopte la apariencia deseada.

Aplicación de un desenfoque

El filtro Desenfocar suaviza los bordes y los detalles de los objetos. Aplicando este filtro a un objeto puede conseguir que parezca estar detrás de otros objetos o estar en movimiento.

Texto con el filtro Desenfocar aplicado

1. Seleccione un objeto para aplicarle un desenfoque y seleccione Filtros.
2. Haga clic en el botón y seleccione Desenfocar.
3. Edite la configuración del filtro en la ficha Filtro:
   - Para definir la anchura y la altura de la sombra, establezca los valores Desenfocar X e Y.
   - Seleccione el nivel de calidad del desenfoque. Un nivel de calidad Alta equivale aproximadamente a un desenfoque de Gauss. Una calidad baja maximiza el rendimiento de reproducción.

Aplicación de iluminado

El filtro Iluminado permite aplicar un color a los bordes de un objeto.

Texto con el filtro Iluminado aplicado

1. Seleccione un objeto para aplicarle un iluminado y seleccione Filtros.
2. Haga clic en el botón y seleccione Iluminado.
3. Edite la configuración del filtro en la ficha Filtro:
   - Para definir la anchura y la altura de la sombra, establezca los valores Desenfocar X e Y.
   - Para abrir el selector de color y establecer el color del iluminado, haga clic en el control de color.
   - Para definir la opacidad de la sombra, establezca el valor Intensidad.
   - Seleccione la casilla de verificación Extractor para extraer (u ocultar visualmente) el objeto origen y mostrar únicamente el iluminado en la imagen extraída.

     Utilización del filtro Iluminado con la opción Extractor

   - Para aplicar el iluminado en los límites del objeto, seleccione Iluminado interior.
   - Seleccione el nivel de calidad del iluminado. Un nivel de calidad Alta equivale aproximadamente a un desenfoque de Gauss. Una calidad baja maximiza el rendimiento de reproducción.

Aplicación de un bisel

El bisel aplica al objeto un efecto de resaltado que le hace aparecer curvado por encima de la superficie del fondo.

Texto con un bisel aplicado

1. Seleccione un objeto para aplicarle un bisel y seleccione Filtros.
2. Haga clic en el botón y seleccione Bisel.
3. Edite la configuración del filtro en la ficha Filtro:
   - Para definir el tipo de bisel, seleccione un bisel en el menú Tipo.
   - Para definir la anchura y la altura del bisel, establezca los valores Desenfocar X e Y.
   - Seleccione los colores de sombra y resaltado para el bisel en la paleta emergente de colores.
   - Para establecer la opacidad del bisel sin que se vea afectada la anchura, establezca el valor Intensidad.
   - Para cambiar el ángulo de la sombra que proyecta un borde biselado, establezca el valor Ángulo
   - Para definir la anchura del bisel, introduzca un valor en el campo Distancia.
   - Para extraer (u ocultar visualmente) el objeto origen y mostrar únicamente el bisel en la imagen extraída, seleccione Extractor.

Aplicación de iluminado degradado

El iluminado degradado produce un efecto de iluminación en un color degradado de un lado al otro de la superficie del iluminado. Este efecto requiere un color con un valor Alfa igual a 0 en el principio del degradado. Este color no se puede mover de su posición, pero sí se puede cambiar.

Texto con iluminado degradado aplicado

1. Seleccione un objeto en el que aplicar el iluminado degradado.
2. En la sección Filtros del inspector de propiedades, haga clic en el botón y seleccione Iluminado degradado.
3. Edite la configuración del filtro en la ficha Filtro:
   - Seleccione el tipo de iluminado que se aplica al objeto en el menú emergente Tipo.
   - Para definir la anchura y la altura de la sombra, establezca los valores Desenfocar X e Y.
   - Para definir la opacidad del bisel sin que se vea afectada la anchura, establezca el valor Intensidad.
   - Para cambiar el ángulo de la sombra que proyecta un borde biselado, establezca el valor Ángulo.
   - Para definir la distancia de la sombra del objeto, establezca el valor Distancia.
   - Para extraer (u ocultar visualmente) el objeto origen y mostrar únicamente el iluminado degradado en la imagen extraída, seleccione Extractor.
   - Especifique el color de degradado que desea aplicar al iluminado. Los degradados contienen dos o más colores que se desvanecen o se mezclan entre sí. El color seleccionado al comienzo del degradado se denomina color *alfa*.
   - Para cambiar un color del degradado, seleccione uno de los punteros de color situados bajo la barra de definición del degradado y haga clic en el espacio de color que aparece justo debajo de la barra de degradado para mostrar el Selector de colores. De este modo de ajusta el nivel y la posición del color correspondiente dentro del degradado.
   - Para añadir un puntero al degradado, haga clic en la barra de definición del degradado o debajo de ésta. Para crear un degradado con hasta 15 transiciones de color, añada 15 punteros. Para volver a colocar un puntero en el degradado, arrastre el puntero por la barra de definición del degradado. Arrastre el puntero hacia abajo y fuera de la barra de definición del degradado para eliminarlo.
   - Seleccione el nivel de calidad del iluminado degradado. Un nivel de calidad Alta equivale aproximadamente a un desenfoque de Gauss. Una calidad baja maximiza el rendimiento de reproducción.

Aplicación de un bisel degradado

El bisel degradado confiere al objeto un efecto de resaltado que le hace aparecer elevado por encima del fondo, con un color degradado de un lado al otro de la superficie del bisel. Este efecto requiere un color con un valor Alfa igual a 0 en el centro del degradado.

1. Seleccione un objeto en el que aplicar el bisel degradado.
2. En la sección Filtros del inspector de propiedades, haga clic en el botón y seleccione Bisel degradado.
3. Edite la configuración del filtro en la ficha Filtro:
   - En el menú emergente Tipo, seleccione el tipo de bisel que desea aplicar.
   - Para definir la anchura y la altura del bisel, establezca los valores Desenfocar X e Y.
   - Para modificar la suavidad del bisel sin afectar su anchura, introduzca un valor para Intensidad.

- Para establecer el ángulo de la fuente de luz, introduzca un valor para Ángulo.
- Para extraer (u ocultar visualmente) el objeto origen y mostrar únicamente el bisel degradado en la imagen extraída, seleccione Extractor.
- Especifique el color de degradado que desea aplicar al bisel. Los degradados contienen dos o más colores que se desvanecen o se mezclan entre sí. El puntero central controla el color alfa del degradado. Puede cambiar el color de este puntero, pero no su posición en el degradado.

  Para cambiar un color del degradado, seleccione uno de los punteros de color situados bajo la barra de definición del degradado y haga clic en el espacio de color que aparece justo debajo de la barra de degradado para mostrar el Selector de colores. De este modo se ajusta el nivel y la posición del color correspondiente dentro del degradado.

  Para añadir un puntero al degradado, haga clic en la barra de definición del degradado o debajo de ésta. Para crear un degradado con hasta 15 transiciones de color, añada 15 punteros. Para volver a colocar un puntero en el degradado, arrastre el puntero por la barra de definición del degradado. Arrastre el puntero hacia abajo y fuera de la barra de definición del degradado para eliminarlo.

Aplicación del filtro Ajustar color

El filtro Ajustar color permite controlar con precisión los atributos de color del objeto seleccionado, incluyendo contraste, brillo, saturación y tono.

1. Seleccione un objeto para el que ajustar el color.
2. En la sección Filtros del inspector de propiedades, haga clic en el botón y seleccione Ajustar color.
3. Introduzca valores para los atributos de color. Estos atributos y sus correspondientes valores son los siguientes:

   Contraste

   Ajusta los resaltados, sombras y medios tonos de una imagen.

   Brillo

   Ajusta el brillo de una imagen.

   Saturación

   Ajusta la intensidad de un color.

   Tono

   Ajusta el tono de un color.
4. Para restablecer todos los ajustes de 0 y devolver el objeto a su estado original, haga clic en Restablecer filtro.

- Trabajo con sombreados de Pixel Bender
- Modificación del color y la transparencia de una instancia

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Uso compartido de activos de la biblioteca entre archivos

- Compartir activos de biblioteca en tiempo de ejecución
- Compartir activos de biblioteca en tiempo de edición

Compartir activos de biblioteca en tiempo de ejecución

Ir al principio

Acerca de los elementos de bibliotecas compartidas en tiempo de ejecución

Los archivos de bibliotecas compartidas permiten usar activos de un archivo FLA en otro FLA. Esto resulta útil en las siguientes situaciones:

- Si más de un archivo FLA necesita usar la misma ilustración o los mismos activos.
- Si un diseñador y un desarrollador quieren poder editar ilustraciones y código ActionScript en archivos FLA separados para un proyecto común.

Los activos de bibliotecas compartidas funcionan del siguiente modo:

- En el caso de elementos compartidos en tiempo de ejecución, los elementos de un documento de origen se vinculan como archivos externos en un documento de destino. Los elementos de tiempo de ejecución se cargan en el documento de destino durante la reproducción del documento, es decir, en tiempo de ejecución. No es necesario que el documento de origen que contiene el elemento compartido esté disponible en la red local al editar el documento de destino. El documento de origen debe publicarse en una URL a fin de que el elemento compartido esté disponible para el documento de destino en tiempo de ejecución.

Trabajo con elementos compartidos en tiempo de ejecución

La utilización de elementos de bibliotecas compartidas implica dos procedimientos: En primer lugar, el autor del documento de origen define un elemento compartido en el documento de origen e introduce una cadena identificadora para el elemento y la URL *(sólo HTTP o HTTPS)* en la que se publicará el documento de origen.

En segundo lugar, el autor del documento de destino define un elemento compartido en el documento de destino e introduce una cadena identificadora y una URL idénticas a las especificadas para el elemento compartido del documento de origen. Como alternativa, el autor del documento de destino puede arrastrar los elementos compartidos del documento de origen publicado a la biblioteca del documento de destino. La versión de ActionScript establecida en Configuración de publicación debe coincidir con la del documento de origen.

En ambos casos, el documento de origen debe publicarse en la URL especificada a fin de que los elementos compartidos estén disponibles para el documento de destino.

Definición de elementos compartidos en tiempo de ejecución en un documento de origen

Para definir las propiedades para compartir un elemento de un documento de origen y que se pueda acceder a él para establecer vínculos en documentos de destino, utilice el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo o Propiedades de vinculación.

1. Con el documento de origen abierto, seleccione Ventana > Biblioteca:
2. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Seleccione un clip de película, un botón o un símbolo gráfico del panel Biblioteca y, a continuación, Propiedades en el menú Panel de la biblioteca. Haga clic en Avanzadas.
    - Seleccione un símbolo de fuente, un sonido o un mapa de bits y, a continuación, Vinculación en el menú Panel de la biblioteca.
3. En Vinculación, seleccione Exportar para compartir en tiempo de ejecución para que el elemento esté disponible para la vinculación con el documento de destino.
4. Introduzca un identificador para el símbolo. No incluya espacios. Éste es el nombre que utiliza Animate para identificar el elemento cuando crea el vínculo con el documento de destino.

    Nota:

    Animate también utiliza el identificador de vinculación para identificar un clip de película o un botón que se utiliza como objeto en ActionScript. Consulte Trabajo con clips de películas Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Animate o Trabajo con clips de películas en la Guía del desarrollador de ActionScript 3.0.
5. Introduzca la URL en la que se publicará el archivo SWF que contiene el elemento compartido y haga clic en Aceptar.

    Para publicar el archivo SWF, debe colocarlo en la URL especificada, para que los elementos compartidos estén disponibles para los documentos de destino.

Vinculación con elementos compartidos en tiempo de ejecución desde un documento de destino

Puede vincular un activo compartido escribiendo su URL o arrastrándolo hasta el documento de destino.

Vinculación de un elemento compartido con un documento de destino introduciendo el identificador y la URL

1. En el documento de destino, seleccione Ventana > Biblioteca.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Seleccione un clip de película, un botón, símbolo gráfico, mapa de bits o sonido del panel Biblioteca y, a continuación, Propiedades en el menú Panel de la biblioteca. Haga clic en Avanzadas.
    - Seleccione un símbolo de fuente y, a continuación, Vinculación en el menú Panel de la biblioteca.

3. En Vinculación, seleccione Importar para compartir en tiempo de ejecución y crear un vínculo con el elemento del documento de origen.
4. Introduzca un identificador para el símbolo, mapa de bits o sonido que sea idéntico al identificador utilizado para el símbolo en el documento de origen. No incluya espacios.
5. Introduzca la URL en la que se publicará el archivo de origen SWF que contiene el elemento compartido y haga clic en Aceptar.

Vinculación de un elemento compartido con un documento de destino arrastrándolo

1. En el documento de destino, siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Archivo > Abrir.
   - Seleccione Archivo > Importar > Abrir biblioteca externa.
2. Seleccione el documento de origen y haga clic en Abrir.
3. Arrastre el elemento compartido del panel Biblioteca del documento de origen al panel Biblioteca o al escenario del documento de destino.

Dejar de compartir un símbolo en un documento de destino

1. En el documento de destino, seleccione el símbolo vinculado en el panel Biblioteca y siga uno de estos procedimientos:
   - Si el elemento es un clip de película, un botón o un símbolo gráfico, seleccione Propiedades en el menú Panel de la biblioteca.
   - Si el elemento es un símbolo de fuente, seleccione Vinculación en el menú Panel de la biblioteca.
2. Anule la selección de Importar para compartir en tiempo de ejecución y haga clic en Aceptar.

Compartir activos de biblioteca en tiempo de edición

Ir al principio

Compartir activos en tiempo de edición tiene las siguientes ventajas:

- Permite evitar la necesidad de copias redundantes de activos utilizados en más de un archivo FLA. Por ejemplo, si está desarrollando un archivo FLA para navegadores Web, otro para iOS y otro para Android, puede compartir los activos con los 3 archivos.
- Cuando edite un activo compartido en un archivo FLA, los cambios se aplicarán al resto de archivos FLA que utilicen el activo cuando se abran o se seleccionen.

Hay 2 formas de compartir activos de biblioteca durante la edición:

- Con símbolos de archivos FLA externos vinculándolos a partir de símbolos de otro archivo FLA.
- (Solo CS5.5) Compartiendo símbolos con archivos FLA que formen parte del mismo proyecto de Animate en el panel Proyecto. Para obtener más información sobre el uso del panel Proyecto, consulte Trabajo con proyectos de Animate.

Para compartir mediante vínculos a símbolos en archivos FLA distintos, se realiza lo siguiente:

- En el caso de activos compartidos durante la edición, actualice o reemplace todos los símbolos del archivo FLA que esté editando con cualquier otro archivo FLA disponible en la red local.
- Actualice el símbolo del documento de destino a medida que edita el documento.
- El símbolo del documento de destino conserva su nombre y sus propiedades originales, pero su contenido se actualiza o se sustituye con el del símbolo seleccionado.

Para compartir símbolos desde el panel Proyecto, se realiza lo siguiente (sólo CS5.5):

- Se crea un proyecto en el panel Proyecto y un archivo FLA dentro del proyecto.
- En el archivo FLA, se especifica qué símbolos se quieren compartir con otros archivos marcando la casilla de verificación Compartir de cada elemento del panel Biblioteca.
- Se crea un segundo archivo FLA en el proyecto.
- Se copian y se pegan las capas, fotogramas o elementos del escenario desde el primer archivo FLA al segundo.
- Animate mueve los elementos de biblioteca compartidos en los elementos pegados en un archivo independiente llamado AuthortimeSharedAssets.FLA en la carpeta del proyecto.

Los siguientes tipos de activos se pueden compartir en un proyecto:

Tipo de activo	**¿Se puede compartir por sí solo?**	**¿Se puede compartir en un clip de película?**
Símbolo de clip de película	Sí	Sí
Símbolo gráfico	Sí	Sí
Símbolo de botón	Sí	Sí
Símbolo de fuente	No	Sí
Vídeo FLV	No	Sí
Vídeo incorporado	No	Sí
Sonido (cualquier formato)	No	Sí

Mapa de bits (cualquier formato)	No	Sí
Clip compilado (SWC)	No	Sí
Componente (basado en símbolo)	Sí	Sí

Actualización o sustitución de símbolos compartidos

Puede actualizar o sustituir un clip de película, un botón o un símbolo gráfico de un documento con otro símbolo de un archivo FLA al que se puede acceder desde la red local. El nombre y las propiedades originales del símbolo en el documento de destino se conservan, pero el contenido se sustituye por el del símbolo seleccionado. Todos los elementos que utilizan el símbolo seleccionado también se copian en el documento de destino.

1. Con el documento abierto, seleccione un símbolo de clip de película, de botón o gráfico en el panel Biblioteca y seleccione Propiedades en el menú Opciones del panel.
2. Si no se muestran las áreas Vinculación y Origen del cuadro de diálogo Propiedades de símbolo, haga clic en Avanzado.
3. Para seleccionar un nuevo archivo FLA, haga clic en Examinar.
4. Busque el archivo FLA que contiene el símbolo que utilizará para actualizar o reemplazar el símbolo seleccionado en el panel de la biblioteca y haga clic en Abrir.
5. Vaya al símbolo y haga clic en Aceptar.
6. Realice uno de los siguientes pasos:
    - CS5: en el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo, en la sección Origen, seleccione Actualizar siempre antes de publicar y haga clic en Aceptar.
    - CS5.5: en el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo, en la sección Compartir en tiempo de creación, seleccione Actualizar automáticamente y haga clic en Aceptar

Definición de activos para compartir en un proyecto (sólo CS5.5)

Compartir archivos en archivos FLA de un proyecto permite editar el activo en un archivo y ver los cambios aplicados al resto de archivos FLA que utilizan ese mismo activo.

1. Cree un proyecto de Animate. Consulte Creación de proyectos.
2. En un archivo FLA del proyecto, en cada activo de biblioteca que quiera compartir con otros archivos FLA del proyecto, realice una de estas acciones:
    - Abra el panel Biblioteca y marque la casilla de verificación Vincular junto al nombre del activo.
    - Con el activo seleccionado en el panel Biblioteca, seleccione Propiedades en el menú Opciones del panel y haga clic en el botón Compartir en proyecto.
3. En la línea de tiempo o en el escenario, copie las capas, fotogramas o elementos del escenario que contengan los activos compartidos.
4. En un archivo FLA distinto del mismo proyecto, pegue las capas, fotogramas o elementos del escenario en un archivo diferente del mismo proyecto.

Vídeos y tutoriales

- Vídeo: Flash Professional CS5.5 - Sharing assets across projects (Flash Professional CS5.5 - Compartir activos entre proyectos, en inglés) (3:51, Paul Trani, Adobe TV)
- Tutorial: Creating mobile projects with shared assets and the Project panel (Creación de proyectos para móvil con activos compartidos y el panel Proyecto, en inglés) (Yuki Shimizu, Adobe.com)

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Remodelado de líneas y formas

- Para mostrar puntos con la herramienta Subselección
- Remodelado de una línea o forma
- Cómo enderezar y suavizar líneas
- Optimización de curvas
- Modificación de formas
- Eliminación del contenido del escenario
- Eliminación de segmentos de trazos o áreas rellenas
  Borrado mediante arrastre
-

Para mostrar puntos con la herramienta Subselección

Ir al principio

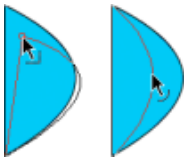
1. Seleccione la herramienta Subselección .
2. Haga clic en la línea o en el contorno de la forma.

Remodelado de una línea o forma

Ir al principio

Para remodelar una línea o el contorno de una forma, puede arrastrar cualquier punto de la línea mediante la herramienta Selección. El puntero cambia para indicar el tipo de modificación que se puede realizar en la línea o relleno.

Animate ajusta la curva del segmento de línea para acomodarla a la posición del punto desplazado. Si el punto que cambia de posición es un punto final, la línea se alargará o se reducirá. Si se trata de un ángulo, los segmentos que lo forman se mantienen rectos al alargarse o acortarse.



Si aparece un ángulo junto al puntero, puede cambiar un extremo. Si aparece una curva, puede ajustar una curva.

Algunas áreas de trazo de pincel se remodelan con más facilidad si se visualizan como contornos.

Si tiene algún problema para remodelar una línea compleja, puede suavizarla para eliminar algunos detalles y facilitar así la tarea. El aumento del tamaño de visualización puede facilitar el cambio de forma y conseguir resultados más precisos.

1. Seleccione la herramienta Selección .
2. Realice uno de los siguientes pasos:
   - Para cambiar la forma del segmento, arrastre desde cualquier punto.
   - Para arrastrar una línea para crear un nuevo punto de esquina, haga clic con la tecla Ctrl pulsada (Windows) o la tecla Opción pulsada (Macintosh).

Cómo enderezar y suavizar líneas

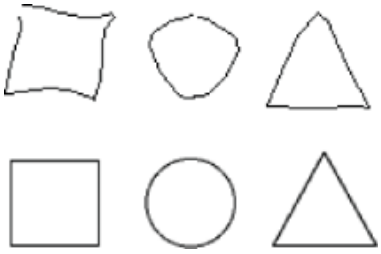
Ir al principio

Al enderezar, se aplican pequeños ajustes necesarios a las líneas y las curvas ya dibujadas. Esto no tiene ningún efecto sobre los segmentos que ya eran rectos.

Nota:

para ajustar el grado de suavizado y enderezamiento automático, especifique las preferencias de configuración de dibujo.

Para que Animate reconozca las formas, utilice la técnica de enderezamiento. Si dibuja cualquier forma ovalada, rectangular o triangular con la opción Reconocer formas desactivada, puede utilizar la opción Enderezar para hacer las formas geométricamente perfectas. No se reconocen las formas que tocan a otros elementos y que, por lo tanto, están conectadas con éstos.



El reconocimiento de formas transforma las figuras superiores en las inferiores

El suavizado modera las curvas y reduce las protuberancias en la dirección general de la curva. También reduce el número de segmentos de la curva. Pero es relativo y no tiene ningún efecto sobre segmentos rectos. Es especialmente útil cuando surgen dificultades al remodelar una serie de segmentos curvos muy cortos. Al seleccionar los segmentos y suavizarlos, se reduce su número y el resultado es una curva más suave y fácil de remodelar.

La aplicación reiterada del suavizado o enderezamiento hace que el segmento se suavice o enderece, según lo recto o curvo que estuviera originalmente.

- Para suavizar la curva de todos los trazos seleccionados, seleccione la herramienta Selección y haga clic en el modificador Suavizar en la sección Opciones del panel Herramientas. Cada clic el botón modificador Suavizar hace que el trazo seleccionado se suavice progresivamente.
- Para indicar parámetros específicos para una operación de suavizado, seleccione Modificar > Forma > Suavizar. En el cuadro de diálogo Suavizar, indique los valores para los parámetros para suavizar los ángulos superiores e inferiores y la intensidad de suavizado.
- Para realizar ajustes de enderezamiento en cada contorno de relleno o línea curva seleccionada, seleccione la herramienta Selección y haga clic en el modificador Enderezar en la sección Opciones del panel Herramientas.
- Para especificar los parámetros concretos para una operación de enderezado, seleccione Modificar > Forma > Enderezar. En el cuadro de diálogo Enderezar, especifique un valor para el parámetro de intensidad de enderezado
- Para utilizar el reconocimiento de formas, seleccione la herramienta Selección y haga clic en el modificador Enderezar, o bien, seleccione Modificar > Forma > Enderezar.

Optimización de curvas

Ir al principio

La optimización suaviza las curvas y los contornos de relleno reduciendo el número de curvas utilizadas para definirlos. La optimización de las curvas también reduce el tamaño del documento de Flash Professional (archivo FLA) y la aplicación de Animate exportada (archivo SWF). Aplique optimización a los mismos elementos varias veces.

1. Seleccione los elementos dibujados que desea optimizar y, a continuación, seleccione Modificar > Forma > Optimizar.
2. Para especificar el grado de suavizado, arrastre el deslizador de optimización de enderezamiento. Los resultados dependen de las curvas seleccionadas. En general, la optimización reduce el número de curvas y el resultado es menos similar al contorno original.

3. Para mostrar un mensaje en el que se indique el número de segmentos seleccionados antes y después de la optimización, seleccione la opción Mensaje mostrar totales. Animate mostrará el mensaje una vez finalizada la operación.

4. Haga clic en Aceptar.

Modificación de formas

Ir al principio

1. Para convertir líneas en rellenos, seleccione una o varias línea, y seleccione Modificar > Forma > Convertir líneas en rellenos. Las líneas se transforman en rellenos, lo que permite rellenar líneas con degradados o borrar parte de una línea. La conversión de líneas en rellenos incrementa el tamaño de los archivos, pero también puede acelerar el dibujo de algunas animaciones.
2. Para ampliar la forma de un objeto relleno, seleccione una forma rellena y seleccione Modificar > Forma > Expandir relleno. Introduzca un valor en píxeles para la Distancia y seleccione Expandir o Hundir en Dirección. Expandir agranda la forma y Hundir la reduce.

   Esta función funciona mejor en una sola forma de color relleno, pequeña y sin trazos, que no contiene muchos detalles pequeños.

3. Para suavizar los bordes de un objeto, seleccione una forma rellena y seleccione modificar > Forma > Suavizar bordes de relleno. Establezca las siguientes opciones:

   Distancia

   Es la anchura en píxeles del borde suavizado.

   Número de pasos

   Controla la cantidad de curvas utilizadas para el efecto de suavizado de borde. Cuantos más pasos use, más suave será el efecto. Si aumenta los pasos, también aumentará el tamaño de los archivos, por lo que el proceso de dibujo será más lento.

   Expandir o Hundir

   Controla si la forma se amplía o reduce al suavizar los bordes.

   Esta función ofrece los mejores resultados en una sola forma rellena y sin trazos, y puede aumentar el tamaño de archivo de un documento de Animate y del archivo SWF resultante.

Ir al principio

Eliminación del contenido del escenario

- Haga doble clic en la herramienta Borrador de la barra de herramientas. De este modo borrará todos los tipos de contenido del escenario y del portapapeles.

Eliminación de segmentos de trazos o áreas rellenas

Ir al principio

1. Seleccione la herramienta Borrador y, a continuación, haga clic en el modificador Grifo.
2. Haga clic en el segmento de trazo o el área rellena que desea eliminar.

Borrado mediante arrastre

Ir al principio

1. Seleccione la herramienta Borrador.
2. Haga clic en el modificador Modo Borrador y seleccione un modo de borrado:

   Borrar normal

   Borra trazos y rellenos de la misma capa.

   Borrar rellenos

   Sólo borra rellenos, sin afectar a los trazos.

   Borrar líneas

   Sólo borra trazos, sin afectar a los rellenos.

   Borrar rellenos seleccionados

   Sólo borra los rellenos que haya seleccionado y no afecta a los trazos, estén seleccionados o no. (Seleccione los rellenos que desea borrar antes de utilizar la herramienta Borrador en este modo.)

   Borrar dentro

   Sólo borra el relleno en el que se ha iniciado el trazo del borrador. Si el punto de inicio de borrado está vacío, no se borra nada. Este modo no afecta a los trazos.

3. Haga clic en el modificador Forma de borrador y seleccione el tamaño y la forma del borrador. Asegúrese de no seleccionar el modificador Grifo.
4. Arrastre sobre el escenario.

Adobe también recomienda

- Ajuste de puntos de ancla en los trazados
- Preferencias de dibujo

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Uso del panel Adobe Color

Adobe® Color® es una aplicación basada en la web que le permite experimentar, crear y compartir los temas de color usados en un proyecto. Animate CC (antiguamente Flash Professional CC) dispone de un panel Color integrado que le permite ver y usar los temas de color creados o marcados como favoritos en la aplicación Adobe Color. Para obtener más información sobre Adobe Color, visite este vínculo.

Panel Color

Ir al principio

En Animate CC, el panel Adobe Color (Ventana > Extensiones > Temas de Adobe Color) muestra:

- Los temas que ha creado y que están sincronizados con su cuenta en el sitio web de Adobe Color (color.adobe.com).
- Los temas públicos que ha marcado como favoritos en el sitio web de Adobe Color.

El ID de Adobe de Animate CC se utiliza automáticamente para iniciar sesión en el sitio web de Adobe Color. A continuación, se actualizará el panel Color.

Nota:

Si las credenciales que está usando con Animate CC no tienen asociado ningún ID de Color, se creará uno automáticamente a partir de las credenciales de Animate. A partir de entonces, podrá acceder al sitio web de Adobe Color con sus credenciales del ID de Adobe.

Utilización del panel Color

Ir al principio

Nota:

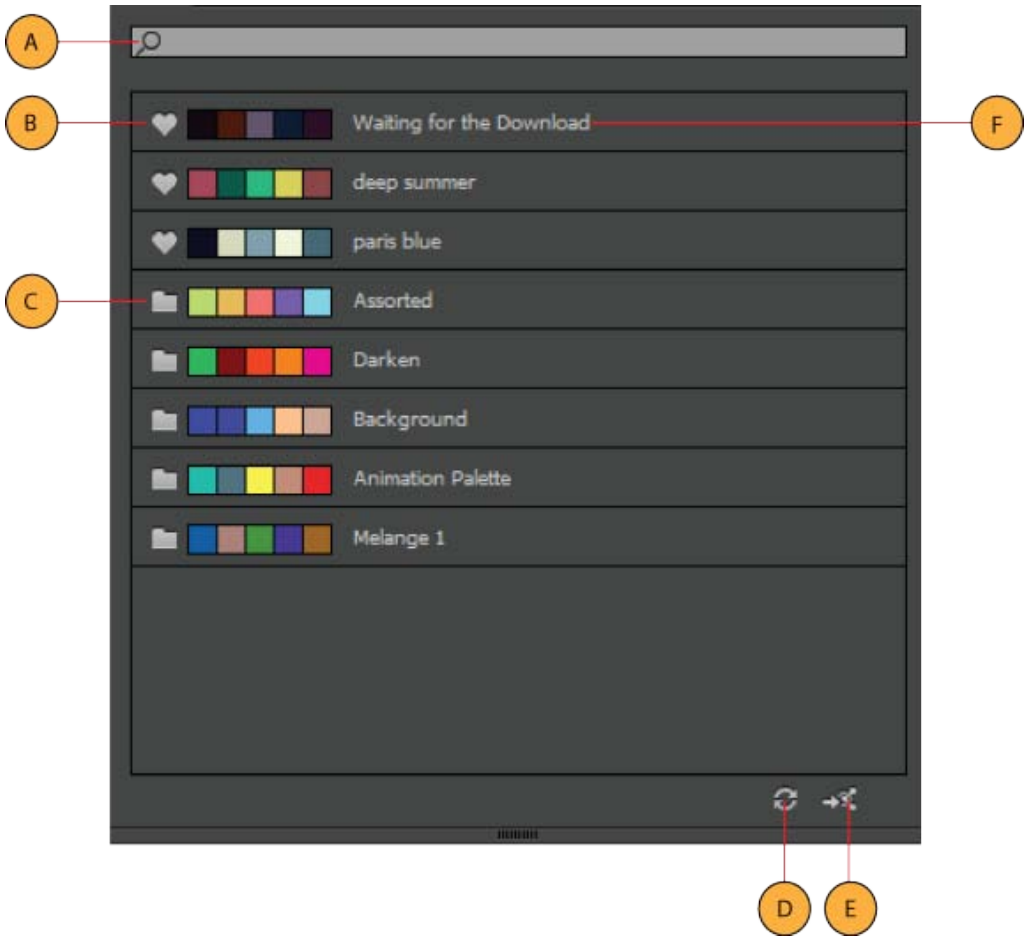
Para que funcione el panel Color, es esencial disponer de conexión a Internet al iniciar Animate. El panel Color no se puede utilizar si no está conectado a Internet.

Las muestras y los temas de color disponibles en el panel Color son de solo lectura. Puede usar una muestra o un tema en la ilustración, directamente desde el panel Color. Sin embargo, para modificar una muestra o un tema de color, debe añadirlos en primer lugar al panel Muestras.

1. Haga clic en Ventana > Extensiones > Temas de Adobe Color para abrir el panel Color.

   Todos los temas disponibles en su cuenta de Adobe Color desde la apertura de Animate se visualizarán en el panel Color.

2. Si ha añadido un tema en Color tras iniciar Animate, haga clic en Actualizar en el panel Color para incluir el tema más reciente.



A. Búsqueda de tema por nombre **B.** Icono de tema favorito **C.** Icono de carpeta de temas **D.** Actualizar **E.** Iniciar el sitio web de Color **F.** Nombre del tema

Nota:

En el panel Color aparecen los temas que ha creado, modificado o marcado como favoritos (aparecen en Sitio web de Adobe Color > Mycolor)

3. Puede agregar todo un tema al panel Muestras (Ventana > Muestras) haciendo clic en el icono de carpeta del tema o icono de tema favorito. El tema se agrega a la carpeta Color en el panel Muestras.

4. Si tiene muchos temas en su lista, busque el tema con el cuadro Buscar. Las búsquedas se realizan por nombre de tema.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajo con archivos de Fireworks

- Archivos PNG de Fireworks importados
- Filtros y mezclas importados de archivos PNG de Fireworks
- Importación de texto de Fireworks a Animate

Archivos PNG de Fireworks importados

Ir al principio

Puede importar archivos PNG de Adobe® Fireworks a Animate como imágenes alisadas o como objetos editables. Cuando se importa un archivo PNG como imagen alisada, todo el archivo (incluidas las ilustraciones vectoriales) se rasteriza o se convierte 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, los filtros (llamados efectos en Fireworks) y las guías del archivo PNG si éste se importa como objetos editables.

Filtros y mezclas importados de archivos PNG de Fireworks

Ir al principio

Cuando se importan archivos PNG de Fireworks®, se pueden conservar la mayor parte de los filtros y modos de mezcla aplicados a los objetos en Fireworks y seguir modificándolos con Animate.

Animate solo acepta filtros y mezclas modificables en los archivos importados como texto o clip de película. Si un efecto o modo de mezcla no es compatible, Animate lo rasteriza o lo ignora al importarlo. Si desea importar un archivo PNG de Fireworks que contiene filtros o mezclas modificables incompatibles con Animate, deberá rasterizarlo durante el proceso de importación. Tras esta operación, no podrá editar el archivo.

Efectos de Fireworks compatibles con Animate

Animate importa los siguientes efectos de Fireworks como filtros modificables:

Efecto de Fireworks	Filtro de Animate
Sombra	Sombra
Sombra sólida	Sombra
Sombra interior	Sombra (con la opción Sombra interior seleccionada automáticamente)

Desenfoque	Desenfocar (siendo blurX = blurY=1)
Desenfocar más	Desenfocar (siendo blurX = blurY=1)
Desenfoque de Gauss	Desenfoque
Ajustar brillo de color	Ajustar color
Ajustar contraste de color	Ajustar color

Modos de mezcla de Fireworks admitidos en Animate

Los siguientes modos de mezcla de Fireworks se importan como mezclas modificables en Animate:

Modo de mezcla de Fireworks	Modo de mezcla de Animate
Normal	Normal
Oscurecer	Oscurecer
Multiplicar	Multiplicar
Aclarar	Aclarar
Pantalla	Pantalla
Solapar	Solapar
Luz fuerte	Luz fuerte
Aditivo	Sumar
Diferencia	Diferencia
Invertir	Invertir
Alfa	Alfa

Borrar	Borrado

Animate ignora los demás modos de mezcla importados de Fireworks. Los modos de mezcla que no admite Animate son: Media, Negación, Exclusión, Iluminación suave, Sustractivo, Iluminación difusa, Aclarado de color y Oscurecimiento de color.

Importación de texto de Fireworks a Animate

Ir al principio

Cuando se importa texto de Fireworks a Flash Professional 8 o a una versión posterior, se utiliza la configuración de suavizado predefinida para el documento actual.

Si la importación del archivo PNG se hace como imagen alisada, se puede iniciar Fireworks desde Animate y editar el archivo PNG original (con datos vectoriales).

Cuando importe varios archivos PNG de un lote, debe seleccionar la configuración de importación una vez. Animate utiliza la misma configuración para todos los archivos del lote.

Nota:

Para editar imágenes de mapas de bits en Animate, conviértalas en ilustraciones vectoriales o sepárelas.

1. Seleccione Archivo > Importar a escenario o Importar a biblioteca.
2. Seleccione Imagen PNG en el menú emergente Tipo de archivo (Windows) o Mostrar (Macintosh).
3. Busque una imagen PNG de Fireworks y selecciónela.
4. Haga clic en Abrir.
5. Seleccione una de las opciones siguientes para la ubicación:

   Importar todas las páginas en nuevas escenas

   Importa todas las páginas del archivo PNG como escenas de un clip de película, manteniendo intactos todos sus fotogramas y capas dentro del símbolo de clip de película. Se crea una nueva capa que utiliza el nombre del archivo PNG de Fireworks. El primer fotograma (página) del documento PNG se coloca en un fotograma clave que comienza en el último fotograma clave; a él le siguen en resto de fotogramas (páginas).

   Importar una página en la capa actual

   Importa la página seleccionada (identificada en el menú emergente Nombre de página) del archivo PNG en el documento actual de Animate en una nueva capa única como clip de película. El contenido de la página seleccionada se importa como clip de película, con la totalidad de su estructura original de capas y fotogramas intacta. Si el clip de película de la página contiene fotogramas, cada uno será un clip de película en sí mismo.

   Nombre de página

   Indica la página de Fireworks en la que quiere importar la escena actual.

6. Seleccione una de las siguientes opciones para la estructura de archivos:

   Importar como clip de película y mantener capas

   Importa el archivo PNG como un clip de película, con todos sus fotogramas y capas intactas dentro del símbolo de clip de película.

Importar páginas como nuevas capas

Importa el archivo PNG al documento Animate actual 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.

7. 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 Animate.

   Mantener editables todos los trazados

   Conserva todos los objetos como trazados editables. Al importar se perderán algunos rellenos, trazos y efectos de Fireworks.

8. 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 que se importa a Animate.

   Mantener editables todos los trazados

   Mantiene todo el texto editable. Al importar se perderán algunos rellenos, trazos y efectos de Fireworks.

9. Seleccione Importar como un único mapa de bits 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.
10. Haga clic en Aceptar.

Adobe también recomienda

- Edición de un mapa de bits en un editor externo
- Separación de un mapa de bits y creación de un relleno de mapa de bits

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Uso de Flash Professional con Adobe Scout

Animate CC ahora puede aprovechar las funciones avanzadas de telemetría proporcionadas por Adobe Scout. Esta función permite recuperar y usar los datos de creación de perfiles proporcionados por Scout.

Scout es una herramienta de análisis y de creación de perfiles para el motor de ejecución de Animate que permite analizar el rendimiento de las aplicaciones diseñadas para móvil, escritorio o web. Scout está diseñado para proporcionar datos precisos recopilados desde distintos recursos del sistema. Los datos proporcionados son lo suficientemente intuitivos como para medir, crear perfiles y analizar de forma sencilla el rendimiento de las aplicaciones.

Scout proporciona datos básicos de telemetría para cualquier archivo SWF que se ejecute en un equipo. Para activar y visualizar los datos avanzados, Animate incluye opciones adicionales en el cuadro de diálogo Configuración de publicación.

Para poder integrar Animate CC con Scout, debe descargar e instalar Scout en el mismo equipo que Animate CC. También puede instalar Adobe Scout en un sistema diferente y utilizar la funcionalidad de conexión remota para recuperar datos de telemetría para SWF que se ejecuten de forma remota.

Nota: asegúrese de que la conexión Wi-Fi entre el sistema y el dispositivo en el que se ejecuta la aplicación es estable y no presenta fallos.

Para descargar e instalar Adobe Scout, haga clic aquí.

Activación de datos detallados de telemetría

Ir al principio

Para ver y analizar el rendimiento de las aplicaciones con datos detallados de telemetría, haga lo siguiente:

1. En Animate CC, seleccione Archivo > Configuración de publicación para abrir el cuadro de diálogo Configuración de publicación.
2. En el cuadro de diálogo Configuración de publicación, vaya hasta las opciones avanzadas para seleccionar la opción Activar telemetría detallada.
3. Puede elegir facilitar una contraseña para acceder a los datos detallados de telemetría de su aplicación. Si elige usar la opción de protección con contraseña, solamente podrá acceder a los datos detallados de telemetría de su aplicación tras facilitar la contraseña en Scout.
4. Haga clic en Aceptar.

Activación de datos detallados de telemetría para publicación de Adobe AIR en dispositivos iOS

Ir al principio

Para activar los datos detallados de telemetría en las aplicaciones de Adobe AIR creadas para dispositivos iOS, haga lo siguiente.

1. Asegúrese de que la opción Activar telemetría detallada está seleccionada en el cuadro de diálogo Configuración de publicación. Para obtener más información, consulte Activación de datos detallados de

telemetría.

2. En el panel Propiedades, haga clic en el botón situado junto a la lista desplegable Destino para abrir el cuadro de diálogo Configuración de AIR for iOS.
3. En el cuadro de diálogo Configuración de AIR for iOS, vaya a la ficha Implementación y seleccione la opción Activar muestreador en la sección Opciones de telemetría.
4. Haga clic en Aceptar.

Activación de datos detallados de telemetría para publicación de Adobe AIR en dispositivos Android

Ir al principio

Para activar los datos detallados de telemetría en las aplicaciones de Adobe AIR creadas para dispositivos Android, haga lo siguiente.

1. Asegúrese de que la opción Activar telemetría detallada está seleccionada en el cuadro de diálogo Configuración de publicación. Para obtener más información, consulte Activación de datos detallados de telemetría.
2. En el panel Propiedades, haga clic en el botón situado junto a la lista desplegable Destino para abrir el cuadro de diálogo Configuración de AIR for Android.
3. En el cuadro de diálogo Configuración de AIR for iOS, vaya a la ficha Implementación y seleccione la opción Activar muestreador en la sección Opciones de telemetría.
4. En la ficha Permisos, seleccione la opción Internet.
5. Haga clic en Aceptar.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajo con Text Layout Framework (TLF)

- Texto TLF
- Trabajo con estilos de caracteres
- Trabajo con estilos de párrafo
- Propiedades del contenedor y del flujo
- Texto asiático y de derecha a izquierda

nota: (Solo Animate CC) Text Layout Framework ya no se usa y dejará de estar disponible en Animate CC. Si se abre en Animate CC un archivo FLA con texto TLF previamente guardado con una versión anterior de Animate, el texto TLF se convierte a texto clásico. Para obtener más información, consulte este artículo.

Al comenzar en Flash Professional CS5, se puede añadir texto a un archivo FLA utilizando un nuevo motor de texto denominado Text Layout Framework (TLF). TLF admite un conjunto más amplio de funciones de diseño de texto enriquecido y un control preciso de los atributos de texto. El texto TLF permite un mayor control del texto que el motor de texto anterior, ahora denominado texto clásico.

El texto TLF ofrece las siguientes mejoras respecto al texto clásico:

- Tipografía con calidad de impresión.
- Estilos de caracteres adicionales, entre los que se incluyen interlineado, ligaduras, color de resaltado, subrayado, tachado, mayúsculas y minúsculas, caja de dígitos, etc.
- Estilos de párrafo adicionales, entre los que se incluyen compatibilidad con varias columnas con anchura del medianil, opciones de justificación de última línea, márgenes, sangrías, espaciado entre párrafos y valores de relleno de contenedor.
- Control de atributos de texto asiático adicionales, entre los que se incluyen Tate Chu Yoko, Mojikumi, Tipo Kinsoku Shori y modelo de interlineado.
- Se pueden aplicar atributos, tales como Rotación 3D, Efectos de color y Modos de mezcla al texto TLF sin situarlo en un símbolo de clip de película.
- El texto puede se puede extender en varios contenedores de texto. Estos contenedores se denominan contenedores de texto *enlazado* o *vinculado*.
- La capacidad para crear texto de derecha a izquierda para los scripts en árabe y hebreo.
- Compatibilidad para texto bidireccional, donde el texto de derecha a izquierda puede contener elementos de texto de izquierda a derecha. Esto es importante para incorporar palabras en inglés o numerales en árabe en texto árabe y hebreo, por ejemplo.

Texto TLF

Ir al principio

Antes de comenzar

Cuando se crea texto, es importante comprender los siguientes conceptos de trabajo con texto en Animate:

- El texto TLF es el tipo de texto predeterminado en Animate CS5. En Flash Pro CS5.5, la opción predeterminada es Trabajo con texto clásico.
- Existen 2 tipos de contenedores de texto TLF, texto de puntos y texto de área. El tamaño del contenedor de texto de puntos depende únicamente del texto que contenga. El tamaño del contenedor de texto de área es independiente de la cantidad de texto que contenga. El texto de puntos es el predeterminado. Para cambiar un contenedor de texto de puntos a un texto de área, cámbielo de tamaño con la herramienta de selección o haga doble clic en el pequeño círculo en la esquina inferior derecha del recuadro de delimitación del contenedor.
- El texto TLF requiere que se especifique ActionScript 3.0 y Flash Player 10 o posterior en la configuración de publicación del archivo FLA. Para obtener más información, consulte Configuración de publicación.
- Cuando se utiliza TLF, el inspector de propiedades tiene tres modos de visualización en función del tipo actual de selección de texto:
    - Modo de herramienta Texto; si se ha seleccionado la herramienta Texto en el panel Herramientas y no hay texto seleccionado en el documento de Animate.
    - Modo de objeto de texto; si se selecciona un bloque completo de texto en el escenario.
    - Modo de edición de texto; si se está editando un bloque de texto.
- Puede crear tres tipos de bloque de texto con texto TLF, según quiera que se comporte el texto en tiempo de ejecución:
    - Sólo lectura: cuando se publica como archivo SWF, el texto no se puede seleccionar ni editar.
    - Seleccionable: cuando se publica como archivo SWF, el texto se puede seleccionar y copiar en el portapapeles, pero no se puede editar. Es la configuración predeterminada en texto TLF.
    - Editable: cuando se publica como archivo SWF, el texto se puede seleccionar y editar.
- Al contrario de lo que sucede con el texto clásico, el texto TLF no admite fuentes PostScript Type 1. TLF únicamente admite fuentes OpenType y TrueType. Cuando se trabaja con texto TLF, las fuentes PostScript no están disponible en el menú Texto > Fuente. Se debe tener en cuenta que si se aplica una fuente PostScript Type 1 a un objeto de texto TLF utilizando uno de los demás menús de fuente, Animate sustituye la fuente del dispositivo _sans. Cuando se trabaja con texto clásico, todas las fuentes PostScript instaladas estarán disponibles en los menús de fuentes.
- El texto TLF requiere una biblioteca de ActionScript específica que esté disponible en Flash Player en tiempo de ejecución. Si esta biblioteca no está presente en el equipo de reproducción, Flash Player la descarga automáticamente. Para obtener más información sobre la biblioteca, consulte Publicación de archivos SWF con texto TLF.
- El texto TLF no se puede utilizar como máscara de capa en tiempo de creación. Para crear una máscara con texto, cree la máscara con ActionScript 3.0 o utilice texto clásico para la máscara. Consulte Enmascarar objetos de visualización en la Guía del desarrollador de ActionScript 3.0.
- La configuración de suavizado para texto TLF no se refleja en el escenario hasta que no se exporta el archivo de Animate como archivo SWF. Para ver el efecto de la configuración de suavizado, utilice el comando Control > Probar o Archivo > Publicar.
- para usar hojas de estilos en cascada (CSS), utilice ActionScript para aplicar una hoja de estilos. Para obtener más información, consulte Aplicación de hojas de estilos en cascada en la Guía del desarrollador de ActionScript 3.0.

- TLF incluye muchas API de ActionScript para crear y manipular flujos de texto en tiempo de ejecución. Estas API permiten activad funciones adicionales, como la decoración del texto, imágenes en línea, la posibilidad de leer lenguajes HTML y TLFMarkup, y otras muy útiles para la creación de contenido dinámico.

Tutoriales y vídeos

- Vídeo: TLF in Flash Professional CS5.5 (4:33, en inglés; Adobe TV)
- Vídeo: CSS stylsheets with TLF text (8:12, Adobe TV) (Hojas de estilos CSS con texto TLF, en inglés)

Conversión entre texto TLF y clásico

Cuando se convierte un objeto de texto de un motor de texto a otro, Animate conserva la mayor parte del formato. Sin embargo, debido a que los motores de texto son diferentes en sus capacidades, parte del formato puede ser ligeramente distinto, incluyendo el espaciado entre caracteres y el interlineado. Examine el texto con cuidado y vuelva a aplicar cualquier configuración que se haya perdido o modificado.

Si es necesario convertir el texto de clásico a TLF, inténtelo sólo una vez en lugar de realizar la conversión varias veces. Sucede lo mismo al convertir texto TLF a texto clásico.

Al realizar la conversión entre texto TLF y clásico, Animate convierte los tipos de texto de la siguiente manera:

- TLF sólo lectura > Clásico estático
- TLF seleccionable > Clásico estático
- TLF editable > Entrada clásica

Publicación de archivos SWF con texto TLF

Para que el funcionamiento sea correcto, todos los objetos de texto TLF se basan en una biblioteca TLF de ActionScript específica, también denominada Biblioteca compartida en tiempo de ejecución o RSL. Como la biblioteca es independiente del archivo SWF publicado, el tamaño del archivo SWF se minimiza. Durante la edición, Animate proporciona la biblioteca. En tiempo de ejecución, una vez cargado el archivo SWF publicado a un servidor web, la biblioteca se suministra de los modos siguientes:

1. Ordenador local. Flash Player busca una copia de la biblioteca en el equipo local en el que se está reproduciendo. Si el archivo SWF no es el primero en utilizar el texto TLF en el equipo, éste ya dispone de una copia local de la biblioteca en su caché de Flash Player. Cuando se haya hecho uso extendido de texto TLF en Internet durante algún tiempo, la mayoría de los equipos dispondrán de una copia local en los archivos de biblioteca. No obstante, los usuarios finales de Flash Player pueden desactivar esta función en sus equipos.
2. Sitio web de Adobe. Si no dispone de ninguna copia local disponible, Flash Player consultará con los servidores de Adobe para obtener una copia de la biblioteca. Sólo es necesario descargar la biblioteca una vez por equipo. Posteriormente, todos los archivos SWF que se reproduzcan en el mismo ordenador utilizarán la copia de la biblioteca descargada previamente.
3. En el servidor Web. Si por cualquier motivo no están disponibles los servidores de Adobe, Flash Player buscará la biblioteca en el directorio de servidores web en el que reside el archivo SWF. Para disponer de

este nivel adicional de copia de seguridad, debe cargar manualmente el archivo de biblioteca al servidor web junto con su archivo SWF. También puede especificar una ruta alternativa para la biblioteca en el servidor y permitir así que distintos archivos SWF en diversas ubicaciones puedan señalar a una sola instancia de la biblioteca. A continuación encontrará más información sobre estos archivos de activos.

Al publicar un archivo SWF que utilice texto TLF, Animate crea un archivo adicional denominado textLayout_X.X.X.XXX.swz (las x se sustituyen por el número de versión) junto al archivo SWF. Opcionalmente se puede seleccionar cargar este archivo en el servidor web junto con el archivo SWF. Esto se permite para el caso poco probable de los que servidores de Adobe no estén disponibles por algún motivo.

También puede evitar la necesidad de que Flash Player lleve a cabo una descarga independiente de los activos TLF compilándolos en su archivo SWF. Puede hacerlo desde la configuración de ActionScript del archivo FLA. Sin embargo, debe recordar que estos activos aumentan considerablemente el tamaño del archivo SWF publicado y sólo deben incluirse si descargarlos no supone ningún problema. Esta función también puede resultar útil cuando los servidores de Adobe no estén disponibles, por ejemplo, cuando se implementan archivos SWF en redes cerradas o privadas que impidan el acceso a direcciones URL externas.

Para compilar los activos TLF de ActionScript en los archivos SWF publicados:

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación.
2. Haga clic en la ficha Animate.
3. Haga clic en el botón Configuración situado junto al menú Script.
4. Haga clic en la ficha Ruta de biblioteca.
5. Seleccione Combinado en código en el menú Vinculación predeterminada.

A continuación se incluyen recomendaciones para administrar la biblioteca TLF para los diferentes escenarios de implementación.

- Archivos SWF basados en web: utilice el comportamiento predeterminado para que Flash Player pueda descargar la RSL, si es necesario.
- Archivos SWF basados en AIR: Compile la RSL en el archivo SWF. De este modo, la funcionalidad de la aplicación de AIR no se verá comprometida mientras esté sin conexión.
- Archivos SWF basados en iPhone: no se recomienda el uso de TLF en iPhone por motivos de rendimiento. Si lo hace, compile el código TLF en el archivo SWF, ya que el dispositivo iPhone no puede cargar bibliotecas RSL.

Nota:

Para obtener más información sobre el modo de funcionamiento de la caché de Flash Player, consulte Improving Flex application performance using the Flash Player cache (Mejora del rendimiento de aplicaciones de Flex utilizando la caché de Flash Player; en inglés). El artículo se centra en Flash Builder, pero toda la información sobre la caché de Flash Player también se aplica a Animate.

Si los activos TLF de ActionScript no están incorporados ni disponibles en el equipo de reproducción local, puede haber un ligero retraso en la reproducción de SWF mientras Flash Player descarga los activos. Se puede seleccionar el tipo de SWF precargador que muestra Flash Player durante la descarga de los activos. El precargador se selecciona estableciendo el método precargador en la configuración de ActionScript 3.0.

Para establecer el método precargador:

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación.

2. En la ficha Animate, haga clic en el botón Configuración de ActionScript 3.0.
3. En cuadro de diálogo Configuración avanzada de ActionScript 3.0, seleccione un método en el menú Método precargador. Las opciones disponibles son:
    - SWF precargador: opción predeterminada. Animate incorpora un pequeño archivo SWF precargador dentro del archivo SWF publicado. Este precargador muestra una barra de progreso mientras se cargan los activos.
    - Bucle de precarga personalizado: utilice esta opción si desea utilizar un archivo SWF precargador propio.

    La configuración del método precargador sólo está disponible si la Vinculación predeterminada se establece en Biblioteca compartida en tiempo de ejecución (RSL).

Tutoriales y vídeos

- Tutorial: Using a Custom Preloader Loop With TLF Text(Usar un bucle precargador personalizado con texto TLF, en inglés) - Jeff Kamerer, Adobe
- Nota técnica: Loading child SWFs with TLF content generates reference errors (La carga de archivos SWF secundarios con contenido TLF genera errores de referencia, en inglés)
- Cookbook: How Do I Correct This Runtime Library Error? (¿Cómo puedo conectar este error de biblioteca de tiempo de ejecución?, en inglés)

Reducción del tamaño de archivo SWF con texto TLF (sólo CS5.5)

Casi todo el texto TLF necesita que haya compilada una biblioteca específica de ActionScript en el archivo SWF. Esta biblioteca incrementa el tamaño del archivo unos 20 KB.

Si necesita que el tamaño del archivo sea lo más pequeño posible, puede optar por no incluir la biblioteca de ActionScript y limitar el uso del texto TLF según se indica a continuación:

- Utilice sólo los tipos de texto TLF Seleccionable o Sólo lectura.
- No asigne a ninguna instancia de texto TLF el nombre de una instancia del panel Propiedades. Esto significa que el texto no puede ser manipulado con ActionScript.

Incluso con estas limitaciones, puede seguir disfrutando de las ventajas del diseño de texto TLF.

Trabajo con estilos de caracteres

Ir al principio

Los estilos de caracteres son atributos que se aplican a un solo carácter o a un conjunto de caracteres en vez de aplicarlos a todo el párrafo o al contenedor de texto. Para definir estilos de caracteres, debe acceder a las secciones Carácter y Carácter avanzado del inspector de propiedades de texto.

La sección Carácter del inspector de propiedades contiene las siguientes propiedades de texto:

Familia

Nombre de la fuente. (Tenga en cuenta que el texto TLF sólo admite fuentes OpenType y TrueType.)

Estilo

Normal, Negrita o Cursiva. Los estilos falsa cursiva y falsa negrita no están disponibles para los objetos de texto TLF. Algunas fuentes también pueden incluir estilos adicionales como, por ejemplo, Negro, Negrita cursiva, etc.

Tamaño

Tamaño de los caracteres en píxeles.

Interlineado

Espacio vertical entre líneas de texto. De forma predeterminada, el interlineado se expresa como porcentaje, pero también se puede expresar en puntos.

Color

Color del texto.

Espaciado

Cantidad de espacio entre los caracteres seleccionados.

Resaltar

Color de resaltado.

Ajuste entre caracteres

Añade o quita espacio entre pares específicos de caracteres. El texto TLF ajusta automáticamente los caracteres con la información encontrada en la mayoría de las fuentes.

Si se desactivan las opciones de texto asiático, aparece la casilla de verificación de ajuste automático entre caracteres. Si está activado el ajuste automático, se utiliza la información de ajuste de la fuente. Si está desactivado el ajuste automático, se omite la información de ajuste de la fuente y no se aplica ningún ajuste.

Si se activan las opciones de texto asiático, el ajuste entre caracteres puede tener estos valores:

- Automático: utiliza la información de ajuste encontrada en la fuente de caracteres Latin. En el caso de los caracteres asiáticos, el ajuste se aplica únicamente a aquellos con información de ajuste incluida. Los caracteres asiáticos que no incluyen información de ajuste son Kanji, Hiragana y Katakana.
- Activado: siempre activa el ajuste entre caracteres.
- Desactivado: siempre desactiva el ajuste entre caracteres.

Suavizado

Existen tres modos de suavizado para elegir

- Utilizar fuentes del dispositivo: especifica que el archivo SWF utilice las fuentes instaladas en el equipo local para mostrar las fuentes en pantalla. Normalmente, las fuentes del dispositivo son legibles en la mayoría de los tamaños. Esta opción no aumenta el tamaño del archivo SWF. Sin embargo, sí obliga al usuario a utilizar fuentes instaladas en otro equipo para poder verlas. Cuando se utilizan fuentes del dispositivo conviene elegir únicamente las familias de fuentes más comunes.

- Legibilidad: siempre permite una mejor legibilidad de las fuentes, especialmente a tamaños pequeños. Para utilizar esta opción en un bloque de texto determinado, incorpore la fuente utilizada por el objeto de texto. Para ver las instrucciones, consulte Incorporación de fuentes para texto coherente. (No use esta opción si pretende animar el texto. En ese caso, utilice el modo Animación.)

- Animación: ignora la información de alineación y ajuste entre caracteres para crear una animación más suavizada. Para utilizar esta opción en un bloque de texto determinado, incorpore la fuente utilizada por el bloque de texto. Para ver las instrucciones, consulte Incorporación de fuentes para texto coherente. Para mejorar la legibilidad, es aconsejable utilizar un tipo de 10 puntos cuando se especifica esta opción.

Rotación

Permite girar caracteres individuales. Si gira fuentes que no contienen información de diseño vertical puede obtener resultados no deseados.

Rotación puede tener estos valores:

- 0°: hace que ningún carácter tenga rotación.

- 270°: el uso principal de la rotación 270-° es el texto Roman con orientación vertical. Si se utiliza con otros tipos de texto, como vietnamita o tailandés, este ajuste puede provocar resultados no deseados

- Automático: especifica una rotación en sentido de las agujas del reloj de 90º sólo para los caracteres anchos o de máxima anchura, según se haya especificado en las propiedades Unicode del carácter. Este valor se utiliza normalmente con texto asiático para girar sólo caracteres que requieren rotación. Esta rotación sólo se aplica en texto vertical para devolver caracteres anchos o de máxima anchura a una orientación vertical sin que se vean afectados otros caracteres.

Subrayado

Coloca una línea horizontal debajo de los caracteres.

Tachado

Coloca una línea horizontal el centro de los caracteres.

Superíndice

Mueve los caracteres ligeramente por encima de la línea normal del tipo y reduce su tamaño. El superíndice también se puede aplicar utilizando el menú Desplazamiento de línea de base en la sección Carácter avanzado del inspector de propiedades de texto TLF.

Subíndice

Mueve los caracteres ligeramente por debajo de la línea normal del tipo y reduce su tamaño. El subíndice también

se puede aplicar utilizando el menú Desplazamiento de línea de base en la sección Carácter avanzado del inspector de propiedades de texto TLF.

La sección Carácter avanzado contiene las siguientes propiedades:

Vincular

Utilice este campo para crear un hipervínculo de texto. Introduzca la dirección URL que quiera cargar al hacer clic en los caracteres del archivo SWF publicado en tiempo de ejecución.

Destino

Se utiliza con la propiedad Vincular para especificar la ventana en la que se carga la dirección URL. Destino puede tener los valores siguientes:

- _self: especifica el fotograma actual en la ventana actual.
- _blank: especifica una nueva ventana.
- _parent: especifica el elemento principal del fotograma actual.
- _top: especifica el fotograma de nivel superior de la ventana actual.
- Personalizado: se puede introducir cualquier valor de cadena personalizado que se desee en el campo Destino. Se puede optar por esta opción en casos en los que se conozca el nombre personalizado de un fotograma o ventana del navegador que ya esté abierta cuando se esté reproduciendo el archivo SWF.

May/Min

Permite especificar cómo se utilizan los caracteres en mayúscula y minúscula. May/Min puede tener los valores siguientes:

- Predeterminado: utiliza la caja tipográfica predeterminada de cada carácter.
- Mayúsculas: especifica que todos los caracteres utilizan glifos en mayúsculas.
- Minúsculas: especifica que todos los caracteres utilizan glifos en minúsculas.
- Mayúsculas a versalitas: especifica que todos los caracteres en mayúsculas utilicen glifos de versalitas. Esta opción requiere que la fuente seleccionada contenga glifos de versalitas. Las fuentes de Adobe Pro suelen tener estos glifos definidos.
- Minúsculas a versalitas: especifica que todos los caracteres en minúscula utilicen glifos de versalitas. Esta opción requiere que la fuente seleccionada contenga glifos de versalitas. Las fuentes de Adobe Pro suelen tener estos glifos definidos.

Los scripts en hebreo y perso-árabe, como en árabe, no distinguen entre mayúsculas y minúsculas y no se ven afectados por esta configuración

Caja de dígitos

Permite especificar qué estilo numérico se aplica al trabajar con fuentes OpenType que ofrecen tanto números de alineamiento como de estilos antiguos. Caja de dígitos puede tener los valores siguientes:

- Predeterminado: especifica la caja de dígitos predeterminada. Los resultados dependen de la fuente; los caracteres utilizan la configuración especificada por el diseñador de la fuente sin ninguna función aplicada.

- Alineamiento: los números de alineamiento (o “alineación”) son todos en mayúscula y suelen ser monoespaciados con tipos de texto que se puedan alinear verticalmente en gráficos.

- Estilo antiguo: los números de estilo antiguo contienen lo que se considera un aspecto clásico y tradicional. Sólo están disponibles en determinadas fuentes, algunas veces como numerales comunes de una fuente, pero con más frecuencia dentro de una fuente suplementaria o experta. El espacio entre las figuras es proporcional. Se eliminan espacios en blanco resultantes de números de alineamiento monoespaciados, especialmente alrededor del numeral. Los números de estilo antiguo se suelen utilizar dentro del texto. Al contrario de lo que sucede con los números de alineamiento, se combinan sin afectar a la línea visual de la copia del cuerpo. También funcionan bien en los encabezados, ya que no son tan intrusivos como los números de alineamiento. Muchos diseñadores de fuentes los utilizan en casi todo, excepto en gráficos y tablas.

Anchura de dígitos

Permite especificar si se utilizan numerales proporcionales o tabulares al trabajar con fuentes OpenType que ofrecen tanto números de alineamiento como de estilo antiguo. Anchura de dígitos puede tener los valores siguientes:

- Predeterminado: especifica la anchura de dígitos predeterminada. Los resultados dependen de la fuente; los caracteres utilizan la configuración especificada por el diseñador de la fuente sin ninguna función aplicada.

- Proporcional: especifica números proporcionales. Las fuentes de visualización suelen contener números proporcionales. El ancho de caracteres total de estos números se basa en la anchura del propio numeral más una pequeña cantidad de espacio en blanco alrededor. Por ejemplo, un 8 tiene más anchura que un 1. Los números proporcionales pueden tener alineamiento o estilo antiguo. Los números proporcionales no se alinean verticalmente y no están pensados para su uso en tablas, gráficos y otras visualizaciones verticales.

- Tabular: especifica números tabulares. Los numerales tabulares son caracteres numéricos cada uno con la misma anchura de caracteres total. La anchura de caracteres es la anchura del propio numeral más el espacio en blanco a ambos lados. El espaciado tabular (también conocido como monoespaciado) permite que los numerales se alineen verticalmente en tablas, informes financieros y otras visualizaciones de números. Los números tabulares suelen ser números de alineamiento, lo que significa que se asientan en la línea de base y tienen la misma altura de las letras mayúsculas.

Línea de base dominante

Disponible sólo si están activadas las opciones para idiomas asiáticos en el menú de opciones del panel del inspector de propiedades de texto. Especifica la línea de base dominante (o principal) para texto seleccionado explícitamente (en contraposición con Baste de interlineado, que determina la alineación de la línea de base de todo un párrafo). Línea de base dominante puede tener los valores siguientes:

- Automático: se resuelve según la configuración regional seleccionada. Este ajuste es el predeterminado.

- Roman: en texto, el tamaño de fuente y punto del texto determina este valor. En elementos gráficos, se utiliza la parte inferior de la imagen.

- Ascendente: especifica una línea base ascendente. En texto, el tamaño de fuente y punto del texto determina este valor. En elementos gráficos, se utiliza la parte superior de la imagen.

- Descendente: especifica una línea base descendente. En texto, el tamaño de fuente y punto del texto determina este valor. En elementos gráficos, se utiliza la parte inferior de la imagen.

- Ideográfico - Superior: alinea los caracteres pequeños de una línea con la posición seleccionada del cuadro largo de los caracteres grandes.

- Ideográfico - Central: alinea los caracteres pequeños de una línea con la posición seleccionada del cuadro largo de los caracteres grandes.

- Ideográfico - Inferior: alinea los caracteres pequeños de una línea con la posición seleccionada del cuadro largo de los caracteres grandes.

Línea de base de alineación

Disponible sólo si están activadas las opciones para idiomas asiáticos en el menú de opciones del panel del inspector de propiedades de texto. Permite especificar una línea de base diferente para texto o una imagen gráfica en un párrafo. Por ejemplo, si inserta un icono en una línea de texto, puede especificar una alineación mediante la parte superior o inferior de la imagen relativa a la línea de base de texto.

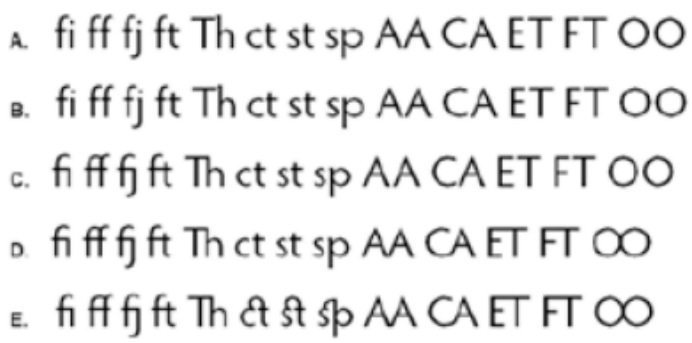
- Usar dominante: especifica que la línea de base de alineación utiliza el ajuste de línea de base dominante.
- Roman: en texto, el tamaño de fuente y punto del texto determina este valor. En elementos gráficos, se utiliza la parte inferior de la imagen.
- Ascendente: especifica una línea base ascendente. En texto, el tamaño de fuente y punto del texto determina este valor. En elementos gráficos, se utiliza la parte superior de la imagen.
- Descendente: especifica una línea base descendente. En texto, el tamaño de fuente y punto del texto determina este valor. En elementos gráficos, se utiliza la parte inferior de la imagen.
- Ideográfico - Superior: alinea los caracteres pequeños de una línea con la posición seleccionada del cuadro largo de los caracteres grandes.
- Ideográfico - Central: alinea los caracteres pequeños de una línea con la posición seleccionada del cuadro largo de los caracteres grandes.
- Ideográfico - Inferior: alinea los caracteres pequeños de una línea con la posición seleccionada del cuadro largo de los caracteres grandes. Este ajuste es el predeterminado.

Ligaduras

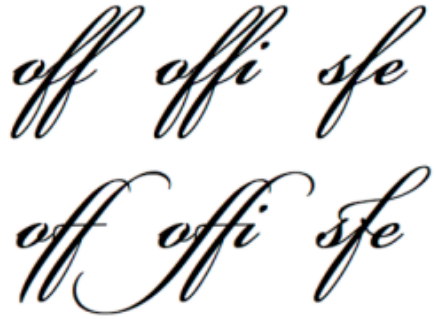
Las ligaduras son caracteres tipográficos de repuesto para determinados pares de letras, como “fi” y “fl” disponibles en algunas fuentes. Las ligaduras suelen reemplazar caracteres consecutivos que comparten componentes comunes. Forman parte de una clase más general de glifos denominados formas contextuales. Con las formas contextuales, la forma específica de una letra depende del contexto como, por ejemplo, las letras circundantes o la proximidad al final de una línea. Observe que la configuración de las ligaduras no tiene efecto en los scripts, donde las ligaduras o las conexiones entre las letras son la norma y no dependen de la fuente. Estos scripts incluyen perso-árabe, devanagari, entre otros.

La propiedad Ligaduras puede tener los valores siguientes:

- Mínima: ligaduras mínimas.
- Común: ligaduras habituales o “estándar”. Este ajuste es el predeterminado.
- Poco habitual: ligaduras poco habituales u “opcionales”.
- Exótica: ligaduras exóticas o “históricas”. Sólo la contienen algunas familias de fuentes.



A. No se aplica ninguna ligadura B. Ligaduras mínimas C. Ligaduras habituales D. Ligaduras no habituales E. Ligaduras exóticas



Una fuente basada en script casi sin ligaduras (arriba) y con ligaduras habituales (abajo).

Salto

Se utiliza para evitar que las palabras se rompan al final de las líneas, por ejemplo en nombres propios o palabras que podrían perder su significado al separarse con un guión. La opción Salto también se utiliza para conservar unidos varios caracteres o grupos, como clústers de iniciales o un nombre y apellidos. Salto puede tener los valores siguientes:

- Automático: las oportunidades de salto de línea se basan en las propiedades de caracteres Unicode de la fuente. Este ajuste es el predeterminado.
- Todo: trata todos los caracteres de la selección como oportunidades obligatorias de salto de línea.
- Cualquiera: trata cualquier carácter de la selección como oportunidad de salto de línea.
- Sin salto: no trata ningún carácter de la selección como oportunidad de salto de línea.

Desplazamiento de línea de base

Este control establece el desplazamiento de línea de base en porcentaje o en píxeles. Los valores positivos colocan la línea de base de los caracteres por debajo de la línea de base del resto de caracteres, mientras que los valores negativos la colocan por encima. El atributo Superíndice o Subíndice también se puede aplicar desde este menú. El valor predeterminado es 0. El rango es +/- 720 puntos o por ciento.

Configuración local

Como una propiedad más del carácter, la configuración regional seleccionada afecta a la forma de los glifos a través de las funciones OpenType de la fuente. Por ejemplo, idiomas como el turco no tienen ligaduras, como fi y ff. Otro ejemplo es la versión en mayúscula de la 'i' en turco, que es una i mayúscula con un punto y no una 'I'.

Encontrará una propiedad Configuración regional de nivel de flujo en la sección Contenedor y Flujo del inspector de propiedades de texto TLF. Todos los caracteres heredan la propiedad Contenedor y Configuración local del flujo a no ser que se especifique de otro modo en el nivel de caracteres.

Trabajo con estilos de párrafo

Ir al principio

Para definir estilos de párrafos, debe acceder a las secciones Párrafo y Párrafo avanzado del inspector de propiedades de texto.

La sección Párrafo incluye las siguientes propiedades de texto:

Alinear

Esta propiedad se puede utilizar en texto horizontal o vertical. Alinear al principio alinea el texto junto con el borde de inicio del contenedor (el lado izquierdo para el texto de izquierda a derecha). Alinear al final alinea el texto junto con el borde final del contenedor (el lado derecho para el texto de izquierda a derecha).

Si la dirección del párrafo de la selección actual es de derecha a izquierda, el aspecto de los iconos de alineación se invierte para indicar la dirección correcta.

Márgenes: inicial y final

Estos ajustes especifican la anchura del margen izquierdo y derecho, en píxeles. El valor predeterminado es 0.

Sangría

Especifica la sangría de la primera palabra del párrafo seleccionado, en píxeles.

Espaciado: antes y después

Especifica los valores en píxeles del espaciado antes y después de un párrafo.

nota: Nota: Al contrario de lo que sucede con las aplicaciones tradicionales de diseño de páginas, el espacio vertical especificado entre los párrafos se contrae cuando los valores se solapan. Por ejemplo, se dispone de dos párrafos, Para1 seguido de Para2. Para1 tiene 12 píxeles de espacio después (Espacio después), y Para2 tiene 24 píxeles de espacio delante (Espacio antes). TLF produce 24 puntos entre los párrafos, no 36. Si el párrafo comienza en la parte superior de una columna, no se inserta espacio extra antes del párrafo. En ese caso, puede utilizar las opciones de desplazamiento de la primera línea de base del párrafo.

Justificación del texto

Justificación del texto: indica cómo se aplica la justificación al texto. Justificación del texto puede tener los valores siguientes:

- Espaciado entre letras: distribuye la justificación entre las letras.
- Espaciado entre palabras: distribuye la justificación entre las palabras. Este ajuste es el predeterminado.

Dirección

Especifica la dirección del párrafo. Los ajustes de Dirección sólo están disponibles si se activan las opciones de derecha a izquierda en Preferencias. Esta configuración sólo se aplica al párrafo seleccionado actualmente en el contenedor de texto. Se puede establecer una propiedad independiente Direction para el contenedor en la sección Contenedor y Flujo del inspector de propiedades de texto TLF. Dirección puede tener los valores siguientes:

- De izquierda a derecha: dirección del texto de izquierda a derecha. Se utiliza en la mayoría de los idiomas. Este ajuste es el predeterminado.
- De derecha a izquierda: dirección del texto de derecha a izquierda. Se utiliza en idiomas de Oriente Medio, como el árabe o el hebreo, y en idiomas basados en scripts de árabe, como el farsi o el urdú.

Las opciones de Párrafo avanzado sólo están disponibles si se activan las opciones de idioma asiático en Preferencias o a través del menú Opciones del inspector de propiedades de texto TLF.

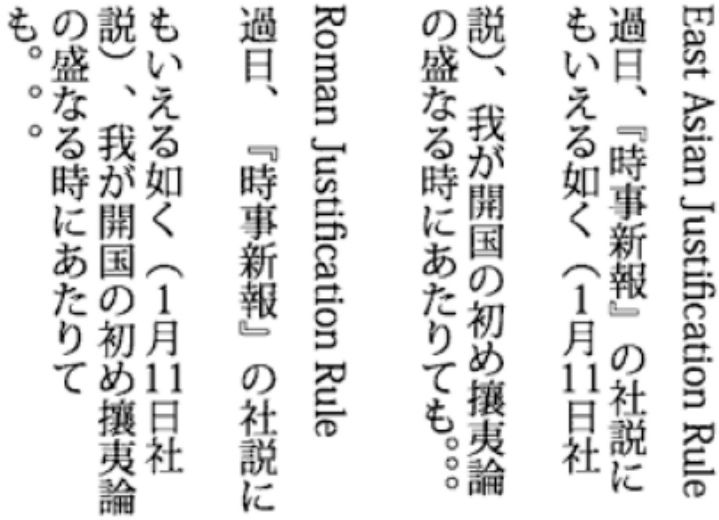
La sección Párrafo avanzado incluye las siguientes propiedades:

Mojikumi

A veces denominada regla de justificación, esta propiedad determina el modo en que se aplica la justificación del párrafo. La justificación aplicada basada en este ajuste afecta al espaciado de la puntuación y al interlineado. En la versión Roman, la coma y los puntos japoneses ocupan la anchura total del carácter, pero sólo ocupan la mitad en texto asiático. Además, el espaciado entre signos secuenciales de puntuación se estrecha para obedecer las convenciones tipográficas tradicionales asiáticas. Otro elemento que merece la pena destacar en el ejemplo es el interlineado que se aplica a la segunda línea de los párrafos. En la versión asiática, las dos últimas líneas empujan a la izquierda. En la versión Roman, la segunda línea y las siguientes empujan a la izquierda.

Mojikumi puede tener los valores siguientes:

- Automático: la justificación se aplica basada en la configuración regional seleccionada en Carácter y Flujo en el inspector de propiedades de texto. Este ajuste es el predeterminado.
- Espacio: utiliza reglas de justificación de Roman.
- Asia Oriental: utiliza reglas de justificación de Asia Oriental.



Párrafos con reglas de justificación de Roman (izquierda) y Asia Oriental (derecha).

Tipo Kinsoku Shori

En ocasiones se denomina estilo de justificación. Esta propiedad especifica opciones para gestionar caracteres japoneses kinsoku, que no pueden aparecer ni al principio ni al final de una línea. Tipo Kinsoku Shori puede tener los valores siguientes:

- Automático: se resuelve basándose en la configuración regional seleccionada en la sección Contenedor y Flujo del inspector de propiedades de texto. Este ajuste es el predeterminado.
- Dar prioridad a ajuste mínimo: Basa la justificación en la ampliación o la compresión de la línea (lo que dé un resultado más cercano a la anchura deseada).
- Añadir Kinsoku: basa la justificación en la compresión kinsoku al final de la línea. Kinsoku se expande si no hay kinsoku o si el espacio de final de línea es insuficiente.
- Sólo quitar: basa la justificación en la ampliación de la línea.

Modelo de interlineado

El modelo de interlineado es un formato de párrafo compuesto por combinaciones permitidas de base y dirección de interlineado.

La base de interlineado determina las líneas de base de dos líneas consecutivas pensadas para estar a la distancia especificada por la altura de la línea de cada una de ellas. Por ejemplo, para dos líneas consecutivas de un párrafo con base de interlineado Roman, la altura de la línea hace referencia a la distancia entre sus líneas de base Roman respectivas.

La dirección de interlineado determina la dirección en que se mide la altura de la línea. Si la dirección de interlineado es ascendente, la altura de la línea es la distancia de una línea de base de la línea desde la línea de base de la línea anterior. Si la dirección de interlineado es descendente, la altura de la línea es la distancia de una línea de base de la línea desde la línea de base de la línea siguiente.

El modelo de interlineado puede tener los valores siguientes:

- Roman; Ascendente: la base de interlineado es Roman y la dirección de interlineado es Ascendente. En este caso, la altura de la línea hace referencia a la distancia de una línea base Roman desde la línea base Roman anterior.
- Ideográfico - Superior; Ascendente: la base de interlineado es Ideográfico - Superior y la dirección de interlineado es Ascendente. En este caso, la altura de la línea hace referencia a la distancia de una línea base Ideográfico - Superior desde la línea base Ideográfico - Superior anterior.
- Ideográfico - Central; Ascendente: la base de interlineado es Ideográfico - Central y la dirección de interlineado es Ascendente. En este caso, la altura de la línea hace referencia a la distancia de una línea base Ideográfico - Central desde la línea base Ideográfico - Central anterior.
- Ideográfico - Inferior; Ascendente: la base de interlineado es Ideográfico - Inferior y la dirección de interlineado es Ascendente. En este caso, la altura de la línea hace referencia a la distancia de una línea base Ideográfico - Superior desde la línea base Ideográfico - Superior siguiente.
- Ideográfico - Central; Ascendente: la base de interlineado es Ideográfico - Central y la dirección de interlineado es Ascendente. En este caso, la altura de la línea hace referencia a la distancia de una línea base Ideográfico - Central desde la línea base Ideográfico - Central siguiente.
- Automático: el modelo de interlineado se resuelve basándose en la configuración regional seleccionada en la sección Contenedor y Flujo del inspector de propiedades de texto. Ideográfico - Superior; Descendente para japonés, chino y Roman; Ascendente para el resto. Este ajuste es el valor predeterminado.

Propiedades del contenedor y del flujo

Ir al principio

Trabajo con las propiedades de Contenedor y Flujo

La sección Contenedor y Flujo del inspector de propiedades de texto TLF controla opciones que afectan a todo el contenedor de texto. Entre estas propiedades se incluyen:

Comportamiento

Esta opción controla el modo en que el contenedor se amplía conforme aumenta la cantidad de texto. El comportamiento tiene estas opciones:

- Línea única.
- Multilínea: esta opción sólo está disponible cuando el texto seleccionado es texto de área. No está disponible si el texto seleccionado es texto de puntos.

- Multilínea sin ajuste.
- Contraseña: hace que los caracteres aparezcan como puntos en lugar de letras para proteger de la contraseña. Esta opción sólo está disponible en el menú cuando el tipo de texto se puede editar (para texto de área o puntos). No está disponible para los tipos de texto seleccionable o de sólo lectura.

Car. máx.

Número máximo de caracteres permitidos en el contenedor de texto. Sólo se habilita para los contenedores de texto cuyo tipo se establece en Editable. El valor de máximo es 65535.

Alineación

Especifica la alineación del texto en el contenedor. Entre las opciones de configuración se incluyen:

- Superior: alinea el texto verticalmente hacia abajo desde la parte superior del contenedor.
- Centrar: centra las líneas de texto en el contenedor.
- Inferior: alinea las líneas de texto verticalmente hacia arriba desde la parte inferior del contenedor.
- Justificar: distribuye uniformemente las líneas de texto verticalmente entre la parte superior e inferior del contenedor.

nota: Las opciones de alineación cambian de forma adecuada cuando la dirección del texto se establece en Vertical.

Número de columnas

Especifica el número de columnas de texto en el contenedor. Esta propiedad sólo se habilita para los contenedores de texto de área. El valor predeterminado es 1. El valor de máximo es 50.

Espacio entre columnas

Especifica el espaciado (o medianil) entre cada columna en el contenedor seleccionado. El valor predeterminado es 20. El valor de máximo es 1000. La unidad de medida se establece en función de las Unidades de regla definidas en Configuración del documento.

Padding

Especifica la anchura de los márgenes entre el texto y el contenedor seleccionado. El relleno se puede definir para los 4 márgenes.

Color de borde

Color del trazo alrededor de la parte exterior del contenedor. La configuración predeterminada es sin borde.

Anchura del borde

Anchura del trazo alrededor de la parte exterior del contenedor. Sólo se habilita cuando se selecciona el color del borde. El valor de máximo es 200.

Color de fondo

Color del fondo detrás del texto. La configuración predeterminada es sin color.

Desplazamiento de la primera línea

Especifica la alineación de la primera línea de texto con la parte superior del contenedor de texto. Por ejemplo, se puede hacer que el texto se sitúe a una distancia específica bajo la parte superior del contenedor. El desplazamiento de primera línea suele denominarse desplazamiento de línea de base cuando se trabaja con caracteres romanos. En este caso, la línea de base es una línea imaginaria en la que se sitúan la mayoría de los caracteres en una fuente. Cuando se trabaja con TLF, la línea de base puede hacer referencia a cualquiera de las siguientes opciones, dependiendo del idioma utilizado: Latino, Ascendente, Descendente, Ideográfico - Superior, Ideográfico - Central e Ideográfico - Inferior.

El desplazamiento de la primera línea puede tener estos valores:

- pt: especifica la distancia en puntos entre la línea de base de la primera línea de texto y el margen superior del fotograma. Este valor habilita a un campo para especificar a la distancia en puntos.
- Auto: alinea la parte superior de la línea, en función del glifo más alto, con la parte superior del contenedor.
- Ascendente: la distancia entre el margen superior del contenedor de texto y la línea de base de la primera línea de texto es la altura del glifo más alto en la fuente (generalmente el carácter "d" de las fuentes romanas).
- Altura de la línea: la distancia existente entre el margen superior del contenedor de texto y la línea de base de la primera línea de texto es la Altura de la línea (interlineado).

Dirección

Se utiliza para especificar la dirección del texto de izquierda o derecha o derecha a izquierda para el contenedor seleccionado. El valor de izquierda a derecha se utiliza en la mayoría de idiomas. La dirección de derecha a izquierda se utiliza en idiomas de Oriente Medio, como el árabe o el hebreo, y en idiomas basados en scripts de árabe, como el farsi o el urdú.

Si se aplica a nivel de párrafo, la dirección controla la dirección de izquierda a derecha o derecha a izquierda, así como las sangrías y la puntuación utilizada por el párrafo. Si se aplica a nivel de contenedor, la dirección controla la dirección de la columna. Los párrafos del contenedor heredan el atributo de dirección del contenedor.

Configuración local

Establece la propiedad de configuración regional en el nivel de flujo. Consulte Trabajo con estilos de caracteres.

El texto fluye en varios contenedores

El entrelazado, o vinculación, entre contenedores sólo es posible en texto TLF (Text Layout Framework) y no se aplica a bloques de texto clásico. Los contenedores de texto se pueden entrelazar de fotograma a fotograma y dentro de símbolos, siempre que los contenedores relacionados estén todos en la misma línea de tiempo.

Para vincular 2 o más contenedores de texto:

1. Utilice la herramienta Selección o Texto para seleccionar un contenedor de texto.
2. Haga clic en el puerto Entrada o Salida del contenedor de texto seleccionado. (Las posiciones del puerto

Entrada o Salida del contenedor de texto se basan en la dirección de flujo del contenedor y la configuración vertical u horizontal. Por ejemplo, si el flujo de texto es de derecha a izquierda y horizontal, el puerto Entrada está en la parte superior izquierda y el puerto Salida en la parte inferior derecha. Si el flujo de texto tiene dirección de derecha a izquierda, el puerto Entrada se sitúa en la esquina superior derecha y el puerto Salida en la esquina inferior izquierda).

El puntero se convierte en el icono de texto cargado.

3. Realice una de las acciones siguientes:

   - Para vincular un contenedor de texto existente, coloque el puntero sobre el contenedor de texto de destino. Haga clic en el contenedor de texto para vincular los dos contenedores.

   - Para vincular con un contenedor de texto nuevo, haga clic o arrastre en una zona vacía del escenario. Al hacer clic se crea un objeto del mismo tamaño y la misma forma que el original, mientras que al arrastrarlo, puede crear un contenedor de texto rectangular de cualquier tamaño. También se puede añadir un nuevo contenedor entre 2 contenedores vinculados.

   Los contenedores ahora están vinculados y el texto puede fuera entre ellos.

Para desvincular dos contenedores de texto, realice una de las siguientes operaciones:

- Coloque el contenedor en modo de edición y, a continuación, haga doble clic en el puerto Entrada o el puerto Salida que desee desvincular. El flujo de texto volverá a fluir en el primero de los dos contenedores.

- Elimine uno de los contenedores de texto vinculados.

  nota: Una vez creado un vínculo, el segundo contenedor de texto adquiere la dirección del flujo y la configuración regional del primer contenedor. Tras la desvinculación, estos ajustes se conservan en el segundo contenedor, en vez de volver a su configuración previa a la vinculación. En Flash Pro CS5.5, el rendimiento del desplazamiento es más rápido que en CS5, salvo en contenedores de texto vinculado.

Cómo hacer que el texto sea desplazable

Para que un contenedor de texto TLF se puedan desplazar, añada un componente UIScrollBar al contenedor. El contendor de texto debe presentar la siguiente configuración:

- La opción Tipo de texto debe estar ajustada en Editable o Seleccionable.

- El comportamiento del flujo y el contenedor se deben definir como Multilínea o Multilínea sin ajuste.

Para permitir el desplazamiento de un contenedor de texto TLF:

- Arrastre una instancia del componente UIScrollBar desde el panel Componentes al contenedor de texto más próximo al lado del contenedor al que quiera asociarlo.

  El componente UIScrollBar se ajusta al lado del contendor de texto.

Para permitir el desplazamiento horizontal de un contenedor de texto:

1. Seleccione la instancia del componente UIScrollBar en el escenario.
2. Defina la dirección del componente UIScrollBar en Horizontal en la sección Parámetros de componente en el inspector de propiedades.
3. Arrastre la instancia del componente UIScollBar a la parte superior o inferior del contenedor de texto.

   El componente UIScrollBar se ajusta a la parte superior o inferior del contenedor.

Uso de reglas de tabulaciones (sólo CS5.5)

La regla de tabulaciones se utiliza para añadir tabulaciones a los contenedores de texto TLF. La regla de tabulaciones aparece cuando el contenedor de texto TLF está en modo de edición. La regla de tabulaciones muestra tabulaciones definidas para los párrafos seleccionados. También muestra marcadores para márgenes de párrafo y sangría de la primera línea.

Ocultar o mostrar regla de tabulaciones

Elija Texto > Regla de tabulaciones TLF.

Definir el tipo de tabulación

Haga doble clic en un marcador o haga clic on la tecla Mayús. presionada para seleccionar varios marcadores y luego elija un tipo en el menú.

Tabulación inicial, central o final

Alinea el inicio, final o centro del texto con la tabulación.

Tabulación decimal

Alinea un carácter del texto con la tabulación. Este carácter suele ser una coma decimal mostrada de forma predeterminada en el menú. Para alinear un guion u otro carácter, escríbalo en el menú.

Añadir tabulación

Haga clic en la regla de tabulaciones. El marcador de tabulación aparece en su ubicación en la regla de tabulaciones.

Mover tabulación

Arrastre el marcador de tabulación a una nueva posición. (Para moverlo con total precisión, haga doble clic en su marcador de tabulación e introduzca la ubicación del marcador en píxeles.)

Eliminar tabulación

Arrastre el marcador correspondiente hacia abajo en la regla de tabulaciones hasta que desaparezca. (Si el texto

tiene alineación vertical, arrastre el marcador a la izquierda, hacia el texto, hasta que desaparezca.)

Cambio de la unidad de medida

Seleccione Modificar > Documento. Luego seleccione una unidad en el menú Unidades de regla en el cuadro de diálogo.

1.
2.

Texto asiático y de derecha a izquierda

Ir al principio

Creación de texto asiático

Para trabajar con propiedades que se aplican a texto asiático, debe activar las opciones de texto asiático siguiendo uno de estos métodos:

- Elija Mostrar opciones asiáticas en el menú de opciones del panel en el inspector de propiedades mientras el texto TLF está seleccionado en el escenario.
- Selecciona Mostrar opciones asiáticas en la sección Texto de Preferencias (Edición > Preferencias).

Las propiedades de texto asiático incluyen:

- Tate Chu Yoko: se utiliza en combinación con texto asiático cuando se deben girar caracteres Roman a una orientación horizontal para poder verlos adecuadamente en vertical.

Caracteres romanos en texto vertical sin rotación Tate Chu Yoko (izquierda) y con Tate Chu Yoko (derecha)

- Línea de base dominante
- Línea de base de alineación
- Mojikumi

- Tipo Kinsoku Shori
- Modelo de interlineado

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajo con archivos AI de Illustrator en Animate

- Archivos AI de Adobe Illustrator
- Trabajar con Illustrator y Animate
- Importación de archivos AI a la biblioteca de Animate
- Importación de archivos de Adobe Illustrator
- Opciones de importación de objetos de Illustrator
- Cómo copiar y pegar entre Illustrator y Animate

Archivos AI de Adobe Illustrator

Ir al principio

Animate permite importar archivos AI de Adobe® Illustrator® y conserva la mayor parte de la capacidad de edición y fidelidad visual de las ilustraciones. El Importador de archivos AI también proporciona un alto grado de control sobre la forma de importar las ilustraciones de Illustrator en Animate y permite especificar cómo se deben importar los distintos objetos en un archivo AI.

El Importador archivos AI de Animate presenta las siguientes funciones principales:

- Conserva la editabilidad de los efectos de Illustrator más utilizados como filtros de Animate.
- Conserva la editabilidad de los modos de mezcla que Animate e Illustrator tienen en común.
- Conserva la fidelidad y editabilidad de los rellenos con degradado.
- Conserva la apariencia de los colores RVA (rojo, verde, azul).
- Importa los símbolos de Illustrator como símbolos de Animate.
- Conserva el número y la posición de los puntos de control de Bézier.
- Conserva la fidelidad de las máscaras de clip.
- Conserva la fidelidad de los trazos y rellenos del patrón.
- Conserva la transparencia del objeto.
- Convierte las capas del archivo AI en capas o fotogramas clave individuales de Animate, o en una sola capa de Animate. También puede importar el archivo AI como una sola imagen de mapa de bits, en cuyo caso Animate alisa (rasteriza) el archivo.
- Facilita las operaciones de copiar y pegar entre Illustrator y Animate. Un cuadro de diálogo para copiar y pegar proporciona opciones que se pueden aplicar a los archivos AI que se pegan en el escenario de Animate.

Compatibilidad entre Animate e Illustrator

Hay determinados atributos visuales que o bien no se pueden importar con precisión o no pueden modificarse

posteriormente en el entorno de edición de Animate. El Importador de archivos AI ofrece varias opciones para importar y colocar ilustraciones de manera que mantengan en las mejores condiciones posibles su aspecto visual y editabilidad. Sin embargo, hay determinados atributos visuales que no se pueden conservar. Utilice las siguientes instrucciones para mejorar el aspecto de los archivos AI importados a Animate:

- Animate solamente admite el espacio de color RVA, y no el CMAN, habitual en entornos de impresión. Animate puede convertir imágenes CMAN a RVA, sin embargo los colores se conservan mejor si utiliza Illustrator para convertir los colores a RVA.
- Para conservar los efectos sombra, iluminado interior y exterior, y desenfoque gaussiano de los archivos AI como filtros editables de Animate, Animate importa los objetos a los que están asociados como clips de película de Animate. Si se intenta importar un objeto con estos atributos como un elemento que no sea un clip de película, Animate mostrará una alerta de incompatibilidad y recomendará importar el objeto como un clip de película.

Trabajar con Illustrator y Animate

Ir al principio

Puede mover las ilustraciones de Illustrator al entorno de edición de Animate o directamente a Flash Player. Puede copiar y pegar ilustraciones, guardar archivos en formato SWF o exportar ilustraciones directamente en Animate. Además, Illustrator proporciona soporte para texto dinámico de Animate y símbolos de clip de película. Si desea ver un vídeo acerca del uso conjunto de Animate e Illustrator, visite www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_es.

Pegado de ilustraciones de Illustrator

Puede crear ilustraciones ricas gráficamente en Illustrator, y copiarlas y pegarlas en Animate de una manera sencilla, rápida y sin problemas.

Cuando pega las ilustraciones de Illustrator en Animate, se conservan los siguientes atributos:

- Trazados y formas
- Escalabilidad
- Grosores de trazos
- Definiciones de degradado
- Texto (incluyendo fuentes OpenType)
- Imágenes enlazadas
- Símbolos
- Modos de fusión

Además, Illustrator y Animate admiten las ilustraciones pegadas de las siguientes maneras:

- Cuando selecciona capas de nivel superior completas en ilustraciones de Illustrator y las pega en Animate, las capas se conservan junto con sus propiedades (visibilidad y bloqueado).

- Los colores de Illustrator que no son RGB (CMYK, escala de grises y a medida) se convierten a RGB en Animate. Los colores RVA se pegan de la forma esperada.
- Cuando importa o pega ilustraciones de Illustrator, puede utilizar distintas opciones para conservar efectos, como sombras paralelas en texto, como filtros de Animate.
- Animate conserva las máscaras de Illustrator.

Exportación de archivos SWF desde Illustrator

En Illustrator, puede exportar archivos SWF que se correspondan con la calidad y la compresión de los archivos SWF exportados desde Animate.

Al exportar, puede elegir entre diversos ajustes preestablecidos para garantizar una salida óptima, además de especificar cómo tratar las distintas mesas de trabajo, los símbolos, las capas, el texto y las máscaras. Por ejemplo, puede especificar si los símbolos de Illustrator se exportan como clips de película o gráficos, o bien puede elegir crear símbolos SWF desde capas de Illustrator.

Importación de archivos de Illustrator en Animate

Cuando desee crear diseños completos en Illustrator y, a continuación, importarlos en Animate en un paso, puede guardar la ilustración en el formato de Illustrator nativo (AI) e importarlo, con alta fidelidad, en Animate empleando los comandos Archivo > Importar a escenario o Archivo > Importar a biblioteca en Animate.

Si el archivo de Illustrator contiene varias mesas de trabajo, seleccione la que desee importar en el cuadro de diálogo Importar de Animate y especifique la configuración de cada una de sus capas. Todos los objetos de la mesa de trabajo seleccionada se pueden importar como una o varias capas o fotogramas clave de Animate en Animate.

Cuando importa una ilustración de Illustrator como un archivo AI, EPS o PDF, Animate conserva los mismos atributos que para las ilustraciones de Illustrator pegadas. Además, cuando un archivo de Illustrator importado contiene capas, puede importarlas de cualquiera de las siguientes maneras:

- Convertir capas de Illustrator en capas de Animate
- Convertir capas de Illustrator en fotogramas de Animate
- Convertir todas las capas de Illustrator en una capa de Animate única

Flujo de trabajo de símbolo

El flujo de trabajo de símbolo en Illustrator es similar al de Animate.

Conversión de texto

Si el archivo de AI contiene texto, puede convertir el texto en:

- Texto editable
- Contorno de vector

Imagen de mapa de bits alisada

Conversión de capas

Animate CC permite convertir capas del archivo de AI importado en:

- Archivos de mapa de bits alisado único
- Efectos y trazados editables

(Sólo Flash Professional CS6 y versiones anteriores) Propiedades de símbolo y vínculos

Empleando el panel Símbolos o el panel de control, puede asignar nombres con facilidad a instancias de símbolo, dividir Enlaces entre instancias y símbolos, intercambiar una instancia de símbolo con otro símbolo o crear una copia del símbolo. En Animate, las funciones de edición en el panel Biblioteca funcionan de una manera similar.

(Sólo Flash Professional CS6 y versiones anteriores) **Objetos estáticos, dinámicos y de texto de entrada**

Cuando trae texto estático desde Illustrator a Animate, Animate convierte el texto en contornos. Además, puede configurar el texto en Illustrator como texto dinámico. El texto dinámico le permite editar el contenido de texto mediante programación en Animate y gestionar proyectos con facilidad que requieren la localización en varios idiomas.

En Illustrator, puede especificar objetos de texto individuales como texto estático, dinámico o de entrada. Los objetos de texto dinámicos en Illustrator y Animate tienen propiedades similares. Por ejemplo, ambos utilizan tanto el espaciado manual que afecta a todos los caracteres de un bloque de texto en lugar de a caracteres individuales como el texto suavizado de la misma manera y ambos se pueden vincular a un archivo XML externo que contenga texto.

Importación de archivos AI a la biblioteca de Animate

Ir al principio

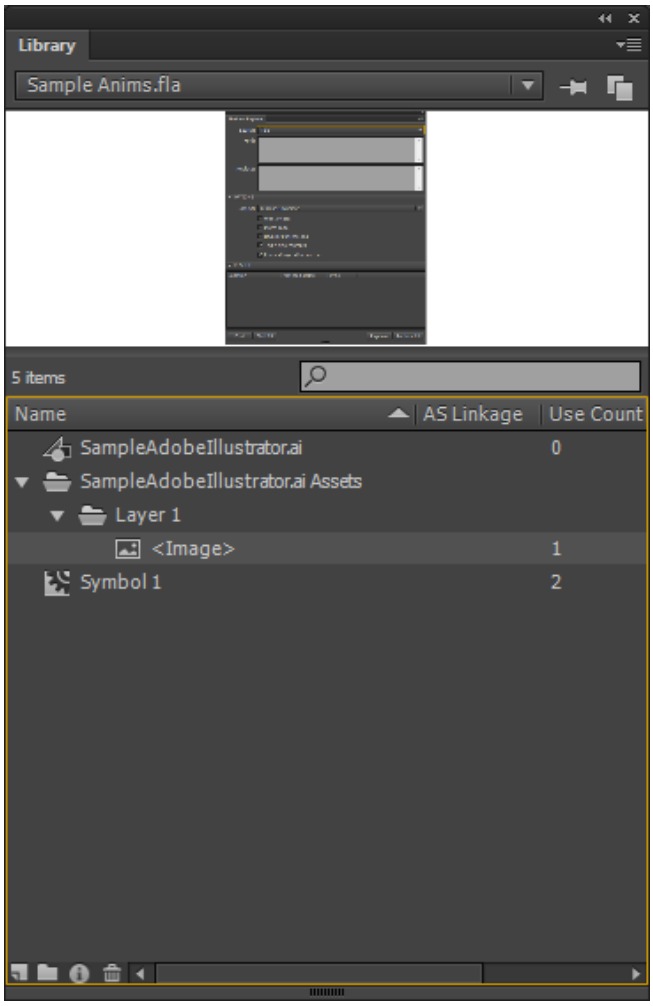
Importar un archivo AI en la biblioteca es similar a importar en el escenario. La diferencia es que el archivo AI completo se encapsula como símbolo de Animate. El contenido se importa en la biblioteca y se organiza mediante la estructura de capas y grupos del archivo AI.

Al importar un archivo AI a la biblioteca, la carpeta raíz utiliza el nombre del archivo. Una vez importado el archivo AI en la biblioteca, puede cambiar el nombre de la carpeta raíz o sacar las capas de la carpeta.

Nota: el panel Biblioteca ordena alfabéticamente el contenido del archivo AI importado. La estructura jerárquica de grupos y carpetas permanece invariable, pero la biblioteca la ordena alfabéticamente.

Cuando se convierten las capas del archivo AI en fotogramas clave, el archivo AI se importa como clip de película; al convertir las capas de AI en una o varias capas de Flash, se importa el archivo AI como un símbolo gráfico. El clip de película o símbolo gráfico resultante incluye todo el contenido del archivo AI importado a su línea de tiempo, como si el contenido se importara al escenario. Casi todos los clips de película tienen un mapa de bits u otro activo asociado. Para minimizar la confusión y los conflictos de asignación de nombres, estos activos se almacenan en una carpeta Assets en la misma carpeta que el clip de película.

Nota: Cuando se importa a la biblioteca, el contenido del archivo AI se importa a la línea de tiempo del clip de película, no a la línea de tiempo principal de Animate.



El panel Biblioteca después de importar un archivo AI

(Sólo Flash Professional CS6 y versiones anteriores) **Preferencias de importación de archivos de AI**

El cuadro de diálogo Preferencias de Animate permite definir las preferencias de importación de los archivos AI y del cuadro de diálogo Importador de archivos AI. Las preferencias que se especifican para importar archivos AI afectan a las opciones que aparecen inicialmente en el cuadro de diálogo de Importador de archivos AI para tipos de objetos de Illustrator.

Nota:

para sobrescribir objeto por objeto las preferencias especificadas para tipos distintos de capas, utilice el cuadro de diálogo Importador de archivos AI. Seleccione la capa, el objeto o el grupo cuyas opciones de importación desea cambiar y especifique las opciones según sus necesidades.

Aspectos generales

Preferencias que afectan al comportamiento del Importador de archivos AI cuando se importan archivos AI:

Mostrar cuadro de diálogo de importación

Especifica que el cuadro de diálogo Importador de archivos AI debe estar visible.

Excluir objetos fuera del área de recorte

Excluye los objetos del lienzo de Illustrator que quedan fuera del área de la mesa de trabajo o de recorte.

Importar capas ocultas

Especifica que las capas ocultas se deben importar de manera predeterminada.

Importar texto como

Permite especificar las siguientes preferencias de importación para los objetos de texto:

Texto editable

Especifica que el texto importado de Illustrator es texto de Animate Pro editable. Es posible que el aspecto del texto se sacrifique en cierta medida para conservar su editabilidad.

Contornos vectoriales

Convierte el texto en trazados vectoriales. Utilice esta opción para conservar el aspecto visual del texto. Algunos efectos visuales podrían sacrificarse (por ejemplo, modos de mezcla y filtros no admitidos), pero los atributos visuales, como el texto de un trazado, se mantienen si el texto se importa como clip de película. El texto en sí deja de ser editable, pero la opacidad y los modos de mezcla compatibles mantienen su editabilidad.

Nota: Para conservar la sombra, iluminado interior y exterior y desenfoque gaussiano que los efectos de archivos AI aplican al texto como filtros de Animate editables, seleccione Crear importación de clip de película para importar texto como clip de película.

Mapas de bits

Rasteriza el texto en un mapa de bits para conservar el aspecto exacto del texto tal y como era en Illustrator. Si se aplican filtros u otros efectos que no son compatibles con Animate, la importación de texto como mapa de bits conserva el aspecto visual. El texto rasterizado deja de ser editable.

Crear clip de película

Especifica que los objetos de texto se deben importar dentro de un clip de película. Para mantener los modos de mezcla admitidos, los efectos de los archivos AI y la transparencia de menos del 100% entre Illustrator y Animate, especifique que el objeto de texto se importe como un clip de película.

Importar trazados como

Permite especificar las siguientes preferencias de importación de trazados:

Trazados editables

Crea un trazado vectorial editable. Se conservan los modos de mezcla y efectos admitidos, así como la

transparencia del objeto, pero se descartan los atributos no admitidos en Animate.

Mapas de bits

Rasteriza el texto en un mapa de bits para conservar el aspecto exacto del trazado en Illustrator. Una imagen rasterizada deja de ser editable.

Crear clip de película

Especifica que los objetos de trazado se deben importar dentro de un clip de película.

Imágenes

Permite especificar las preferencias de importación de las imágenes:

Alisar mapas de bits para mantener el aspecto

Rasteriza la imagen en un mapa de bits para conservar el aspecto visual de los modos de mezcla y los efectos que no se admiten en Animate. Una imagen rasterizada deja de ser editable.

Crear clip de película

Especifica que las imágenes se deben importar dentro de un clip de película.

Grupos

Permite especificar las preferencias de importación de los grupos:

Importar como mapas de bits

Rasteriza el grupo en un mapa de bits para conservar el aspecto de los objetos tal y como era en Illustrator. Tras la conversión de un grupo en un mapa de bits, los objetos no se pueden seleccionar ni se puede cambiar su nombre.

Crear clip de película

Especifica que todos los objetos del grupo se deben encapsular en un único clip de película.

Capas

Permite especificar las preferencias de importación de las capas:

Importar como mapas de bits

Rasteriza la capa en un mapa de bits para conservar el aspecto que los objetos tenían en Illustrator.

Crear clip de película

Especifica que la capa se debe encapsular en un único clip de película.

Registro de clip de película

Especifica un punto de registro global para las películas que se crean. Este ajuste se aplica al punto de registro para todos los tipos de objetos. Esta opción se puede modificar para cada objeto en el cuadro de diálogo Importador de archivos AI; este ajuste representa la configuración inicial aplicada a todos los tipos de objetos. Para obtener más información sobre el registro de clips de película, consulte Editar símbolos.

Importación de archivos de Adobe Illustrator

Ir al principio

Cuando desee crear diseños completos en Illustrator y, a continuación, importarlos en Animate en un paso, puede guardar la ilustración en el formato de Illustrator nativo (AI) e importarlo, con alta fidelidad, en Animate empleando los comandos Archivo > Importar a escenario o Archivo > Importar a biblioteca en Animate.

Si el archivo de Illustrator contiene varias mesas de trabajo, seleccione la que desee importar en el cuadro de diálogo Importar de Animate y especifique la configuración de cada una de sus capas. Todos los objetos de la mesa de trabajo seleccionada se pueden importar como una o varias capas o fotogramas clave de flash en Animate.

Cuando importa una ilustración de Illustrator como un archivo AI, EPS o PDF, Animate conserva los mismos atributos que para las ilustraciones de Illustrator pegadas. Además, cuando un archivo de Illustrator importado contiene capas, puede importarlas de cualquiera de las siguientes maneras:

- Convertir capas de Illustrator en capas de Flash
- Convertir capas de Illustrator en fotogramas de Flash
- Convertir todas las capas de Illustrator en una capa de Flash única

Flujo de trabajo de símbolo

El flujo de trabajo de símbolo en Illustrator es similar al de Animate.

Conversión de texto

Si el archivo de AI contiene texto, puede convertir el texto en:

- Texto editable
- Contorno de vector
- Imagen de mapa de bits alisada

Conversión de capas

Animate CC permite convertir capas del archivo de AI importado en:

- Archivos de mapa de bits alisado único
- Efectos y trazados editables

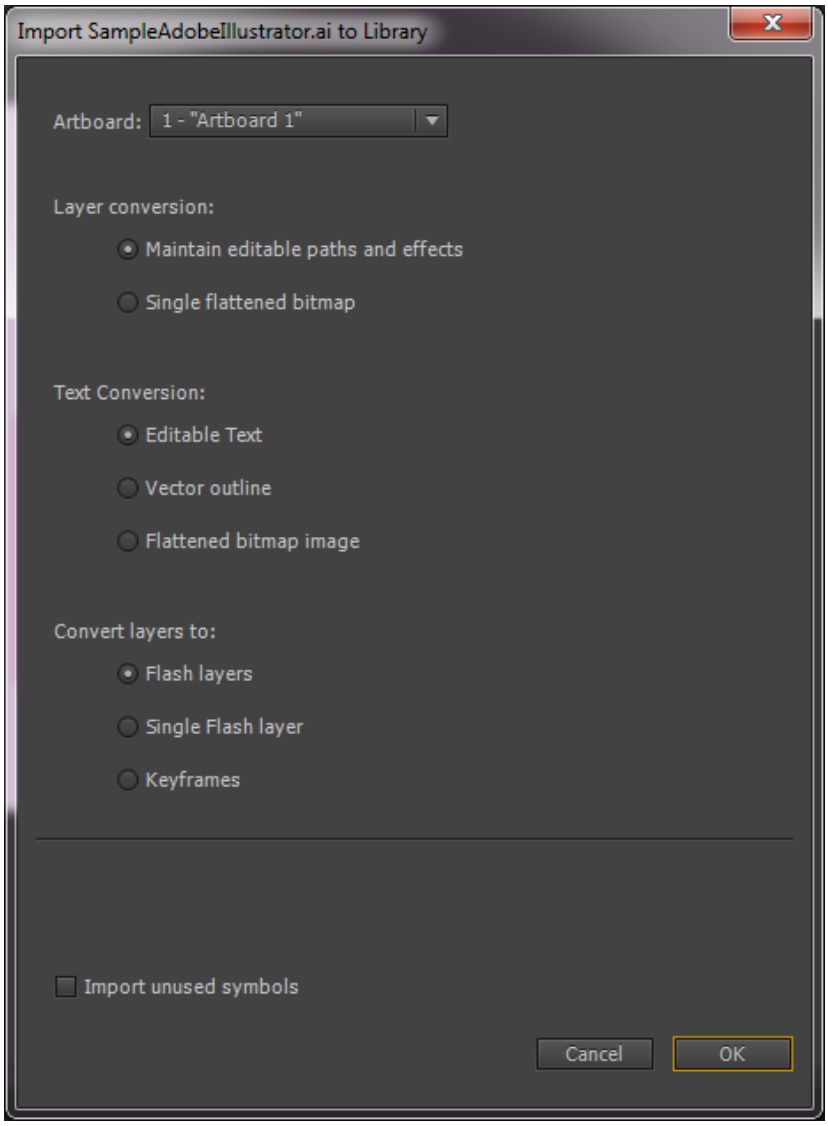
(Sólo Flash Professional CS6 y versiones anteriores) **Propiedades de símbolo y vínculos**

Empleando el panel Símbolos o el panel de control, puede asignar nombres con facilidad a instancias de símbolo, dividir Enlaces entre instancias y símbolos, intercambiar una instancia de símbolo con otro símbolo o crear una copia del símbolo. En Animate, las funciones de edición en el panel Biblioteca funcionan de una manera similar.

(Sólo Flash Professional CS6 y versiones anteriores) **Objetos estáticos, dinámicos y de texto de entrada**

Cuando trae texto estático desde Illustrator a Animate, Animate convierte el texto en contornos. Además, puede configurar el texto en Illustrator como texto dinámico. El texto dinámico le permite editar el contenido de texto mediante programación en Animate y gestionar proyectos con facilidad que requieren la localización en varios idiomas.

En Illustrator, puede especificar objetos de texto individuales como texto estático, dinámico o de entrada. Los objetos de texto dinámicos en Illustrator y Animate tienen propiedades similares. Por ejemplo, ambos utilizan tanto el espaciado manual que afecta a todos los caracteres de un bloque de texto en lugar de a caracteres individuales como el texto suavizado de la misma manera y ambos se pueden vincular a un archivo XML externo que contenga texto.



Cuadro de diálogo del Importador de archivos AI de Illustrator

1. Seleccione Archivo > Importar a escenario o Importar a biblioteca.
2. Vaya al archivo AI que desee importar, selecciónelo y haga clic en Aceptar. Aparece el cuadro de diálogo para importar documentos de Illustrator al escenario o el correspondiente para importarlos a la biblioteca.

   Este cuadro de diálogo incluye opciones para importar el archivo de Illustrator. Las opciones disponibles varían en función de los tipos de objetos existentes en el archivo de Illustrator importado.
3. (Opcional) Para generar una lista con los elementos del archivo AI que son incompatibles con Animate, haga clic en Informe de incompatibilidad. El botón Informe de incompatibilidad aparece únicamente si hay incompatibilidades con Animate en el archivo AI.

El Informe de incompatibilidad analiza posibles incompatibilidades entre Illustrator y Animate. El área Opciones de importación (situada junto al botón Alerta) del cuadro de diálogo Importador de archivos AI muestra algunas recomendaciones destinadas a obtener la máxima compatibilidad para cualquier elemento incompatible.

El informe de incompatibilidad incluye la casilla de verificación Aplicar configuración de importación recomendada. Si se activa, Animate aplica automáticamente las opciones de importación recomendadas a todos los objetos incompatibles del archivo AI. Solo se exceptúan los casos en los que el tamaño del documento AI es mayor que el admitido por Animate y aquellos en los que los documentos AI utilizan el modo de color CMYK. Para corregir estas incompatibilidades, vuelva a abrir el documento en Illustrator CS3 y ajuste su tamaño o cambie el modo de color a RGB.

4. En Convertir capas a, seleccione una de las opciones siguientes:

   Capas de Flash

   Convierte cada capa del documento importado en una capa del documento de Animate.

   Fotogramas clave

   Convierte cada capa del documento importado en fotograma clave del documento de Animate.

   Capa única de Flash

   Convierte todas las capas del documento importado en una única capa alisada del documento de Animate.

5. Seleccione las opciones correspondientes de conversión de texto y de capas.

6. Haga clic en Aceptar.

Opciones de importación de objetos de Illustrator

Ir al principio

Las capas gestionan todos los elementos que conforman el área de trabajo de Illustrator. De forma predeterminada, todos los elementos se organizan en una misma capa principal. Puede importar todos los elementos de una capa principal como un único mapa de bits alisado, o bien, seleccionar de forma individual cada objeto y establecer las opciones de importación específicas para el tipo de objeto de que se trate (texto, trazado, grupo, etc.). El Importador de archivos AI incluye opciones para seleccionar capas de la ilustración que se va a importar, así como para especificar opciones de importación individuales con objeto de conservar el aspecto visual de un objeto o su editabilidad en Animate.

Corrección de efectos gráficos incompatibles

1. Para generar un informe de incompatibilidad, haga clic en Informe de incompatibilidad. El Informe de incompatibilidad muestra los elementos del archivo AI que son incompatibles con Animate.

2. Seleccione Cambiar la configuración de importación para resolver incompatibilidades de objetos. Muchas incompatibilidades entre Illustrator y Animate se pueden corregir automáticamente utilizando el informe de incompatibilidad y las recomendaciones que se sugieren en el área de opciones de importación del cuadro de diálogo Importador de archivos AI.

Selección de objetos individuales

1. Seleccione el objeto para el que desea especificar opciones de importación. Los objetos de Illustrator que se pueden seleccionar incluyen capas, grupos, trazados individuales, texto e imágenes.
2. Revise las opciones de importación disponibles para el tipo de objeto que ha seleccionado en la sección de opciones de objetos del cuadro de diálogo. Observe si aparece alguna incompatibilidad y cuál es la corrección recomendada para importar el objeto.
3. Seleccione las opciones de importación adecuadas y elija otro objeto para el que especificar opciones de importación o haga clic en Aceptar.

(Sólo Flash Professional CS6 y versiones anteriores) **Selección de capas**

El panel Capas muestra los objetos de un documento. De forma predeterminada, cada documento de Illustrator contiene al menos una capa, y debajo de ella se muestra cada uno de los objetos que hay en un archivo determinado.

Cuando un elemento del panel Capas contiene otros elementos, aparece un triángulo a la izquierda del nombre correspondiente. Para mostrar u ocultar el contenido, haga clic en el triángulo. Si no aparece ningún triángulo, significa que la capa no contiene otros elementos.

Nota: los grupos y las capas se pueden expandir o contraer utilizando el menú contextual del Importador de archivos AI. Haga clic con el botón derecho para abrir el menú contextual y seleccione Expandir todo o Contraer todo.

Columna de selección

Controla si el elemento se selecciona o no para importación. Si hay un elemento activado, significa que es posible seleccionar esa capa y especificar opciones de importación; si la opción Editar no está activada, la capa estará atenuada y no se podrán especificar opciones de importación para el elemento en esa capa.

Columna Tipo de objeto

Un icono indica el tipo de objeto de Animate situado en esa capa que se importará y, si está visible, indica que el elemento está seleccionado. Los tipos de objetos son:

- Texto
- Trazado
- Grupo
- Clip de película
- Símbolo gráfico
- Imagen

Opciones de importación de texto

Animate permite importar texto como texto editable, contornos vectoriales o mapa de bits alisado. Para mantener los modos de mezcla admitidos, los efectos de AI y la transparencia de menos del 100% entre Illustrator y Animate, importe el texto como clip de película. Importar texto como clip de película permite conservar la editabilidad de los efectos visuales compatibles.

Texto editable

De forma predeterminada, el texto de Illustrator se importa como texto de Animate editable. El aspecto del texto puede modificarse para mantener su editabilidad.

Contornos vectoriales

Convierte el texto en trazados vectoriales. Utilice esta opción para conservar el aspecto visual del texto. Algunos efectos visuales podrían sacrificarse (por ejemplo, modos de mezcla y filtros no admitidos), pero los atributos visuales, como el texto de un trazado, se mantienen si el texto se importa como clip de película. El texto en sí deja de ser editable, pero la opacidad y los modos de mezcla compatibles mantienen su editabilidad.

Nota: Para conservar la sombra, iluminado interior y exterior y desenfoque gaussiano que los efectos de archivos AI aplican al texto como filtros de Animate editables, seleccione Crear importación de clip de película para importar texto como clip de película.

Mapa de bits

Rasteriza el texto en un mapa de bits para conservar el aspecto exacto del texto tal y como era en Illustrator. Si se aplican filtros u otros efectos que no son compatibles con Animate, la importación de texto como mapa de bits conserva el aspecto visual. El texto rasterizado deja de ser editable.

Opciones de importación de trazados

Un trazado es la línea que resulta de dibujar en Illustrator. Puede ser abierto, como un arco, o cerrado, como un círculo. En un trazado abierto, los puntos de ancla del principio y final se llaman puntos finales. Los trazados editables se pueden importar a Animate, sin embargo, si se aplican determinados modos de mezcla, filtros u otros efectos al trazado, estos efectos podrían no ser compatibles con Animate.

Mapa de bits

Rasteriza el texto en un mapa de bits para conservar el aspecto exacto del trazado en Illustrator. Una imagen rasterizada deja de ser editable.

Trazado editable

Crea un trazado vectorial editable. Se conservan los modos de mezcla y efectos admitidos, así como la transparencia del objeto, pero se descartan los atributos no admitidos en Animate.

Opciones de importación de imágenes

Las imágenes de mapa de bits son el medio electrónico más común para imágenes de tono continuo, como fotografías o dibujos digitales. Illustrator crea efectos de mapa de bits por medio de filtros, efectos y estilos gráficos. Aunque muchos de estos efectos son compatibles con Animate, algunos podrían necesitar alisado (o

rasterizado) con objeto de conservar su aspecto visual.

Nota: si el archivo rasterizado de Illustrator está vinculado, sólo los formatos JPEG, GIF o PNG mantendrán el formato nativo durante la importación. Todos los demás tipos de archivos se convierten al formato PNG en Animate. Además, la conversión (a PNG) depende de la versión de QuickTime® que haya instalada en el sistema.

Alisar mapas de bits para mantener el aspecto

Rasteriza la imagen en un mapa de bits para conservar el aspecto visual de los modos de mezcla y los efectos que no se admiten en Animate. Una imagen rasterizada deja de ser editable.

Crear clip de película

Importa las imágenes de Illustrator como clips de película.

(Sólo Flash Professional CS6 y versiones anteriores) Opciones de importación de grupos

Los grupos son conjuntos de objetos gráficos que se tratan como una sola unidad. El uso de grupos permite mover o transformar una serie de objetos sin alterar sus atributos o posiciones relativas. Por ejemplo, puede agrupar los objetos de un logotipo para poder moverlo y cambiar su escala como una unidad. Además, los grupos se pueden anidar. Es decir, se pueden agrupar en otros objetos o grupos para formar grupos de mayor tamaño.

Los grupos aparecen como elementos <Group> en el panel Importar. Cuando un grupo contiene otros elementos, aparece un triángulo a la izquierda del nombre correspondiente. Haga clic en el triángulo para mostrar u ocultar el contenido del grupo. Si no aparece ningún triángulo, significa que el elemento no contiene otros elementos.

Importar como mapa de bits

Rasteriza el grupo en un mapa de bits para conservar el aspecto de los objetos tal y como era en Illustrator. Tras la conversión de un grupo en un mapa de bits, los objetos no se pueden seleccionar ni se puede cambiar su nombre.

Crear clip de película

Encapsula todos los objetos del grupo en un único clip de película.

Cómo copiar y pegar entre Illustrator y Animate

Ir al principio

Si copia y pega (o arrastra y coloca) ilustraciones entre Illustrator y Animate, aparece el cuadro de diálogo Pegar, que proporciona la configuración de importación para el archivo AI copiado (o pegado).

Pegar como mapa de bits

Alisa el archivo que se copia en un solo objeto de mapa de bits.

Pegar utilizando preferencias de importación de archivos AI

Importa el archivo utilizando la configuración de importación de archivos AI especificada en Preferencias (Edición > Preferencias) de Animate.

Aplicar configuración de importación recomendada para resolver incompatibilidades

Activada de forma predeterminada cuando está seleccionada la opción Pegar utilizando preferencias de importación de archivos de AI. Resuelve automáticamente las incompatibilidades detectadas en el archivo AI.

Mantener capas

Activada de forma predeterminada cuando está seleccionada la opción Pegar utilizando preferencias de importación de archivos de AI. Especifica que las capas del archivo AI se conviertan en capas de Animate (exactamente igual que si se ha seleccionado Convertir a capas de Flash en el cuadro de diálogo Importador de archivos AI). Si se anula su selección, todas las capas se alisan en una sola capa.

- Exportación de imágenes y gráficos

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajar con archivos de InDesign en Animate

Puede importar las ilustraciones de InDesign utilizando el formato de archivo XFL exportado desde InDesign CS4, o bien, el formato de archivo FLA exportado desde InDesign CS5. Para obtener más información sobre el formato de archivo XFL, consulte Apertura de archivos XFL.

Los siguientes tutoriales de vídeo muestran cómo se usan los formatos XFL y FLA para mover contenido desde InDesign a Animate:

- How to import content from Adobe InDesign CS5 into Adobe Flash Professional CS5 (Cómo importar contenido de Adobe InDesign CS5 a Adobe Flash Professional CS5; en inglés; duración: 4:49, WonderHowTo.com, exportar formato FLA desde InDesign para importar en Flash Professional.)
- Understanding Flash Integration (Entender la integración Flash, en inglés; duración: 5:10, Adobe TV, importar InDesign.)
- Using InDesign Export to Flash (Utilización de InDesign para exportar a Flash, en inglés; duración: 6:22, Adobe TV, uso de XFL.)
- Design and develop workflows (en inglés; duración: 4:49, Adobe TV, de InDesign a Flash mediante XFL.)
- Flash Downunder - InDesign to Flash (Flash Downunder - De InDesign a Flash, en inglés; duración: 28:38, Adobe TV, descripción completa en CS4.)
- Design workflows with Creative Suite 4 (Diseño de flujos de trabajo con Creative Suite 4, en inglés; duración: 3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajo con símbolos

- Información sobre los símbolos
- Creación de símbolos
- Conversión de una animación del escenario en símbolo de clip de película
- Duplicación de símbolos
- Edición de símbolos

Información sobre los símbolos

Ir al principio

Un *símbolo* es un gráfico, botón o clip de película que se crea una vez en el entorno de edición de Animate CC (anteriormente Flash Professional CC) o mediante las clases SimpleButton (AS 3.0) y MovieClip. Estos símbolos pueden volver a utilizarse en el mismo o en otros documentos.

Los símbolos pueden incluir ilustraciones importadas de otras aplicaciones. Los símbolos creados forman parte automáticamente de la biblioteca del documento activo.

Una *instancia* es una copia de un símbolo ubicada en el escenario o anidada en otro símbolo. Una instancia puede presentar un color, tamaño o función diferente de los de su símbolo principal. Al editar el símbolo, se actualizan todas sus instancias, pero al aplicar efectos a una instancia de un símbolo, sólo se aplica a la instancia en cuestión.

La utilización de símbolos en los documentos reduce el tamaño del archivo de forma considerable; el almacenamiento de varias instancias de un símbolo requiere menos espacio que el almacenamiento de varias copias del contenido del símbolo. Por ejemplo, el tamaño de archivo de los documentos se reduce convirtiendo gráficos estáticos, como imágenes de fondo, en símbolos y volviéndolos a utilizar. La utilización de símbolos acelera la reproducción de archivos SWF, ya que estos tan sólo deben descargarse sólo una vez en Flash® Player.

Los símbolos pueden compartirse entre varios documentos como elementos de bibliotecas compartidas durante la edición o en tiempo de ejecución. En el caso de elementos compartidos en tiempo de ejecución, puede vincular elementos de un documento de origen a cuantos documentos de destino desee, sin tener que importar los elementos a los documentos de destino. En el caso de elementos compartidos durante la edición, puede actualizar o sustituir un símbolo por otro que esté disponible en su red local.

Si importa elementos de bibliotecas con el mismo nombre que otros elementos de la biblioteca, puede solucionar los conflictos de nombres sin sobrescribir accidentalmente los elementos ya existentes.

Para obtener instrucciones de introducción adicionales sobre los símbolos, consulte los siguientes recursos:

- Adobe TV: Understanding symbols (2:28) (Aspectos básicos de los símbolos, en inglés)
- Taller de vídeos de Adobe: Creating and using symbols and instances (CS3) (7:12) (Cómo crear y usar símbolos e instancias (CS3), en inglés. Este vídeo se centra en Animate CS3, pero la información es importante.)
- Artículo del Centro de diseño de Animate: Using Animate for the first time – Part 1: Building a banner (Utilizar Animate por primera vez - Parte 1: crear un anuncio, en inglés)

Tipos de símbolos

Cada símbolo posee una línea de tiempo y un escenario exclusivos que incluyen capas. Así como puede añadir fotogramas, fotogramas clave y capas a la línea de tiempo principal, también puede efectuar la misma operación en la línea de tiempo de un símbolo. Cuando se crea un símbolo, se elige el tipo de símbolo.

- Utilice símbolos gráficos para las imágenes estáticas y para crear animaciones reutilizables asociadas a la línea de tiempo principal. Los símbolos gráficos funcionan de manera sincronizada con la línea de tiempo principal. Los controles y sonidos interactivos no funcionan en la secuencia de animación de un símbolo gráfico. Los símbolos gráficos añaden menos tamaño al archivo FLA que los botones o clips de película, ya que no tienen línea de tiempo.

- Utilice símbolos de botón para crear botones interactivos que respondan a las pulsaciones y desplazamientos del ratón, o a otras acciones. Defina los gráficos asociados con varios estados del botón y, a continuación, asigne acciones a una instancia del botón. Para obtener más información, consulte Gestión de eventos Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Animate o Gestión de eventos en la *Guía del desarrollador de ActionScript 3.0*.

- Utilice símbolos de clip de película para crear piezas de animación reutilizables. Los clips de película tienen sus propias líneas de tiempo de varios fotogramas, independientes de la línea de tiempo principal. Se encuentran dentro de una línea de tiempo principal que contiene elementos interactivos como controles, sonidos e incluso otras instancias de clip de película. También pueden colocarse instancias de clip de película dentro de la línea de tiempo de un símbolo de botón para crear botones animados. Además, se pueden ejecutar scripts para los clips de película en ActionScript®.

- Utilice símbolos de fuentes para exportar una fuente y utilizarla en otros documentos de Animate.

  Animate proporciona *componentes* incorporados, clips de película con parámetros definidos, que se pueden utilizar para añadir elementos de la interfaz de usuario, como botones, casillas de verificación o barras de desplazamiento, a los documentos. Para obtener más información, consulte la sección sobre componentes en Uso de componentes de ActionScript 2.0, o bien, Componentes de ActionScript 3.0 en *Uso de componentes de ActionScript 3.0*.

  nota: Para previsualizar la animación en instancias de componentes y la escala de clips de película de 9 divisiones en el entorno de edición de Animate, seleccione Control > Activar vista previa dinámica.

Creación de símbolos

Ir al principio

Puede crear un símbolo a partir de los objetos seleccionados en el escenario, crear un símbolo vacío y elaborar o importar el contenido en modo de edición de símbolos, y crear símbolos de fuentes en Animate. Los símbolos pueden tener todas las funcionalidades que Animate puede crear, incluidas animaciones.

Mediante los símbolos con animación pueden crearse aplicaciones Animate con mucho movimiento, al mismo tiempo que se reduce al mínimo el tamaño de archivo. Considere la posibilidad de crear una animación en un símbolo que incluya una acción repetitiva o cíclica, como por ejemplo el movimiento hacia arriba y hacia abajo de las alas de un pájaro.

Para añadir símbolos a su documento utilizando elementos de bibliotecas compartidas durante la edición o en tiempo de ejecución.

Conversión de elementos seleccionados en un símbolo

1. Seleccione uno o varios elementos en el escenario. Realice uno de los siguientes pasos:
   - Seleccione Modificar > Convertir en símbolo.

- Arrastre la selección al panel Biblioteca.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) y seleccione Convertir en símbolo en el menú contextual.

2. En el cuadro de diálogo Convertir en símbolo, escriba el nombre del símbolo y seleccione el comportamiento.
3. Haga clic en la cuadrícula de registro para colocar el punto de registro del símbolo.
4. Haga clic en Aceptar.

   Animate añade el símbolo a la biblioteca. La selección en el escenario es ahora una instancia del símbolo. Una vez que haya creado un símbolo, puede editarlo en modo de edición de símbolos; para ello, debe elegir Edición > Editar símbolos, o en el contexto del escenario, mediante las opciones Edición > Editar en contexto. También puede cambiar el punto de registro de un símbolo.

Creación de un símbolo vacío

1. Realice uno de los siguientes pasos:
   - Seleccione Insertar > Nuevo símbolo.
   - Haga clic en el botón Nuevo símbolo situado en la parte inferior izquierda del panel Biblioteca.
   - Seleccione Nuevo símbolo en el menú Panel de la biblioteca en la esquina superior derecha del panel Biblioteca.
2. En el cuadro de diálogo Crear nuevo símbolo, escriba el nombre del símbolo y seleccione el comportamiento.
3. Haga clic en Aceptar.

   Animate añade los símbolos a la biblioteca y cambia al modo de edición de símbolos. En el modo de edición de símbolos, el nombre del símbolo aparece sobre la esquina superior izquierda del escenario y una cruz indica el punto de registro del símbolo.

4. Para crear el contenido del símbolo, utilice la línea de tiempo, dibuje con las herramientas de dibujo, importe medios o cree instancias de otros símbolos.
5. Para volver al modo de edición de documentos, realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en el botón Atrás.
   - Seleccione Edición > Editar documento.
   - Haga clic en al nombre de la escena en la barra de edición.

     Al crear un símbolo, el punto de registro se sitúa en el centro de la ventana en modo de edición de símbolos. Puede poner el contenido del símbolo de la ventana con relación al punto de registro. Para cambiar el punto de registro, cuando se edita un símbolo, mueva el contenido del símbolo en relación al punto de registro.

6. En la sección Vinculación de ActionScript, puede elegir exportar para ActionScript si marca la casilla Exportar para ActionScript. La clase y la clase base se visualizan automáticamente (si lo desea, puede cambiarles el nombre). Animate busca definiciones de clases en un archivo AS externo o en un archivo SWC vinculado. Si no encuentra las definiciones de clases en estas ubicaciones, Animate genera automáticamente los archivos de clase. Para obtener más información, consulte este artículo.

(Solo Animate CC) Intercambio de varios símbolos

La opción Intercambiar símbolo permite intercambiar símbolos por un símbolo o mapa de bits seleccionado.

1. En su documento de Animate, seleccione varios símbolos en el escenario.

2. En el panel Propiedades, haga clic en Intercambiar.
3. En el diálogo Intercambiar símbolo, seleccione el símbolo por el que quiera reemplazar todos los símbolos/mapas de bits seleccionados.
4. Haga clic en Aceptar.

Conversión de una animación del escenario en símbolo de clip de película

Ir al principio

Para volver a utilizar una secuencia animada en el escenario, o para manipularla como una instancia, selecciónela y guárdela como un símbolo de clip de película.

1. En la línea de tiempo principal, seleccione cada fotograma de cada capa de la animación del escenario que desee utilizar. Para obtener más información sobre la selección de fotogramas, consulte Inserción de fotogramas en la línea de tiempo.
2. Siga uno de estos procedimientos para copiar los fotogramas:
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en todos los fotogramas seleccionados y seleccione Copiar fotogramas en el menú contextual. Para eliminar la secuencia tras convertirla en un clip de película, seleccione Cortar.
   - Seleccione Edición > Línea de tiempo > Copiar fotogramas. Para eliminar la secuencia tras convertirla en un clip de película, seleccione Cortar fotogramas.
3. Anule la selección y asegúrese de que no haya nada seleccionado en la escena. Seleccione Insertar > Nuevo símbolo.
4. Asígnele un nombre al símbolo. Para Tipo, seleccione Clip de película y, a continuación, haga clic en Aceptar.
5. En la línea de tiempo, haga clic en el Fotograma 1 de la Capa 1 y seleccione Edición > Línea de tiempo > Pegar fotogramas.

   Esta acción pega los fotogramas (junto con las capas y los nombres de capas) copiados de la línea de tiempo principal en la línea de tiempo de este símbolo de clip de película. Todas las animaciones, botones o interacciones de los fotogramas copiados se transforman en una animación independiente (un símbolo de clip de película) que se puede volver a utilizar.
6. Para volver al modo de edición de documentos, realice una de las siguientes operaciones:
   - Haga clic en el botón Atrás.
   - Seleccione Edición > Editar documento.
   - Haga clic en el nombre de escena, en la barra de edición, encima del escenario.

Duplicación de símbolos

Ir al principio

La duplicación de un símbolo permite utilizar un símbolo existente como punto de partida para la creación de otro.

También puede utilizar instancias para crear versiones del símbolo con distintos aspectos.

Duplicación de un símbolo utilizando el panel Biblioteca

- Seleccione un símbolo en el panel Biblioteca y realice una de las siguientes acciones:
  - Haga clic en el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) y

seleccione Duplicar en el menú contextual.

- Elija Duplicar en el menú de panel de la biblioteca.

Duplicación de un símbolo seleccionando una instancia

1. Seleccione una instancia del símbolo en el escenario.
2. Seleccione Modificar > Símbolo > Duplicar símbolo.

   El símbolo se duplica y la instancia se sustituye por una instancia del símbolo duplicado.

Edición de símbolos

Ir al principio

Al editar un símbolo, Animate actualiza todas las instancias de éste en el documento. Los símbolos se editan de las siguientes formas:

- En contexto con los demás objetos del escenario, mediante el comando Editar en contexto. Otros objetos aparecen atenuados para distinguirlos del símbolo que se está editando. El nombre del símbolo que se está editando aparece en una barra de edición situada en la parte superior del escenario, a la derecha del nombre de la escena.

- En una ventana aparte, mediante el comando Editar en nueva ventana. La edición de un símbolo en una ventana independiente le permite ver a la vez el símbolo y la línea de tiempo principal. El nombre del símbolo que se está editando aparece en la barra de edición situada en la parte superior del escenario.

  El símbolo se edita cambiando la ventana de la vista del escenario a una vista de sólo el símbolo, con el modo de edición de símbolos. El nombre del símbolo que se está editando aparece en la barra de edición situada en la parte superior del escenario, a la derecha del nombre de la escena actual.

  Cuando se edita un símbolo, Animate actualiza todas sus instancias que aparecen en el documento para reflejar los cambios. Durante la edición de un símbolo, puede utilizar las herramientas de dibujo, importar medios o crear instancias de otros símbolos.

- El punto de registro de un símbolo (el punto que se identifica mediante las coordenadas 0, 0) se cambia con cualquiera de los métodos de edición de símbolos.

Edición de un símbolo en contexto

1. Realice uno de los siguientes pasos:

   - Haga doble clic en una instancia del símbolo en el escenario.

   - Seleccione una instancia del símbolo en el escenario, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) y seleccione Editar en contexto.

   - Seleccione una instancia del símbolo en el escenario y seleccione Edición > Editar en contexto.

2. Edite el símbolo.
3. Para salir del modo editar en contexto y volver al modo de edición de documentos, siga uno de estos procedimientos:

   - Haga clic en el botón Atrás.

   - Seleccione el nombre de escena actual en el menú Escena en la barra de edición.

- Seleccione Edición > Editar documento.
- Haga doble clic fuera del contenido del símbolo.

Edición de un símbolo en una nueva ventana

1. Seleccione una instancia del símbolo en el escenario, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) y seleccione Editar en nueva ventana.
2. Edite el símbolo.
3. Haga clic en el cuadro Cerrar situado en la esquina superior derecha (Windows) o izquierda (Macintosh) para cerrar la ventana nueva y haga clic en la ventana del documento principal para seguir editando el documento principal.

Edición de un símbolo en el modo de edición de símbolos

1. Siga uno de estos procedimientos para seleccionar el símbolo:
   - Haga doble clic en el icono del símbolo en el panel Biblioteca.
   - Seleccione una instancia del símbolo en el escenario, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) y seleccione Editar en el menú contextual.
   - Seleccione una instancia del símbolo en el escenario y, a continuación, Edición > Editar símbolos.
   - Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca y, a continuación, la opción Edición del menú Panel de la biblioteca, o bien haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el símbolo del panel Biblioteca y seleccione Edición.
2. Edite el símbolo.
3. Para salir del modo de edición de símbolos y volver a la edición del documento, siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en el botón Atrás situado en la parte izquierda de la barra de edición, en la parte superior del escenario.
   - Seleccione Edición > Editar documento.
   - Haga clic en el nombre de la escena, en la barra de edición situada en la parte superior del escenario.
   - Haga doble clic fuera del contenido del símbolo.

Adobe también recomienda

- Creación de botones
- Uso compartido de activos de la biblioteca
- Trabajo con bibliotecas
- Incorporación de fuentes para obtener un aspecto de texto uniforme
- Edición de propiedades de instancias
- Uso compartido de activos de la biblioteca
- Incorporación de fuentes para obtener un aspecto de texto uniforme

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Exportación y publicación

Acerca de la exportación desde Animate

- Exportación de archivos SWF
- Formatos de los archivos de exportación
- Actualización de archivos SWF para Dreamweaver

Exportación de archivos SWF

Ir al principio

A diferencia del comando Publicar, el comando Exportar de Animate no guarda configuraciones de exportación de forma separada en cada archivo. (Para crear todos los archivos necesarios para publicar contenido de Animate en Internet, utilice el comando Publicar).

Con Exportar película se exporta un documento de Animate a un formato de imagen estática, se crea un archivo de imagen numerada por cada fotograma del documento y se exporta el sonido de un documento a un archivo WAV (solo Windows).

1. Abra el documento de Animate para exportar o seleccionar el fotograma o imagen para importarlo en el documento actual.
2. Seleccione Archivo > Exportar > Exportar película, o Archivo > Exportar > Exportar imagen.
3. Introduzca un nombre para el archivo de salida.
4. Seleccione el formato del archivo y haga clic en Guardar. Si el formato seleccionado requiere más información, aparece el cuadro de diálogo Exportar.
5. Defina las opciones de exportación para el formato que ha seleccionado. Consulte Formatos de los archivos de exportación.
6. Haga clic en Aceptar y, a continuación, en Guardar.

Formatos de los archivos de exportación

Ir al principio

Tenga presente lo siguiente:

- Si el formato seleccionado requiere más información, aparece el cuadro de diálogo Exportar.
- Al guardar una imagen Animate como archivo de mapa de bits GIF, JPEG, PICT (Macintosh) o BMP (Windows), la imagen pierde la información sobre los vectores y solo se guarda la información sobre los píxeles. Las imágenes exportadas pueden editarse como mapas de bits en editores de imágenes como Adobe® Photoshop®, pero no en programas de dibujo basado en vectores.
- Cuando un archivo Animate se exporta en formato SWF, el texto se codifica en Unicode, lo que permite utilizar conjuntos de caracteres internacionales, incluidas las fuentes de doble byte. Flash Player 6 y versiones posteriores admiten la codificación en Unicode.

El contenido de Animate se exporta en forma de secuencias y las imágenes como archivos independientes. PNG es el único formato de mapa de bits que se utiliza en varias plataformas y que admite las transparencias (como un canal alfa). Algunos de los formatos de exportación sin mapas de bits no admiten los efectos alfa (transparencias) ni las capas de máscara.

En la siguiente tabla se enumeran los formatos que a los que pueden exportar contenido e imágenes de Animate:

Tipo de archivo	Extensión	Windows	Macintosh
GIF animado, secuencia GIF e imagen GIF	.gif	•	•
Secuencia de mapa de bits (BMP) e imagen de mapa de bits	.bmp	•	
Documento de Animate (SWF)	.swf	•	•
Secuencia JPEG e imagen JPEG	.jpg	•	•
Secuencia PICT e imagen PICT (Macintosh)	.pct		•
Secuencia PNG e imagen PNG	.png	•	•
Exportación de QuickTime	.mov	•	•
Audio WAV (Windows)	.wav	•	
AVI de Windows (Windows)	.avi	•	

Actualización de archivos SWF para Dreamweaver

Ir al principio

Para agregar el contenido a su página, exporte archivos SWF directamente a un sitio de Adobe® Dreamweaver®. Dreamweaver crea todo el código HTML necesario. Puede iniciar Animate desde Dreamweaver para actualizar el contenido. En Dreamweaver, puede actualizar el documento de Animate (archivo FLA) y volver a exportar el contenido actualizado automáticamente.

Para obtener más información sobre cómo trabajar con Dreamweaver, consulte *Utilización de Dreamweaver* en la Ayuda de Dreamweaver.

1. En Dreamweaver, abra la página HTML que contiene el contenido de Animate.
2. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Seleccione el contenido de Animate en la página HTML y haga clic en Editar.
    - En Vista de diseño, presione Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en el contenido de Animate.

- En Vista de diseño, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control pulsada (Macintosh) en el contenido de Animate y seleccione Editar con Animate.
- En Vista de diseño, en el panel Sitio, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control pulsada (Macintosh) en el contenido de Animate y seleccione Editar con Animate.

3. Si el archivo FLA para el archivo exportado no se abre, aparecerá un cuadro de diálogo Abrir archivo. Vaya al archivo FLA y haga clic en Abrir.
4. Si el usuario ha utilizado la función Cambiar vínculo en todo el sitio en Dreamweaver, aparecerá un mensaje de advertencia. Para aplicar los cambios de vínculo al archivo SWF, haga clic en Aceptar. Haga clic en No volver a mostrar esta advertencia para que no aparezca un mensaje de advertencia al actualizar el archivo SWF.
5. Actualice el archivo FLA como sea necesario en Animate.
6. Para guardar el archivo FLA y volver a exportarlo en Dreamweaver, siga uno de estos procedimientos:
   - Para actualizar el archivo y cerrar Animate, haga clic en el botón Listo situado encima de la esquina superior izquierda del escenario.
   - Para actualizar el archivo y mantener Animate abierto, elija Archivo > Actualizar para Dreamweaver.

Adobe también recomienda

- Publicar documentos de Animate
- Creación de texto en varios idiomas

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Exportación de archivos SVG

- ¿Qué es SVG?
- Flujo de trabajo de exportación a SVG en Animate Professional CC
- Exportación de ilustraciones en formato SVG
- Intercambio de archivos SVG con Adobe Illustrator

¿Qué es SVG?

Ir al principio

SVG (gráficos vectoriales escalables) es un lenguaje de formato XML para describir imágenes bidimensionales. Los archivos SVG ofrecen gráficos HiDPI en un formato compacto, independientes de la resolución, para su uso en Internet y en dispositivos móviles y para su impresión. Puede diseñar SVG con CSS y su compatibilidad con scripts y animaciones hacen de SVG una parte integral de la plataforma web.

Algunos formatos de imagen comunes en Internet, como GIF, JPEG, y PNG son muy grandes y tienen una resolución muy baja. El formato SVG es más eficaz ya que describe imágenes en términos de formas vectoriales, texto y efectos de filtro. Los archivos SVG son compactos y ofrecen gráficos de alta calidad en Internet y en dispositivos portátiles con restricciones de recursos. Se puede aumentar la vista de una imagen SVG en la pantalla sin perder enfoque, detalle o claridad. Además, el formato SVG ofrece mejor compatibilidad con texto y colores, lo que garantiza que las imágenes se verán tal y como aparecen en el escenario. El formato SVG está totalmente basado en XML y ofrece muchas ventajas tanto para desarrolladores como para otros usuarios.

Flujo de trabajo de exportación a SVG en Animate Professional CC

Ir al principio

Animate CC permite exportar al formato SVG, versión 1.1. Puede crear ilustraciones enriquecidas con las herramientas de diseño potentes disponibles en Animate y, a continuación, exportarlas a SVG.

En Animate CC, puede exportar fotogramas y fotogramas clave seleccionados de una animación. Asimismo, como las imágenes exportadas son vectoriales, la resolución de imagen es superior incluso si se escala a diferentes tamaños.

La función de exportación a SVG sustituye a la exportación a FXG (eliminada de Animate CC **(junio de 2013)**). Observará que el rendimiento de la función de exportación a SVG y la calidad de la salida son muy superiores. Asimismo, en comparación con FXG, la pérdida de contenido en SVG es mínima.

Ilustración con efectos de filtro

Con SVG, los efectos de filtro no se mostrarán exactamente igual que en Animate, ya que no hay una asignación equivalente entre los filtros disponibles en Animate y SVG. Sin embargo, Animate Pro aprovecha las combinaciones de diferentes filtros simples de SVG para simular un efecto similar.

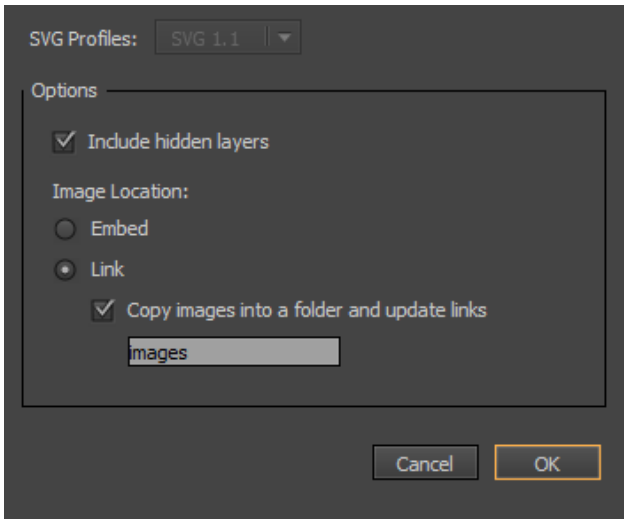
Control de varios símbolos

La exportación de SVG puede controlar varios símbolos sin problemas ni pérdida de contenido. El resultado es similar a la ilustración en el escenario en Animate.

Exportación de ilustraciones en formato SVG

Ir al principio

1. En Animate CC, es posible arrastrar o mover la cabeza lectora hasta el fotograma que desee.
2. Seleccione Archivo > Exportar > Exportar imagen. O bien seleccione Archivo > Configuración de publicación (opción Imagen SVG de la sección Otros formatos.)
3. Introduzca o acceda hasta la ubicación en la que quiera guardar el archivo SVG. Asegúrese de que selecciona SVG en Guardar como.
4. Haga clic en Aceptar.
5. En el diálogo Exportar SVG, elija Incorporar o Vincular al archivo SVG.
   - **Incluir capas ocultas**: exporta todas las capas ocultas del documento de Animate. Si se anula la selección de Exportar capas ocultas se evita que todas las capas (incluidas las anidadas dentro de clips de película) marcadas como ocultas se exporten en el archivo SVG resultante. De esta forma puede probar distintas versiones de documentos de Animate con capas invisibles.
   - **Incorporar**: incorpora un mapa de bits en el archivo SVG. Utilice esta opción si desea incorporar mapas de bits directamente en el archivo SVG.
   - **Vincular**: proporciona un vínculo a la ruta de los archivos de mapa de bits. Utilice esta opción si no desea incorporar, sino proporcionar un vínculo a los mapas de bits del archivo SVG. Si selecciona la opción **Copiar imágenes en la carpeta**, los mapas de bits se guardarán en la carpeta *Imágenes* creada en la ubicación donde se exporta el archivo SVG. Cuando no se selecciona la opción Copiar **imágenes en la carpeta**, se hace referencia a los mapas de bits en el archivo SVG desde su ubicación original. Si la ubicación del mapa de bits de origen no está disponible, se incorporarán en el archivo SVG.
   - **Copiar imágenes en la carpeta /Imágenes**: permite copiar el mapa de bits en la carpeta/Imágenes. Si todavía no existe la carpeta /Imágenes se crea en la ubicación de exportación del SVG.



6. Haga clic en Aceptar.

Nota:

El formato SVG no admite algunas funciones de Animate. Durante la exportación, el contenido creado mediante estas funciones se eliminará o se cambiará de forma predeterminada a una función admitida. Para obtener más información, consulte este artículo.

Si lo prefiere, puede utilizar el cuadro de diálogo Configuración de publicación para exportar archivos SVG desde Animate CC (**Archivo** > **Configuración de publicación**). Seleccione la opción **SVG** de la sección Otros formatos para exportar archivos SVG.

Nota:

Se recomienda visualizar los archivos SVG únicamente en navegadores modernos con las últimas actualizaciones. Esto se debe a que algunos filtros gráficos y efectos de color no se procesarán correctamente en versiones anteriores de navegadores como Internet Explorer 9.

Intercambio de archivos SVG con Adobe Illustrator

Ir al principio

Animate CC permite el intercambio de contenido con Adobe Illustrator. Este flujo de trabajo sustituye a la función de exportación de FXG que se eliminó en Animate CC (13.0). Puede exportar archivos SVG desde Animate e importarlos en Adobe Illustrator. Para obtener más información sobre el uso de archivos SVG en Adobe Illustrator, consulte este tema de la ayuda.

Utilice este flujo de trabajo si desea realizar ediciones granulares en las ilustraciones y añadir detalles enriquecidos. También puede utilizar Illustrator para añadir efectos, como sombras, a la ilustración.

Para editar archivos SVG en Adobe Illustrator y usar el contenido editado en Animate, haga lo siguiente:

1. En Animate CC, exporte a SVG.
2. Abra el archivo SVG en Adobe Illustrator para editar la ilustración.
3. Guarde el archivo SVG como un archivo .ai e impórtelo en Animate. Para obtener más información sobre el uso de archivos de Illustrator en Animate, consulte este artículo.

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Exportación de gráficos y vídeos

- Exportación de imágenes y gráficos
- Secuencia PNG
- Formato de intercambio de gráficos FXG (ya no se utiliza en Animate CC)
- Secuencia JPEG e Imagen JPEG
- Secuencia PNG e imagen PNG
- GIF animado, secuencia GIF e imagen GIF
- *(No se usa en Animate CC)* Imagen de mapa de bits (BMP)
  Documento animado (SWF)
  Exportación de vídeos HD con Adobe Media Encoder
  Comparación de los flujos de trabajo en versiones anteriores y con la nueva función de exportación de vídeo
  La exportación comienza en el fotograma 2
  Exportación de vídeo HD
-

Exportación de imágenes y gráficos

Ir al principio

Secuencia PNG

Puede exportar una serie de archivos de imagen desde un clip de película, botón o símbolo gráfico individual de la biblioteca o del escenario. Durante la exportación, Animate CC animado (anteriormente Flash Professional CC) crea un archivo de imagen independiente para cada fotograma del símbolo. Si exporta desde el escenario, cualquier transformación (por ejemplo, la escala) que haya aplicado a la instancia del símbolo se conservará en la imagen de salida.

Para exportar una secuencia PNG:

1. Seleccione un clip de película, botón o símbolo gráfico individual en la biblioteca o en el escenario.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón y seleccione Exportar secuencia PNG.
3. En el diálogo Guardar como, elija una ubicación para el archivo y haga clic en Aceptar.
4. En el diálogo Exportar secuencia PNG, configure las opciones que desee. Ver más abajo.
5. Haga clic en Exportar para exportar la secuencia PNG.

Las opciones de exportación son:

Anchura: la anchura de la imagen resultante. Puede escalar el resultando cambiando este valor. El valor predeterminado es la anchura del contenido del símbolo.

Altura: la altura de la imagen resultante. Puede escalar el resultando cambiando este valor. El valor predeterminado es la altura del contenido del símbolo.

Resolución: la resolución de la imagen resultante. El valor predeterminado es 72 ppp.

Colores: la profundidad de bits de la imagen resultante. Puede seleccionar 8, 24 o 32 bits. El valor predeterminado es 32 bits, que admite transparencia. Si selecciona 24 u 8 bits, que no admiten transparencia, el ajuste Fondo cambiará en el escenario. Ver más abajo.

Fondo: el color que se utiliza como color de fondo de la imagen resultante. Este ajuste sólo está disponible si la opción Colores está definida en 8 bits o en 24 bits. Si el valor de Colores es 32 bits, el fondo de la imagen siempre

es transparente. Si la opción Colores se define en 8 bits o 24 bits, el valor predeterminado de la opción Fondo lo fijará el color del escenario. En imágenes de 8 bits o 24 bits, puede cambiar este ajuste a Opaco y, a continuación, seleccionar un color de fondo en el selector de colores. Otra posibilidad es elegir un valor alfa para el fondo y crear así transparencia.

Suavizado: alterna la aplicación de suavizado a los bordes en la imagen resultante. Desactive esta opción si no va a utilizar fondo transparente y las imágenes se pueden colocar en un color de fondo distinto del color del escenario.

Formato de intercambio de gráficos FXG (ya no se utiliza en Animate CC)

Acerca de los archivos FXG

El formato FXG es un formato de archivo de intercambio de gráficos para la plataforma Animate/Flash. FXG se basa en un subconjunto de MXML, el lenguaje de programación basado en XML utilizado en Flex. El formato FXG ayuda a diseñadores y desarrolladores a colaborar de forma eficaz al permitirles intercambiar contenido gráfico con gran fidelidad. Los diseñadores pueden crear gráficos utilizando las herramientas de diseño de Adobe y exportarlos a formato FXG. A continuación, puede utilizar el archivo FXG con herramientas como Adobe Flash Builder y Adobe Flash Catalyst para desarrollar experiencias y aplicaciones para Internet enriquecidas.

Puede trabajar con el formato de archivo FXG en las siguientes aplicaciones de Adobe:

- Fireworks CS5 (exportar)
- Photoshop CS5 (exportar)
- Illustrator (exportar)
- Animate CS5 (importar y exportar)
- Flash Catalyst (importar y exportar)
- Flash Builder 4 (importar y exportar)

Al crear un archivo FXG, los gráficos vectoriales se almacenan directamente en el archivo. Los elementos para los que no haya ninguna etiqueta correspondiente en FXG se exportan como gráficos de mapa de bits, a los que se hace referencia después en el archivo FXG. Estos incluyen mapas de bits, algunos filtros, algunos modos de fusión, degradados, máscaras y 3D. Algunos de estos efectos se pueden exportar como FXG, pero la aplicación que abre archivos FXG no podrá importarlos.

Cuando exporta mediante FXG un archivo que contiene imágenes vectoriales y de mapa de bits, se crea una carpeta además del archivo FXG. Esta carpeta tiene el nombre <nombrearchivo.activos> y contiene las imágenes de mapa de bits asociadas con el archivo FXG.

Para obtener más información sobre el formato de archivo FXG, consulte la EspecificaciónFXG 2.0.

Limitaciones de la exportación de FXG

Animate permite la selección única o múltiple de cualquier objeto en el escenario para exportar a FXG. Los nombres de capas y objetos se conservan al exportar al formato FXG.

Los siguientes elementos se ven restringidos al realizar el almacenamiento en un archivo FXG:

- Cuadrículas de escala 9: exportadas, pero de sólo lectura únicamente en Adobe Illustrator.
- Sonido y vídeo: no se exporta.
- Componentes: no se exportan.
- Interpolaciones y animación con varios fotogramas: no se exportan, pero un fotograma seleccionado se exportará como objeto estático.
- Fuentes incorporadas: no se exportan.
- Símbolos de botón: Animate solo exporta el estado Arriba de los botones.
- Propiedades 3D: no se exportan.
- Propiedades de cinemática inversa (IK): no se exportan.
- Atributos de texto: es posible que no se exporten algunos atributos.

Exportación de contenido de Animate en formato FXG

En Animate, el contenido se puede exportar en formato FXG de dos maneras:

- Para exportar objetos del escenario como FXG, seleccione los objetos y elija Exportar > Exportar selección. Después, seleccione el formato FXG en el menú Tipo de archivo.
- Para guardar todo el escenario como FXG, seleccione Exportar > Exportar imagen y, a continuación, seleccione Adobe FXG en el menú Tipo de archivo.

Secuencia JPEG e Imagen JPEG

Estas opciones son las mismas opciones de Configuración de publicación de JPEG. Sin embargo, la opción Coincidir con pantalla ajusta la imagen exportada al tamaño del contenido de Animate tal y como aparece en la pantalla. La opción Coincidir con película adapta el tamaño de la imagen JPEG al contenido de Animate y mantiene la proporción de la imagen original.

Secuencia PNG e imagen PNG

Las opciones de configuración de exportación PNG son similares a las de configuración de publicación PNG (que también puede aplicar), con las excepciones siguientes:

Dimensiones

Establece el tamaño de la imagen de mapa de bits exportada según el número de píxeles que se introduce en los campos Anchura y Altura.

Resolución

Introduzca una resolución en ppp. Para usar la resolución de la pantalla y mantener la proporción de la imagen original, seleccione Coincidir con pantalla.

Colores

Equivale a la opción Profundidad de bits de la ficha Configuración de publicación PNG. Configura el número de bits por píxel que se va a utilizar para crear la imagen. Para una imagen de 256 colores, seleccione 8 bits; para obtener miles de colores, seleccione 24 bpc; para obtener miles de colores con transparencia (32 bpc) seleccione 24 bpc con Alfa. Cuanto mayor sea la profundidad de bits, mayor será el archivo.

Incluir

Elija exportar el área de imagen mínima o especifique el tamaño de documento completo.

GIF animado, secuencia GIF e imagen GIF

Las configuraciones son las mismas que las disponibles en la ficha GIF del cuadro de diálogo Configuración de publicación, con las excepciones siguientes:

Resolución

Se define en puntos por pulgada (ppp). Para utilizar la resolución de pantalla, introduzca una resolución o haga clic en Coincidir con pantalla.

Incluir

Exporte el área de imagen mínima o el tamaño de documento completo.

Colores

Configure el número de colores que se puede utilizar para crear la imagen exportada. Las opciones de color son: 256 colores o Color estándar (la paleta segura estándar de 216 colores).

Animación

Sólo disponible para el formato de exportación GIF animado. Introduzca el número de repeticiones, donde 0 indica que se repite indefinidamente.

Nota:

las dimensiones del GIF exportado están limitadas a valores por debajo de 4.000 píxeles. Esta restricción en las dimensiones se aplica a las versiones de Animate posteriores a CS6.

Nota:

La opción Tramar colores sólidos no funciona si está seleccionada la opción 256 colores. Significa que no se aplica ninguna trama a la imagen GIF si el esquema de color seleccionado para el GIF es 256 colores.

(No se usa en Animate CC) **Imagen de mapa de bits (BMP)**

Cree imágenes de mapa de bits para utilizarlas en otras aplicaciones. El cuadro de diálogo Exportar mapa de bits tiene las opciones siguientes:

Dimensiones

Establece el tamaño de la imagen de mapa de bits exportada en píxeles. El tamaño que se especifique mantiene siempre la proporción de la imagen original.

Resolución

Establece la resolución de la imagen de mapa de bits exportada en puntos por pulgada (ppp) y calcula de forma automática la anchura y altura en función del tamaño del dibujo. Para que la resolución coincida con su monitor, seleccione Coincidir con pantalla.

Profundidad de color

Especifica la profundidad en bits de la imagen. Algunas aplicaciones de Windows no admiten la nueva profundidad de 32 bits por canal (bpc) para imágenes de mapa de bits. Si tiene problemas con el formato de 32 bpc, utilice el formato de 24 bpc.

Redondeado

Aplica el suavizado al mapa de bits exportado. La visualización suavizada produce una imagen de mapa de bits de alta calidad, pero puede crear un halo de píxeles grises alrededor de una imagen colocada en un fondo coloreado. Anule la selección de esta opción si aparece un halo.

Documento animado (SWF)

Para colocar el contenido de Animate en otra aplicación, como Dreamweaver, exporte todo el documento como archivo SWF. Animate exporta el archivo SWF con la configuración actual en la Configuración de publicación del archivo FLA.

Exportación de vídeos HD con Adobe Media Encoder

Ir al principio

Animate CC permite exportar interpolaciones, símbolos y gráficos a videos de alta definición de distintos formatos. Los vídeos HD exportados con Animate se pueden utilizar en aplicaciones preparadas para comunicaciones, para videoconferencia, transmisión por secuencias y uso compartido.

De forma predeterminada, Animate puede exportar únicamente a archivos de películas de QuickTime (.MOV). Para poder utilizar la función de exportación es preciso tener instalada la versión más reciente de QuickTime Player, ya que Animate utiliza las bibliotecas de QuickTime para llevar a cabo la exportación de archivos MOV.

El flujo de trabajo de exportación de vídeo HD se ha rediseñado: Animate ahora está integrado con Adobe Media Encoder. Esto permite convertir archivos MOV a varios formatos. Por este motivo, Adobe Media Encoder se ha optimizado para presentar únicamente los formatos de exportación pertinentes para contenido de Animate. Para obtener más información sobre la codificación y exportación de vídeos con Adobe Media Encoder, consulte Codificación y exportación de vídeo y de audio.

Nota:

Adobe Media Encoder se instala automáticamente al instalar Animate CC 2014 desde la aplicación de escritorio de Creative Cloud.

Comparación de los flujos de trabajo en versiones anteriores y con la nueva función de exportación de vídeo

El nuevo flujo de trabajo es distinto del flujo de trabajo de exportación de vídeo en Animate CS6 y en versiones anteriores.

Las diferencias principales son las siguientes:

- **Integración con Adobe Media Encoder**: Animate CC se ha integrado con Adobe Media Encoder 7.0, y las versiones anteriores no dependían de AME.
- **Formatos de exportación**: Animate CC solamente puede exportar películas de QuickTime.
- **Vídeos HD**: Animate CC permite exportar vídeos HD.

Además, el flujo de trabajo de CS6 tenía los siguientes problemas:

- El flujo de trabajo de exportación a MOV con QuickTime era propenso a producir errores y consumía mucha memoria.
- La exportación a AVI no admitía clips de película.

Con Animate CC, los problemas anteriores se habrían solucionado con el concepto de pérdida de fotogramas. Sin embargo, con el flujo de trabajo de Adobe Media Encoder, es posible exportar a archivos MOV sin ningún problema en Animate CC. Con el nuevo flujo de trabajo de AME, puede exportar contenido de Animate a archivos MOV y, posteriormente, utilizar AME para convertir los archivos MOV a cualquier formato de salida que desee.

La exportación comienza en el fotograma 2

En función de cómo esté estructurada la línea de tiempo, el vídeo exportado puede ser un resultado de cualquiera de los siguientes escenarios:

1. Si hay más de un fotograma en la línea de tiempo raíz, la exportación comenzará desde el fotograma 2.
2. Si sólo hay un fotograma en la línea de tiempo raíz, la exportación incluirá el fotograma 1.
3. Si hay más de un fotograma en la línea de tiempo raíz y se añade sonido o ActionScript al fotograma 1, no se realizará la llamada.

Exportación de vídeo HD

Antes de iniciar la exportación, siga estos pasos:

- Instalación de QuickTime
- Establezca la velocidad de fotogramas en un valor igual o inferior a 60 fps. Para obtener más información, consulte Conceptos básicos sobre animaciones.

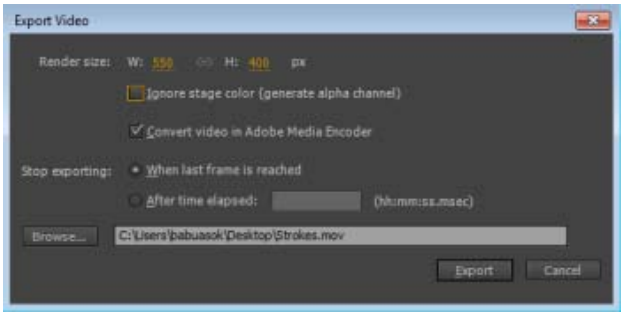
1. Cree o abra un archivo FLA existente.

2. Vaya a Archivo > Exportar > Exportar vídeo.

3. En el diálogo Exportar vídeo, las opciones Generar anchura y Generar altura adoptan los valores de anchura y altura definidos en el tamaño del escenario.

4. En el diálogo Exportar vídeo:

    - Altura y anchura del tamaño de procesamiento: configure el tamaño de procesamiento según la resolución con la que desea exportar (vídeo normal o HD). Configure los valores iguales a la Anchura y Altura del Escenario respectivamente. Si quiere cambiar los valores de Generar anchura y Generar altura, debe modificar en consecuencia los valores correspondientes del tamaño del escenario. Animate mantiene la proporción de aspecto en función de las dimensiones del escenario.
    - Omitir color del escenario (generar canal alfa): crea una canal alfa utilizando el color del escenario. El canal alfa se codifica como pista transparente. Permite superponer la película de QuickTime exportada sobre cualquier otro contenido para modificar el color de fondo o la escena.
    - Convertir vídeo en Adobe Media Encoder: seleccione esta opción si quiere convertir el archivo MOV exportado a otro formato usando AME. Si selecciona esta opción, se iniciará AME cuando Animate haya terminado de exportar el vídeo.
    - Detener exportación: especifica cuándo Animate finaliza la exportación.
        - Al llegar al último fotograma: seleccione esta opción si quiere finalizar en el último fotograma.
        - Una vez transcurrido el tiempo:: seleccione esta opción y especifique el intervalo de tiempo que debe transcurrir para finalizar la exportación. La opción permite exportar secciones de vídeo por separado.
    - Ruta del vídeo exportado: introduzca la ruta de acceso o vaya a la ubicación en la que desee exportar el vídeo.



Cuadro de diálogo Exportar vídeo

5. Haga clic en Exportar. Si seleccionó la opción Convertir vídeo en Adobe Media Encoder, se iniciará AME y el archivo MOV exportado estará disponible en una nueva cola. Para saber más sobre la codificación y la conversión de vídeos con AME, consulte Codificación y exportación de vídeo y de audio.

Véase también

- Configuración de publicación para archivos JPEG
- Configuración de publicación para archivos PNG
- Configuración de publicación para detección de Flash Player
- Publicar documentos de Animate
- Importación de archivos de Adobe Illustrator
- Configuración de publicación para archivos SWF

- Formatos de vídeo y Animate
- Compresión de sonidos para exportación

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Publicar documentos de Animate

- Información general sobre publicación
- Documentos HTML
- Detección de la presencia de Flash Player
- Publicación para dispositivos móviles
- Publicación de documentos de Animate seguros
- Flash Player
- Actualizar o reinstalar Flash Player
  Configuración de un servidor para Flash Player
  Optimización del motor de búsqueda para contenido de Animate
  Acerca de Omniture y Animate

Información general sobre publicación

Ir al principio

El contenido puede reproducirse de varias formas:

- En navegadores de Internet equipados con Flash Player.
- Como una aplicación de vídeo autónoma llamada proyector.
- Con el control ActiveX de Flash en Microsoft Office y otros hosts de ActiveX.
- Con Flash Xtra en Director® y Authorware® de Adobe®.

De forma predeterminada, el comando Publicar crea el archivo SWF de Animate y un documento HTML que inserta el contenido de Animate en una ventana del navegador. El comando Publicar también crea y copia archivos de detección para Macromedia Flash 4 de Adobe y versiones posteriores. Si cambia la configuración de publicación, Animate guarda los cambios con el documento. Los perfiles de publicación creados se pueden exportar y utilizar, ya sea en otros documentos o por otros usuarios que trabajen en el mismo proyecto.

Cuando se utilizan los comandos Publicar, Probar película o Depurar película, Animate crea un archivo SWF a partir del archivo FLA. Se pueden ver los tamaños de todos los archivos SWF creados en el archivo FLA actual en el inspector de propiedades del documento.

Flash® Player 6 y las versiones posteriores son compatibles con la codificación de texto Unicode. Unicode permite a los usuarios ver el texto en varios idiomas, sea cual sea el que utilice el sistema operativo que ejecuta el reproductor.

Puede publicar el archivo FLA en formatos de archivo alternativos (GIF, JPEG y PNG) con el código HTML necesario para mostrarlos en la ventana del navegador. Los formatos alternativos permiten que un navegador muestre la interactividad y la animación de su archivo SWF a usuarios que no tengan instalado Adobe Flash Player. Cuando publique un documento de Animate (archivo FLA) en cualquiera de los formatos de archivo alternativos, la configuración para cada uno de éstos se almacenará junto con el archivo FLA.

Puede exportar el archivo FLA en distintos formatos, al igual que los archivos FLA se publican en distintos formatos de archivo, con la excepción de que la configuración de cada formato no se guarda con el archivo FLA.

También puede crear un documento HTML personalizado con cualquier editor de HTML e incluir las etiquetas necesarias para mostrar un archivo SWF.

Para comprobar cómo funciona el archivo SWF antes de publicarlo, utilice Probar película (Control > Probar película > Probar) y Probar escena (Control > Probar escena).

Nota:

en Flash Professional CS5, cuando Flash Player se establece como destino en Flash Player 10 en Configuración de publicación, el destino es realmente Flash Player 10.1.

Documentos HTML

Ir al principio

Se necesita un documento HTML para reproducir un archivo SWF en un navegador Web y especificar la configuración del navegador. Para ver un archivo SWF de Flash en un navegador Web, el documento HTML debe utilizar las etiquetas object y embed con los parámetros correspondientes.

Nota:

para generar un documento HTML con las etiquetas object y embed correctas, utilice el cuadro de diálogo Configuración de publicación y seleccione la opción HTML. Para obtener más información, consulte Configuración de publicación para documentos HTML.

Animate puede crear el documento HTML automáticamente al publicar un archivo SWF.

Detección de la presencia de Flash Player

Ir al principio

Para que el contenido publicado de Animate puedan verlo los usuarios web, Flash Player debe estar instalado en su navegador web.

Los siguientes recursos y artículos proporcionan información actualizada sobre cómo añadir código a las páginas web para determinar si Flash Player está instalado y ofrecer contenido alternativo en la página si no lo está.

- Ayuda de Flash Player
- Kit de detección de Flash Player
- Protocolo de comprobación de versiones de Adobe Flash Player
- Scripts de detección de Flash Player preparados para avances futuros

Publicación para dispositivos móviles

Ir al principio

Adobe® AIR® for Android® y Adobe® AIR® for iOS® permite a los usuarios de Animate crear contenido atractivo para dispositivos móviles con el lenguaje de scripts ActionScript®, herramientas de dibujo y plantillas.

Para obtener más información sobre la creación de contenido para dispositivos móviles, consulte la Referencia del desarrollador de AIR y los kits de desarrollo de contenido disponibles en el centro de desarrollo de dispositivos móviles.

Nota:

dependiendo del dispositivo móvil, pueden existir algunas restricciones en cuanto a los comandos de ActionScript y formatos de sonido admitidos. Para más detalles, consulte el apartado relativo a los artículos móviles en el Centro de desarrollo de dispositivos y móviles.

Prueba de contenido para móvil en el simulador de contenido para móvil

Animate también incluye un simulador de contenido para móvil que permite probar el contenido creado con Adobe AIR en un entorno Android o iOS emulado. Con el simulador de contenido para móvil, puede usar el comando Control > Probar película para probar el archivo de Animate en AIR Debug Launcher para dispositivos móviles que, a su vez, iniciará el simulador.

Una vez abierta la ventana del simulador, puede enviar la entrada al archivo de Animate como si se estuviese ejecutando en un dispositivo móvil. Las entradas disponibles son:

- Acelerómetro, ejes X, Y y Z
- Ángulo de umbral de orientación
- Toques y gestos, incluida sensibilidad de presión
- Geolocalización, dirección y velocidad
- Teclas de hardware (en dispositivos Android)

Publicación de documentos de Animate seguros

Ir al principio

Flash Player 8 y posterior contiene las siguientes funciones que permiten garantizar la seguridad de los documentos de Animate:

Protección contra desbordamiento del búfer

Activa de forma automática, esta función impide el mal uso intencionado de los archivos externos integrados en un documento de Animate que podrían sobrescribir la memoria del usuario o insertar un código destructivo, como un virus. De esta forma se evita que un documento de Flash pueda leer o escribir datos fuera del espacio de memoria designado del documento en el sistema del usuario.

Coincidencia exacta de dominio para compartir datos entre documentos de Animate

Flash Player 7 y las versiones posteriores aplican un modelo de seguridad más estricto que el de versiones anteriores. El modelo de seguridad cambió de dos formas principales entre Flash Player 6 y Flash Player 7:

Coincidencia exacta de dominio

Flash Player 6 permite que los archivos SWF de dominios similares (por ejemplo, www.adobe.com y

store.adobe.com) puedan comunicarse libremente entre sí y con otros documentos. En Flash Player 7, para que dos dominios puedan comunicarse es necesario que el dominio de los datos a los que se va a acceder coincida *exactamente* con el dominio del proveedor de los datos.

Limitación de HTTPS/HTTP

Un archivo SWF cargado mediante un protocolo no seguro (que no sea HTTPS) no podrá acceder al contenido de un archivo cargado con un protocolo seguro (HTTPS), incluso en el caso de que ambos protocolos se encuentren en el mismo dominio.

Para obtener más información sobre el modo de asegurar que el contenido funcione según lo previsto con el nuevo modelo de seguridad, consulte Introducción a la seguridad en *Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Flash*.

Seguridad de reproducción local y en red

Flash Player 8 y versiones posteriores incluyen un nuevo modelo de seguridad que permite determinar el nivel de seguridad para la reproducción local y en red de los archivos SWF publicados. De forma predeterminada, los archivos SWF tienen derecho de acceso en lectura a archivos locales y de redes. Sin embargo, un archivo SWF con acceso local no puede comunicarse con la red y no puede enviar archivos ni información a ninguna red.

Permita que los archivos SWF accedan a los recursos de la red, para que puedan enviar y recibir datos. En ese caso se desactiva el acceso local a fin de evitar que la información existente en el equipo local pueda cargarse en la red.

Para seleccionar el modelo de seguridad para reproducción local o en red aplicable a sus archivos SWF, utilice el cuadro de diálogo Configuración de publicación.

Flash Player

Ir al principio

Flash Player reproduce el contenido de Animate tal como aparece en un navegador Web o en una aplicación de host ActiveX. Animate Player se instala con la aplicación Animate. Al hacer doble clic en el contenido de Animate, el sistema operativo inicia Flash Player, que a su vez reproduce el archivo SWF. Puede utilizar el reproductor para que los usuarios que no utilicen un navegador Web o una aplicación host de ActiveX puedan ver el contenido de Animate.

Para controlar el contenido de Animate en Flash Player, utilice comandos de menú y la función fscommand(). Para obtener más información consulte Envío de mensajes en Flash Player en *Aprendizaje de ActionScript 2.0*.

Utilice el menú contextual de Flash Player para imprimir fotogramas con contenido de Flash Pro.

- Realice uno de los siguientes pasos:
    - Para abrir un archivo nuevo o existente, seleccione Archivo > Nuevo, o Abrir.
    - Para cambiar la vista de la aplicación, seleccione Ver > Aumentar y reducir, y elija una opción.
    - Para controlar la reproducción de contenido de Animate, seleccione Control > Reproducir, Rebobinar o Reproducir indefinidamente.

Actualizar o reinstalar Flash Player

Ir al principio

Si experimenta problemas con la instalación de Flash Player, puede actualizar o reinstalar el programa. Vaya a la página de descarga de Flash Player directamente desde Animate seleccionando Ayuda > Obtener la versión más reciente de Flash Player.

Si prefiere desinstalar primero Flash Player, siga estos pasos:

1. Cierre el navegador.
2. Elimine cualquier versión instalada del reproductor.

   Para obtener instrucciones, consulte la nota técnica 14157 en el Centro de soporte de Adobe® Animate® en www.adobe.com/go/tn_14157_es.

3. Para iniciar la instalación, visite http://www.adobe.com/go/getflashplayer_es.

   Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar el reproductor.

   También puede ejecutar uno de los siguientes archivos de instalación de la carpeta Players. Sin embargo, el archivo de instalación del sitio web de Adobe es casi siempre mucho más reciente que los de la carpeta Players.

   - Para el control ActiveX® para Windows® (Internet Explorer o AOL), ejecute el archivo Install Flash Player 9 AX.exe.
   - Para el plugin de Windows (Firefox, Mozilla, Safari, Netscape u Opera), ejecute el archivo Install Flash Player 9.exe.
   - Para el plugin de Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer para Macintosh, Netscape, Opera o Safari), ejecute Install Flash Player 10 (Mac OS® 9.x) o Install Flash Player 10 OS X (Mac OS X.x).

   Nota:

   para comprobar la instalación, vaya a la página http://www.adobe.com/shockwave/welcome/ desde el navegador Web.

Configuración de un servidor para Flash Player

Ir al principio

Para que los usuarios puedan ver el contenido de Animate en Internet, el servidor Web debe estar bien configurado para reconocer archivos SWF.

Al configurar un servidor se establecen los tipos MIME (Multipart Internet Mail Extension) adecuados para que el servidor pueda identificar los archivos con la extensión .swf como archivos de Animate.

Un navegador que reciba el tipo MIME correcto podrá cargar el complemento, control o aplicación de ayuda adecuado para procesar y mostrar correctamente los datos recibidos. Si falta el tipo MIME o el servidor no lo ha procesado de forma correcta, es posible que el navegador muestre un mensaje de error o una ventana en blanco con un icono que contiene una pieza de puzle.

- Si el sitio está establecido a través de un proveedor de servicios de Internet (ISP), solicite al ISP que añada el siguiente tipo MIME al servidor: application/x-shockwave-flash con la extensión .swf.
- Si administra su propio servidor, consulte la documentación del servidor web para obtener instrucciones sobre la adición y configuración de los tipos MIME.
- Los administradores de sistemas corporativos y de empresa pueden configurar Animate para restringir el acceso de Flash Player a los recursos del sistema local. Cree un archivo de configuración de seguridad que limite las funciones de Flash Player en el sistema local.

El archivo de configuración es un archivo de texto situado en la misma carpeta que el programa de instalación de

Flash Player. Este programa de instalación lee el archivo de configuración durante la instalación y sigue sus directivas de seguridad. Flash Player utiliza el objeto System para exponer el archivo de configuración a ActionScript.

Con el archivo de configuración, desactive el acceso de Flash Player a la cámara o al micrófono, limitar el espacio de almacenamiento local que Flash Player puede utilizar, controlar la función de actualización automática y bloquear Flash Player de modo que no pueda leer ningún dato del disco duro local del usuario.

Para obtener más información sobre la seguridad, consulte Sistema en *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0*.

Cómo añadir tipos MIME

Cuando un servidor web accede a archivos, debe identificar correctamente esos archivos como contenido de Animate para poder mostrarlos. Si falta el tipo MIME o el servidor no lo ha enviado de forma correcta, es posible que el navegador muestre mensajes de error o una ventana vacía con un icono que contiene una pieza de rompecabezas.

Si el servidor no está configurado correctamente, es necesario que el usuario (o el administrador del sistema) añada los tipos MIME del archivo SWF a los archivos de configuración del servidor y asocie los tipos MIME siguientes a las extensiones de archivo SWF:

- La aplicación de tipo MIME /x-shockwave-flash tiene la extensión de archivo .swf.
- La aplicación de tipo MIME/futuresplash tiene la extensión de archivo .spl.

Si se encarga de la administración de su servidor, consulte la documentación del software del servidor donde encontrará instrucciones sobre cómo añadir o configurar tipos MIME. Si no administra un servidor, póngase en contacto con el proveedor de servicios de Internet, con el Web master o el administrador del servidor y solicite que añadan la información de los tipos MIME.

Si su sitio está en un servidor Macintosh, también debe definir los parámetros siguientes: Action: Binary; Type: SWFL y Creator: SWF2.

Optimización del motor de búsqueda para contenido de Animate

Ir al principio

A mediados de 2008, Adobe anunció un avance significativo en la tecnología de Flash Player que permite que el contenido de texto de los archivos SWF pueda indexarse mediante motores de búsqueda como Google y Yahoo!. Existe una serie de estrategias que pueden emplearse para optimizar la visibilidad del contenido SWF en motores de búsqueda. Estas prácticas se denominan *optimización del motor de búsqueda* (SEO).

Adobe ha creado un centro de tecnología SEO en la sección Developer Connection de Adobe.com. El centro de tecnología SEO contiene los siguientes artículos donde se detallan algunas de las técnicas que se pueden utilizar para aumentar la visibilidad de los archivos SWF en las búsquedas de Internet:

- Técnicas de optimización de búsquedas para RIA
- Listas de comprobación de optimización de búsquedas para RIA

Acerca de Omniture y Animate

Ir al principio

El contenido de Animate se puede integrar con Omniture SiteCatalyst y Omniture Test&Target. SiteCatalyst ayuda a los operadores de mercado a identificar con rapidez las medidas más rentables en su sitio web, determinar el lugar donde navegan los visitantes fuera de su sitio, así como identificar sistemas de evaluación de éxito que resultan fundamentales para las campañas de marketing en línea. Test&Target proporciona a los operadores de mercado la capacidad de dotar al contenido de en línea de mayor relevancia para sus clientes. Test&Target ofrece una interfaz para diseñar y ejecutar pruebas, crear segmentos de audiencia y dirigir el contenido.

Los clientes de Omniture pueden utilizar SiteCatalyst y Test&Target con Animate para descargar e instalar el paquete Omniture Extension.

- Para descargar las extensiones de Omniture y acceder a las instrucciones de uso, seleccione Ayuda > Omniture.

- Uso de perfiles de publicación
- Configuración de publicación
- Creación de texto en varios idiomas
- Configuración de publicación para archivos SWF

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Crear una hoja de Sprite

Creación de hojas de Sprite

Una hoja de Sprite es un archivo de imagen de mapa de bits que contiene varios gráficos de menor tamaño dispuestos como una cuadrícula en mosaico. Mediante la compilación de varios gráficos en un solo archivo, Animate y otras aplicaciones pueden utilizar los gráficos teniendo que cargar solamente un archivo. Esta eficacia de carga puede resultar muy útil en situaciones como desarrollo de juegos, donde el rendimiento es una clave importante.

Una hoja de Sprite con los sprites en una animación fotograma a fotograma.

Es posible crear una hoja de Sprite a partir de una selección de cualquier combinación de clips de película, símbolos de botón, símbolos gráficos o mapas de bits. Puede seleccionar elementos en el panel Biblioteca o en el escenario, pero no en ambos a la vez. Cada mapa de bits y cada fotograma de los símbolos seleccionados aparecerá como un gráfico independiente en la hoja de Sprite. Si exporta desde el escenario, cualquier transformación (escala, sesgo, etc.) aplicada a la instancia del símbolo se conserva en la imagen resultante.

Para crear una hoja de Sprite:

1. Seleccione uno o varios símbolos de la biblioteca o instancias de símbolos en el escenario. La selección también puede incluir mapas de bits.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en la selección y elija Generar hoja de Sprite.
3. En el cuadro de diálogo Generar hoja de Sprite, seleccione Opciones y, después, haga clic en Exportar.

Están disponibles las siguientes opciones de exportación:

Dimensiones de imagen

Tamaño total en píxeles de la hoja de Sprite. El ajuste predeterminado es Tamaño automático, que cambia el tamaño de la hoja para ajustarse a todos los sprites incluidos.

Formato de imagen

Formato de archivo de la hoja de Sprite exportada. PNG 8 bits y PNG 32 bits admiten el uso de fondo transparente

(canal alfa). PNG 24 bits y JPG no admiten fondos transparentes. Por lo general, la diferencia visual entre PNG 8 bits y PNG 32 bits es pequeña. Los archivos PNG 32 bits serán 4 veces más grandes que los archivos PNG 8 bits.

Relleno de bordes

Relleno alrededor de los bordes de la hoja de Sprite, en píxeles

Relleno de formas

Relleno entre cada imagen dentro de la hoja de Sprite, en píxeles.

Algoritmo

La técnica empleada para empaquetar las imágenes en la hoja de Sprite. Hay dos opciones:

- Básico (predeterminado)
- MaxRects

Formato de datos

El formato interno utilizado para los datos de la imagen. Elija el formato que mejor se adapte al flujo de trabajo planificado para la hoja de Sprite tras la exportación. El formato predeterminado es Starling.

Rotar

Gira los sprites 90 grados. Esta opción sólo está disponible en determinados formatos de datos.

Recortar

Esta opción ahorra espacio en la hoja de Sprite recortando los píxeles no utilizados en cada fotograma de símbolo añadido a la hoja.

Apilar fotogramas

Si selecciona esta opción, se evitará el duplicado de fotogramas en los símbolos seleccionados en la hoja de Sprite resultante.

Palabras clave: hoja de sprite, flash professional, cs6, starling, easeljs, crear una hoja de sprite, creación de una hoja de sprite, exportar una hoja de sprite

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Exportación de sonidos

- Compresión de sonidos para exportación
- Compresión de un sonido para la exportación
- Indicaciones para la exportación de sonido a documentos de Flash

Compresión de sonidos para exportación

Ir al principio

En Adobe Animate CC (anteriormente Flash Professional CC), se pueden seleccionar opciones de compresión para sonidos de eventos individuales, y estos sonidos se pueden exportar con las configuraciones. También puede seleccionar las opciones de compresión para flujos de sonido específicos. No obstante, todos los flujos de sonido de un documento se exportan como un único archivo continuo con la configuración más alta de todas las aplicadas a estos flujos de sonido. Esto incluye los flujos de sonido de los objetos de vídeo.

Si selecciona una configuración de compresión global para sonidos de evento o flujos de sonido en el cuadro de diálogo Configuración de publicación, esta configuración se aplica a sonidos de evento determinados o a todos los flujos de sonido si no selecciona la configuración de compresión para los sonidos en el cuadro de diálogo Propiedades de sonido.

Puede sustituir la configuración de exportación especificada en el cuadro de diálogo Propiedades de sonido seleccionando Suplantar configuración de sonido en el cuadro de diálogo Configuración de publicación. Esta opción es muy útil si desea crear un archivo de audio de alta fidelidad más largo para uso local y una versión más corta de baja fidelidad para Internet.

La velocidad de muestra y el grado de compresión son de gran importancia para la calidad y el tamaño de los sonidos en la exportación de archivos SWF. Cuanto más comprimido esté un sonido y menor sea la velocidad de muestra, menores serán el tamaño y la calidad. Deberá hacer algunas pruebas hasta encontrar el equilibrio óptimo entre calidad de sonido y tamaño de archivo.

Cuando trabaje con archivos mp3 importados, puede exportar los archivos en formato mp3 con la misma configuración que tenían cuando se importaron.

Nota:

en Windows, también es posible exportar todos los sonidos de un documento en un archivo WAV con las opciones Archivo > Exportar > Exportar película.

Compresión de un sonido para la exportación

Ir al principio

1. Realice uno de los siguientes pasos:
    - Haga doble clic en el icono de sonido del panel Biblioteca.
    - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en un archivo de sonido del panel Biblioteca y elija Propiedades en el menú contextual.
    - Seleccione un sonido en el panel Biblioteca y elija Propiedades en el menú Panel situado en la esquina superior derecha del panel.
    - Seleccione un sonido en el panel Biblioteca y haga clic en el botón Propiedades situado en la parte

inferior del panel Biblioteca.

2. Si el archivo de sonido se ha editado en otra aplicación, haga clic en Actualizar.
3. En Compresión, elija Predeterminado, ADPCM, mp3, Sin formato o Voz.

   La opción de compresión Predeterminado utiliza la configuración de compresión global del cuadro de diálogo Configuración de publicación cuando se exporta el archivo SWF. Si selecciona Predeterminado, no dispondrá de configuraciones de exportación adicionales.

4. Defina la configuración de exportación.
5. Haga clic en Probar para reproducir el sonido una vez. Haga clic en Detener si desea detener la prueba de sonido antes de que haya terminado de reproducirse.
6. Ajuste la configuración de exportación si fuera necesario hasta conseguir la calidad de sonido deseada y haga clic en Aceptar.

Opciones de compresión ADPCM y Sin formato

La compresión **ADPCM** define la compresión para datos de sonido de 8 ó 16 bits. Utilice la opción ADPCM cuando exporte sonidos de evento cortos, como pulsaciones de botón.

La compresión **Sin formato** exporta sonidos sin compresión de sonido.

Preprocesando

Convierte sonidos mezclados en estéreo a monaural (mono) si se selecciona la opción Convertir estéreo en mono (los sonidos mono no se ven afectados por esta opción).

Frecuencia de muestreo

Controla la fidelidad del sonido y el tamaño del archivo. Las velocidades más bajas disminuyen el tamaño del archivo pero también pueden degradar la calidad del sonido. Las opciones de velocidades son las siguientes:

Nota: Animate no puede incrementar la velocidad de un sonido importado por encima de la velocidad a la que se importó.

5 kHz

Apenas aceptable para la voz.

11 kHz

Calidad mínima recomendada para un segmento corto de música y es un cuarto de la velocidad de CD estándar.

22 kHz

Opción muy utilizada para la reproducción en Internet y es la mitad de la velocidad de CD estándar.

44 kHz

Velocidad de audio de CD estándar.

Bits ADPCM

(Sólo ADPCM) Especifica la profundidad en bits de la compresión de sonido. Cuanto mayor sea la profundidad en bits, mayor será también la calidad del sonido.

Opciones de compresión mp3

Compresión MP3

Permite exportar sonidos con compresión mp3. Utilice mp3 para exportar flujos de sonido largos, como pistas de sonido con música.

Si exporta un archivo importado en formato mp3, puede exportarlo con la misma configuración que tenía al importarlo.

Utilizar calidad de mp3 importado

Configuración predeterminada. Anule la selección de esta opción para configurar una compresión mp3 distinta. Seleccione esta opción para exportar un archivo mp3 importado con la misma configuración que tenía cuando se importó.

Velocidad

Determina los bits por segundo del archivo de sonido exportado. Animate admite de 8 Kbps a 160 Kbps CBR (velocidad constante de bits). Cuando exporte música, establezca una velocidad de 16 Kbps o superior para obtener un resultado óptimo.

Preprocesando

Convierte sonidos mezclados en estéreo a monoaural (los sonidos mono no se ven afectados por esta opción).

nota: solo dispone de la opción Preproceso si selecciona una velocidad de 20 Kbps o superior.

Calidad

Determina la velocidad de compresión y la calidad del sonido:

Rápida

Proporciona una compresión más rápida pero una menor calidad de sonido.

Media

Proporciona una compresión algo más lenta pero una mejor calidad de sonido.

Best

Proporciona la compresión más baja y la mejor calidad de sonido.

Opción de compresión Voz

La compresión de **voz** exporta sonidos mediante una compresión especialmente adaptada al habla.

nota: Flash Lite 1.0 y 1.1 no admiten la opción de compresión de voz. Si el contenido va destinado a alguna des estas versiones, utilice compresión mp3, ADPCM o Sin formato.

Frecuencia de muestreo

Controla la fidelidad del sonido y el tamaño del archivo. Una velocidad baja reduce el tamaño de archivo, aunque puede degradar la calidad del sonido. Elija una de las opciones siguientes:

5 kHz

Aceptable para la voz.

11 kHz

Recomendada para la voz.

22 kHz

Aceptable para la mayoría de los tipos de música de Internet.

44 kHz

Velocidad de audio de CD estándar. No obstante, el sonido del archivo SWF no será de calidad de CD, ya que se aplica compresión.

Indicaciones para la exportación de sonido a documentos de Flash

Ir al principio

Además de la velocidad de muestra y la compresión, existen otras formas de utilizar el sonido de forma eficaz en un documento y mantener un tamaño de archivo reducido:

- Establezca los puntos de entrada y salida para evitar que se almacenen áreas de silencio en el archivo de Animate y reducir el tamaño del sonido en el mismo.
- Saque el máximo partido de cada sonido mediante la aplicación de efectos diferentes (como envolventes de

volumen, reproducciones indefinidas y puntos iniciales y finales) en fotogramas clave distintos. Puede obtener varios efectos con un solo archivo de sonido.

- Reproduzca indefinidamente sonidos cortos para crear música de fondo.
- No establezca flujos de sonido para que se reproduzcan indefinidamente.
- Cuando exporte audio en clips de vídeo incorporados, tenga en cuenta que el audio se exporta con los valores globales de flujo seleccionados en el cuadro de diálogo Configuración de publicación.
- Utilice la sincronización de flujos para que la animación esté sincronizada con la pista de sonido al previsualizar la animación en el editor. Si el equipo no es lo bastante rápido para dibujar los fotogramas de animación de modo que estén sincronizados con la pista de sonido, Animate se los salta.
- Cuando exporte películas QuickTime, utilice todos los sonidos y canales que desee sin tener en cuenta el tamaño del archivo. Los sonidos se combinan en una sola pista al exportarlos como un archivo QuickTime. El número de sonidos utilizados no afecta al tamaño final del archivo.

Adobe también recomienda

- Información general sobre publicación
- Configuración de publicación para archivos SWF
- Acerca de la exportación desde Animate

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Exportación de archivos de vídeo QuickTime

Con Animate, puede crear películas QuickTime® (archivos MOV) que pueden reproducir los usuarios que tengan el complemento QuickTime instalado en sus equipos. Esto es algo habitual cuando se utiliza Animate para crear secuencias de títulos o de animación como contenido de vídeo. El archivo QuickTime publicado puede distribuirse en formato DVD o incorporarse a otras aplicaciones como Adobe® Director® o Adobe® Premiere® Pro.

Si utiliza Animate para crear un clip de vídeo QuickTime, deberá configurar la publicación para Flash Professional 3, 4 o 5.

Nota:

QuickTime Player no admite archivos de Flash Player posteriores a la versión 5.

Tutoriales y vídeos

- Vídeo: Duración: 17:24. Exportación de QuickTime de Animate. Aprenda cómo exportar animaciones basadas en ActionScript a Animate y después componerlas en After Effects.

Adobe también recomienda

- QuickTime
- Exportación de QuickTime

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Control de reproducción de vídeo externo con ActionScript

- Reproducción dinámica de archivos FLV o F4V externos
- Comportamientos utilizados en la reproducción de vídeo
- El componente FLVPlayback
- Componentes multimedia (Flash Player 6 y 7)

Reproducción dinámica de archivos FLV o F4V externos

Ir al principio

En lugar de importar vídeo en el entorno de edición de Animate, puede utilizar el componente FLVPlayback, o bien, código de ActionScript para reproducir de forma dinámica archivos FLV o F4V externos en Flash Player. También se puede utilizar el componente FLVPlayback y ActionScript de forma conjunta.

Puede reproducir archivos FLV o F4V publicados como descargas HTTP o como archivos multimedia locales. Para reproducir un archivo FLV o F4V externo, publíquelo en una URL (en un sitio HTTP o en una carpeta local) y añada el componente FLVPlayback o código de ActionScript al documento de Animate para acceder al archivo y controlar la reproducción en tiempo de ejecución.

La utilización de archivos FLV o F4V externos ofrece las siguientes posibilidades que no están disponibles al utilizar vídeo importado:

- Se pueden utilizar clips de vídeo más largos sin ralentizar la reproducción. Los archivos FLV o F4V externos se reproducen utilizando la *memoria caché*, de modo que los archivos grandes se almacenan en partes pequeñas y se accede a ellos de forma dinámica; además, no requieren tanta memoria como los archivos de vídeo incorporados.
- Los archivos FLV o F4V externos pueden tener una velocidad de fotogramas diferente a la del documento de Animate en el que se reproducen. Por ejemplo, puede establecer la velocidad de fotogramas del documento de Animate en 30 fps y la velocidad de fotogramas del vídeo en 21 fps, lo que le permite mejorar la calidad de reproducción.
- Con archivos FLV o F4V externos no es preciso interrumpir la reproducción de los documentos de Animate mientras se carga el archivo de vídeo. A veces, los archivos de vídeo importados pueden interrumpir la reproducción de un documento para realizar ciertas funciones, como acceder a una unidad de CD-ROM. Los archivos FLV o F4V pueden realizar funciones independientemente del documento de Animate, por lo que no interrumpen su reproducción.
- Introducir texto en el contenido del vídeo es más fácil con archivos FLV o F4V externos, ya que éstos permiten utilizar funciones de repetición de llamada para acceder a los metadatos del vídeo.

Para obtener más información sobre la reproducción de archivos FLV o FV, consulte "Reproducción dinámica de archivos FLV externos", *Aprendizaje de ActionScript 2.0* o Aspectos básicos de la utilización de vídeo, en la *Guía del desarrollador de ActionScript 3.0*.

Recursos adicionales

Los siguientes recursos están disponibles con información adicional sobre vídeo y ActionScript:

Tutoriales de vídeo:

- Creating a video player with ActionScript 3.0 (Creación de un reproductor de vídeo con ActionScript 3.0, en inglés) (Creativecow.com)
- Creating a video player with ActionScript 2.0 (Creación de un reproductor de vídeo con ActionScript 2.0; en inglés) (Creativecow.com)

Artículos:

- Deconstructing the ActionScript 3 Flash video gallery application (Deconstrucción de la aplicación de galería de vídeo de Flash de ActionScript 3; en inglés) (Adobe.com)

Comportamientos utilizados en la reproducción de vídeo

Ir al principio

Los comportamientos de vídeo representan un modo de controlar la reproducción de vídeo. Los comportamientos son scripts predefinidos de ActionScript que se añaden a un objeto de activación para controlar otro objeto. Los comportamientos permiten añadir potencia, control y flexibilidad de codificación ActionScript al documento sin necesidad de crear el código ActionScript. Los comportamientos de vídeo permiten reproducir, detener, hacer una pausa, rebobinar, avanzar, mostrar y ocultar clips de vídeo.

Para controlar un clip de vídeo con un comportamiento se utiliza el panel Comportamientos, donde el comportamiento puede aplicarse a un objeto de activación, como un clip de película. Especifique el evento que activará el comportamiento (como soltar el clip de película), seleccione un objeto de destino (el vídeo al que afectará el comportamiento) y, cuando sea necesario, seleccione la configuración del comportamiento, como el número de fotogramas que se rebobinarán.

Nota:

el objeto de activación debe ser un clip de película. No se puede vincular comportamientos de reproducción a símbolos de botón o componentes de botón.

Los siguientes comportamientos de Animate controlan el vídeo incorporado:

Comportamiento	Objetivo	Parámetros
Reproducir vídeo	Reproduce un vídeo en el documento actual.	Nombre de instancia del vídeo de destino
Detener vídeo	Detiene el vídeo.	Nombre de instancia del vídeo de destino

Pausa	Efectúa una pausa en el vídeo.	Nombre de instancia del vídeo de destino
Rebobinar vídeo	Rebobina el vídeo el número de fotogramas especificado.	Nombre de instancia del vídeo de destino Número de fotogramas
Avance rápido de vídeo	Avanza el vídeo el número de fotogramas especificado.	Nombre de instancia del vídeo de destino Número de fotogramas
Ocultar vídeo	Oculta el vídeo.	Nombre de instancia del vídeo de destino
Mostrar vídeo	Muestra el vídeo.	Nombre de instancia del vídeo de destino

Control de la reproducción de vídeo con comportamientos

1. Seleccione el clip de película que activará el comportamiento.
2. En el panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos), haga clic en el botón Añadir (+) y seleccione el comportamiento deseado en el submenú Vídeo incorporado.
3. Seleccione el vídeo que va a controlar.
4. Seleccione una ruta relativa o absoluta.
5. Si es preciso, seleccione los parámetros de configuración del comportamiento y haga clic en Aceptar.
6. En el panel Comportamientos, en Evento, haga clic en Al liberar (evento predeterminado) y seleccione un evento del ratón. Para utilizar el evento Al liberar, no modifique la opción.

El componente FLVPlayback

Ir al principio

El componente FLVPlayback permite incluir un reproductor de vídeo en la aplicación de Animate para reproducir archivos de vídeo (FLV o F4V) descargados de forma progresiva a través de HTTP, o reproducir archivos FLV sin interrupción, desde Flash Media Server (FMS) o desde Flash Video Streaming Service (FVSS).

El componente FLVPlayback cumple las siguientes funciones:

- Proporciona un conjunto de aspectos preelaborados para personalizar los controles de reproducción y la apariencia de la interfaz de usuario.
- Permite a los usuarios avanzados crear sus propios aspectos.
- Proporciona puntos de referencia para sincronizar el vídeo con la animación, el texto y los gráficos de su aplicación de Animate.
- Proporciona una previsualización dinámica de las personalizaciones.
- Mantiene el tamaño de los archivos SWF en un margen razonable para facilitar su descarga.

El componente FLVPlayback es el área de visualización en la que puede ver vídeo. El componente FLVPlayback incluye controles personalizados de interfaz de usuario de FLV, un conjunto de botones para reproducir, detener, hacer una pausa y controlar la reproducción del vídeo.

Configuración del componente FLVPlayback

1. Una vez seleccionado el componente FLVPlayback en el escenario, abra el inspector de propiedades (Window > Propiedades) e introduzca un nombre de instancia.
2. Seleccione Parámetros del inspector de propiedades o abra el inspector de componentes (Ventana > Componentes).
3. Introduzca los valores de los parámetros o utilice los valores predeterminados.

   Para cada instancia del componente FLVPlayback puede establecer los siguientes parámetros en el inspector de propiedades o en el inspector de componentes:

   Nota:

   en la mayoría de los casos no es necesario cambiar la configuración del componente FLVPlayback a menos que se desee cambiar la apariencia de un aspecto de vídeo. El asistente de importación de vídeo configura los parámetros en medida suficiente para cualquier implementación.

   autoPlay

   Valor booleano que determina el modo de reproducción de FLV o F4V. Si es true, el vídeo se reproduce inmediatamente después de cargarlo. Si es false, carga el primer fotograma y pausa la reproducción. El valor predeterminado es true.

   autoRewind

   Valor booleano que determina si el vídeo se rebobina automáticamente. Si es true, el componente FLVPlayback rebobina automáticamente el vídeo hasta el principio cuando la cabeza lectora llegue al final o cuando el usuario haga clic en el botón Detener. Si es false, el componente no rebobina automáticamente el vídeo. El valor predeterminado es true.

   autoSize

   Valor booleano. Si es true, cambia el tamaño del componente en tiempo de ejecución para usar las dimensiones del vídeo de origen. El valor predeterminado es false.

   nota: el tamaño de fotograma del vídeo codificado no se corresponde con las dimensiones predeterminadas del componente FLVPlayback.

   bufferTime

   Número de segundos que se almacenarán en búfer antes de que se inicie la reproducción. El valor predeterminado es 0.

   contentPath (archivos AS2)

   Cadena que especifica la URL de un archivo FLV, F4V o XML que describe la forma en que se reproduce el vídeo. Haga doble clic en la celda Valor para que este parámetro active el cuadro de diálogo Ruta del contenido. El valor predeterminado es una cadena vacía. Si no especifica un valor para el parámetro

contentPath no sucederá nada cuando Animate ejecute la instancia de FLVPlayback.

source (archivos AS3)

Cadena que especifica la URL de un archivo FLV, F4V o XML que describe la forma en que se reproduce el vídeo. Haga doble clic en la celda Valor para que este parámetro active el cuadro de diálogo Ruta del contenido. El valor predeterminado es una cadena vacía. Si no especifica un valor para el parámetro contentPath no sucederá nada cuando Animate ejecute la instancia de FLVPlayback.

isLive

Valor booleano. Si es true, especifica que el vídeo se está transmitiendo sin interrupción desde un servidor FMS. El valor predeterminado es false.

cuePoints

Cadena que especifica los puntos de referencia para el vídeo. Los puntos de referencia permiten sincronizar puntos específicos del vídeo con animaciones, gráficos o texto de Animate. El valor predeterminado es una cadena vacía.

maintainAspectRatio

Valor booleano. Si es true, cambia el tamaño del reproductor de vídeo en el componente FLVPlayback para conservar la proporción de aspecto del vídeo de origen; se ajusta el vídeo de origen y no se cambia el tamaño del componente FLVPlayback. El parámetro autoSize tiene prioridad sobre este parámetro. El valor predeterminado es true.

aspecto

Parámetro que abre el cuadro de diálogo Seleccionar aspecto y permite elegir un aspecto para el componente. El valor predeterminado es None. Si elige None, la instancia de FLVPlayback no tendrá elementos de control que permitan al usuario reproducir, detener o rebobinar el vídeo, ni realizar otras acciones que ofrecen los controles. Si se establece el valor del parámetro autoPlay como true, el vídeo se reproduce automáticamente. Para obtener más información, consulte la sección “Personalización del componente FLVPlayback” en el manual *Uso de componentes ActionScript 3.0* o en *Referencia del lenguaje de componentes ActionScript 2.0*.

totalTime

Número total de segundos en el vídeo de origen. El valor predeterminado es 0. Si se utiliza la descarga progresiva, Animate utilizará este valor en caso de que sea mayor que cero (0). De lo contrario, Animate intentará utilizar el tiempo de los metadatos.

nota: si se utiliza FMS o FVSS, este valor se ignora y el tiempo total del vídeo se toma del servidor.

volume

Número de 0 a 100 que representa el porcentaje del volumen máximo al que se va a establecer el volumen.

Especificación de contentPath o parámetro de origen

Si ha importado en un clip de vídeo local en Animate para descarga progresiva o flujo de contenido de vídeo, actualice el parámetro contentPath (archivos FLA de AS2) o source (archivos FLA de AS3) del componente FLVPlayback antes de cargar el contenido en un servidor web o en Flash Media Server. El parámetro contentPath o source permite especificar el nombre y la ubicación del archivo de vídeo en el servidor, así como el método de reproducción (por ejemplo, descarga progresiva mediante HTTP o flujo de Flash Media Server mediante RTMP).

1. Con el componente FLVPlayback seleccionado en el escenario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) y seleccione Parámetros, o bien abra el inspector de componentes (Ventana > Inspector de componentes).
2. Introduzca los valores de los parámetros o utilice los valores predeterminados. Para el parámetro contentPath o source realice lo siguiente: a) Haga doble clic en la celda Valor para que el parámetro contentPath o source active el cuadro de diálogo Ruta del contenido. b) Introduzca la URL o la ruta de acceso local del FLV o F4V o de un archivo XML (para Flash Media Server o FVSS) que describa la forma de reproducir el vídeo.

   Si no conoce la ubicación del vídeo o el archivo XML, haga clic en el icono de carpeta para localizar la ubicación adecuada. Al buscar un archivo de vídeo, si está en la ubicación del archivo SWF de destino (o en una subcarpeta), Animate utilizará automáticamente la ruta de acceso relativa a esa ubicación, por lo que estará preparado para servir desde un servidor web. De lo contrario será una ruta completa de archivo de Windows o Macintosh.

   Si especifica una URL HTTP, el archivo de vídeo es un archivo FLV o F4V de descarga progresiva. Si especifica una dirección URL RTMP (Real-Time Messaging Protocol), el vídeo se transmite desde un servidor Flash Media Server (FMS). Una URL a un archivo XML también podría ser un archivo de vídeo transmitido sin interrupción desde un servidor FMS o FVSS.

   Nota:

   Cuando haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Ruta del contenido, Animate también actualizará el valor del parámetro cuePoints, ya que usted podría haber cambiado el valor del parámetro contentPath de forma que el parámetro cuePoints deje de ser aplicable a la ruta de contenido actual. En consecuencia, perderá los puntos de referencia desactivados (aunque se conservarán los de ActionScript). Por esta razón, es posible que desee desactivar mediante ActionScript los puntos de referencia que no sean de ActionScript, en lugar de hacerlo a través del cuadro de diálogo Puntos de referencia.

   Si se especifican los parámetros contentPath o source, Animate intenta comprobar que el vídeo especificado sea compatible con Flash Player. Si aparece un cuadro de diálogo de aviso, intente volver a codificar el vídeo en formato FLV o F4V con Adobe Media Encoder.

   También puede especificar la ubicación de un archivo XML que describa la forma de reproducir varios flujos de vídeo para múltiples anchos de banda. El archivo XML utiliza el lenguaje SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language) para describir los archivos de vídeo. Para ver una descripción del archivo SMIL XML, consulte “Utilización de un archivo SMIL” en *Referencia del lenguaje de componentes ActionScript 2.0*.

Componentes multimedia (Flash Player 6 y 7)

Ir al principio

Nota:

los componentes multimedia se introdujeron en Macromedia Flash MX Professional 2004 y su uso se prevé con Flash Player 6 ó 7. Si desarrolla contenido de vídeo para Flash Player 8, debe utilizar el componente FLVPlayback, introducido en la Versión 8. Este componente ofrece funciones mejoradas que permiten mantener un mayor control sobre la reproducción de audio y vídeo en el entorno de Animate.

El conjunto de componentes multimedia consta de tres componentes: MediaDisplay, MediaController y MediaPlayback. Con el componente MediaDisplay, para añadir vídeo o audio a los documentos de Animate, arrastre el componente al escenario y configúrelo en el inspector de componentes. Además de definir los parámetros en el

inspector de componentes, puede añadir puntos de referencia para activar otras acciones. El componente MediaDisplay no tiene representación gráfica durante la reproducción y sólo es visible el clip de vídeo.

El componente MediaController proporciona controles de interfaz que el usuario puede utilizar para interactuar con los flujos de medios. El controlador está provisto de botones para reproducir, pausar y rebobinar hasta el principio y un control de volumen. Además incluye barras de reproducción que indican el progreso de la carga y la reproducción de los elementos multimedia. Si desea desplazarse rápidamente a diferentes partes del vídeo puede arrastrar hacia delante y hacia atrás el control deslizante de la cabeza lectora situado en la barra de reproducción. Con los comportamientos o ActionScript, puede vincular fácilmente este componente al componente MediaDisplay para mostrar flujo de vídeo y proporcionar control al usuario.

El componente MediaPlayback proporciona el modo más rápido y sencillo de añadir vídeo y un controlador a los documentos de Animate. MediaPlayback combina los componentes MediaDisplay y MediaController en un solo componente integrado. Las instancias de MediaDisplay y MediaController se vinculan automáticamente entre sí para el control de la reproducción.

Utilice el inspector de componentes o la ficha Parámetros del inspector de propiedades para configurar los parámetros relacionados con la reproducción, el tamaño y el diseño de los tres componentes. Los tres componentes funcionan correctamente con contenido de audio mp3.

Para obtener más información sobre los componentes multimedia, consulte “Componentes multimedia” en *Referencia del lenguaje de componentes ActionScript 2.0*.

Adobe también recomienda

- Flujo de vídeo con Adobe Flash Media Server
- Descarga progresiva de vídeo de un servidor web
- Control de instancias mediante comportamientos
- Control de la reproducción de vídeo en la línea de tiempo

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Prácticas recomendadas - Sugerencias para crear contenido para dispositivos móviles

- Creación de contenido en Animate para su uso en dispositivos móviles
- Pautas de Flash Lite para la animación en dispositivos móviles
- Mapas de bits y gráficos vectoriales de Flash Lite en dispositivos móviles
- Definición de opciones de compresión para mapas de bits de Flash Lite para dispositivos móviles
- Optimización de los fotogramas de Flash Lite para dispositivos móviles
- Optimización de ActionScript para el contenido de Flash Lite en dispositivos móviles
- Gestión de la memoria de archivos de Flash Lite para dispositivos móviles
  Carga de datos para dispositivos móviles en Flash Lite
  Exclusión de clases de la compilación en Flash Lite

Creación de contenido en Animate para su uso en dispositivos móviles

Ir al principio

Cuando vaya a crear contenido en Animate para dispositivos móviles, considere algunos principios básicos. Por ejemplo, los desarrolladores de Animate a menudo evitan utilizar ilustraciones excesivamente complejas y procuran no abusar de la interpolación o la transparencia.

Los desarrolladores de Flash Lite se enfrentan al problema adicional que supone la gran diferencia de rendimiento de los dispositivos móviles. Si el contenido debe publicarse en muchos dispositivos diferentes, los desarrolladores tienen que encontrar las características mínimas comunes a todos esos dispositivos.

La optimización del contenido móvil exige llegar a un compromiso. Por ejemplo, una técnica puede mejorar la presentación del contenido mientras que otra puede incidir en un mayor rendimiento. Cuando considere las ventajas y los inconvenientes, tendrá que probar el contenido repetidas veces en el emulador y en el dispositivo de destino. Debe examinar el contenido en el dispositivo real para evaluar el realismo de los colores, la legibilidad del texto, las interacciones físicas, la capacidad de respuesta de la interfaz de usuario y otros aspectos de la experiencia real en el dispositivo móvil.

Para obtener más sugerencias y técnicas para la creación de contenido para dispositivos y teléfonos móviles, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_es.

Pautas de Flash Lite para la animación en dispositivos móviles

Ir al principio

Cuando cree contenido animado para un dispositivo móvil, tenga en cuenta las limitaciones de la CPU. Estas pautas le ayudarán a evitar que el contenido en Flash Lite se ejecute lentamente:

- Cuando cree un nuevo archivo de Flash Lite, compruebe que el documento está configurado correctamente. Aunque los archivos Animate se pueden ampliar o reducir sin problemas, el rendimiento puede resultar afectado si el archivo no se ejecuta con su tamaño de escenario original y tiene que adaptarse en el reproductor. Intente definir el tamaño del escenario del documento con arreglo a la resolución del dispositivo

de destino. Asimismo, configure Flash Player en la versión correcta de Flash Lite.

- Flash Lite puede representar gráficos vectoriales con calidad baja, media o alta. Cuanto mayor sea la calidad de la representación, mayor será la fluidez y exactitud con las que Flash Lite representa los gráficos vectoriales y mayor será también la demanda de la CPU del dispositivo. Para proporcionar animación compleja, pruebe a cambiar la configuración de calidad del reproductor y, a continuación, realice pruebas exhaustivas en el archivo SWF. Para controlar la calidad de representación de un archivo SWF, utilice la propiedad _quality o el comando SetQuality. Los valores válidos para la propiedad _quality son LOW, MEDIUM y HIGH.
- Limite el número de interpolaciones simultáneas. Reduzca el número de interpolaciones o secuencie la animación para que una empiece cuando otra termine.
- Utilice efectos de transparencia (alfa) en los símbolos con moderación porque utilizan mucha CPU. En concreto, evite la interpolación en símbolos con niveles alfa que no sean totalmente opacos (menos del 100 %).
- Procure no utilizar efectos visuales que consuman mucha CPU, como máscaras grandes, movimientos prolongados, superposiciones con transparencia, degradados extensos y vectores complejos.
- Experimente con combinaciones de interpolaciones, animaciones mediante fotogramas y movimientos controlados por ActionScript para producir resultados óptimos.
- La representación de óvalos y círculos vectoriales consume mucha más memoria que la representación de cuadriláteros. El empleo de trazos redondos u ovalados aumenta también considerablemente el uso de CPU.
- Pruebe con frecuencia las animaciones en los dispositivos de destino reales.
- Cuando Animate dibuja una región animada, define un cuadro rectangular delimitador alrededor del área. Optimice el dibujo reduciendo el tamaño del rectángulo al máximo. Evite que se solapen las interpolaciones, ya que Animate interpreta el área combinada como un único rectángulo y, por tanto, la región total resultante será más grande. Utilice la función Show Redraw Region de Animate para optimizar la animación.
- Procure no utilizar _alpha = 0 y _visible = false para ocultar los clips de película en pantalla. Si simplemente desactiva la visibilidad de un clip de película o cambia su alfa a cero, se incluirá igualmente en los cálculos de representación de líneas, lo que puede afectar al rendimiento.
- Tampoco intente ocultar un clip de película colocándolo detrás de otra imagen. Se incluirá igualmente en los cálculos del reproductor. En lugar de ello, saque totalmente los clips de película del escenario o elimínelos con una llamada a removeMovieClip.

Para obtener más sugerencias y técnicas para la creación de contenido para dispositivos y teléfonos móviles, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_es.

Mapas de bits y gráficos vectoriales de Flash Lite en dispositivos móviles

Ir al principio

Flash Lite puede representan gráficos vectoriales y de mapa de bits. Cada tipo de gráfico presenta ventajas e inconvenientes. La decisión de utilizar gráficos vectoriales en lugar de gráficos de mapa de bits no siempre está clara y a menudo depende de varios factores.

Los gráficos vectoriales se representan de forma compacta en archivos SWF como ecuaciones matemáticas y el reproductor de Flash Lite los representa en tiempo de ejecución. Por el contrario, los gráficos de mapa de bits se representan como matrices de elementos de imagen (píxeles) que requieren más bytes de datos. Por tanto, el empleo de gráficos vectoriales en un archivo puede ayudar a reducir el tamaño de los archivos y el uso de la memoria.

Los gráficos vectoriales conservan además sus formas suaves cuando se amplían o reducen. Las imágenes de

mapa de bits pueden representarse con ángulos o pixeladas cuando se amplían.

Comparados con los mapas de bits, los gráficos vectoriales requieren más capacidad de procesamiento para su representación, especialmente los que contienen muchas formas y rellenos complejos. Por consiguiente, el uso excesivo de formas vectoriales puede reducir en algunas ocasiones el rendimiento general de los archivos. Como los gráficos de mapa de bits no requieren tanto tiempo de procesamiento para su representación como los gráficos vectoriales, constituyen la mejor opción para algunos archivos, como un mapa de carreteras complejo con animaciones y capacidad de desplazamiento diseñado para un teléfono móvil.

Tenga en cuenta estas consideraciones:

- Evite utilizar contornos en formas vectoriales. Los contornos tienen bordes interiores y exteriores (los rellenos solo tienen uno) y duplican el esfuerzo de representación.
- Las esquinas son más fáciles de representar que las curvas. Cuando sea posible, utilice bordes rectos, especialmente con formas vectoriales muy pequeñas.
- La optimización es especialmente útil con formas vectoriales pequeñas como los iconos. Los iconos complejos pueden perder sus detalles al representarse y el trabajo de representar los detalles es en vano.
- Por regla general, utilice mapas de bits para imágenes pequeñas complejas (como iconos) y gráficos vectoriales para imágenes más grandes y más simples.
- Importe los gráficos de mapa de bits con el tamaño correcto; no importe gráficos grandes y luego los reduzca en Animate, ya que desperdiciará memoria en tiempo de ejecución y capacidad de almacenamiento.
- El reproductor de Flash Lite no admite el suavizado de mapas de bits. Si se ajusta el tamaño de un mapa de bits o se gira, se mostrará como si estuviera fragmentado. Si es necesario ajustar el tamaño de un gráfico o girarlo, considere la posibilidad de utilizar en su lugar un gráfico vectorial.
- El texto es básicamente una forma vectorial muy compleja. Evidentemente, el texto suele ser fundamental y, por tanto, rara vez puede excluirse en su totalidad. Cuando necesite incluir texto, procure no aplicarle efectos de animación o colocarlo sobre una animación. Considere la posibilidad de usar el texto como mapa de bits. En el caso del texto dinámico y de entrada formado por varias líneas, el salto de línea de la cadena de texto no se almacena en caché. Animate divide las líneas en tiempo de ejecución y calcula los saltos de línea cada vez que hay que redibujar el campo de texto. Los campos de texto estáticos no presentan problemas, porque los saltos de línea se calculan previamente durante la compilación. Para el contenido dinámico, es inevitable utilizar campos de texto dinámicos, pero cuando sea posible considere utilizar en su lugar campos de texto estáticos.
- Reduzca el uso de la transparencia en los archivos PNG; Animate debe calcular cada nuevo dibujo, incluso para las partes transparentes del mapa de bits. Por ejemplo, en el caso de un archivo PNG transparente que representa un elemento en segundo plano, no exporte el PNG transparente con el tamaño completo de la pantalla. En lugar de ello, expórtelo con el tamaño real del elemento en segundo plano.
- Intente agrupar por un lado las capas del mapa de bits y por otro, las capas vectoriales. Animate necesita implementar diferentes representaciones para el contenido de mapa de bits y el contenido vectorial, y cambiar de una a otra requiere tiempo.

Para obtener más sugerencias y técnicas para la creación de contenido para dispositivos y teléfonos móviles, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_es.

Definición de opciones de compresión para mapas de bits de Flash Lite para dispositivos móviles

Ir al principio

Cuando utiliza mapas de bits, puede definir opciones de compresión de imágenes (para cada imagen o, en general,

para todas las imágenes de mapa de bits) y reducir así el tamaño de los archivos SWF.

Definición de opciones de compresión para un archivo de mapa de bits individual

1. Inicie Animate y cree un documento.

2. Seleccione un mapa de bits en la ventana Biblioteca.
3. Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic manteniendo pulsada la tecla Control (Macintosh) en el icono de mapa de bits y seleccione Propiedades en el menú contextual para abrir el cuadro de diálogo Propiedades de mapa de bits.
4. En el menú emergente Compresión, seleccione alguna de las opciones siguientes:

    - Utilice la opción Photo (JPEG) para las imágenes con variaciones de color o tono complejas, como fotografías o imágenes con relleno degradado. Esta opción produce un archivo JPEG. Seleccione la casilla de verificación Utilizar datos JPEG importados para utilizar la calidad de compresión predeterminada especificada para la imagen importada. Para especificar una nueva configuración de compresión de calidad, anule la selección de Utilizar datos JPEG importados e introduzca un valor entre 1 y 100 en el cuadro de texto Calidad. Un valor alto producirá una imagen de mayor calidad, pero también un archivo de mayor tamaño, por lo que debe ajustar el valor correctamente.

    - Seleccione la opción Sin pérdida (PNG/GIF) para las imágenes con formas simples y pocos colores. Esta opción comprime la imagen mediante la compresión sin pérdidas, que no descarta ningún dato.

5. Haga clic en Probar para determinar el resultado de la compresión del archivo.

    Compare el tamaño del archivo original con el tamaño del archivo comprimido para determinar si la configuración de compresión seleccionada es aceptable.

Definición de opciones de compresión para todas las imágenes de mapa de bits

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación y, a continuación, haga clic en la ficha Flash para mostrar las opciones de compresión.
2. Ajuste el regulador de calidad JPEG o introduzca un valor. Un valor de calidad JPEG más alto producirá una imagen de mayor calidad, pero un archivo SWF de mayor tamaño. Una calidad de imagen inferior producirá un archivo SWF más pequeño. Pruebe distintos valores para determinar cuál es la mejor relación entre tamaño y calidad.

Optimización de los fotogramas de Flash Lite para dispositivos móviles

Ir al principio

- La mayoría de los dispositivos compatibles con Flash Lite reproducen el contenido con una velocidad de 15 a 20 fotogramas por segundo (fps). La velocidad de los fotogramas puede ser de 6 fps como mínimo. Durante el desarrollo, defina la velocidad de los fotogramas a un valor aproximado a la velocidad de reproducción del dispositivo de destino. De esta forma, podrá ver cómo se ejecutará el contenido en un dispositivo con un rendimiento limitado. Antes de publicar el archivo SWF final, defina la velocidad de fotogramas del documento en al menos 20 fps o un valor superior para evitar que se limite el rendimiento en caso de que el dispositivo permita una velocidad de fotogramas mayor.

- Cuando utilice gotoAndPlay, recuerde que cada fotograma incluido entre el fotograma actual y el solicitado debe inicializarse antes de que se reproduzca el fotograma solicitado. Si muchos de estos fotogramas incluyen contenido diferente, puede resultar más eficaz utilizar clips de película distintos en lugar de usar la línea de tiempo.

- Aunque es lógico cargar previamente todo el contenido colocándolo al principio del archivo en un equipo de sobremesa, hacer lo mismo en un dispositivo móvil puede ralentizar el arranque del archivo. Distribuya el

contenido por todo el archivo para que los clips de película se inicien conforme se utilizan.

Para obtener más sugerencias y técnicas para la creación de contenido para dispositivos y teléfonos móviles, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_es.

Optimización de ActionScript para el contenido de Flash Lite en dispositivos móviles

Ir al principio

Debido a las limitaciones de velocidad de procesamiento y memoria de la mayoría de los dispositivos móviles, tenga en cuenta estas pautas cuando desarrolle ActionScript para contenido de Flash Lite utilizado en dispositivos móviles:

- Simplifique el archivo y su código todo lo que sea posible. Elimine clips de película no utilizados, suprima fotogramas y bucles de código innecesarios y procure no incluir demasiados fotogramas o fotogramas superfluos.
- El uso de bucles FOR puede tener un alto coste por la sobrecarga que implica la comprobación de la condición en cada iteración. Cuando los costes de la iteración y la sobrecarga de los bucles son equiparables, ejecute varias operaciones por separado en lugar de usar un bucle. Es posible que el código aumente, pero mejorará el rendimiento.
- Detenga los bucles basados en fotogramas en cuanto dejen de ser necesarios.
- Cuando sea posible, evite el procesamiento de cadenas y matrices, porque puede consumir mucha CPU.
- Intente siempre acceder directamente a las propiedades en lugar de usar métodos get y set de ActionScript, que implican una carga de trabajo mayor que otras llamadas a métodos.
- Gestione los eventos juiciosamente. Aligere las matrices de escucha de eventos mediante condiciones que comprueben si existe una escucha (no es null) antes de llamarla. Borre los intervalos activos mediante una llamada a clearInterval y elimine todas las escuchas activas mediante una llamada a removeListener antes de quitar el contenido con unloadapplication o removeapplicationClip. Animate no recupera la memoria de datos SWF (por ejemplo, de los intervalos y las escuchas) si las funciones de ActionScript siguen haciendo referencia a los datos SWF cuando se descarga un clip de película.
- Cuando las variables ya no sean necesarias, bórrelas o establézcalas en null, con lo que se marcarán para la recolección de elementos no utilizados. Elimine las variables para optimizar el uso de la memoria en tiempo de ejecución, porque los activos no necesarios se eliminan del archivo SWF. Es mejor eliminar variables que establecerlas en null.
- Elimine explícitamente las escuchas de los objetos mediante una llamada a removeListener antes de la recolección de elementos no utilizados.
- Si la llamada a una función se realiza dinámicamente y la función pasa un conjunto fijo de parámetros, utilice call en lugar de apply.
- Compacte los espacios de nombres (como las rutas) para reducir el tiempo de arranque. Cada nivel del paquete se compila en una instrucción IF y genera una nueva llamada Object , por lo que ahorrará tiempo si incluye menos niveles en la ruta. Por ejemplo, una ruta con los niveles com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.nombreFunción hará que se cree una instancia de un objeto para com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc. Algunos desarrolladores de Flash utilizan software de preprocesamiento para reducir la ruta a un identificador único, como 58923409876.nombreFunción, antes de compilar el código SWF.
- Si un archivo consta de varios archivos SWF que utilizan las mismas clases de ActionScript, no permita que esas clases seleccionen archivos SWF durante la compilación. De esta forma, podrá reducir el tiempo de

descarga de los archivos y los requisitos de memoria en tiempo de ejecución.

- Evite utilizar Object.watch y Object.unwatch porque cada cambio realizado en la propiedad de un objeto requiere que el reproductor determine si debe enviar una notificación del cambio.
- Si el código de ActionScript que se ejecuta en un fotograma en la línea del tiempo requiere más de un segundo para su ejecución, considere la posibilidad de fragmentar ese código y ejecutarlo en varios fotogramas.
- Elimine las instrucciones trace del código cuando publique el archivo SWF. Para ello, seleccione la casilla de verificación Omitir acciones de trazado en la ficha Flash del cuadro de diálogo Configuración de publicación.
- La herencia aumenta el número de llamadas a métodos y emplea más memoria: una clase que incluya toda la funcionalidad debe ser más eficaz en tiempo de ejecución que una clase que herede algunas de las funciones de una superclase. Por tanto, puede ser necesario encontrar la mejor relación entre la extensibilidad de las clases y la eficacia del código durante el diseño.
- Cuando un archivo SWF carga otro archivo del mismo tipo que contiene una clase de ActionScript personalizada (por ejemplo, foo.bar.CustomClass) y, a continuación, descarga el archivo SWF, la definición de clase permanece en memoria. Para ahorrar memoria, borre explícitamente todas las clases personalizadas en los archivos SWF descargados. Utilice la instrucción delete y especifique el nombre de clase completo, como: delete foo.bar.CustomClass.
- Limite el uso de variables globales, ya que no se marcan para la recolección de elementos no utilizados si se elimina el clip de película que las define.
- Procure no utilizar los componentes estándar de la interfaz de usuario (disponibles en el panel Componentes de Flash). Estos componentes están diseñados para su ejecución en equipos de sobremesa y no están optimizados para su uso en dispositivos móviles.
- Siempre que sea posible, evite las funciones con grandes niveles de anidación.
- Evite las referencias a variables, objetos o funciones inexistentes. En comparación con la versión para escritorio de Flash Player, Flash Lite 2 tarda bastante en buscar las referencias a variables no existentes, lo que puede reducir considerablemente el rendimiento.
- Evite definir funciones mediante sintaxis anónima. Por ejemplo, miObj.nombreEvento = función{ ...}. Las funciones definidas explícitamente, como función miFunc { ...}; mi Obj.nombreEvento = miFunc; son más eficaces.
- Reduzca el uso de funciones matemáticas y números de coma flotante. El cálculo de estos valores reduce el rendimiento. Si tiene que utilizar rutinas matemáticas, siempre puede calcular previamente los valores y almacenarlos en una matriz de variables. Recuperar los valores de una tabla de datos es mucho más rápido que dejar que Flash los calcule en tiempo de ejecución.

Para obtener más sugerencias y técnicas para la creación de contenido para dispositivos y teléfonos móviles, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_es.

Gestión de la memoria de archivos de Flash Lite para dispositivos móviles

Ir al principio

Flash Lite borra periódicamente de la memoria los objetos y variables a los que ya no hace referencia un archivo. Esta operación se denomina recolección de elementos no utilizados. Flash Lite ejecuta su proceso de recolección de elementos no utilizados una vez cada 60 segundos, o siempre que el uso de la memoria de archivos asciende bruscamente al 20 % o más.

Aunque no es posible controlar cómo y cuándo realiza Flash Lite la recolección de elementos no utilizados, sí que puede liberar deliberadamente la memoria innecesaria. En el caso de las variables globales o de la línea del

tiempo, utilice la instrucción delete para liberar la memoria utilizada por los objetos de ActionScript. En el caso de las variables locales (como una variable establecida en la definición de una función), no puede utilizar la instrucción delete para liberar la memoria de un objeto, pero puede establecer en null la variable que hace referencia al objeto. De esta forma, liberará la memoria utilizada por el objeto, siempre que no existan otras referencias a ese objeto.

En los dos ejemplos de código siguientes se muestra cómo liberar la memoria utilizada por los objetos eliminando la variable que hace referencia a esos objetos. Los ejemplos son idénticos con la salvedad de que en el primer ejemplo se crea una variable de la línea de tiempo y en el segundo se crea una variable global.

```
// First case: variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
var mcDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(mcDateObject);
// Delete the object.
delete mcDateObject;
// Returns undefined.
trace(mcDateObject);
//
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
_global.gDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(_global.gDateObject);
// Delete the object.
delete _global.gDateObject;
// Returns undefined.
trace(_global.gDateObject);
```

Como se mencionó anteriormente, no puede utilizar la instrucción delete para liberar la memoria utilizada por la variable de una función local. En lugar de ello, establezca la referencia de la variable en null, lo que es lo mismo que utilizar delete.

```
function func()
{
    // Create the Date object.
    var funcDateObject = new Date();
    // Returns the current date as a string.
    trace(funcDateObject);
    // Delete has no effect.
    delete funcDateObject;
    // Still returns the current date.
    trace(funcDateObject);
    // Set the object reference to null.
    funcDateObject = null;
    // Returns null.
    trace(funcDateObject);
}
// Call func() function.
func();
```

Para obtener más sugerencias y técnicas para la creación de contenido para dispositivos y teléfonos móviles, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_es.

Carga de datos para dispositivos móviles en Flash Lite

Ir al principio

Cuando cree archivos para dispositivos móviles, reduzca la cantidad de datos que intenta cargar al mismo tiempo. Si carga datos externos en un archivo de Flash Lite (por ejemplo, mediante XML.load), el sistema operativo del dispositivo puede generar un error “fallo de memoria” si se asigna memoria insuficiente a los datos entrantes. Esta situación se puede producir incluso si la cantidad total de memoria restante es suficiente.

Suponga, por ejemplo, que un archivo intenta cargar otro archivo XML de 100 KB y el sistema operativo del dispositivo tiene asignado solo 30 KB para gestionar el flujo de datos entrantes. En este caso, Flash Lite muestra

un mensaje de error al usuario en el que se indica que no hay memoria suficiente.

Para cargar grandes cantidades de datos, agrupe los datos en fragmentos más pequeños (por ejemplo, en varios archivos XML) y realice varias llamadas de carga de datos para cada fragmento. El tamaño de cada fragmento de datos y, por tanto, el número de llamadas de carga de datos que debe realizar, varía en función del dispositivo y del archivo. Para encontrar un equilibrio adecuado entre el número de solicitudes de datos y la probabilidad de que se produzca un error de memoria, pruebe los archivos en varios dispositivos de destino.

Para un rendimiento óptimo, evite cargar y analizar archivos XML si es posible. En lugar de ello, almacene los datos en pares simples de nombre y valor, y cargue los datos de un archivo de texto mediante loadVars o de archivos SWF precompilados.

Para obtener más sugerencias y técnicas para la creación de contenido para dispositivos y teléfonos móviles, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_es.

Exclusión de clases de la compilación en Flash Lite

Ir al principio

Para reducir el tamaño de un archivo SWF, considere la posibilidad de quitar clases de la compilación manteniendo la capacidad de acceder y utilizar esas clases para la comprobación de tipos. Aplique este enfoque, por ejemplo, si va a desarrollar un archivo que utiliza varios archivos SWF o bibliotecas compartidas, especialmente si estos archivos o bibliotecas acceden a muchas de las mismas clases. La exclusión de clases ayuda a evitar la duplicación de clases en dichos archivos.

1. Cree un nuevo archivo XML.
2. Asigne al archivo XML el nombre FLA_nombrearchivo_exclude.xml, donde FLA_nombrearchivo es el nombre del archivo FLA sin la extensión .fla. Por ejemplo, si el archivo FLA se llama ventaAcciones.fla, el nombre del archivo XML deberá ser ventaAcciones_exclude.xml.
3. Guarde el archivo en el mismo directorio que el archivo FLA.
4. Inserte las siguientes etiquetas en el archivo XML:

   ```
   <excludeAssets>
       <asset name="className1" />
       <asset name="className2" />
   </excludeAssets>
   ```

   Los valores especificados para los atributos de nombre en las etiquetas <asset> son los nombres de las clases que deben excluirse del archivo SWF. Añada al archivo tantas etiquetas como sea necesario. Por ejemplo, el siguiente archivo XML excluye las clases mx.core.UIObject y mx.screens.Slide del archivo SWF:

   ```
   <excludeAssets>
       <asset name="mx.core.UIObject" />
       <asset name="mx.screens.Slide" />
   </excludeAssets>
   ```

   Para obtener más sugerencias y técnicas para la creación de contenido para dispositivos y teléfonos móviles, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_es.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Prácticas recomendadas - Convenciones de vídeo

- Información sobre convenciones de vídeo
- Utilización de vídeo en una aplicación
- Resolución de problemas de vídeo

Información sobre convenciones de vídeo

Ir al principio

Existen muchas opciones para editar vídeo antes de importarlo en un documento FLA, o antes de cargar un archivo FLV en un archivo SWF. Animate y Adobe Media Encoder disponen de controles importantes para la compresión de vídeo. Es importante realizar la compresión de vídeo con cuidado, ya que controla la calidad de la secuencia de vídeo y el tamaño del archivo. Los archivos de vídeo, incluso comprimidos, tienen un gran tamaño en comparación con la mayoría de activos del archivo SWF.

Nota:

deje que el usuario controle los medios de un archivo SWF. Por ejemplo, si añade audio a un documento con vídeo (incluso un sonido de fondo que se reproduzca indefinidamente), permita al usuario controlar el sonido.

Utilización de vídeo en una aplicación

Ir al principio

Antes de importar vídeo en Animate, analice qué calidad de vídeo necesita, qué formato de vídeo utilizará con el archivo FLA y cómo se descargará. Al importar vídeo en un archivo FLA (denominado *vídeo incorporado*), aumenta el tamaño del archivo SWF que se publica. Se inicia la descarga progresiva del vídeo en el equipo del usuario, vea o no el vídeo.

También se puede descargar progresivamente el vídeo o ver el flujo de vídeo en tiempo de ejecución desde un archivo FLV externo en el servidor. El momento en el que se inicia la descarga depende de la estructura de la aplicación.

Nota:

el vídeo se descarga progresivamente desde el servidor como archivo SWF, por lo que en realidad no se trata de un *flujo*. La carga dinámica de contenido tiene beneficios importantes respecto al mantenimiento de todo el contenido en un solo archivo SWF. Por ejemplo, se dispone de archivos más pequeños con carga más rápida y el usuario únicamente descarga lo que desee ver o utilizar en la aplicación.

Es posible mostrar vídeo FLV externo con un componente o un objeto de vídeo. Los componentes facilitan el desarrollo de aplicaciones con vídeo FLV, ya que los controles del vídeo están creados previamente y sólo es necesario especificar una ruta de acceso al archivo FLV para poder reproducir el contenido. Para conseguir que el archivo SWF sea lo más pequeño posible, muestre el vídeo en un objeto de vídeo y cree sus propios activos y código para controlarlo. Considere también la posibilidad de utilizar el componente FLVPlayback en Adobe Animate. Este tiene un tamaño de archivo menor que los componentes Media (Flash MX Professional 2004 y posterior).

Resulta recomendable dejar que los usuarios tengan cierto control sobre el vídeo de un archivo SWF (por ejemplo, la capacidad de detener el vídeo, ponerlo en pausa, reproducirlo, reanudar la reproducción y controlar el volumen).

Para obtener cierta flexibilidad en el vídeo, como manipular el vídeo con animación o sincronizar diversas partes del vídeo con la línea de tiempo, incorpore el vídeo en el archivo SWF en vez de cargarlo con ActionScript o con uno de los componentes Media.

Para tener más control sobre una instancia de vídeo del que proporciona la clase Video, coloque el vídeo dentro de una instancia de clip de película. La línea de tiempo de vídeo se reproduce independientemente desde una línea de tiempo de Animate y es posible colocar el contenido dentro de un clip de película para controlar las líneas de tiempo. No es necesario ampliar en muchos fotogramas la línea de tiempo principal para ajustarla al vídeo, pues podría dificultar el trabajo con el archivo FLA.

Resolución de problemas de vídeo

Ir al principio

Se puede crear una aplicación y, posteriormente, surgir problemas tras cargarla en el servidor.

- Verifique si la versión de Flash Player es correcta.

  Por ejemplo, si ha codificado los archivos con el códec On2, debe tener Flash Player 8 o posterior instalado para que los navegadores que utilice puedan ver el contenido de Animate.

  nota: Para la compatibilidad con Flash Player y FLV, consulte el uso de vídeo FLV enAprendizaje de ActionScript 2.0.

- Compruebe que su servidor admite el tipo mime para los archivos de vídeo que esté usando, FLV o F4V. Para obtener más información sobre los archivos de vídeo un servidor, consulte la sección sobre configuración del servidor para archivos FLV en Aprendizaje de ActionScript 2.0.

- Verifique las directrices de seguridad.

  Si carga archivos FLV desde otro servidor, es importante que disponga de los archivos o código adecuados para realizar la carga desde el servidor externo. Para obtener más información sobre los archivos de política, consulte la sección sobre archivos de política de servidor para permitir el acceso a los datos en Aprendizaje de ActionScript 2.0. Para obtener más información sobre la carga y la seguridad, consulte seguridad en Introducción a la seguridad en Aprendizaje de ActionScript 2.0.

- Compruebe que las rutas de destino del vídeo son correctas. En caso de utilizar rutas relativas (por ejemplo, /video/water.flv), intente utilizar rutas absolutas (como http://www.helpexamples.com/flash/video/water.flv). Si la aplicación no funciona como una ruta relativa pero sí como una ruta absoluta, corrija la ruta relativa.

- Compruebe que la versión de Flash Player especificada en Configuración de publicación admite el tipo de archivos de vídeo que está usando, ya sea FLV o F4V (H.264).

Adobe también recomienda

- Vídeo

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Prácticas recomendadas - Directrices de edición de aplicaciones SWF

- Directrices de aplicaciones SWF
- Recopilación de datos y aplicación de formato
- Envío y procesamiento de datos
- Cómo añadir carga de datos y validación
- Utilización de gestión de errores y depuración
- Organización de archivos y almacenamiento de código
- Utilización del patrón de diseño MVC
  Creación de aplicaciones seguras

Directrices de aplicaciones SWF

Ir al principio

La mejor forma de crear aplicaciones de Animate depende de la aplicación que se pretenda crear y de la tecnología empleada durante la creación de la aplicación.

Una aplicación en línea permite la influencia de un usuario en el sitio web al interactuar con él. Por ejemplo, la aplicación puede recopilar información del usuario (por ejemplo, un nombre de usuario y una contraseña para el registro), se puede añadir información al sitio (por ejemplo, en un foro) o el usuario puede interactuar en tiempo real con otros visitantes del sitio (por ejemplo, una sala de chat o un foro de discusión interactivo). Los resultados del servidor suelen mostrarse en el archivo SWF, según la interacción. Estos ejemplos son aplicaciones en las que se ven implicados los usuarios y los distintos tipos de interacción con el servidor. Un sitio web que no utilice información ni datos de los visitantes no se considera una aplicación (por ejemplo, un sitio de muestras, de animaciones de dibujos o con información estática). Las aplicaciones de Animate implican un proceso interactivo entre el usuario, una aplicación web y un servidor. El proceso básico se lleva a cabo del siguiente modo:

1. Un usuario introduce información en un archivo SWF.
2. La información se convierte en datos.
3. Se aplica formato a los datos y se envían a un servidor web.
4. El servidor web recopila los datos y los envía a un servidor de aplicaciones (por ejemplo, ColdFusion, PHP o ASP).
5. Se procesan los datos y se envían de vuelta al servidor web.
6. El servidor web envía los resultados al archivo SWF.
7. El archivo SWF recibe los datos con formato.
8. El código ActionScript procesa los datos para que la aplicación pueda utilizarlos.

Al crear una aplicación, es preciso seleccionar un protocolo para la transferencia de datos. El protocolo advierte a la aplicación sobre el momento en que se envían o reciben datos, en qué formato se transfieren y cómo se gestionar la respuesta del servidor. Una vez recibidos los datos en el archivo SWF, se deben manipular y aplicarles formato. Si utiliza un protocolo, no deberá preocuparse por el posible formato inesperado de los datos. Cuando se transfieren datos con pares nombre/valor, es posible comprobar qué formato se aplica a los datos. Verifique que

los datos tengan el formato correcto para no recibir datos con formato XML y que el archivo SWF sepa qué datos esperar para trabajar con ellos.

Recopilación de datos y aplicación de formato

Ir al principio

Las aplicaciones dependen de la interacción del usuario con el archivo SWF. Con frecuencia, la introducción de datos en formularios depende del usuario. Animate permite introducir datos y aplicarles formato de muchas maneras en las aplicaciones de Animate. Esta flexibilidad existe, entre otros motivos, gracias a dos factores: la capacidad del usuario para controlar la animación y la creatividad en la interfaz, y la posibilidad de comprobar errores y llevar a cabo la validación con ActionScript.

Entre las ventajas que supone utilizar Animate para crear formularios que recopilen datos, se incluyen las siguientes:

- Mayor control del diseño.
- Menor necesidad (o ausencia de necesidad) de actualizar las páginas.
- Reutilización de los activos comunes.

  Sugerencia: para guardar la información recopilada del usuario, guárdela en un objeto compartido del equipo del usuario. Los objetos compartidos permiten almacenar datos en el equipo del usuario (método similar al uso de cookies). Para obtener más información sobre los objetos compartidos, consulte la clase sharedObject en la Referencia del lenguaje y componentes ActionScript 3.0.

Envío y procesamiento de datos

Ir al principio

Normalmente, se debe procesar la información antes de enviarla al servidor para que tenga un formato que el servidor pueda comprender. Cuando el servidor recibe los datos, se pueden manipular de diversas formas y se envían de vuelta al archivo SWF en un formato que pueda aceptar (desde pares nombre/valor hasta objetos complejos).

Nota:

el servidor de aplicaciones debe tener el tipo MIME de su salida definido como application/x-www-urlform-encoded. Si falta dicho tipo MIME, normalmente el resultado no se podrá utilizar cuando llegue a Animate.

En la tabla siguiente se muestran distintas opciones de envío de datos a un servidor y de recepción de datos utilizando Animate:

Envío de datos	Descripción
LoadVars.send y LoadVars.sendAndLoad	Envía pares nombre/valor a un script de servidor para su procesamiento. LoadVars.send envía variables a un script remoto e ignora cualquier respuesta. LoadVar.sendAndLoad envía pares nombre/valor a un servidor y carga o analiza la respuesta en un objeto LoadVars de destino.

XML.send y XML.sendAndLoad	Similar a LoadVars, pero XML.send y XML.sendAndLoad envían paquetes XML en lugar de pares nombre/valor.
getURL	Mediante la función getURL() o el método MovieClip.getURL, puede enviar variables desde Animate a un fotograma o una ventana emergente.
Remoting	Permite intercambiar fácilmente información compleja entre Animate y ColdFusion, ASP.NET, Java, etc. También se puede utilizar Animate Remoting para consumir servicios web.
Servicios Web	Adobe Animate incluye el componente WebServiceConnector que permite al usuario conectarse a servicios web remotos, enviar y recibir datos y vincular resultados a componentes. Esto permite a los desarrolladores de Animate crear rápidamente aplicaciones complejas de Internet sin tener que escribir ni una sola línea de código ActionScript. Se pueden consumir servicios web remotos con WebServiceClasses, que puede requerir la redacción de código ActionScript complejo.

Cómo añadir carga de datos y validación

Ir al principio

Se puede validar cualquier información recuperada antes de enviar dichos datos a un servidor. De este modo, se reduce la carga en el servidor remoto, ya que no controla tantas peticiones cuando los usuarios no rellenan los campos necesarios. No se debe basar exclusivamente en la validación de la aplicación en el lado del cliente: también debe llevarse a cabo la validación en el lado del servidor.

Incluso si crea un formulario sencillo de registro o de inicio de sesión, compruebe que el usuario ha introducido su nombre y su contraseña. Esta validación se debe llevar a cabo antes de enviar la petición al script de servidor remoto y esperar el resultado. No se base exclusivamente en la validación del lado del servidor. Si un usuario solo escribe un nombre de usuario, el script de servidor debe recibir la petición, validar los datos que se envíen y devolver un mensaje de error a la aplicación de Animate indicando que es necesario introducir tanto el nombre de usuario como la contraseña. Del mismo modo, si la validación sólo se realiza en el lado del cliente (en el archivo SWF), un usuario podría modificar ilícitamente el archivo SWF, sortear la validación y enviar los datos al servidor para intentar publicar datos erróneos.

La validación del lado del cliente puede ser algo tan sencillo como verificar que el contenido de los campos de formulario sea como mínimo de un carácter de longitud o que el usuario introduzca valores numéricos, no cadenas. Para validar una dirección de correo electrónico, por ejemplo, compruebe que el campo de texto de Animate no esté vacío y que contenga al menos los caracteres de arroba (@) y punto (.). Para la validación del lado del servidor, añada procesos de validación más complejos y verifique que la dirección de correo electrónico pertenece a un dominio válido.

Debe escribir código ActionScript para gestionar los datos que se cargan en el archivo SWF desde el servidor. Tras finalizar la carga de datos en un archivo SWF, puede acceder a los datos desde dicha ubicación. Utilice código ActionScript para comprobar si los datos se han cargado por completo. Puede utilizar funciones callback o detectores para enviar una señal que indique que los datos se han cargado en el documento.

Al cargar los datos, se les puede aplicar formato de varias maneras:

- Puede cargar datos XML; se utilizarán los métodos y clases XML para analizar los datos y utilizarlos. Si utiliza pares nombre/valor, los pares se convierten en variables y es posible manipularlos como tales.
- Puede recibir datos desde un servicio web o desde Animate Remoting.

En ambos casos, podría recibir estructuras complejas de datos, como conjuntos, objetos o conjuntos de registros, que se deben analizar y vincular adecuadamente.

Utilización de gestión de errores y depuración

Ir al principio

Es preciso que la aplicación sea lo suficientemente robusta para anticiparse a ciertos errores y gestionarlos del modo correcto.

Uno de los mejores métodos para llevar a cabo la gestión de errores en ActionScript 2.0 consiste en utilizar los bloques try-catch-finally que permiten emitir y capturar errores personalizados. Mediante la creación de clases de errores personalizados, es posible reutilizar el código en la aplicación sin necesidad de reescribir código de gestión de errores. Para obtener más información sobre la emisión de errores personalizados consulte la clase Error en la *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0*. Para obtener más información sobre los bloques try-catch-finally, consulte try..catch.. finallycatch..finally en *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0*.

En ActionScript 3.0, utilice la clase flash.errors para capturar errores.

Para obtener más información, consulte la sección “Gestión de errores sincrónicos en una aplicación” en *Programación con ActionScript 3.0*.

Organización de archivos y almacenamiento de código

Ir al principio

Tenga en cuenta las siguientes directrices antes de comenzar a organizar archivos y almacenar código:

- ¿Ha dividido el archivo SWF en varios archivos SWF? Si es así, ¿cómo deben interactuar?
- ¿Qué activos puede compartir entre los archivos SWF?
- ¿Qué archivos se cargan dinámicamente?
- ¿Cómo y dónde se almacena el código ActionScript?

  Al desarrollar una aplicación, almacene el código de servidor y los archivos en una estructura de directorios lógica, similar a la del paquete ActionScript. Ordene el código de esta forma para tenerlo bien organizado y reducir el riesgo de sobrescritura.

  Para aplicaciones más grandes, encapsule la comunicación entre el cliente y el servidor y los servicios en clases. Si utiliza clases, se beneficiará del modo siguiente:

- Podrá reutilizar el código en más de un archivo SWF.
- Podrá editar el código en un lugar centralizado y actualizar todos los archivos SWF mediante su republicación.
- Podrá crear una sola API que manipule distintos elementos de la interfaz de usuario y otros activos que lleven a cabo funciones parecidas.

Utilización del patrón de diseño MVC

Ir al principio

El patrón de diseño MVC se utiliza para separar la información, la salida y el procesamiento de los datos de la aplicación. La aplicación se divide en tres elementos: el modelo, la vista y el controlador; cada elemento gestiona una parte distinta del proceso.

El modelo

Incorpora los datos y las reglas de la aplicación. Gran parte del procesamiento de la aplicación tiene lugar en esta parte del patrón de diseño. El modelo también contiene todos los componentes (por ejemplo, CFC, EJB y servicios web) y la base de datos. No se aplica ningún formato a los datos devueltos para la interfaz (o procesador principal) de la aplicación en esta parte del proceso. Los datos devueltos se pueden utilizar para distintas interfaces (o vistas).

La vista

Gestiona el procesador principal de la aplicación (la interfaz con la que interactúa el usuario) y representa el contenido del modelo. La interfaz especifica la forma en que se presentan los datos del modelo, produce la vista que utilizará el usuario y permite al usuario acceder a los datos de la aplicación o manipularlos. Si cambia el modelo, la vista se actualiza para reflejar los cambios introduciendo o extrayendo datos (enviando o solicitando datos). Si crea una aplicación web híbrida (por ejemplo, una en la que Animate interactúe con otras aplicaciones de la página), tenga en cuenta las distintas interfaces como parte de la vista del patrón de diseño. El patrón de diseño MVC admite la gestión de diversas vistas.

El controlador

Gestiona los requisitos del modelo y de la vista para procesar y mostrar datos. Suele contener mucho código. Realiza llamadas a cualquier parte del modelo, según las peticiones realizadas por el usuario desde la interfaz (o vista), y contiene código específico de la aplicación. Puesto que este código es específico de la aplicación, no suele ser reutilizable. Sin embargo, el resto de componentes del patrón de diseño sí se pueden reutilizar. El controlador no procesa ni produce ningún dato: recibe la petición del usuario y decide a qué parte del modelo o componentes de la vista necesita llamar, determina dónde se envían los datos y qué formato se aplica a los datos devueltos. El controlador garantiza que las vistas tengan acceso a las partes de los datos del modelo que deben mostrar. Normalmente, el controlador transmite y responde ante cambios que afectan al modelo y a la vista.

Cada parte del modelo se crea como un componente de contenido propio en todo el proceso. Si se modifica una parte del modelo (por ejemplo, al rediseñar la interfaz), el resto de partes del proceso no suele requerir ninguna modificación, lo que reduce el número de problemas. Si el patrón de diseño se crea correctamente, puede cambiar la vista sin tener que rediseñar el modelo o el controlador. Si la aplicación no utiliza MVC, los cambios realizados en cualquier lugar pueden generar un efecto ondulado en todo el código. Esto requiere muchos más cambios que si se utilizase un patrón de diseño específico.

Uno de los motivos de peso para utilizar el patrón MVC es la necesidad de separar los datos y la lógica de la interfaz de usuario. Al separar estas partes del proceso, es posible disponer de varias interfaces gráficas distintas que utilicen el mismo modelo y datos sin formato. Esto significa que se podrá utilizar la aplicación con distintas interfaces de Animate, como una interfaz para la web, una para un PC de bolsillo, una versión para teléfonos móviles y, tal vez, una versión HTML que no utilice Animate en absoluto. Al separar los datos del resto de la aplicación se reduce significativamente el tiempo de desarrollo, de prueba e incluso de actualización de más de una interfaz del cliente. De forma similar, añadir nuevos procesadores principales para la misma aplicación es más sencillo si se dispone de un modelo existente.

Utilice MVC únicamente si va a crear una aplicación grande y compleja, como un sitio web de comercio electrónico o una aplicación de aprendizaje por Internet. Para utilizar esta arquitectura, es necesario planificar y comprender el funcionamiento de Animate y de este patrón de diseño. Piense detenidamente cómo interactúan entre sí las distintas partes; para ello se suele recurrir a las pruebas y a la depuración. Si utiliza MVC, las pruebas y la depuración están más relacionados y suponen una mayor dificultad que en aplicaciones Animate habituales. Si crea una aplicación en la que será necesaria complejidad adicional, considere la posibilidad de utilizar MVC para organizar el trabajo.

Creación de aplicaciones seguras

Ir al principio

Tanto si crea un pequeño portal en el que los usuarios inicien sesión para leer artículos como si desarrolla una tienda de comercio electrónico de gran envergadura, habrá usuarios deshonestos que intenten piratear la aplicación. Por ello, debe tener en cuenta lo siguiente para que la aplicación sea segura.

- Publique los datos como HTTPS en los casos en que necesiten ser seguros. Cifre los valores en Animate antes de enviarlos a un servidor remoto para su procesamiento.

  Nota: no almacene nunca información ni código en un archivo SWF que no quiera que el resto de usuarios puedan ver. No es complicado desensamblar archivos SWF y ver su contenido con aplicaciones de terceros.

- Añada una política entre dominios para evitar que los dominios no autorizados puedan acceder a los activos.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Prácticas recomendadas - Estructuración de archivos FLA

- Organización de líneas de tiempo y la biblioteca
- Utilización de escenas
- Cómo guardar archivos y controlar versiones

Organización de líneas de tiempo y la biblioteca

Ir al principio

Los fotogramas y las capas de una línea de tiempo muestran la ubicación de los activos y determinan el funcionamiento del documento. La configuración y el uso de una línea de tiempo y de la biblioteca afectan a todo el archivo FLA y a su facilidad de uso global. Las siguientes directrices le ayudan a crear contenido de forma eficaz y permiten que otros autores que utilicen sus documentos FLA puedan comprender mejor la estructura del documento.

- Asigne a cada capa un nombre intuitivo y agrupe los activos relacionados en la misma ubicación. Evite utilizar los nombres de capa predeterminados (como Capa 1, Capa 2).

  Describa claramente el propósito o el contenido de cada capa o carpeta cuando les asigne nombres.

  Si es el caso, coloque las capas que incluyan código ActionScript y una capa para etiquetas de fotogramas en la parte superior de la pila de capas en la línea de tiempo. Por ejemplo, asigne un nombre a la capa que contiene las acciones de ActionScript.

- Utilice carpetas de capas para agrupar y organizar capas similares para facilitar la localización de las capas que contengan código y etiquetas.

- Bloquee las capas que no esté utilizando o que no desee modificar. Bloquee inmediatamente la capa de ActionScript para que las instancias de símbolo o los elementos multimedia no se coloquen en dicha capa.

- No incluya en ningún caso instancias o activos en una capa que contenga código ActionScript. Dado que podría dar lugar a conflictos entre los activos del escenario y el código ActionScript que hace referencia a ellos, conserve todo el código en su propia capa de acciones y bloquéelo una vez creado.

- Utilice etiquetas de fotogramas en un archivo FLA en lugar de utilizar números de fotogramas en el código ActionScript si hace referencia a fotogramas en el código. Si dichos fotogramas cambian posteriormente al editar la línea de tiempo, y si se utilizan etiquetas de fotogramas y se mueven a la línea de tiempo, no deberá cambiar ninguna referencia en el código.

- Utilice carpetas de biblioteca.

  Utilice carpetas en la biblioteca para organizar elementos similares (por ejemplo, símbolos o elementos multimedia) en un archivo FLA. Si asigna a las carpetas de la biblioteca nombres coherentes, cada vez que cree un archivo será más fácil recordar dónde ha colocado los activos. Los nombres de carpetas más habituales son Buttons, MovieClips, Graphics, Assets, Components y, a veces, Classes.

Utilización de escenas

Ir al principio

La utilización de escenas es similar al uso de varios archivos SWF para crear una presentación de mayor tamaño. Cada escena tiene una línea de tiempo. Cuando la cabeza lectora llega al fotograma final de una escena, pasa a la siguiente escena. Cuando se publica un archivo SWF, la línea de tiempo de cada una de las escenas se combina en una sola línea de tiempo en el archivo SWF. Una vez compilado el archivo SWF, éste se comporta como se si hubiera creado el archivo FLA con una sola escena. Debido a este comportamiento, evite utilizar escenas por las siguientes razones:

- Las escenas pueden crear confusión a la hora de editar documentos, especialmente en entornos de varios autores. Cualquiera que utilice el documento FLA tendrá que buscar en varias escenas de un archivo FLA para encontrar el código y los activos. Considere la posibilidad de cargar contenido o de utilizar clips de película como alternativa.
- Las escenas suelen producir archivos SWF de gran tamaño.
- Las escenas obligan a los usuarios a descargar progresivamente todo el archivo SWF en lugar de cargar los activos que realmente desea ver o utilizar. Si se evitan las escenas, el usuario puede controlar el contenido que desea descargar a medida que avanza por el archivo SWF. El usuario tiene un mayor control sobre la cantidad de contenido que desea descargar, lo que facilita la administración de ancho de banda. Un inconveniente es la necesidad de administrar un mayor número de documentos FLA.
- Las escenas combinadas con ActionScript pueden producir resultados inesperados. Dado que la línea de tiempo de cada escena se comprime en una única línea de tiempo, podría encontrar errores relacionados con el código ActionScript y las escenas, que normalmente requieren una depuración adicional y complicada.

  Si crea animaciones largas, el uso de escenas puede ser una ventaja. Si su documento presenta estos inconvenientes, considere la posibilidad de utilizar varios archivos FLA o clips de película en lugar de escenas para crear una animación.

Cómo guardar archivos y controlar versiones

Ir al principio

Cuando se guardan los archivos FLA, se debe utilizar un esquema coherente de asignación de nombres a los documentos. especialmente si se guardan varias versiones de un solo proyecto.

nota: El panel Proyecto ya no se utiliza en Animate CC.

Pueden surgir algunos problemas si sólo trabaja con un archivo FLA y no guarda las distintas versiones durante la creación del archivo. Los archivos pueden hacerse más grandes como consecuencia del historial guardado en el archivo FLA o pueden dañarse (como ocurriría con cualquier otro software que utilice) mientras trabaja con ellos.

Si guarda varias versiones durante el desarrollo, podrá disponer de una versión anterior si necesita volver atrás.

Utilice nombres de archivo intuitivos y fáciles de leer, que no sean crípticos y que tengan un buen comportamiento en línea:

- No utilice espacios, mayúsculas ni caracteres especiales.
- Utilice únicamente letras, números, guiones y caracteres de subrayado.
- Si guarda varias versiones del mismo archivo, utilice un sistema de numeración coherente del tipo menu01.swf, menu02.swf, etc.
- Considere la posibilidad de utilizar únicamente caracteres en minúsculas en sus esquemas de asignación de nombres, ya que determinadas aplicaciones de servidor distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

- Utilice un sistema de asignación de nombres que utilice una combinación verbo-nombre o adjetivo-nombre para asignar nombres a los archivos, por ejemplo, planificarclase.swf o miproyecto.swf.

Utilice los métodos siguientes para guardar nuevas versiones de un archivo FLA cuando se crea un proyecto extenso:

- Seleccione Archivo > Guardar como y guarde una nueva versión del documento.
- Utilice un software de control de versiones o el panel Proyecto para controlar los documentos de Animate.

  nota: El panel Proyecto ya no se utiliza en Animate CC.

  Si no utiliza un software de control de versiones para crear copias de seguridad del archivo FLA, utilice con frecuencia el comando Guardar como y escriba un nuevo nombre de archivo para el documento después de cada punto importante del proyecto.

  Hay muchos paquetes de software que permiten a los usuarios utilizar el control de versiones en sus archivos, lo que permite a los equipos trabajar de forma eficaz y reducir los errores (por ejemplo, sobrescribir archivos o trabajar en versiones antiguas de un documento). Al igual que con otros documentos, puede utilizar estos programas para organizar los documentos de Animate fuera de Animate.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Prácticas recomendadas - Optimización de archivos FLA para salida SWF

- Optimizar documentos de Animate
- Aceleración de la visualización del documento
- Optimización de gráficos y animación
- Velocidad de fotogramas y rendimiento de animaciones
- Filtros y rendimiento de archivos SWF
- Caché de mapa de bits y rendimiento de archivos SWF
- Trabajo con componentes en Flash Player
  Optimización de estilos de componentes y rendimiento
  Utilización de bibliotecas compartidas en tiempo de ejecución
  Visualización de caracteres especiales
  Comprobación del rendimiento de descarga de documentos
-

Optimizar documentos de Animate

Ir al principio

Cuanto mayor sea el tamaño de archivo del documento, mayor será su tiempo de descarga y su velocidad de reproducción. Puede llevar a cabo varios pasos para que el documento tenga una reproducción óptima. Como parte del proceso de publicación, Animate efectúa automáticamente una optimización en los documentos. Antes de exportar un documento, puede optimizarlo aún más con varias estrategias para reducir el tamaño del archivo. También puede comprimir un archivo SWF al publicarlo. A medida que vaya haciendo cambios, pruebe el documento ejecutándolo en distintos equipos, sistemas operativos y conexiones a Internet.

En el siguiente tutorial de vídeo se describen varios métodos para optimizar archivos de FLA. El vídeo muestra Animate CS3, pero también se puede aplicar a Animate CS5.

- Optimizing animations and FLA files (7:24) (Optimización de animaciones y archivos de FLA; en inglés)

Optimización de documentos

- Utilice símbolos, animados o de otro tipo, para cada elemento que aparezca más de una vez.
- Al crear secuencias de animación, utilice animaciones interpoladas siempre que sea posible. Las animaciones interpoladas utilizan menos espacio de archivo que una serie de fotogramas.
- Para secuencias de animación, utilice clips de película en vez de símbolos gráficos.
- Limite el área de cambio de cada fotograma clave; haga que el área donde tenga lugar la acción sea lo más pequeña posible.
- No utilice elementos de mapas de bits animados; utilice imágenes de mapas de bits como elementos de fondo o estáticos.

- Utilice mp3, el formato de sonido más pequeño, siempre que sea posible.

Optimización de elementos y líneas

- Agrupe los elementos.
- Utilice capas para separar de los demás elementos los que cambian a lo largo de la animación.
- Utilice Modificar > Curvas > Optimizar para reducir al máximo el número de líneas separadas que se utilizan para describir las formas.
- Limite el número de tipos de línea especiales, tales como líneas discontinuas, líneas punteadas, líneas desiguales, etc. Las líneas continuas precisan menos memoria. Las líneas creadas con la herramienta Lápiz necesitan menos memoria que los trazos del pincel.

Optimización de texto y fuentes

- Limite el número y los estilos de fuente. Utilice las fuentes incorporadas con moderación, ya que aumentan el tamaño del archivo.
- Para las opciones de Fuentes incorporadas, seleccione sólo los caracteres necesarios en lugar de incluir toda la fuente.

Optimizar colores

- Utilice el menú Color del inspector de propiedades de símbolo para crear varias instancias de un mismo símbolo en distintos colores.
- Utilice el panel Color (Ventana > Color) para hacer coincidir la paleta de colores del documento con una paleta específica del navegador.
- Utilice los degradados con moderación. Para poder rellenar un área con colores degradados, se necesitan aproximadamente 50 bytes más de los necesarios para rellenar la misma área con un color uniforme.
- Utilice la transparencia alfa con moderación, puesto que puede ralentizar la reproducción.

Aceleración de la visualización del documento

Ir al principio

Para acelerar la visualización del documento, con los comandos del menú Ver, desactive las funciones de calidad de representación que requieren cálculos adicionales y ralentizan la visualización de los documentos.

Ninguno de estos comandos afecta a la exportación de un documento de Animate. Para especificar la calidad de visualización de los documentos de Animate en un navegador Web, utilice los parámetros object y embed. El comando Publicar puede hacerlo de forma automática.

- Seleccione Ver > Modo de vista previa y, a continuación, elija una de las opciones siguientes:

Contornos

Muestra sólo los contornos de las formas de la escena y hace que todas las líneas aparezcan como líneas finas. Esto facilita la remodelación de los elementos gráficos y la presentación rápida de escenas complejas.

Rápida

Desactiva la visualización suavizada de líneas y muestra todos los colores y estilos de línea del dibujo.

Suavizar

Activa la visualización suavizada de líneas, formas y mapas de bits y muestra las formas y las líneas de tal modo que los bordes aparezcan suavizados en la pantalla. Dibuja más despacio que la opción Rápida. La visualización suavizada funciona mejor con las tarjetas de vídeo de miles (16 bits) o millones (24 bits) de colores. En la modalidad de 16 ó 256 colores, las líneas negras se suavizan, pero es posible que los colores se vean mejor en el modo rápido.

Suavizar texto

Suaviza los bordes de todos los textos. Funciona mejor con tamaños de fuente grandes; con grandes cantidades de texto puede ser muy lento. Éste es el modo de funcionamiento más frecuente.

Completo

Representa todo el contenido en el escenario. Puede hacer más lenta la visualización.

Optimización de gráficos y animación

Ir al principio

Antes de crear animaciones o gráficos optimizados y reorganizados, medite y planifique el proyecto. Fije un tamaño de archivo y una duración de la animación y realice pruebas durante el proceso de desarrollo.

Siga estas directrices para optimizar los gráficos y la animación:

- Evite la utilización de degradados, ya que requieren el procesamiento de muchos colores y cálculos y esto complica la representación por parte del procesador del equipo.
- Por el mismo motivo, reduzca al mínimo la cantidad de transparencia alfa empleada en el archivo SWF.

  Reduzca también al mínimo los objetos animados que incluyan transparencias, ya que requieren un uso intensivo del procesador. Los gráficos animados transparentes sobre mapas de bits requieren un uso especialmente intensivo del procesador, por lo que deben reducirse al mínimo o evitarse por completo.

  nota: El mejor formato de mapa de bits para importar en Animate es PNG (formato de archivo nativo de Macromedia Fireworks de Adobe). Los archivos PNG contienen información RVA y alfa para cada píxel. Si importa un archivo PNG de Fireworks en Animate, se conserva cierta capacidad para editar los objetos gráficos en el archivo FLA.
- Optimice los mapas de bits sin comprimirlos demasiado. Una resolución de 72 ppp se considera suficiente para la web. Al comprimir una imagen de mapa de bits se reduce su tamaño de archivo, pero si se comprime demasiado, la calidad del archivo se deteriora. Compruebe que los valores de calidad JPEG del cuadro de diálogo Configuración de publicación no comprimen la imagen en exceso. En la mayoría de los casos, es preferible representar una imagen como un gráfico vectorial. El uso de imágenes vectoriales reduce el

tamaño del archivo, ya que las imágenes se crean a partir de cálculos y no de píxeles. Limite el número de colores de la imagen sin perder calidad.

nota: evite escalar mapas de bits por encima de sus dimensiones originales, ya que se reducirá la calidad de la imagen y se hará un uso intensivo del procesador.

- Defina la propiedad _visible en false en lugar de cambiar el nivel de _alpha a 0 o 1 en un archivo SWF. El cálculo del nivel de _alpha para una instancia del escenario requiere un uso intensivo del procesador. Si desactiva la visibilidad de las instancias, se ahorrarán ciclos de la CPU y memoria, y se obtendrán animaciones más suaves en los archivos SWF. En lugar de anular la carga y volver a cargar activos, defina la propiedad _visible como false, que hace un uso menos intensivo del procesador.

- Reduzca el número de líneas y puntos utilizados en el archivo SWF. Utilice el cuadro de diálogo Optimizar curvas (Modificar > Forma > Optimizar) para reducir el número de vectores de un dibujo. Seleccione la opción Utilizar varias pasadas para obtener una mayor optimización. Al optimizar un gráfico se reduce su tamaño de archivo, pero si se comprime demasiado, la calidad empeora. No obstante, la optimización de curvas reduce el tamaño del archivo y mejora el rendimiento del archivo SWF. Existen opciones de terceros para conseguir una optimización especializada de curvas y puntos que dan lugar a distintos resultados.

Para lograr los mejores resultados, intente producir contenido animado con distintos métodos y pruebe cada una de las posibilidades.

Si se utiliza una velocidad de fotogramas mayor (medida en fotogramas por segundo o *fps*), se obtiene una animación más suave en el archivo SWF, pero puede requerir un uso intensivo del procesador, especialmente en equipos más antiguos. Pruebe las animaciones a distintas velocidades de fotogramas para detectar la velocidad menor posible.

Para obtener un ejemplo de animación con script, visite la página web de ejemplos de Animate en www.adobe.com/go/learn_fl_samples_es. Descargue y descomprima el archivo zip de ejemplos y vaya a la carpeta ActionScript2.0/Animation para acceder al ejemplo.

Velocidad de fotogramas y rendimiento de animaciones

Ir al principio

Cuando añada animaciones a una aplicación, tenga en cuenta la velocidad de fotogramas a la que establece el archivo FLA. La velocidad de fotogramas puede afectar al rendimiento del archivo SWF y al equipo en el que se reproduce. Si la establece en un valor muy alto pueden darse problemas en el procesador, sobre todo cuando se emplean muchos elementos o se utiliza código ActionScript para crear la animación.

Sin embargo, también debe tener en cuenta la configuración de la velocidad de fotogramas, ya que afecta a la suavidad con la que se reproduce la animación. Por ejemplo, una animación establecida a 12 fotogramas por segundo (fps) en el inspector de propiedades reproduce 12 fotogramas cada segundo. Si la velocidad de fotogramas del documento se establece en 24 fps, la animación parece reproducirse con mayor suavidad que si se ejecuta a 12 fps. No obstante, la animación a 24 fps también se reproduce más rápidamente que a 12 fps, por lo que la duración total (en segundos) es más corta. Por tanto, para crear una animación de 5 segundos con una velocidad de fotogramas mayor, debe añadir fotogramas adicionales para rellenar esos cinco segundos en comparación con una velocidad de fotogramas menor (lo que aumenta el tamaño de archivo total de la animación). Una animación de 5 segundos a 24 fps normalmente presenta un tamaño de archivo mayor que una animación de 5 segundos a 12 fps.

Nota:

cuando se utiliza un controlador de eventos onEnterFrame para crear animaciones mediante scripts, la animación se ejecuta a la velocidad de fotogramas del documento, de forma similar a si hubiera creado una interpolación de movimiento en una línea de tiempo. Una alternativa al controlador de eventos onEnterFrame es setInterval (consulte la Referencia del lenguaje ActionScript 2.0). En lugar de depender de la velocidad de fotogramas, se llama a las funciones a un intervalo especificado. Al igual que onEnterFrame, cuanto más frecuentemente se utilice setInterval para llamar a una función, mayor número de recursos del procesador utilizará la animación.

Utilice la menor velocidad de fotogramas posible que reproduzca la animación con suavidad durante la ejecución; esto contribuirá a reducir la carga en el procesador del usuario final. Las velocidades mayores (más de 30-40 fps) generan mucha carga en los procesadores y no cambian demasiado o en absoluto la apariencia de las animaciones durante la ejecución.

Seleccione una velocidad de fotogramas lo antes posible en el proceso de desarrollo. Cuando pruebe el archivo SWF, compruebe la duración y el tamaño de archivo SWF de la animación. La velocidad de fotogramas afecta enormemente a la velocidad de la animación.

Filtros y rendimiento de archivos SWF

Ir al principio

Si utiliza demasiados filtros en una aplicación, corre el riesgo de utilizar grandes cantidades de memoria y esto podría afectar al rendimiento de Flash Player. Dado que un clip de película con filtros asociados cuenta con dos mapas de bits de 32 bits, si emplea muchos mapas de bits, puede hacer que la aplicación utilice gran cantidad de memoria. El sistema operativo del equipo puede generar un error de memoria insuficiente. En los equipos modernos, este tipo de errores son poco comunes, a menos que se empleen muchos efectos de filtro en una aplicación (por ejemplo, si tiene cientos de mapas de bits en el escenario).

Sin embargo, si encuentra un error de memoria insuficiente ocurre lo siguiente:

- El conjunto de filtros se omite.
- El clip de película se dibuja con el procesador de vectores normal.
- No se almacena en caché ningún mapa de bits para el clip de película.

  Cuando se produce un error de memoria insuficiente, el clip de película ya no intenta utilizar el conjunto de filtros o la caché de mapa de bits. Otro factor que afecta al rendimiento del reproductor es el valor que utilice para el parámetro quality de cada filtro que aplique. Los valores mayores requieren más memoria y CPU para que el efecto se muestre, mientras que si el parámetro quality se establece en un valor menor, se requieren muchos menos recursos del equipo. Debe evitar utilizar un número excesivo de filtros y establecer el parámetro quality en un valor menor siempre que sea posible.

  nota: si se acerca con el zoom una vez un objeto de 100 por 100 píxeles, este utiliza cuatro veces más memoria, ya que las dimensiones del contenido son de 200 por 200 píxeles. Si lo acerca otras dos veces, la forma se dibuja como objeto de 800 por 800 píxeles que emplea 64 veces más memoria que el objeto de 100 por 100 píxeles original. Siempre que utilice filtros en un archivo SWF, desactive las opciones de menú de zoom del menú contextual del archivo SWF.

  Pueden producirse errores si emplea tipos de parámetros no válidos. Algunos parámetros de filtro tienen un rango válido concreto. Si establece un valor no incluido en el rango válido, el valor cambiará a un valor válido que se encuentre dentro del rango. Por ejemplo, para un funcionamiento normal, el valor del parámetro quality debe oscilar entre 1 y 3, y sólo puede establecerse entre 0 y 15. Cualquier valor por encima de 15 se reduce a 15.

  Algunos constructores presentan restricciones en la longitud de los conjuntos necesarios como parámetros de entrada. Si se crea un filtro de convolución o de matriz de colores con un conjunto no válido (que no sea del tamaño correcto), se produce un error en el constructor y el filtro no se crea correctamente. A continuación, el objeto de filtro se omite si se utiliza como entrada en un conjunto de filtros de un clip de película.

  Sugerencia: cuando se utiliza un filtro de desenfoque, los valores de blurX y blurY que sean potencias de 2 (como 2, 4, 8, 16 y 32) se procesan más rápidamente y ofrecen una mejora del rendimiento de entre el 20 % y el 30 %.

Caché de mapa de bits y rendimiento de archivos SWF

Ir al principio

La caché de mapa de bits permite mejorar el rendimiento de los clips de película que no cambian en las aplicaciones. Cuando se establecen las propiedades MovieClip.cacheAsBitmap o Button.cacheAsBitmap en true, Flash Player almacena en caché una representación de mapa de bits interno de la instancia de clip de película o de botón. Esto puede mejorar el rendimiento de los clips de película que tienen contenido vectorial complejo. Todos los datos vectoriales de un clip de película con un mapa de bits en caché se dibujan en el mapa de bits, no en el escenario principal.

Nota:

el mapa de bits se copia en el escenario principal como píxeles no expandidos ni rotados, pero ajustados a los límites del píxel más cercano. Los píxeles se asignan de 1 a 1 con el objeto principal. Si los límites del mapa de bits cambian, el mapa de bits se vuelve a crear en lugar de expandirse.

Para obtener información detallada sobre el botón de caché o las instancias de clips de película, consulte los temas siguientes:

- Información sobre el almacenamiento en caché y el desplazamiento de clips de película con ActionScript en Aprendizaje de ActionScript 2.0
- Almacenamiento en caché de un clip de película en Aprendizaje de ActionScript 2.0

  Utilice la propiedad cacheAsBitmap con clips de película que tienen sobre todo contenido estático y que no cambian de escala ni giran con frecuencia. Con estos clips, la propiedad cacheAsBitmap puede mejorar el rendimiento cuando se convierte el clip de película (cuando se modifican sus posiciones x e y).

  La activación de la caché para un clip de película crea una *superficie*, lo que presenta varias ventajas, como es la mayor velocidad de representación de animaciones vectoriales complejas. Hay situaciones en las que la activación de la caché no mejora el rendimiento e incluso lo reduce.

  El rendimiento global de los datos almacenados en caché depende de la complejidad de los datos vectoriales de las instancias, de la cantidad de datos que cambie y de si ha establecido la propiedad opaqueBackground. Si cambia zonas pequeñas, la diferencia entre el uso de una superficie y el uso de datos vectoriales puede ser insignificante. Pruebe ambas situaciones antes de desarrollar la aplicación.

Cuándo es conveniente utilizar la caché de mapa de bits

A continuación se incluyen situaciones típicas en las que pueden apreciarse ventajas significativas al activar la caché de mapa de bits mediante la optimización de gráficos vectoriales.

Imagen de fondo compleja

Una aplicación que contiene una imagen de fondo compleja y detallada de datos de vectoriales. Para mejorar el rendimiento, seleccione el contenido, almacénelo en un clip de película y establezca la propiedad opaqueBackground como true. El fondo se representa como mapa de bits y puede volverse a dibujar rápidamente, por lo que la animación se reproduce con mayor velocidad.

Campo de texto con desplazamiento

una aplicación que muestra una gran cantidad de texto en un campo de texto con desplazamiento. Coloque el campo de texto en un clip de película que establezca como desplazable con límites con desplazamiento (la propiedad scrollRect) para permitir un desplazamiento rápido por los píxeles de la instancia especificada. Cuando el

usuario se desplaza por la instancia del clip de película, los píxeles desplazados se mueven hacia arriba y se genera la región recién expuesta en lugar de regenerar todo el campo de texto.

Sistema de ventanas

una aplicación con un complejo sistema de ventanas superpuestas. Cada ventana puede abrirse o cerrarse (por ejemplo, las ventanas de un navegador Web) Si marca cada ventana como una superficie (establece la propiedad cacheAsBitmap como true), cada ventana se aísla y se almacena en caché. Los usuarios pueden arrastrar las ventanas para que se puedan superponer y cada ventana no necesita regenerar el contenido vectorial.

Cuándo es conveniente evitar utilizar la caché de mapa de bits

La utilización inadecuada de la caché de mapa de bits puede afectar negativamente al archivo SWF. Al desarrollar un archivo FLA que utilice superficies, tenga en cuenta las siguientes directrices:

- No haga un uso abusivo de las superficies (clips de película para los que está activada la caché). Cada superficie utiliza más memoria que un clip de película normal; utilice sólo las superficies para mejorar el rendimiento de la representación.
- Un mapa de bits en caché utiliza bastante más memoria que una instancia de clip de película normal. Por ejemplo, si el clip de película del escenario tiene un tamaño de 250 por 250 píxeles, al almacenarse en caché podría utilizar 250 KB en lugar de 1 KB cuando se trata de una instancia de clip de película normal (no está en caché).
- Evite aplicar zoom a las superficies en caché. Si utiliza en exceso la caché de mapa de bits, se consume una gran cantidad de memoria (consulte el apartado anterior), especialmente si aumenta el contexto.
- Utilice superficies para instancias de clips de película que sean principalmente estáticas (sin animación). Puede arrastrar o mover la instancia, pero el contenido de la instancia no debe incluir demasiada animación ni cambiar mucho. Por ejemplo, si gira o transforma una instancia, ésta cambia entre la superficie y los datos vectoriales, lo que dificulta el procesamiento y afecta de forma negativa al archivo SWF.
- Si mezcla superficies con datos vectoriales, aumentará la cantidad de procesamiento que debe llevar a cabo Flash Player (y, a veces, el equipo). Agrupe las superficies; por ejemplo, al crear aplicaciones de ventanas.

Trabajo con componentes en Flash Player

Ir al principio

La arquitectura de componentes permite añadirles funcionalidad, pero también puede hacer que el tamaño de los archivos de la aplicación aumente considerablemente. Los componentes heredan entre sí. Un componente aumenta el tamaño del documento de Animate, pero los siguientes componentes que utilizan la misma arquitectura no tienen por qué aumentar el tamaño. A medida que va añadiendo componentes en el escenario, el tamaño del archivo aumenta, pero llegado a un punto, deja de aumentar porque los componentes comparten clases y no necesitan volver a cargar copias de dichas clases.

Si utiliza varios componentes que no comparten la misma arquitectura, podrían aumentar sustancialmente el tamaño del archivo SWF. Por ejemplo, el componente XMLConnector añade 17 K al archivo SWF y los componentes TextInput añaden 24 K al documento. Si añade el componente ComboBox, añadirá 28 K, ya que no forma parte de ninguna arquitectura de los componentes anteriores. Como el componente XMLConnector utiliza vinculación de datos, las clases añaden 6 K al archivo SWF. Un documento que utilice todos estos componentes ocupará 77 K antes de añadirle nada más. Analice con detenimiento el tamaño del archivo SWF cuando añada un nuevo componente al documento.

Los componentes deben estar presentes en la biblioteca del archivo SWF principal. Por ejemplo, una aplicación

debe tener una copia de los componentes que utilice en su biblioteca, incluso aquéllos requeridos sólo por archivos SWF secundarios que se cargan en tiempo de ejecución. Esto es necesario para garantizar que el funcionamiento correcto de los componentes y reduce sensiblemente el tiempo de descarga del archivo SWF principal. Sin embargo, la biblioteca principal no se hereda ni se comparte en los archivos SWF cargados en la biblioteca principal. Cada archivo SWF secundario se debe descargar en la aplicación con su propia copia de los mismos componentes.

Si planifica publicar un archivo SWF con compatibilidad retroactiva debe conocer bien los componentes que ofrecen esta capacidad. La tabla siguiente contiene información sobre la disponibilidad de componentes en diferentes versiones de Flash Player:

Componentes	**Flash Player 6 (6.0.65.0) y versiones anteriores**	**Flash Player 6 (6.0.65.0)**	**Flash Player 7 y 8**	**Flash Player 9**
ActionScript 3.0	No se admite	No se admite	No se admite	Se admite
ActionScript 2.0	Se admite	Se admite	Se admite	Se admite
Conjunto de componentes V2 UI	No se admite	Se admite	Se admite	Se admite
Componentes multimedia	No se admite	No se admite	Se admite	Se admite
Componentes Data	No se admite	No se admite	Se admite	Se admite

Desactive la opción Optimizar para Flash Player 6r65 en Configuración de publicación para que funcionen los componentes V2 UI.

Optimización de estilos de componentes y rendimiento

Ir al principio

Cuando se utiliza ActionScript 2.0, una de las llamadas que más recursos consume del procesador en una arquitectura de componentes es setStyle. La llamada setStyle se ejecuta de forma eficaz, pero consume recursos por el modo en que se implementa. Esta llamada setStyle no siempre se necesita en todas las aplicaciones, pero si la quiere utilizar, debe tener en cuenta cómo afecta al rendimiento.

Para mejorar el rendimiento puede cambiar estilos antes de cargarlos, calcularlos y aplicarlos a los objetos del archivo SWF. Si cambia los estilos antes de cargarlos y calcularlos, no tendrá que llamar a setStyle.

Se recomienda establecer las propiedades en cada objeto, ya que se crean instancias de los objetos para mejorar el rendimiento cuando se utilizan estilos. Cuando añada dinámicamente instancias al escenario, establezca las propiedades en el parámetro initObj en la llamada que realice a createClassObject(), como muestra el siguiente código ActionScript:

```
createClassObject(ComponentClass, "myInstance", 0, {styleName:"myStyle", color:0x99CCFF});
```

En el caso de instancias que coloque directamente en el escenario, puede utilizar onClipEvent() para cada

instancia, o puede utilizar subclases (recomendado). Para obtener información sobre las subclases, consulte la sección sobre la escritura de subclases en Aprendizaje de ActionScript 2.0.

Si debe volver a aplicar estilos a los componentes, puede utilizar el componente Loader para mejorar la eficacia de la aplicación. Para implementar varios estilos en distintos componentes, coloque cada componente en su propio archivo SWF. Si cambia los estilos del componente Loader y vuelve a cargar el archivo SWF, los componentes del archivo SWF se vuelven a crear. Tras crear de nuevo el componente, se vacía la caché de los estilos y el estilo del componente se restablece para volver a hacer referencia a él.

Nota:

para aplicar un solo estilo a todas las instancias de un componente del archivo SWF, cambie el estilo de forma global mediante _global.styles.*ComponentName*.

Utilización de bibliotecas compartidas en tiempo de ejecución

Ir al principio

A veces es posible mejorar el tiempo de descarga mediante el uso de bibliotecas compartidas en tiempo de ejecución. Estas bibliotecas suelen ser necesarias en aplicaciones más grandes o si muchas aplicaciones de un sitio utilizan los mismos componentes o símbolos. Mediante la externalización de los activos comunes de los archivos SWF, no se descargan las clases de forma repetida. El primer archivo SWF que utiliza una biblioteca compartida tiene un tiempo de descarga mayor, ya que se carga tanto el archivo SWF como la biblioteca. La biblioteca se almacena en la caché del equipo del usuario y el resto de archivos SWF utilizan la biblioteca. Este proceso puede mejorar significativamente el tiempo de descarga en aplicaciones más grandes.

Visualización de caracteres especiales

Ir al principio

Los sistemas informáticos disponen de páginas específicas de código regional. Por ejemplo, un equipo japonés y un equipo británico tienen páginas de codificación distintas. En Flash Player 5 y versiones anteriores, se utilizaba la página de codificación para mostrar texto; en Flash Player 6 y versiones posteriores, se utiliza Unicode. Unicode es un método más fiable y estandarizado para mostrar texto, ya que es un conjunto de caracteres universales con caracteres para todos los idiomas. Las aplicaciones más habituales utilizan Unicode.

Se pueden utilizar secuencias de escape de Unicode para mostrar caracteres especiales en Flash Player 6 y versiones posteriores. Sin embargo, no todos los caracteres se muestran correctamente si no se carga texto con codificación UTF-8 o UTF-16 (Unicode) o si no se utiliza una secuencia de escape de Unicode para mostrar los caracteres especiales. Para consultar tablas de código Unicode, visite el sitio web de Unicode en Unicode.org. Para obtener una lista de las secuencias de escape más utilizadas, consulte la tabla que se incluye en esta sección.

Una aplicación que no utilice Unicode recurre a la página de códigos del sistema operativo para representar los caracteres. En ese caso, la página de códigos especifica los caracteres que se ven, por lo que éstos se mostrarán correctamente sólo si la página de códigos del sistema operativo del usuario coincide con la página de códigos de la aplicación. La página de códigos utilizada para crear el archivo SWF debe coincidir con la página de códigos del equipo del usuario final. No es buena idea utilizar páginas de código para aplicaciones destinadas a un público internacional; en ese caso, se recomienda utilizar Unicode.

El uso de System.useCodepage en el código obliga al archivo SWF a utilizar la página de códigos del sistema en lugar de Unicode.

Utilice este proceso solamente si está cargando texto con codificación distinta de Unicode desde una ubicación externa y si el texto está codificado con la misma página de códigos que el equipo del cliente. Si se cumplen ambas condiciones, el texto se mostrará sin problemas. Si no se cumple ninguna de las condiciones, utilice codificación Unicode y una secuencia de escape de Unicode para aplicar formato al texto. Para utilizar una secuencia de escape, añada el siguiente código ActionScript 2.0 en el fotograma 1 de la línea de tiempo:

```
this.createTextField("myText_txt", 99, 10, 10, 200, 25);
myText_txt.text = "this is my text, \u00A9 2004";
```

Este código ActionScript crea un campo de texto y escribe texto con un símbolo de copyright (©) en el campo de texto.

Puede hacer que un archivo SWF utilice la página de códigos del sistema operativo, controlada por la propiedad useCodepage. Cuando Animate exporta un archivo SWF, exporta de forma predeterminada texto Unicode ySystem.useCodepage se establece en false. Surgirán problemas para mostrar texto especial o texto en sistemas internacionales, y recurrir a la página de códigos del sistema puede parecer la solución a la visualización incorrecta del texto. No obstante, el uso de System.useCodePage siempre debe tomarse como último recurso.

Para utilizar la página de códigos del sistema, coloque la siguiente línea de código ActionScript 2.0 en el fotograma 1 de la línea de tiempo:

```
System.useCodepage = true;
<< need an AS3 example here as well. See
dev/qa. >>
```

Nota:

aparecerá un carácter especial únicamente si el equipo del usuario tiene el carácter incluido en la fuente que se esté utilizando. Si no está seguro, incorpore el carácter o la fuente en el archivo SWF.

La tabla siguiente contiene diversas secuencias de escape de Unicode que se utilizan con frecuencia.

Descripción del carácter	Secuencia de escape de Unicode
guión largo (—)	\u2014
símbolo registrado (®)	\u00AE
símbolo de copyright (©)	\u00A9
símbolo de marca comercial (™)	\u2122
símbolo de euro (€)	\u20AC
barra invertida (\)	\u005C
barra diagonal (/)	\u002F
llave inicial ({)	\u007B
llave final (})	\u007D
mayor que (<)	\u003C

menor que (>)	\u003E
asterisco (*)	\u002A

Comprobación del rendimiento de descarga de documentos Ir al principio

Flash Player intenta alcanzar la velocidad de fotogramas establecida por el usuario (la velocidad de fotogramas real durante la reproducción puede variar según el equipo). Si un documento que se está descargando llega a un fotograma determinado antes de que se hayan descargado los datos necesarios para ese fotograma, el documento efectúa una pausa hasta que lleguen los datos.

Para ver una representación gráfica del rendimiento de la descarga, utilice el Visor de anchos de banda, que muestra el volumen de datos que se envía para cada fotograma de acuerdo con la velocidad de módem especificada.

nota: (Solo Animate CC) El Visor de anchos de banda no está disponible con Animate CC. Ahora puede usar Adobe Scout con Animate. Consulte Uso de Adobe Scout con Animate para obtener más información.

Para simular la velocidad de descarga, Animate utiliza cálculos que se basan en rendimientos de Internet típicos en lugar de la velocidad exacta del módem. Por ejemplo, si opta por simular una velocidad de módem de 28,8 Kbps, Animate establece la velocidad real en 2,3 Kbps para reflejar un rendimiento de Internet típico. El visor también compensa el soporte de compresión suplementaria para los archivos SWF, lo que reduce el tamaño del archivo y mejora el rendimiento del flujo.

Cuando los archivos SWF externos, los archivos GIF y XML y las variables fluyen a un reproductor mediante llamadas de ActionScript, como por ejemplo loadMovie y getUrl, los datos fluyen a la velocidad establecida para el flujo. La velocidad de flujo para el archivo SWF principal se reduce de acuerdo con la reducción de ancho de banda provocado por las peticiones de datos adicionales. Pruebe el documento para cada velocidad y equipo que desee utilizar para asegurarse de que el documento no sobrecargará la conexión y el equipo más lento para el que está diseñado.

También puede generar un informe de los fotogramas que ralentizan la reproducción y luego optimizar o eliminar parte del contenido de estos fotogramas.

Para cambiar la configuración del archivo SWF creado con los comandos Probar película y Probar escena, elija Archivo > Configuración de publicación.

Comprobación del rendimiento de descarga

1. Realice uno de los siguientes pasos:
   - Seleccione Control > Probar escena, o bien Control > Probar.

     Si prueba una escena o un documento, Animate publicará la selección activa como archivo SWF utilizando las configuraciones en el cuadro de diálogo Configuración de publicación. El archivo SWF se abre en una nueva ventana y empieza a reproducirse de inmediato.
   - Seleccione Archivo > Abrir y seleccione un archivo SWF.
2. Seleccione Ver > Configuración de descarga y seleccione una velocidad de descarga para determinar la velocidad del flujo de datos simulada por Animate. Para introducir una configuración de usuario, seleccione Personalizar.
3. Cuando vea el archivo SWF, seleccione Ver > Visor de anchos de banda para mostrar un gráfico del

rendimiento de descarga.

El lado izquierdo del visor muestra información sobre el documento, la configuración, el estado y los flujos, si se han incluido en el documento.

En la sección derecha del visor aparece el encabezado y el gráfico de la línea de tiempo. En el gráfico, cada barra representa un fotograma individual del documento. El tamaño de la barra corresponde al tamaño de ese fotograma en bytes. La línea roja situada debajo del encabezado de la línea de tiempo indica si un fotograma determinado fluye en tiempo real o no con la velocidad de módem configurada en el menú Control. Si una barra sobrepasa la línea roja, el documento debe esperar a que se cargue dicho fotograma.

nota: (Solo Animate CC) El Visor de anchos de banda no está disponible con Animate CC. Ahora puede usar Adobe Scout con Animate. Consulte Uso de Adobe Scout con Animate para obtener más información.

4. Elija Ver > Simular descarga para activar o desactivar el flujo.

   Si desactiva el flujo, el documento empieza de nuevo sin simular una conexión Web.

   nota: (Solo Animate CC) La opción de Simular descarga no está disponible en Animate CC.

5. Haga clic en una barra del gráfico para mostrar la configuración para el fotograma correspondiente en la ventana izquierda y detener el documento.
6. En caso necesario, ajuste la vista del gráfico por uno de estos procedimientos:

   - Seleccione Ver > Gráfico de flujo para mostrar los fotogramas que provocan pausas.

     Esta vista predeterminada muestra bloques gris claro y oscuro que representan a cada fotograma. En el lateral de cada bloque se indica su tamaño en bytes relativo. El primer fotograma guarda el contenido del símbolo y suele ser más grande que otros fotogramas.

   - Seleccione Ver > Gráfico fotograma por fotograma para mostrar el tamaño de cada fotograma.

     Esta vista le ayudará a ver los fotogramas que contribuyen a las demoras de flujo. Si algún bloque de fotograma se extiende por encima de la línea roja en el gráfico, Flash Player detendrá la reproducción hasta que se descargue todo el fotograma.

7. Cierre la ventana de prueba para regresar al entorno de edición.

   Una vez que haya configurado un entorno de prueba mediante el Visor de anchos de banda, podrá abrir cualquier archivo SWF directamente en el entorno de prueba. El archivo se abre en una ventana de Flash Player utilizando el Visor de anchos de banda y otras opciones de visualización seleccionadas.

   nota: (Solo Animate CC) El Visor de anchos de banda no está disponible con Animate CC. Ahora puede usar Adobe Scout con Animate. Consulte Uso de Adobe Scout con Animate para obtener más información.

Generación de un informe final

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación y haga clic en la ficha Animate.

2. Seleccione Generar informe de tamaño.
3. Haga clic en Publicar.

   Animate generará un archivo de texto con la extensión .txt. (Si el archivo del documento es myMovie.fla, el archivo de texto será myMovie Report.txt.) En el informe se indica el tamaño, forma, texto, sonido, vídeo y script de ActionScript de cada fotograma.

Adobe también recomienda

- Publishingoverview
- Convenciones de vídeo
- Publishingoverview
- Depuración de ActionScript 1.0 y 2.0
- Depuración de ActionScript 3.0

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Prácticas recomendadas - Convenciones de comportamientos

- Convenciones de comportamientos
- Comparación del código de la línea de tiempo con el código del objeto
- Cuándo se deben utilizar comportamientos
- Utilización coherente de comportamientos
- Compartición de archivos que utilizan comportamientos

Convenciones de comportamientos

Ir al principio

Los comportamientos son código de ActionScript 2.0 predefinido que puede añadirse a partes de un archivo FLA. Muchos desarrolladores incorporan código ActionScript en uno o varios fotogramas de la línea de tiempo principal o en archivos externos de ActionScript. Sin embargo, si se utilizan comportamientos, a veces el código se coloca directamente en instancias de símbolo (como botones, clips de película o componentes) en lugar de colocarse en la línea de tiempo.

ActionScript 3.0. no admite los comportamientos.

Comparación del código de la línea de tiempo con el código del objeto

Ir al principio

Para evitar los problemas que pueden surgir al descentralizar el código ActionScript 2.0, planifique minuciosamente un documento que utilice comportamientos. Muchos desarrolladores no colocan el código ActionScript en instancias de símbolo, sino en la línea de tiempo o en clases. Dado que los comportamientos añaden código a muchas partes del archivo FLA, el código ActionScript no está centralizado y es difícil localizarlo. Cuando el código no está centralizado es difícil comprender las interacciones entre los fragmentos de código y es imposible escribir código de forma elegante. El código descentralizado puede generar problemas al depurar el código o al editar archivos.

Si utiliza comportamientos, pruebe las siguientes funciones para facilitar el trabajo con comportamientos y código ActionScript descentralizado:

Navegador de scripts

Permite buscar y editar fácilmente en el panel Acciones el código de la línea de tiempo o el código de objetos individuales.

Buscar y reemplazar

Permite buscar cadenas y reemplazarlas en un archivo FLA.

Fijación de scripts

Permite fijar varios scripts de diversos objetos y trabajar con ellos simultáneamente en el panel Acciones. Este método funciona mejor con el navegador de scripts.

Explorador de películas

Permite ver y organizar el contenido de un archivo FLA, y seleccionar elementos (incluidos los scripts) para modificarlos.

Cuándo se deben utilizar comportamientos

Ir al principio

La principal diferencia entre un archivo FLA con comportamientos y un archivo FLA sin comportamientos es el flujo de trabajo que debe utilizarse para editar el proyecto. Si utiliza comportamientos, debe seleccionar cada instancia en el escenario, o seleccionar el escenario y abrir el panel Acciones o Comportamientos para realizar las modificaciones. Si escribe su propio código ActionScript y coloca todo el código en la línea de tiempo principal, sólo tendrá que realizar los cambios en la línea de tiempo.

Si tiene un archivo FLA con símbolos, puede seleccionar una de las instancias en el escenario y utilizar el menú Añadir del panel Comportamientos para añadir un comportamiento a dicha instancia. El comportamiento que seleccione añadirá automáticamente código a la instancia, utilizando “código de objetos” como el controlador on(). También puede seleccionar un fotograma en una línea de tiempo y añadir distintos comportamientos a un fotograma mediante el panel Comportamientos.

Decida cómo estructurar el archivo FLA. Examine cómo y dónde utilizar los comportamientos y el código ActionScript en el archivo FLA. Hágase las siguientes preguntas:

- ¿Qué código contienen los comportamientos?
- ¿Debe modificar el código de comportamiento? Si es así, ¿en qué medida? Para modificar en mayor o menor medida el código de comportamiento, no utilice comportamientos. Normalmente, los comportamientos no pueden editarse con el panel Comportamientos si se modifica el código ActionScript. Para modificar considerablemente los comportamientos en el panel Acciones, normalmente es más fácil escribir todo el código ActionScript en una ubicación centralizada.
- ¿Qué otro código ActionScript necesita? ¿Debe interactuar el código de comportamiento con otro código ActionScript? Es más sencillo depurar y modificar desde una ubicación central. Por ejemplo, si el código de una línea de tiempo interactúa con comportamientos colocados en objetos, evite los comportamientos.
- ¿Cuántos comportamientos debe utilizar y dónde tiene previsto colocarlos en el archivo FLA? Si los comportamientos se encuentran en una línea de tiempo, funcionarán correctamente en el documento. O bien, el flujo de trabajo puede no verse afectado si utiliza sólo una cantidad pequeña de comportamientos. Sin embargo, si utiliza varios comportamientos en muchas instancias de objeto, la escritura de código propio en la línea de tiempo o en archivos de ActionScript externos puede ser una solución más eficaz.

Recuerde que ActionScript 3.0 no admite los comportamientos.

Utilización coherente de comportamientos

Ir al principio

Utilice los comportamientos de forma coherente en todo el documento cuando sean la fuente principal (o única) de

código ActionScript. Utilice los comportamientos cuando el archivo FLA no tiene código adicional o es escaso, o tenga un sistema coherente para administrar los comportamientos que se utilizan.

Si añade código ActionScript a un archivo FLA, colóquelo en las mismas ubicaciones donde se han añadido los comportamientos y documente cómo y dónde añade el código.

Por ejemplo, si coloca código en instancias del escenario (código de objetos), en la línea de tiempo principal (scripts de fotogramas) y también en archivos AS externos, debería examinar la estructura de archivos. La gestión del proyecto se complicará si tiene código en estas ubicaciones. Sin embargo, si utiliza los comportamientos de forma lógica y estructura el código para que funcione de un modo determinado alrededor de estos comportamientos (colocando todo en instancias de objeto), al menos el flujo de trabajo será coherente. Será más sencillo modificar el documento posteriormente.

Compartición de archivos que utilizan comportamientos

Ir al principio

Si tiene previsto compartir el archivo FLA con otros usuarios y utiliza código ActionScript sobre objetos o dentro de ellos (por ejemplo, clips de película), puede ser difícil para esos usuarios encontrar la ubicación del código, incluso si utilizan el Explorador de películas para buscar en el documento.

Documente el uso de comportamientos si trabaja con un documento complejo. En función del tamaño de la aplicación, cree un diagrama de flujo o una lista, o utilice buenos comentarios de documentación en una ubicación central de la línea de tiempo principal.

Si crea un archivo FLA con código disperso por todo el documento y tiene previsto compartir el archivo, deje un comentario en el fotograma 1 de la línea de tiempo principal para indicar a los usuarios dónde encontrarán el código y cómo se estructura el archivo. En el ejemplo siguiente se muestra un comentario (en el fotograma 1) que indica a los usuarios la ubicación del código ActionScript:

```
/*
    ActionScript placed on component instances and inside movie clips using behaviors.
    Use the Movie Explorer to locate ActionScript
*/
```

Nota:

no es necesario utilizar esta técnica si el código puede encontrarse fácilmente, si no se comparte el documento o si todo el código se coloca en los fotogramas de la línea de tiempo principal.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Configuración de publicación de ActionScript

- Modificación de la configuración de publicación de ActionScript
- Archivos de clases y archivos de configuración
- Declaración de una clase de documento de ActionScript 3.0
- Definición de la ubicación de los archivos de ActionScript
- Compilación condicional con ActionScript
- Personalización de menús contextuales en documentos de Animate (CS5.5)
- Carpetas de configuración instaladas con Animate (CS5.5)

Modificación de la configuración de publicación de ActionScript

Ir al principio

Cuando crea un nuevo documento FLA, Animate le pregunta qué versión de ActionScript desea utilizar. Puede cambiar esta configuración si decide más tarde escribir sus scripts en una versión diferente de ActionScript.

Nota:

ActionScript 3.0 no es compatible con ActionScript 2.0. El compilador de ActionScript 2.0 puede compilar todo el código ActionScript 1.0, excepto la sintaxis con barras (/) que se utiliza para indicar rutas de clip de película (por ejemplo, parentClip/testMC:varName= "hello world"). Para evitar este problema, reescriba el código utilizando la notación con punto (.) o seleccione el compilador de ActionScript 1.0.

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación.
2. Seleccione la versión de ActionScript en el menú Script.

Archivos de clases y archivos de configuración

Ir al principio

Al instalar Animate (anteriormente Flash Professional CC), se copian en el sistema un gran número de archivos y carpetas de configuración relacionadas con ActionScript. Si modifica estos archivos para personalizar el entorno de edición, haga una copia de seguridad de los archivos originales.

Carpeta de clases de ActionScript

Contiene todas las clases de ActionScript 2.0 incorporadas (archivos AS). Las rutas habituales a esta carpeta son las siguientes:

- Windows 7 y 8: disco duro\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes

- Macintosh: disco duro/Users/*usuario*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*idioma*/Configuration/Classes

  La carpeta Classes está organizada en clases para Flash Player 10 y clases para Flash Player 11. Para obtener más información sobre la organización de este directorio, consulte el archivo Léame de la carpeta

Classes.

Carpeta de clases de inclusión

Contiene todos los archivos de inclusión globales de ActionScript. Las ubicaciones son las siguientes:

- Windows 7 y 8: disco duro\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: disco duro/Users/*usuario*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*idioma*/Configuration/Include

Archivo de configuración ActionsPanel.xml

Incluye el archivo de configuración de sugerencias sobre códigos de ActionScript. Los archivos independientes proporcionan la configuración para cada versión de ActionScript y Flash Lite, y para JavaScript. Las ubicaciones son las siguientes:

- Windows 7 y 8: disco duro\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: disco duro/Users/*usuario*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*idioma*/Configuration/ActionsPanel

Archivo de configuración AsColorSyntax.xml

Archivo de configuración de color para la sintaxis del código ActionScript. Las ubicaciones son las siguientes:

- Windows 7 y 8: disco duro\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: disco duro/Users/*usuario*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*idioma*/Configuration/ActionsPanel

Declaración de una clase de documento de ActionScript 3.0 Ir al principio

Al utilizar ActionScript 3.0, un archivo SWF puede tener una clase de nivel superior asociada. Esta clase recibe el nombre de clase de documento. Cuando se carga el archivo SWF en Flash Player, se crea una instancia de esta clase para que sea el objeto de nivel superior del archivo SWF. El objeto de un archivo SWF puede ser una instancia de cualquier clase personalizada que elija.

Por ejemplo, un archivo SWF que implementa un componente Calendar puede asociar su nivel superior con una clase Calendar, con métodos y propiedades característicos de este tipo de componente. Cuando el archivo SWF está cargado, Flash Player lo crea como instancia de esta clase Calendar.

1. Anule la selección de todos los objetos del escenario y de la línea de tiempo haciendo clic en una zona vacía del escenario. Esto muestra las propiedades del documento en el inspector de propiedades.
2. Escriba el nombre de archivo del archivo ActionScript en el cuadro de texto de la clase Document en el inspector de propiedades. No incluya la extensión de nombre de archivo .as.

Nota:

también puede introducir la información de la clase Document en el cuadro de diálogo Configuración de publicación.

Nota:

Si lo desea, también puede introducir el nombre de la clase en un archivo SWC, vinculado a la ruta de la biblioteca, que quiera definir como clase de documento.

Definición de la ubicación de los archivos de ActionScript

Ir al principio

Para poder utilizar una clase de ActionScript que haya definido, Animate debe encontrar los archivos de ActionScript externos que contienen la definición de clase. La lista de carpetas en la que Animate busca las definiciones de clase se denomina *classpath* para ActionScript 2.0 y la *ruta de origen* para las rutas de origen y de clases de ActionScript 3.0. se encuentra en el nivel de documento o de aplicación (global). Para obtener más información sobre las rutas de clases, consulte Clases Aprendizaje de ActionScript 2.0 en Adobe Animate o "Paquetes" en *Aprendizaje de ActionScript 3.0*.

Se pueden establecer las siguientes ubicaciones de ActionScript en Animate:

- ActionScript 2.0
  - Nivel de aplicación (disponible en todos los archivos FLA de AS2):
    - Ruta de clases (definido en las preferencias de ActionScript).
  - Nivel de documento (disponible únicamente en el archivo FLA que especifica esta ruta):
    - Ruta de clases (definido en Configuración de publicación).
- ActionScript 3.0
  - Nivel de aplicación (disponible en todos los archivos FLA de AS3):
    - Ruta de origen (definido en las preferencias de ActionScript).
    - Ruta de biblioteca (definido en las preferencias de ActionScript).
    - Ruta de biblioteca externa (definido en las preferencias de ActionScript).
  - Nivel de documento (disponible únicamente en el archivo FLA que especifica esta ruta):
    - Ruta de origen (definido en Configuración de publicación).
    - Ruta de biblioteca (definido en Configuración de publicación).
    - Clase de documento (definido en el inspector de propiedades del documento).

La *Ruta de biblioteca* especifica la ubicación del código de ActionScript precompilado que reside en los archivos SWC que ha creado. El archivo FLA que especifica esta ruta carga todos los archivos SWC en el nivel superior de esta ruta, así como cualquier otro recurso de código que se especifique en los propios archivos SWC. Si utiliza la ruta de biblioteca, asegúrese de ningún código compilado en los archivos SWC se duplique en archivos AS sin compilar en la ruta de origen. El código redundante ralentizará la compilación del archivo SWF.

Se pueden especificar varias rutas para Animate en las que buscar. Se utilizarán los recursos encontrados en cualquiera de las rutas. Al añadir o modificar un ruta, puede añadir rutas de directorios absolutas (por ejemplo, C:/my_classes) y rutas de directorios relativas (por ejemplo, ../my_classes or ".").

Establecimiento de la ruta de clases para ActionScript 2.0

nota: ActionScript 2.0 ya no se usa en Animate CC. Para obtener más información, consulte este artículo

.Para establecer la ruta de clases de nivel de documento:

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación y haga clic en Animate.
2. Compruebe que ActionScript 2.0 esté seleccionado en el menú emergente Versión de ActionScript y haga clic en Configuración.
3. Especifique el fotograma donde debe residir la definición de clase en el campo de texto Fotograma de exportación para clases.
4. Utilice uno de los siguientes procedimientos para agregar rutas a la lista de rutas de clases:
    - Para añadir una carpeta a la ruta de clases, haga clic en el botón Buscar ruta, busque la carpeta que desee añadir y haga clic en Aceptar.
    - Para añadir una nueva línea a la lista de ruta de clases, haga clic en el botón Añadir nueva ruta **+**. Haga doble clic en la nueva línea, escriba una ruta relativa o absoluta y haga clic en Aceptar.
    - Para editar una carpeta de ruta de clases existente, seleccione la ruta en la lista de rutas de clases, haga clic en el botón Buscar ruta, busque la carpeta que desee añadir y haga clic en Aceptar. También puede hacer doble clic en la ruta de la lista de rutas de clases, escribir la ruta que desee y hacer clic en Aceptar.
    - Para quitar una carpeta de la ruta de clases, seleccione la ruta en la lista y haga clic en el botón Quitar ruta seleccionada **−**.

Para establecer la ruta de clases de nivel de aplicación:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh) y haga clic en la categoría ActionScript.
2. Haga clic en el botón Configuración de ActionScript 2.0 y añada la ruta o rutas a la lista Classpath.

Definición de la ruta de origen para ActionScript 3.0

Para establecer la ruta de origen del nivel de documento:

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación y haga clic en Animate.
2. Compruebe que ActionScript 3,0 esté seleccionado en el menú emergente Versión de ActionScript y haga clic en Configuración. Su versión de Flash Player debe ser Flash Player 9 o posterior para utilizar ActionScript 3.0.
3. Especifique el fotograma donde debe residir la definición de clase en el campo de texto Exportar clases en fotograma.
4. Especifique los ajustes de Errores. Puede elegir entre Modo estricto o Modo de advertencias. Modo estricto hace que las advertencias del compilador se indiquen como errores, lo que significa que la compilación no finalizará correctamente mientras no se solucionen. Modo de advertencias hace que se generen advertencias adicionales que resultan útiles para descubrir incompatibilidades al actualizar código ActionScript 2.0 a código ActionScript 3.0.
5. (Opcional) Seleccione Escenario para declarar automáticamente instancias del escenario.
6. Especifique ActionScript 3.0 o ECMAScript como dialecto. Se recomienda ActionScript 3.0.
7. Para añadir rutas a la lista de rutas de origen, realice una de las siguientes operaciones:

- Para añadir una carpeta a la ruta de origen, haga clic en la ficha Ruta de origen y, a continuación, en Buscar ruta, busque la carpeta que desee agregar y haga clic en Aceptar.
- Para añadir una nueva línea a la lista de rutas de origen, haga clic en el botón Añadir nueva ruta ✚. Haga doble clic en la nueva línea, escriba una ruta relativa o absoluta y haga clic en Aceptar.
- Para editar una carpeta de ruta de origen existente, seleccione la ruta en la lista de rutas de origen, haga clic en el botón Buscar ruta, busque la carpeta que desee añadir y haga clic en Aceptar. También puede hacer doble clic en la ruta de la lista de rutas de origen, escribir la ruta que desee y hacer clic en Aceptar.
- Para quitar una carpeta de la ruta de origen, seleccione la ruta en la lista de rutas de origen y haga clic en el botón Quitar ruta seleccionada ━.

Para establecer una ruta de origen de nivel de aplicación:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh) y haga clic en la categoría ActionScript.
2. Haga clic en el botón Configuración de ActionScript 3.0 y añada la ruta o rutas a la lista de rutas de origen.

Definición de la ruta de biblioteca para archivos de ActionScript 3.0

Para establecer la ruta de biblioteca de nivel de documento, el procedimiento es similar a la definición de la ruta de origen:

1. Seleccione Archivo Configuración de publicación.
2. Compruebe que ActionScript 3.0 está especificado en el menú Script y haga clic en el botón Configuración de ActionScript.
3. En el cuadro de diálogo Configuración avanzada de ActionScript 3.0, haga clic en la ficha Ruta de biblioteca.
4. Añada la ruta de biblioteca a la lista de rutas de biblioteca. Puede agregar carpetas o archivos SWC independientes al listado de rutas.
5. Para establecer la propiedad Tipo de vínculo, haga doble clic en Tipo de vínculo en el árbol de propiedades de la ruta. Entre las opciones para el tipo de vínculo se incluyen:
   - Combinado en código: los recursos de código encontrados en la ruta se combinan en el archivo SWF publicado.
   - Externo: los recursos de código encontrados en la ruta no se añaden al archivo SWF publicado, pero el compilador verifica que se encuentran en las ubicaciones especificadas.
   - Biblioteca compartida en tiempo de ejecución (RSL): Flash Player descarga los recursos en tiempo de ejecución.

Para establecer la ruta de biblioteca de nivel de aplicación:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Animate > Preferencias (Macintosh) y haga clic en la categoría ActionScript.
2. Haga clic en el botón Configuración de ActionScript 3.0 y añada la ruta o rutas a la lista de rutas de biblioteca.

Compilación condicional con ActionScript

Ir al principio

La compilación condicional se puede utilizar en ActionScript 3.0 del mismo modo que se ha empleado en C++ y otros lenguajes de programación. Por ejemplo, la compilación condicional se puede utilizar para activar o desactivar bloques de código en un proyecto como, por ejemplo, código que implementa una determinada función o código utilizado para la depuración.

Con el uso de constantes de configuración que se definen en la configuración de publicación, se puede especificar si determinadas líneas de código de ActionScript se compilan o no. Todas las constantes adoptan la siguiente forma:

CONFIG::SAMPLE_CONSTANT

En esta forma, CONFIG es el espacio de nombres de configuración y SAMPLE_CONSTANT la constante que se establecerá en true o false en la configuración de publicación. Si el valor de la constante es true, se compila la línea de código que sigue a la constante en ActionScript. Si el valor de la constante es false, no se compila la línea de código que sigue a la constante.

Por ejemplo, la siguiente función tiene 2 líneas de código que se compilan únicamente si el valor de la constante que las precede se establece en true en la configuración de publicación:

```
public function CondCompTest() {
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");
    }
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR BROWSERS=true.");
    }
}
```

Para definir una constante de configuración utilizando el cuadro de diálogo Configuración de publicación:

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación.
2. Compruebe que el menú Script tiene ActionScript 3.0 activado y haga clic en el botón Configuración situado junto al menú.
3. En el cuadro de diálogo Configuración avanzada de ActionScript 3.0, haga clic en la ficha Constantes de configuración.
4. Para añadir una constante, haga clic en el botón Añadir.
5. Indique el nombre de la constante que desee añadir. El espacio de nombres de configuración predeterminado es CONFIG y el nombre de la constante predeterminada es CONFIG_CONST.

   Nota:

   El espacio de nombres de configuración CONFIG se declara mediante el compilador de Animate de forma automática. Puede añadir sus propios espacios de nombres de configuración, indicándolos con un nombre de constante en la configuración de publicación y agregándolos al código de ActionScript con la siguiente sintaxis:

   ```
   config namespace MY_CONFIG;
   ```

6. Especifique el valor que desea para la constante, true o false. Este valor se puede cambiar para activar o desactivar la compilación de líneas específicas de código.

Personalización de menús contextuales en documentos de Animate (CS5.5)

Ir al principio

Es posible personalizar el menú contextual estándar y el menú contextual de edición de texto que aparece con los

archivos SWF en Flash Player 7 y versiones posteriores.

- El menú contextual estándar se muestra si un usuario hace clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control pulsada (Macintosh) en un archivo SWF en Flash Player, en cualquier área excepto un campo de texto editable. Puede añadir elementos personalizados al menú y ocultar cualquier elemento incorporado en el menú excepto Configuración y Depurador.
- El menú contextual de edición se muestra si un usuario hace clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control pulsada (Macintosh) en un campo de texto editable de un archivo SWF en Flash Player. Se pueden añadir elementos personalizados a este menú. No se pueden ocultar los elementos incorporados.

Nota:

Flash Player también muestra un menú contextual de error si un usuario hace clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control pulsada (Macintosh) en Flash Player y no se ha cargado ningún archivo SWF. No se puede personalizar este menú.

Para personalizar los menús contextuales de Flash Player 7, utilice los objetos ContextMenu y ContextMenuItem en ActionScript 2.0. Para obtener más información sobre el uso de estos objetos, consulte ContextMenu en la *Referencia del lenguaje ActionScript 2.0*.

Recuerde las condiciones siguientes al crear elementos de menús contextuales personalizados para Flash Player:

- Los elementos personalizados se añaden al menú contextual en el orden en el que se han creado. No se puede modificar este orden después de crear los elementos.
- Se puede especificar la visibilidad y la activación de los elementos personalizados.
- Los elementos de menús contextuales personalizados se codifican automáticamente mediante la codificación de texto Unicode UTF8.

Carpetas de configuración instaladas con Animate (CS5.5)

Ir al principio

Animate crea varias carpetas de configuración en el equipo cuando se instala la aplicación. Las carpetas de configuración organizan los archivos asociados con la aplicación en niveles adecuados de acceso para el usuario. Es posible que desee ver el contenido de estas carpetas cuando trabaja con ActionScript® o con componentes. Las carpetas de configuración para Animate son las siguientes:

Carpeta de configuración de nivel de aplicación

Al encontrarse en el nivel de aplicación, los usuarios no administradores no tienen acceso de escritura a este directorio. Las rutas habituales a esta carpeta son las siguientes:

- En Microsoft Windows XP o Microsoft Windows Vista, desplácese a *unidad de inicio*\Archivos de programa\Adobe\Adobe Flash CS3*idioma*\Configuration\.
- En Macintosh, desplácese a *Macintosh HD*/Aplicaciones/Adobe Flash CS3/Configuration/.

Carpeta First Run

Esta carpeta es del mismo nivel que la carpeta de configuración de nivel de aplicación y facilita el uso compartido de archivos de configuración entre usuarios del mismo equipo. Las carpetas y archivos de esta carpeta se copian automáticamente en la carpeta de configuración del usuario. Cualquier nuevo archivo que se ubica en la carpeta First Run se copia en la carpeta de configuración del usuario al iniciar la aplicación.

Las rutas habituales a la carpeta First Run son las siguientes:

- En Microsoft Windows XP o Vista, desplácese a *unidad de inicio*\Archivos de programa\Adobe\Adobe Flash CS3*idioma*\First Run\.
- En Macintosh, desplácese a *Macintosh HD*/Aplicaciones/Adobe Flash CS3/First Run/.

Carpeta de configuración de nivel de usuario

El usuario actual puede modificar siempre esta carpeta, que se encuentra en el área del perfil de usuario. Las rutas habituales a esta carpeta son las siguientes:

- En Windows XP o Vista, desplácese a *unidad de inicio*\Documents and Settings*nombredeusuario*\Configuración local\Datos de programa\Adobe\Flash CS3*idioma*\Configuration.
- En Macintosh, desplácese a *Macintosh HD*/Usuarios/*nombredeusuario*/Librería/Application Support/Adobe/Flash CS3/*idioma*/Configuration/.

Carpeta de configuración de todos los usuarios

Esta carpeta, que se encuentra en el área del perfil de usuario común, forma parte de las instalaciones de los sistemas operativos Macintosh y Windows estándar, y la comparten todos los usuarios de un determinado equipo. El sistema operativo facilita todos los archivos que se ubican en esta carpeta a todos los usuarios del equipo. Las rutas habituales a esta carpeta son las siguientes:

- En Windows XP o Vista, desplácese a *unidad de inicio*\Documents and Settings\All Users\Datos de programa\Adobe\Flash CS3*idioma*\Configuration\.
- En Macintosh, desplácese a *Macintosh HD*/Usuarios/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3/*idioma*/Configuration/.

Carpeta de configuración Restricted Users

Para usuarios con privilegios restringidos en una estación de trabajo (normalmente, en un entorno de red); solamente los administradores del sistema tienen acceso administrativo a las estaciones de trabajo. A todos los demás usuarios se les concede un acceso restringido, lo que generalmente significa que estos usuarios no pueden escribir en archivos de la aplicación (como el directorio Archivos de programa de Windows o la carpeta Applications del sistema operativo Macintosh OS X).

Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Configuración de publicación

- Especificación de configuración de publicación para un documento de HTML5 Canvas
- Especificación de configuración de publicación para archivos SVG
- Especificación de configuración de publicación para un documento de WebGL
- Especificación de la configuración de publicación para aplicaciones de AIR en Android
- Especificación de la configuración de publicación para aplicaciones de AIR en iOS
- Especificación de la configuración de publicación para aplicaciones de AIR en escritorio
- Configuración de publicación para archivos de Animate (.swf)
  Especificación de configuración de publicación para archivos SWC y proyectores
  Especificación de configuración de publicación para archivos de envoltorio HTML
  Configuración de publicación para detección de Flash Player
  Configuración de publicación para archivos GIF
  Configuración de publicación para archivos JPEG
  Configuración de publicación para archivos PNG
  Especificación de configuración de publicación para la exportación a OAM
  Vista previa de la configuración y el formato de publicación
  Uso de perfiles de publicación
-

Especificación de configuración de publicación para un documento de HTML5 Canvas

Ir al principio

Si quiere obtener información sobre la configuración de publicación para un documento de HTML5 Canvas, consulte este artículo.

Especificación de configuración de publicación para archivos SVG

Ir al principio

Si quiere obtener información sobre la configuración de publicación para exportar un archivo SVG, consulte este artículo.

Especificación de configuración de publicación para un documento de WebGL

Ir al principio

Si quiere obtener información sobre la configuración de publicación para un documento de WebGL, consulte este artículo.

Ir al principio

Especificación de la configuración de publicación para aplicaciones de AIR en Android

Si quiere obtener información sobre la configuración de publicación para iOS, consulte este artículo.

Especificación de la configuración de publicación para aplicaciones de AIR en iOS

Ir al principio

Si quiere obtener información sobre la configuración de publicación para iOS, consulte este artículo.

Especificación de la configuración de publicación para aplicaciones de AIR en escritorio

Ir al principio

Si quiere obtener información sobre la configuración de publicación para iOS, consulte este artículo.

Configuración de publicación para archivos de Animate (.swf)

Ir al principio

Nota:

Sólo CS5.5: puede especificar la configuración de publicación de la versión del reproductor y de ActionScript en el inspector de propiedades. Anule la selección de todos los elementos del escenario para ver las propiedades del documento en el inspector de propiedades.

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación y, elija una versión del reproductor en el menú emergente. No todas las funciones de funcionan en archivos SWF publicados para versiones de Flash Player anteriores a Flash Player 10. Para especificar la detección de Flash Player, haga clic en la categoría de envolvente HTML situada en la columna de la izquierda, y seleccione Detectar versión de Flash e introduzca la versión de Flash Player que se debe detectar.

   Nota: en Flash Pro CS5.5, el ajuste Flash Player 10.2 crea un archivo SWF con la versión 11 del formato SWF. El ajuste Flash Player 10 & 10.1 crea un archivo SWF con la versión 10 del formato.

2. Seleccione la versión de ActionScript® en el menú emergente Script. Si selecciona ActionScript 2.0 o 3.0 y ha creado clases, haga clic en el botón Configuración de ActionScript para establecer la ruta de clases relativa a los archivos de clase distinta de la ruta a los directorios predeterminados en Preferencias.

   Nota: Con Animate CC, solo se admite ActionScript 3.0.

3. Para controlar la compresión de mapa de bits, haga clic en la categoría Animate situada en la columna de la izquierda y ajuste el valor Calidad JPEG. Una imagen de baja calidad produce archivos de menor tamaño, una de alta calidad produce archivos de tamaño mayor. Pruebe con configuraciones distintas hasta lograr un equilibrio óptimo entre tamaño y calidad, el valor 100 ofrece la calidad máxima con el mínimo de compresión.

   Para que las imágenes JPEG muy comprimidas tengan una apariencia más suave, seleccione Permitir desbloqueo JPEG. Esta opción reduce las irregularidades típicas que se derivan de la compresión JPEG, tal como la apariencia habitual de bloqueo de 8x8 píxeles que afecta a la imagen. Algunas imágenes JPEG pueden perder algunos detalles cuando esta opción está seleccionada.

4. Para establecer la frecuencia de muestreo y la compresión de todos los flujos de sonido o sonidos de evento del archivo SWF, haga clic en los valores situados junto a Flujo de audio o Evento de audio y seleccione las opciones adecuadas.

   Nota:

   un flujo de audio se sincroniza con la línea de tiempo y comenzará a reproducirse en cuanto se haya descargado información suficiente para los primeros fotogramas. Un sonido de evento no se reproduce hasta que se ha descargado por completo y continúa reproduciéndose hasta que se detiene de forma explícita.

5. Para omitir la configuración para determinados sonidos seleccionados en la sección Sonido del inspector de propiedades, seleccione Suplantar configuración de sonido. Para crear un archivo SWF más pequeño de baja fidelidad, seleccione esta opción.

   Nota:

   Si se anula la selección de la opción Suplantar configuración de sonido, Animate explora todos los flujos de sonido del documento (incluidos los sonidos de un vídeo importado) y publica todos los flujos de sonido con la configuración más alta. Si uno o más flujos de sonido tienen una configuración de exportación alta, esto puede ocasionar el aumento del tamaño del archivo.

6. Para exportar sonidos adecuados a los dispositivos móviles, en lugar del sonido de la biblioteca original, seleccione Exportar sonidos de dispositivo. Haga clic en Aceptar.
7. Para establecer la configuración avanzada, elija cualquiera de las siguientes opciones:

   Comprimir película

   (activado de forma predeterminada) Comprime el archivo SWF para reducir el tamaño del archivo y el tiempo de descarga.

   Hay disponibles dos modos de compresión:
   - Deflate: se trata del modo de compresión antiguo compatible con Flash Player 6.x y versiones posteriores.
   - LZMA: este modo es hasta un 40% más eficaz que el modo Deflate y es compatible sólo con Flash Player 11.x y versiones posteriores o con AIR 3.x y versiones posteriores. El modo de compresión LZMA es más ventajoso para archivos FLA que contienen mucho ActionScript o gráficos vectoriales. Si SWC está seleccionado en Configuración de publicación, sólo está disponible el modo Deflate.

   Incluir capas ocultas

   (Predeterminada) Exporta todas las capas ocultas del documento de Animate. Si se anula la selección de Exportar capas ocultas se evita que todas las capas (incluidas las anidadas dentro de clips de película) marcadas como ocultas se exporten en el archivo SWF resultante. De esta forma puede probar distintas versiones de documentos de Animate con capas invisibles.

   Incluir metadatos XMP

   (Predeterminada) Exporta todos los metadatos introducidos en el cuadro de diálogo Información de archivo. Haga clic en el botón Modificar metadatos XMP para abrir el cuadro de diálogo. También puede seleccionar Archivo > Información de archivo. Los metadatos se pueden ver cuando el archivo SWF está seleccionado en Adobe® Bridge.

   Generar informe de tamaño

   Genera un informe donde figura el volumen de datos del contenido de Animate por archivo.

Omitir sentencias trace

Determina que Animate ignore las declaraciones de trazado (trace) de ActionScript en el archivo SWF actual. Si selecciona esta opción, la información de las declaraciones trace no se mostrará en el panel Salida. Para obtener más información, consulte Información general sobre el panel Salida.

Permitir depuración

Activa el depurador y permite depurar un archivo SWF de Animate de forma remota. Permite utilizar protección con contraseña con el archivo SWF.

Proteger contra importación

Evita que otros usuarios importen el archivo SWF de Flash y lo conviertan de nuevo en un documento FLA. Permite utilizar protección con contraseña con el archivo SWF de Animate.

8. *(Solo Animate CC)* Puede habilitar la telemetría detallada en los datos del archivo SWF si selecciona la opción correspondiente. Seleccionar esta opción permite a Adobe Scout registrar datos de telemetría para el SWF. Para obtener más información, consulte Uso de Animate CC con Adobe Scout.

9. Si utiliza ActionScript 2.0, y ha seleccionado Permitir depuración o Proteger frente a importación, introduzca una contraseña en el campo de texto Contraseña. Si añade una contraseña, los demás usuarios deberán introducirla para poder depurar o importar el archivo SWF. Para eliminar la contraseña, desactive el campo de texto Contraseña y vuelva a publicar. Para obtener más información sobre el depurador, consulte Depuración de ActionScript 1.0 y 2.0. Si utiliza ActionScript 3.0, consulte Depuración de ActionScript 3.0.

   Nota: Animate CC no admite ActionScript 1.0 y 2.0. Para obtener más información, consulte Apertura de archivos de Flash Pro CS6 con Animate CC.

10. Para determinar el tiempo máximo para la ejecución de los scripts en el archivo SWF, introduzca un valor en Límite de tiempo del script. Flash Player cancelará la ejecución de los scripts que superen el límite fijado.

11. En el menú emergente Seguridad de reproducción local, seleccione el modelo de seguridad de Animate que desea utilizar. Especifique si desea conceder a su archivo SWF publicado acceso local o de red.

Solo acceso local

El archivo SWF publicado sólo podrá interactuar con archivos y recursos del sistema local, pero no de la red.

Solo acceso de red

El archivo SWF publicado podrá interactuar con archivos y recursos de la red, pero no con el sistema local

12. Para habilitar el archivo SWF para el uso de la aceleración de hardware, seleccione una de las siguientes opciones en el menú Aceleración de hardware:

Nivel 1 - Directo

El modo Directo mejora el rendimiento de la reproducción al permitir que Flash Player dibuje directamente en la pantalla en lugar de que sea el navegador el que realice el dibujo.

Nivel 2 - GPU

En el modo GPU, Flash Player utiliza la potencia disponible de la tarjeta gráfica del equipo para reproducir vídeo y crear capas compuestas de gráficos. De este modo, se puede mejorar el nivel de rendimiento en

función del hardware de gráficos del usuario. Utilice esta opción si su público usuario dispone de tarjetas gráficas de calidad alta.

Si el sistema de reproducción no dispone de hardware suficiente para permitir la aceleración, Flash Player vuelve al modo de dibujo normal de forma automática. Para obtener el mejor rendimiento en las páginas Web que contienen varios archivos SWF, habilite la aceleración de hardware sólo para uno de los archivos. La aceleración de hardware no se utiliza en el modo Probar película.

Cuando publique el archivo SWF, el archivo HTML que incluye contendrá un parámetro HTML wmode. Si se selecciona la aceleración de hardware de Nivel 1 o Nivel 2 se define el parámetro HTML wmode como “direct” o “gpu” respectivamente. Si se activa la aceleración de hardware se sustituye la configuración de Modo de ventana que haya seleccionado en la ficha HTML del cuadro de diálogo Configuración de publicación, ya que también se almacena en el parámetro wmode del archivo HTML.

Especificación de configuración de publicación para archivos SWC y proyectores

Ir al principio

Se utiliza un archivo SWC para distribuir componentes. El archivo SWC contiene un clip compilado, el archivo de clase de ActionScript del componente y otros archivos que describen el componente.

Los proyectores son archivos de Animate que contienen el archivo SWF publicado y Flash Player. Los proyectores pueden reproducirse como una aplicación normal, sin necesidad de un navegador Web, el complemento de Flash Player o Adobe AIR.

- Para publicar un archivo SWC, seleccione SWC en la columna izquierda del diálogo Configuración de publicación y haga clic en Publicar.
- Para publicar un proyector de Windows, seleccione Proyector de Win en la columna izquierda y haga clic en Publicar.
- Para publicar un proyector de Macintosh, seleccione Proyector Mac en la columna de la izquierda y haga clic en Publicar.

Para guardar el archivo SWC o proyector con un nombre distinto al del archivo FLA original, escriba un nombre en Archivo de salida.

Especificación de configuración de publicación para archivos de envoltorio HTML

Ir al principio

La reproducción de contenido de Animate en un navegador Web requiere un documento HTML que active el archivo SWF y especifique la configuración del navegador. El comando Publicar genera automáticamente este documento a partir de los parámetros de un documento de plantilla HTML.

El documento de plantilla puede ser cualquier archivo de texto que contenga las variables de plantilla correctas, incluido el archivo HTML normal, un archivo que incluya código para intérpretes especiales como ColdFusion® o Active Server Pages (ASP), o una plantilla incluida en Animate.

Para introducir manualmente parámetros HTML para Animate o personalizar una plantilla incorporada, utilice un editor de HTML.

Los parámetros HTML determinan dónde aparecerá el contenido en la ventana, el color de fondo, el tamaño del archivo SWF, etc., y establecen los atributos para las etiquetas object y embed. Cambie éstos y otros valores en el panel HTML del cuadro de diálogo Configuración de publicación. El cambio de estas opciones de configuración tiene prioridad sobre las opciones que haya establecido en el archivo SWF.

Especificación de opciones

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación y haga clic en la categoría del envolvente HTML situado en la columna izquierda del cuadro de diálogo.
2. Utilice el nombre de archivo predeterminado, que corresponde al nombre de su documento, o bien introduzca un nombre exclusivo, con la extensión .html.

3. Para seleccionar una plantilla instalada y usarla, selecciónela en el menú emergente Plantilla. Para mostrar una descripción de la plantilla seleccionada, haga clic en Información. La selección predeterminada es la plantilla solo para Animate.

4. Si selecciona cualquier plantilla HTML que no sea Mapa de imágenes, y establece la versión de Flash Player en 4 o posterior, deberá seleccionar la opción Detección de la versión de Animate. Para obtener más información, consulte Especificación de configuración de publicación para detección de Flash Player.

   Nota:

   La detección de versión de Animate configura el documento para que detecte la versión de Flash Player que tenga el usuario y que envíe al usuario una página HTML alternativa si el usuario no tiene el reproductor de destino. La página HTML alternativa contiene un vínculo para descargar la versión más reciente de Flash Player.

5. Seleccione una opción de Tamaño para configurar los valores de los atributos width y height en las etiquetas HTML object y embed:

   Coincidir con película

   (Predeterminada) Utiliza el tamaño del archivo SWF.

   Píxeles

   Utiliza la anchura y altura especificadas. Introduzca el número de píxeles para la anchura y la altura.

   Porcentaje

   El archivo SWF ocupa el porcentaje de la ventana del navegador especificado. Introduzca los porcentajes para anchura y altura que quiera usar.

6. Para controlar las funciones y la reproducción del archivo SWF, seleccione las opciones de Reproducir:

   Pausa al comienzo

   Detiene el archivo SWF hasta que el usuario haga clic en un botón o seleccione Reproducir en el menú emergente. (Predeterminada) Se anula la selección de la opción y el contenido empieza a reproducirse en cuanto se carga (el parámetro PLAY está definido como true)).

   Reproducir indefinidamente

   Repite el vídeo cuando llega al último fotograma. Anule la selección de esta opción para que el contenido se detenga al llegar al último fotograma. (Predeterminada) El parámetro LOOP está activado.

Mostrar menú

Muestra un menú contextual cuando el usuario hace clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo SWF. Anule la selección de esta opción para que solo aparezca Acerca de Animate en el menú emergente. De forma predeterminada, esta opción está seleccionada (el parámetro MENU es true).

Fuente de dispositivo

(Sólo Windows) Sustituye las fuentes suavizadas del sistema (con bordes suavizados) por fuentes no instaladas en el sistema del usuario. La utilización de las fuentes de dispositivo aumenta la legibilidad del texto en tamaños pequeños y puede disminuir el tamaño del archivo SWF. Esta opción sólo afecta a los archivos SWF que contienen texto estático (texto creado al editar un archivo SWF y que no cambia cuando aparece el contenido) definido para mostrarse con las fuentes de dispositivo.

7. Para determinar la relación entre el tiempo de proceso y la apariencia como se indica en la siguiente lista, seleccione las opciones de calidad . Estas opciones establecen el valor del parámetro QUALITY en las etiquetas object y embed.

Baja

Favorece la velocidad de reproducción sobre el aspecto y no utiliza la visualización suavizada.

Baja automática

Da más importancia a la velocidad, pero mejora el aspecto siempre que es posible. La opción Reproducción empieza con la visualización suavizada desactivada. Si Flash Player detecta que el procesador puede gestionarla, se activa automáticamente la visualización suavizada.

Alta automática

En un principio da la misma importancia a la velocidad y al aspecto de la reproducción, pero sacrifica el aspecto por la velocidad si es necesario. La opción Reproducción empieza con la visualización suavizada activada. Si la velocidad real de los fotogramas es inferior a la velocidad especificada, la visualización suavizada se desactiva con el objeto de mejorar la velocidad de reproducción. Para emular la configuración de Ver > Suavizado, utilice este ajuste.

Media

Aplica un cierto grado de suavizado, pero no suaviza los mapas de bits. Produce mejor calidad que el valor Baja, pero menor calidad que el valor Alta.

Alta

(Predeterminado) Da más importancia al aspecto ante la velocidad de reproducción y siempre utiliza la visualización suavizada. Si el archivo SWF no contiene animación, los mapas de bits se suavizan; de lo contrario, no se suavizan.

Best

Proporciona la mejor calidad de visualización y no tiene en cuenta la velocidad de reproducción. Las imágenes resultantes y los mapas de bits siempre se suavizan.

8. Seleccione una opción Modo de ventana, que controla el atributo HTML wmode en las etiquetas object y embed. El modo de ventana modifica la relación del recuadro de delimitación o de la ventana virtual con el contenido de las páginas HTML como se indica en la siguiente lista:

   Window

   (Predeterminada) No incorpora atributos relacionados con ventanas a las etiquetas object y embed. El fondo del contenido es opaco y usa el color de fondo del HTML. El código HTML no puede generarse por encima o por debajo del contenido de Animate.

   Opaco sin ventanas

   Define el fondo del contenido de Animate como opaco, ocultando lo que se encuentre debajo. Permite que el contenido HTML aparezca encima o sobre el contenido.

   Transparente sin ventanas

   Define el fondo del contenido de Animate como transparente, de forma que el contenido HTML puede aparecer encima y debajo del contenido. Para los navegadores que admiten modos sin ventanas, consulte Parámetros y atributos de las etiquetas object y embed.

   Si activa Aceleración de hardware en la ficha Animate del cuadro de diálogo Configuración de publicación, se ignora el modo de ventana seleccionado y se establece de forma predeterminada a Ventana.

   Para obtener una demostración de la configuración del modo de ventana, consulte la nota técnica titulada Creación de un fondo transparente en un archivo SWF.

   Nota:

   en algunos casos, la generación de elementos complejos en el modo transparente sin ventanas puede dar lugar a que la animación sea más lenta si las imágenes en HTML son complejas.

   Directo

   Utiliza el método de procesamiento Stage3D, que a su vez usa la GPU siempre que es posible. Si se utiliza el modo directo, no es posible aplicar otra capa de gráficos no SWF encima del archivo SWF en la página HTML. El modo directo es necesario si se utiliza el marco Starling.

   Para obtener una lista con los procesadores que no admiten Stage3D, consulte http://kb2.adobe.com/cps/921/cpsid_92103.html.

9. Para que aparezcan mensajes de error si se produce algún conflicto en la configuración de etiquetas; por ejemplo, si una plantilla tiene código que hace referencia a una imagen alternativa que no se ha especificado, seleccione Mostrar mensajes de advertencia.
10. Para colocar el contenido dentro de los límites especificados, si ha cambiado la anchura y la altura originales del documento, elija una opción de Escala. La opción Escala configura el parámetro SCALE en las etiquetas HTML object y embed.

    Predeterminada (Mostrar todo)

    Permite ver todo el documento en el área especificada sin distorsión, al mismo tiempo que mantiene la proporción original del archivo SWF. Es posible que aparezcan bordes a ambos lados de la aplicación.

Sin borde

Dimensiona el documento para rellenar el área especificada y mantiene la proporción del aspecto original del archivo SWF sin distorsiones y recortando si fuera necesario.

Ajuste exacto

Muestra el documento completo en el área especificada sin mantener la proporción del aspecto original que podría causar distorsión.

Sin escala

Impide que el documento cambie de escala cuando la ventana de Flash Player cambia de tamaño.

11. Para colocar la ventana del archivo SWF en la ventana del navegador, seleccione una de las opciones de Alineación HTML siguientes:

Default

Centra el contenido en la ventana del navegador y recorta los bordes si la ventana del navegador es más pequeña que la aplicación.

Izquierda, Derecha o Superior

Alinea los archivos SWF por el borde correspondiente de la ventana del navegador y recorta los otros tres lados si es necesario.

12. Para configurar la forma en la que se coloca el contenido dentro de la ventana de la aplicación y cómo se recorta, seleccione la opción Alineación horizontal y Alineación vertical de Flash. Estas opciones configuran el parámetro SALIGN en las etiquetas HTML object y embed.

Parámetros y atributos de las etiquetas object y embed

Los siguientes parámetros y atributos de etiquetas describen el código HTML creado por el comando Publicar. Consulte esta lista conforme escriba su propio código HTML para ver el contenido de Animate. A menos que se indique lo contrario, todos los elementos se aplican a la etiqueta object y a la etiqueta embed. Las entradas que presentan un asterisco son opcionales. Internet Explorer reconoce los parámetros que se utilizan con la etiqueta object; Netscape reconoce la etiqueta embed. Los atributos se usan tanto con la etiqueta object como con embed. Cuando personalice una plantilla, puede sustituir una variable de plantilla (identificadas en la sección Valor para cada parámetro de la siguiente lista) por el correspondiente valor.

Nota:

los atributos y parámetros enumerados en esta sección aparecen en minúscula conforme al estándar XHTML.

Atributo/parámetro devicefont

(Opcional) Especifica si los objetos de texto estáticos se procesarán en la fuente del dispositivo, aunque no se haya seleccionado la opción Fuente del dispositivo. Este atributo se aplica cuando las fuentes necesarias están disponibles en el sistema operativo.

Valor: true | false

Variable de plantilla: $DE

src, atributo o parámetro

Especifica el nombre del archivo SWF que debe cargarse. Sólo se aplica a embed.

Valor: movieName.swf

Variable de plantilla: $MO

movie, parámetro

Especifica el nombre del archivo SWF que debe cargarse. Sólo se aplica a object.

Valor: movieName.swf

Variable de plantilla: $MO

classid, atributo

Identifica el control ActiveX para el navegador. El valor debe introducirse en la forma exacta en la que aparece. Sólo se aplica a object.

Valor: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

width, atributo

Especifica la anchura de la aplicación en píxeles o como un porcentaje de la ventana del navegador.

Valor: *n* o *n*%

Variable de plantilla: $WI

height, atributo

Especifica la altura de la aplicación en píxeles o como un porcentaje de la ventana del navegador.

Nota:

Como las aplicaciones de Animate se pueden redimensionar, su calidad no se degradará en tamaños distintos si se mantiene la proporción. (Por ejemplo, todos los tamaños siguientes tienen una proporción de 4:3: 640 x 480 píxeles, 320 x 240 píxeles y 240 x 180 píxeles.)

Valor: n o n%

Variable de plantilla: $HE

codebase, atributo

Identifica la ubicación del control ActiveX de Flash Player de modo que el navegador pueda descargarlo de forma automática si no lo tiene ya instalado. El valor debe introducirse en la forma exacta en la que aparece. Sólo se aplica a object.

Valor: http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

pluginspage, atributo

Identifica la ubicación del complemento de Flash Player de modo que el usuario pueda descargarlo si no lo tiene instalado. El valor debe introducirse en la forma exacta en la que aparece. Sólo se aplica a embed.

Valor: http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash

swliveconnect, atributo

(Opcional) Especifica si el navegador debe iniciar Java™ al cargar Flash Player por primera vez. Si se omite este atributo, el valor predeterminado es false. Si utiliza JavaScript y Animate en la misma página, Java debe estar ejecutándose para que fscommand() funcione. No obstante, si sólo utiliza JavaScript para la detección del navegador u otro propósito no relacionado con las acciones de fscommand(), puede impedir que Java se inicie estableciendo SWLIVECONNECT en false. Para forzar el inicio de Java cuando no esté utilizando JavaScript, establezca el atributo SWLIVECONNECT como true. Si inicia Java, se necesita mucho más tiempo para iniciar un archivo SWF; establezca este parámetro como true sólo si es necesario. Sólo se aplica a embed.

Utilice la acción fscommand() para iniciar Java desde un archivo de proyector autónomo.

Valor: true | false

Atributo/parámetro play

(Opcional) Especifica si la reproducción de la aplicación se inicia de forma inmediata una vez cargada en el navegador. Si la aplicación de Animate es interactiva, deje que el usuario inicie la reproducción mediante la pulsación de un botón o realizando otra tarea. En este caso, establezca el atributo play en false para evitar que la aplicación se inicie de forma automática. Si se omite este atributo, el valor predeterminado es true.

Valor: true | false

Variable de plantilla: $PL

Atributo/parámetro loop

(Opcional) Especifica si el contenido se reproduce indefinidamente cuando llega al último fotograma. Si se omite este atributo, el valor predeterminado es true.

Valor: true | false

Variable de plantilla: $LO

Atributo/parámetro quality

(Opcional) Especifica el nivel de visualización suavizada que debe aplicarse. Puesto que la visualización suavizada requiere un procesador más rápido para suavizar cada uno de los fotogramas del archivo SWF antes de mostrarla en la pantalla del visor, elija uno de los siguientes valores según sea su prioridad: la velocidad o el aspecto:

Baja

Favorece la velocidad de reproducción ante el aspecto y nunca utiliza la visualización suavizada.

Autolow

Da más importancia a la velocidad, pero mejora el aspecto siempre que es posible. La opción Reproducción empieza con la visualización suavizada desactivada. Si Flash Player detecta que el procesador puede gestionarla, se activará la visualización suavizada. Nota: los archivos SWF creados con ActionScript 3.0 no reconocen el valor autolow .

Autohigh

Inicialmente da la misma importancia a la velocidad y al aspecto de la reproducción, pero sacrifica el aspecto por la velocidad si es necesario. La opción Reproducción empieza con la visualización suavizada activada. Si la velocidad real de los fotogramas es inferior a la especificada, la visualización suavizada se desactiva con el objeto de mejorar la velocidad de reproducción. Utilice este valor para emular el comando Suavizado (Ver > Modo de vista previa > Suavizado).

Media

Aplica un cierto grado de suavizado y no suaviza los mapas de bits. Da una mejor calidad que la configuración Baja, pero menor calidad que la configuración Alta.

Alta

Da más importancia al aspecto ante la velocidad de reproducción y siempre utiliza la visualización suavizada. Si el archivo SWF no contiene animación, los mapas de bits se suavizan; de lo contrario, no se suavizan.

Best

Proporciona la mejor calidad de visualización y no tiene en cuenta la velocidad de reproducción. Todas las imágenes resultantes y los mapas de bits se suavizan.

El valor predeterminado para quality es high si se omite este atributo.

Valor: low | medium | high | autolow | autohigh | best

Variable de plantilla: $QU

Atributo/parámetro bgcolor

(Opcional) Especifica el color de fondo de la aplicación. Utilice este atributo para que prevalezca sobre el color de fondo especificado en el archivo SWF. Este atributo no afecta al color de fondo de la página HTML.

Valor: *#RRGGBB* (valor RGB hexadecimal)

Variable de plantilla: $BG

Atributo/parámetro scale

Define la posición de la aplicación en la ventana del navegador cuando se especifican los valores width y height como porcentajes.

Showall (Predeterminada)

Permite ver todo el contenido en el área especificada sin distorsión, al mismo tiempo que mantiene la proporción original de la aplicación. Es posible que aparezcan bordes a ambos lados de la aplicación.

Noborder

Modifica la escala del contenido para que ocupe toda el área especificada, sin distorsión pero quizá con algún recorte, mientras se mantiene la proporción original de la aplicación.

Exactfit

Hace que la totalidad del contenido sea visible en el área especificada sin intentar mantener la proporción original. Puede ocurrir una distorsión.

Si se omite este atributo, el valor predeterminado es showall (y los valores de width y height se expresan en forma de porcentaje).

Valor: showall | noborder | exactfit

Variable de plantilla: $SC

align, atributo

Especifica el valor align de las etiquetas object, embed e img y determina la posición del archivo SWF en la ventana del navegador.

Default

Centra la aplicación en la ventana del navegador y recorta los bordes si la ventana del navegador es más pequeña que la aplicación.

L, R y T

Alinean la aplicación con el borde izquierdo, derecho o esquina superior, respectivamente, de la ventana del navegador y recortan los otros tres lados según sea necesario.

salign, parámetro

(Opcional) Especifica la posición de un archivo SWF de Flash cuya escala se ha modificado en el área definida por los valores width y height.

L, R y T

Alinean la aplicación con el borde izquierdo, derecho o esquina superior, respectivamente, de la ventana del navegador y recortan los otros tres lados según sea necesario.

TL y TR

Alinean la aplicación con la esquina superior izquierda y superior derecha, respectivamente, de la ventana del navegador y recortan los lados inferior derecho o izquierdo si es necesario.

Si este atributo se omite, el contenido se centra en la ventana del navegador.

Valor: L | R | T | B | TL | TR

Variable de plantilla: $SA

base, atributo

(Opcional) Especifica el directorio base o la URL que se utiliza para resolver todas las sentencias de ruta relativa incluidas en el archivo SWF. Este atributo es de gran ayuda si guarda los archivos SWF en una carpeta diferente a la de los demás archivos.

Valor: directorio o URL base

menu, atributo o parámetro

(Opcional) Especifica el tipo de menú que se muestra cuando el usuario hace clic con el botón derecho del ratón (Windows) o con la tecla Comando presionada (Macintosh) en el área de la aplicación en el navegador.

true

Muestra el menú completo, donde el usuario puede seleccionar distintas opciones para mejorar o controlar la reproducción.

false

Muestra un menú que contiene únicamente la opción Acerca de Adobe Flash Player 6 y la opción Configuración.

Si se omite este atributo, true aparece como valor predeterminado.

Valor: true | false

Variable de plantilla: $ME

Atributo/parámetro wmode

(Opcional) Permite utilizar el contenido de Animate transparente, ubicación exacta y trabajo por capas disponibles en Explorer 4.0. Para obtener una lista de los navegadores compatibles con este atributo o parámetro, consulte Publicación de documentos de Animate. El parámetro wmode también se utiliza para la aceleración de hardware en Flash Player 9 y versiones posteriores.

Para obtener más información sobre la aceleración de hardware, consulte Configuración de publicación para archivos SWF.

Si se omite este atributo, el valor predeterminado es Window. Sólo se aplica a object.

Window

Reproduce la aplicación en su propia ventana rectangular en una página web. Window indica que la aplicación de Animate no interactúa con las capas HTML y siempre es el elemento que está en la parte superior.

Opaco

Hace que la aplicación oculte todos los elementos que están debajo de ella en la página.

Transparente

Hace que el fondo de la página HTML se muestre a través de las partes transparentes de la aplicación y puede hacer más lenta la animación.

Opaque windowless y Transparent windowless

Interactúan con las capas HTML, lo que permite a las capas que hay por encima del archivo SWF esbozar la aplicación. Con la transparencia las capas HTML bajo el archivo SWF se pueden ver a través del fondo del archivo SWF; la opacidad no lo permite.

Directo

Nivel 1 - Se activa la aceleración de hardware del modo Directo. La otra configuración del modo de ventana se aplica sólo cuando la aceleración de hardware está desactivada.

GPU

Nivel 2 - Se activa la aceleración de hardware del modo GPU. La otra configuración del modo de ventana se aplica sólo cuando la aceleración de hardware está desactivada.

Valor: Ventana | Opaco | Transparente | Directo | GPU

Variable de plantilla: $WM

Atributo/parámetro allowscriptaccess

Utilice allowscriptaccess para permitir que la aplicación de Animate se comunique con la página HTML que la aloja. Las operaciones fscommand() y getURL() pueden hacer que JavaScript utilice permisos de la página HTML, que pueden ser diferentes de los permisos de la aplicación de Animate. Ello tiene consecuencias importantes en la seguridad entre dominios.

always

Permite que se realicen operaciones de creación de scripts en todo momento.

never

Prohíbe todas las operaciones de creación de scripts.

samedomain

Permite operaciones de creación de scripts solo si la aplicación de Animate procede del mismo dominio que la página HTML.

El valor predeterminado que utilizan todas las plantillas de publicación de HTML es samedomain.

Valor: always | never | samedomain

parámetro SeamlessTabbing

(Opcional) Permite configurar el control ActiveX para que realice tabulación continuada, de modo que el usuario tenga oportunidad de salir de una aplicación Animate. Este parámetro sólo funciona en Windows con el control ActiveX de Flash Player versión 7 o superior.

true

(u omitido) Determina que el control ActiveX realice tabulación continuada: una vez que el usuario ha recorrido con el tabulador toda la aplicación de Animate, con la siguiente pulsación la selección se desplaza fuera de la aplicación de Animate al contenido HTML circundante o a la barra de estado del navegador si no hay nada seleccionable en el HTML después de la aplicación de Animate.

false

Determina que el control ActiveX actúe como lo hacía en la versión 6 y anteriores: una vez que el usuario ha recorrido con el tabulador toda la aplicación de Animate, con la siguiente pulsación la selección se desplaza nuevamente al inicio de la aplicación de Animate. En este modo, no se puede usar el tabulador para salir de la aplicación Animate.

Valor: true | false

Ejemplos de uso de etiquetas object y embed

Para object, existen cuatro atributos (height, width, classid y codebase) que aparecen en la etiqueta object; los demás son parámetros que aparecen en etiquetas param independientes, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

Para la etiqueta embed, todos los valores (tales como height, width, quality y loop) son atributos que aparecen entre los paréntesis angulares de la primera etiqueta embed, tal como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
```

```
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
```

Para poder utilizar ambas etiquetas, sitúe la etiqueta embed delante de la etiqueta de cierre object, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true”
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Nota:

si utiliza las etiquetas *object* y *embed*, utilice valores idénticos para cada atributo o parámetro a fin de garantizar que la calidad de reproducción sea la misma en todos los navegadores. El parámetro *swflash.cab#version=9,0,0,0* es opcional; omítalo solamente si no desea comprobar el número de versión.

Navegadores compatibles con los modos sin ventanas

Para obtener información detallada sobre la compatibilidad del navegador web con el atributo WMODE, consulte la tabla de la nota técnica 12701: Atributos de etiqueta OBJECT de Flash.

Ir al principio

Configuración de publicación para detección de Flash Player

la detección de versión de Flash configura el documento para que detecte la versión de Flash Player que tenga el usuario y que envíe al usuario una página HTML alternativa si el usuario no tiene el reproductor de destino. La página HTML alternativa contiene un vínculo para descargar la versión más reciente de Flash Player.

La detección de Player solo está disponible en las configuraciones de publicación definidas para Flash Player 4 o posterior y para archivos SWF incorporados en las plantillas Solo Animate y HTTPS de Animate.

Nota:

El 98% de los equipos conectados a Internet tienen instalado Flash Player 5 o versiones posteriores por lo que la detección de Flash Player constituye un método razonable para garantizar que los usuarios tengan instalada la versión de Animate más adecuada para ver el contenido.

Las siguientes plantillas HTML no admiten la detección de Flash Player debido a que el código JavaScript de estas plantillas interfiere con el código JavaScript utilizado para detectar Flash Player:

- Animate para PocketPC 2003
- Animate con el seguimiento de AICC
- Animate con FSCommand

Animate con los anclajes con nombre

- Animate con el seguimiento de SCORM

Nota:

las plantillas HTML de tipo Mapa de imágenes no admiten detección del reproductor porque no incorporan Flash Player.

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación y haga clic en la categoría de envolvente HTML situada en la columna de la izquierda.

2. Seleccione una de las plantilla Solo Animate o HTTPS de Animate en el menú emergente Plantilla. Estas plantillas admiten el kit de detección HTML de una página. Cualquiera de estas plantillas activa la casilla de verificación Detectar versión de Animate y los campos de texto de versión.

3. Seleccione la casilla de verificación Detectar versión de Animate. Su archivo SWF se incorpora en una página web que incluye código de detección de Flash Player. Si este código encuentra una versión aceptable de Flash Player instalada en el equipo del usuario, el archivo SWF se ejecuta como estaba previsto.

4. (Opcional) Para especificar revisiones concretas de Flash Player, utilice los campos de texto Revisión principal y Revisión secundaria. Por ejemplo, especifique Flash Player 10.1.2 si ofrece alguna función necesaria para ejecutar su archivo SWF.

   Al publicar el archivo SWF, Animate crea una única página HTML en la que se incorporan el SWF y el código de detección de Flash Player. Si un usuario no tiene instalada la versión especificada de Animate para ver el archivo SWF, se muestra una página HTML que incluye un vínculo para descargar la versión más reciente de Flash Player.

Ir al principio

Configuración de publicación para archivos GIF

Utilice archivos GIF para exportar dibujos y animaciones simples de Animate para utilizarlas en páginas Web. Los archivos GIF estándar son mapas de bits comprimidos.

Un archivo GIF animado (a veces denominado como GIF89a) ofrece una forma simple de exportar secuencias animadas breves. Animate optimiza las imágenes GIF con animación y solo almacena los cambios realizados de fotograma a fotograma.

Animate exporta el primer fotograma del archivo SWF como archivo GIF, a menos que se introduzca la etiqueta de fotograma #Static en el inspector de propiedades para indicar que se debe exportar un fotograma clave distinto. Animate exporta todos los fotogramas del archivo SWF actual a un archivo GIF animado, a menos que se especifique un rango de fotogramas para exportar insertando las etiquetas de fotograma #First y #Last en los fotogramas clave correspondientes.

Animate puede generar un mapa de imágenes para un GIF para mantener los vínculos URL para los botones en la película original. Utilice el inspector de propiedades para colocar la etiqueta de fotograma #Map en el fotograma clave en el que va a crear el mapa de imágenes. Si no crea ninguna etiqueta de fotograma, Animate crea un mapa de imágenes con los botones del último fotograma del archivo SWF. Puede crear un mapa de imágenes sólo si la variable de la plantilla $IM está presente en la plantilla que seleccione.

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación y haga clic en Imagen GIF en la columna de la izquierda del cuadro de diálogo.
2. Para el nombre de archivo GIF, puede utilizar el nombre predeterminado o escribir uno nuevo con la extensión .gif.
3. Seleccione las opciones para el archivo GIF:

   Tamaño

   Seleccione Coincidir con película para que el GIF tenga el mismo tamaño que el archivo SWF y conservar la

relación de aspecto de la imagen original, o bien introduzca valores para la anchura y la altura (en píxeles) para la imagen de mapa de bits exportada.

Reproducir

Determina si Animate crea una imagen en reposo (Estática) o un GIF animado (Animación). Si elige Animación, seleccione Reproducir indefinidamente o introduzca el número de repeticiones.

4. Para especificar configuración adicional de aspecto en el archivo GIF exportado, expanda la sección Colores y seleccione una de estas opciones:

(Solo CS6 y versiones anteriores) Optimizar colores

Elimina los colores que no se utilizan de la tabla de colores del archivo GIF. Esta opción reduce el tamaño de archivo sin afectar la calidad de imagen, pero aumentando ligeramente los requisitos de memoria. Esta opción no tiene efecto en una paleta adaptable. (Una paleta adaptable analiza los colores de la imagen y crea una tabla de color exclusiva para el archivo GIF seleccionado.)

(Solo CS6 y versiones anteriores) Interlazar

Hace que el GIF exportado se visualice en el navegador de forma gradual, a medida que se va descargando. proporciona al usuario el contenido gráfico básico antes de que el archivo se haya descargado por completo, y es posible que se descargue con más rapidez a través de una conexión de red lenta. No utilice la opción Entrelazar con los archivos GIF animados.

Redondeado

Aplica el suavizado a un mapa de bits exportado para producir una imagen de mapa de bits de alta calidad y mejora la calidad de visualización de texto. El suavizado, no obstante, puede hacer que aparezca un halo de píxeles grises alrededor de una imagen suavizada situada en un fondo coloreado, a la vez que aumenta el tamaño del archivo GIF. Exporte una imagen sin suavizado si aparece un halo o si coloca una transparencia GIF sobre un fondo multicolor.

(Solo CS6 y versiones anteriores) Tramar colores sólidos

Aplica un tramado a los colores sólidos y a los degradados.

(Solo CS6 y versiones anteriores) Quitar degradados

(Desactivada de forma predeterminada) Utiliza el primer color del degradado para convertir todos los degradados del archivo SWF en colores sólidos. Los degradados aumentan el tamaño de un archivo GIF y, a menudo, son de poca calidad. Para evitar resultados inesperados, debe elegir con cuidado el primer color de los degradados, si utiliza esta opción.

5. *(Solo CS6 y versiones anteriores)* Elija una de las siguientes opciones de Transparente para determinar la transparencia del fondo de la aplicación y la forma en la que las configuraciones alfa se convierten en GIF:

Opaco

Convierte el fondo en un color sólido.

Transparente

Establece el fondo de la película como transparente.

Alfa

Aplica una transparencia parcial. Introduzca un valor entre 0 y 255. Un valor más bajo produce una transparencia mayor. El valor 128 corresponde a una transparencia del 50%.

6. *(Solo CS6 y versiones anteriores)* Para especificar cómo se combinan los píxeles de los colores disponibles para simular los colores no disponibles en la paleta actual, seleccione una opción de Tramar. El tramado puede mejorar la calidad del color, aunque con ello aumenta el tamaño del archivo.

Ninguno

Desactiva el tramado y sustituye los colores que no estén en la tabla de color básico con el color sólido de la tabla que más se aproxime al color especificado. La desactivación del tramado genera archivos más pequeños, pero los resultados del color son menos satisfactorios.

Ordenado

Ofrece un tramado de buena calidad y es la que menos aumenta el tamaño del archivo.

Difusión

Proporciona la mejor calidad de tramado, pero aumenta el tamaño del archivo y el tiempo de proceso. Sólo funciona con la paleta de colores Web 216 seleccionada.

7. *(Solo CS6 y versiones anteriores)* Para definir la paleta de color de la imagen, seleccione uno de los siguientes tipos de Paleta:

Web 216

Utiliza la paleta estándar WebSafe de 216 colores para crear la imagen GIF, a fin de conseguir una buena calidad de imagen y un procesamiento más rápido en el servidor.

Adaptable

Analiza los colores de la imagen y crea una tabla de color exclusiva para el archivo GIF seleccionado. Es la mejor opción para aquellos sistemas que muestran miles o millones de colores; crea el color más apropiado para la imagen, aunque aumenta el tamaño del archivo. Para reducir el tamaño de un archivo GIF con una paleta adaptable, utilice la opción Núm. máx. de colores en el paso 10 para disminuir el número de colores de la paleta. Para establecer el número de colores usados en la imagen GIF, introduzca un valor en Colores máx. Un número menor de colores puede producir un archivo más pequeño, pero es posible que los colores de la imagen se degraden

Websnap adaptable

Es igual que la opción de paleta adaptable, salvo que convierte colores muy similares a los de la paleta de colores Web 216. La paleta de colores resultante se optimiza para la imagen, aunque siempre que sea posible Animate utilizará los colores de Web 216. Esto produce mejores colores para la imagen cuando la paleta Web de 216 colores está activa en un sistema de 256 colores. Para establecer el número de colores

usados en la imagen GIF, introduzca un valor en Colores máx. Un número menor de colores puede producir un archivo más pequeño, pero es posible que los colores de la imagen se degraden

Personalizada

Especifica una paleta que se ha optimizado para la imagen seleccionada. La paleta personalizada se procesa a la misma velocidad que la paleta Web de 216 colores. Para utilizar esta opción debe saber cómo crear y utilizar paletas personalizadas. Para seleccionar una paleta personalizada, haga clic en el icono de carpeta Paleta (el icono de carpeta que aparece al final del campo de texto Paleta), y seleccione un archivo de paleta. Animate admite paletas guardadas en el formato ACT en el que exportan algunas aplicaciones gráficas.

Ir al principio

Configuración de publicación para archivos JPEG

El formato JPEG permite publicar un archivo FLA con alta compresión de mapa de 24 bits. Por lo general, el formato GIF es el más adecuado para exportar imágenes de líneas, mientras que el formato JPEG es mejor para imágenes que incluyan tonos continuos como fotografías, degradados o mapas de bits incorporados.

Animate exporta el primer fotograma del archivo SWF como archivo JPEG, a menos que se introduzca la etiqueta de fotograma #Static para indicar que se debe exportar un fotograma clave distinto en la línea de tiempo.

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación y elija Imagen JPEG en la columna de la izquierda.
2. Para el nombre de archivo JPEG, puede utilizar el nombre predeterminado o escribir uno nuevo con la extensión .jpg.
3. Seleccione las opciones para el archivo JPEG:

   Tamaño

   Seleccione Coincidir con película para que el JPEG tenga el mismo tamaño que el escenario y conservar la relación de aspecto de la imagen original, o bien introduzca valores para la anchura y la altura (en píxeles) para la imagen de mapa de bits exportada.

   Calidad

   Arrastre el deslizador o introduzca un valor para controlar la compresión utilizada en el archivo JPEG. Cuanto más baja sea la calidad de la imagen, más pequeño será el archivo y viceversa. Para determinar cuál es la mejor relación entre tamaño y calidad, utilice distintos valores.

   Nota: para cambiar la configuración de compresión del objeto, configure la calidad de exportación de mapa de bits por objeto mediante el cuadro de diálogo Propiedades de mapa de bits . Al seleccionar la opción de compresión predeterminada en el cuadro de diálogo Propiedades de mapa de bits, se aplicará la opción de calidad JPEG de Configuración de publicación.

   Progresivo

   Muestra las imágenes JPEG progresivas de forma incremental en un navegador Web, lo que hace que las imágenes aparezcan de forma más rápida cuando se cargan mediante una conexión de red lenta. Funciona de forma similar al entrelazado en imágenes GIF y PNG.

4. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Configuración de publicación para archivos PNG

PNG es el único formato de mapa de bits que se utiliza en plataformas distintas y que admite transparencias (un canal alfa). También es el formato de archivo nativo de Adobe® Fireworks®.

Animate exporta el primer fotograma del archivo SWF como archivo PNG, a menos que se introduzca la etiqueta de fotograma #Static en el inspector de propiedades para indicar que se debe exportar un fotograma clave distinto en la línea de tiempo.

1. Seleccione Archivo > Configuración de publicación y elija Imagen PNG en la columna de la izquierda.
2. Para el nombre de archivo PNG, puede utilizar el nombre predeterminado o escribir uno nuevo con la extensión .png.
3. En Tamaño, seleccione Coincidir con película para que la imagen PNG tenga el mismo tamaño que el archivo SWF y conservar la relación de aspecto de la imagen original, o bien introduzca valores para la anchura y la altura (en píxeles) para el mapa de bits exportado.
4. En Profundidad de bits, configure el número de bits por píxel y colores que se utilizará en la creación de la imagen. Cuanto mayor sea la profundidad de bits, mayor será el archivo.

   8 bits

   por canal (bpc) para una imagen de 256 colores

   24 bits

   para miles de colores

   24 bits con canal alfa

   para miles de colores con transparencia (32 bpc)

5. Para especificar la configuración de la presentación de la imagen PNG exportada, seleccione las siguientes opciones:

   (Solo CS6 y versiones anteriores) Optimizar colores

   Elimina los colores no utilizados de la tabla de colores de un archivo PNG, reduciendo el tamaño de archivo en 1000 a 1500 bytes, sin afectar a la calidad de la imagen y aumentando ligeramente los requisitos de memoria. No tiene efecto en una paleta adaptable.

   (Solo CS6 y versiones anteriores) Interlazar

   Muestra el PNG exportado en el navegador de forma gradual, a medida que se va descargando. Permite al usuario ver el contenido gráfico básico antes de que el archivo se haya descargado por completo y su descarga se puede producir con mayor rapidez a través de una conexión de red lenta. No utilice la opción Entrelazar con los archivos PNG animados.

   Redondeado

   Aplica el suavizado a un mapa de bits exportado para producir una imagen de mapa de bits de alta calidad y mejora la calidad de visualización de texto. El suavizado, no obstante, puede hacer que aparezca un halo de píxeles grises alrededor de una imagen suavizada situada en un fondo coloreado, a la vez que aumenta el tamaño del archivo PNG . Exporte una imagen sin suavizado si aparece un halo o si desea colocar una transparencia PNG sobre un fondo multicolor.

(Solo CS6 y versiones anteriores) Tramar colores sólidos

Aplica un tramado a los colores sólidos y degradados.

(Solo CS6 y versiones anteriores) Quitar degradados

(Desactivada de forma predeterminada) Utiliza el primer color del degradado para convertir todos los degradados de la aplicación en colores sólidos. Los degradados aumentan el tamaño de un archivo PNG y, a menudo, son de poca calidad. Para evitar resultados inesperados, debe elegir con cuidado el primer color de los degradados, si utiliza esta opción.

6. *(Solo CS6 y versiones anteriores)* Si ha seleccionado 8 bpc en Profundidad de bits, seleccione una opción de Tramar para especificar cómo se deben combinar los píxeles de los colores disponibles para simular los colores no disponibles en la paleta actual. El tramado puede mejorar la calidad del color, aunque con ello aumenta el tamaño del archivo. Elija una de las opciones siguientes:

Ninguno

Desactiva el tramado y sustituye los colores que no estén en la tabla de color básico con el color sólido de la tabla que más se aproxime al color especificado. La desactivación del tramado genera archivos más pequeños, pero con resultados de color menos satisfactorios.

Ordenado

Ofrece un tramado de buena calidad y es la que menos aumenta el tamaño del archivo.

Difusión

Proporciona la mejor calidad de tramado, pero aumenta el tamaño del archivo y el tiempo de proceso. También funciona con la paleta de colores Web 216 seleccionada.

7. *(Solo CS6 y versiones anteriores)* Si ha seleccionado 8 bpc en Profundidad de bits, seleccione uno de los siguientes tipos de Paleta para definir la paleta de color de la imagen PNG:

Web 216

Utiliza la paleta estándar WebSafe de 216 colores para crear la imagen PNG a fin de conseguir una buena calidad de imagen y un procesamiento más rápido en el servidor.

Adaptable

Analiza los colores de la imagen y crea una tabla de color exclusiva para el archivo PNG seleccionado. Esta opción es la mejor para aquellos sistemas que muestran miles o millones de colores; crea el color más apropiado para la imagen, aunque produce un tamaño de archivo mayor que el de un PNG credo con una paleta WebSafe de 216 colores.

Websnap adaptable

Es igual que la opción de paleta adaptable, salvo que convierte colores muy similares a los de la paleta

WebSafe de 216 colores. La paleta de colores resultante se optimiza para la imagen, aunque siempre que sea posible Animate utilizará los colores de Web 216. Esto produce mejores colores para la imagen cuando la paleta WebSafe de 216 colores está activa en un sistema de 256 colores. Para reducir el tamaño de un archivo PNG con una paleta adaptable, utilice la opción Núm. máx. de colores en el paso 10 para disminuir el número de colores de la paleta.

Personalizada

Especifica una paleta que se ha optimizado para la imagen seleccionada. La paleta personalizada se procesa a la misma velocidad que la paleta WebSafe de 216 colores. Para utilizar esta opción debe saber cómo crear y utilizar paletas personalizadas. Para seleccionar una paleta personalizada, haga clic en el icono de carpeta Paleta (el icono de carpeta que aparece al final del campo de texto Paleta), y seleccione un archivo de paleta. Animate admite paletas guardadas en el formato ACT en el que exportan las aplicaciones gráficas más habituales.

8. *(Solo CS6 y versiones anteriores)* Si ha seleccionado la paleta Adaptable o Websnap, introduzca un valor para Núm. máx. de colores para establecer el número de colores utilizados en la imagen PNG. Un número menor de colores puede producir un archivo más pequeño, pero es posible que los colores de la imagen se degraden.

9. *(Solo CS6 y versiones anteriores)* Elija una de las siguientes opciones de filtro para seleccionar un método de filtrado línea a línea que haga el archivo PNG más comprimible y experimente con las distintas opciones para una imagen en concreto:

Ninguno

Desactiva el filtrado.

Anterior

Transmite la diferencia entre cada byte y el valor del byte correspondiente para el píxel anterior.

Arriba

Transmite la diferencia entre cada byte y el valor del byte correspondiente del píxel que se halla en la posición inmediatamente superior.

Promedio

Utiliza la media entre los dos píxeles colindantes (izquierdo y superior) para determinar el valor del píxel.

Ruta

Calcula una función lineal simple de los tres píxeles colindantes (izquierdo, superior y superior izquierdo) y, a continuación, elige como mecanismo de predicción el píxel colindante más cercano al valor calculado.

Adaptable

Analiza los colores de la imagen y crea una tabla de color exclusiva para el archivo PNG seleccionado. Esta opción es la mejor para sistemas que muestren miles de millones de colores, crea el color más apropiado para la imagen, pero produce un tamaño de archivo mayor que el de un PNG que se cree con una paleta Web de 216 colores. Reduce el tamaño de un PNG creado con una paleta adaptable disminuyendo el número

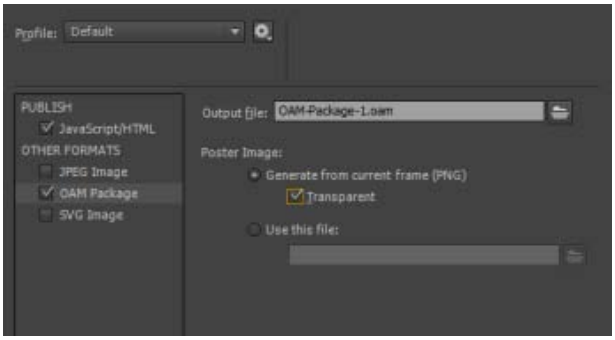
de colores en la paleta.

Ir al principio

Especificación de configuración de publicación para la exportación a OAM

Ahora se puede exportar el contenido de Animate en ActionScript, WebGL o HTML5 Canvas a los archivos de widget animados de OAM (.oam). Los archivos de OAM generados con Animate se pueden colocar en Dreamweaver, Muse e InDesign. Para exportar el contenido de Animate al formato OAM, haga lo siguiente:

1. Haga clic en Archivo > Configuración de publicación.
2. En el panel izquierdo del cuadro de diálogo Configuración de publicación, seleccione OAM.



Configuración de OAM

3. En el cuadro Archivo de salida, seleccione una ubicación y escriba el nombre del paquete.
4. Debajo de Imagen de póster, seleccione una de las opciones siguientes:
   - Si desea generar el paquete de OAM a partir del contenido del fotograma actual, seleccione Generar a partir del fotograma actual (PNG). Seleccione Trasparente si quiere generar una imagen PNG transparente.
   - Si desea generar el OAM a partir de otro archivo, especifique la ruta de acceso del archivo en el cuadro Utilizar este archivo.
5. Haga clic en Publicar. El paquete de OAM se puede ver en la ubicación guardada.

Ir al principio

Vista previa de la configuración y el formato de publicación

El comando Vista previa de publicación exporta el archivo y abre la vista previa en el navegador predeterminado. Si previsualiza un vídeo QuickTime, Vista previa de publicación inicia el reproductor de vídeo QuickTime. Si previsualiza un proyector, Animate inicia el proyector.

- Seleccione Archivo > Vista previa de publicación y seleccione el formato de archivo que desea mostrar.

  Con los valores que aparecen en Configuración de publicación, Animate crea un archivo del tipo especificado en la misma ubicación que el archivo FLA. Este archivo permanece en dicha ubicación hasta que se sobrescribe o se elimina.

  Nota:

  Si el archivo FLA creado en Animate CC se abre en Flash Professional CS6, la configuración de publicación de

los campos no disponibles en Animate CC se establecerán en sus valores predeterminados.

Ir al principio

Uso de perfiles de publicación

Los perfiles de publicación permiten:

- Guardar una configuración de publicación, exportarla e importar el perfil de publicación a otros documentos o para que lo utilicen otros usuarios.
- Importar perfiles de publicación para utilizarlos en su documento.
- Crear perfiles para publicar en una amplia variedad de formatos multimedia.
- Crear un perfil de publicación para los archivos propios distinto del que utiliza para los archivos de un cliente.
- Crear un perfil de publicación estándar para su empresa con el fin de asegurar que los archivos se publican de forma coherente.

Los perfiles de publicación se guardan en el documento, no en la aplicación.

Creación de perfiles de publicación

1. En el cuadro de diálogo Configuración de publicación, haga clic en el menú Opciones del perfil y seleccione Crear perfil.
2. Asígnele un nombre al perfil haga clic en Aceptar.
3. Especifique la configuración de publicación del documento y haga clic en Aceptar.

Duplicación, modificación o eliminación de un perfil de publicación

- En el menú emergente Perfil del cuadro de diálogo Configuración de publicación (Archivo > Configuración de publicación), seleccione el perfil de publicación que quiera usar:
  - Para crear un perfil duplicado, haga clic en el menú Opciones del perfil y seleccione Duplicar perfil. Introduzca el nombre del perfile en el cuadro de Nombre de duplicado y haga clic en Aceptar.
  - Para modificar un perfil publicado, selecciónelo en el menú Perfil, especifique la nueva configuración de publicación del documento y haga clic en Aceptar.
  - Para eliminar un perfil de publicación, haga clic en el menú Opciones del perfil y seleccione Eliminar perfil. A continuación, haga clic en Aceptar.

Exportación de perfiles de publicación

1. En el menú emergente Perfil del cuadro de diálogo Configuración de publicación (Archivo > Configuración de publicación), seleccione el perfil de publicación que quiera exportar:
2. Haga clic en el menú Opciones del perfil y seleccione Exportar perfil. Exporte el perfil de publicación como un archivo XML para importarlo a otros documentos.
3. Acepte la ubicación predeterminada para guardar el perfil de publicación, o busque otra ubicación y haga clic en Guardar.

Importación de perfiles de publicación

Los demás usuarios pueden crear y exportar perfiles de publicación que, a su vez, podrá importar y seleccionar como una opción de configuración de publicación.

1. En el cuadro de diálogo Configuración de publicación (Archivo > Configuración de publicación), haga clic en el menú Opciones del perfil y seleccione Importar perfil.
2. Localice el archivo XML del perfil de publicación y haga clic en Abrir.

Plantillas personalizadas de HTML5

Animate CC admite plantillas personalizadas para el archivo envolvente de HTML al publicar proyectos HTML5 Canvas. Puede utilizar la plantilla predeterminada, importar un archivo de plantilla HTML personalizado o exportar la plantilla actual en un archivo externo.

Puede utilizar las siguientes opciones:

- **Utilizar predeterminada**: utilice la plantilla predeterminada para generar el archivo envolvente de HTML al publicar.
- **Importar nueva**: importe una plantilla personalizada basada en la que se crea al publicar el archivo envolvente de HTML.
- **Exportar**: exporte la plantilla actual utilizada para la publicación.

Crear una plantilla personalizada

Exporte la plantilla predeterminada, modifíquela e impórtela para publicar la salida de Canvas con sus modificaciones. La plantilla modificada (personalizada) debe tener todos los símbolos presentes (como se explica en plantilla predeterminada) en la plantilla predeterminada.

Asociar una plantilla en el perfil de publicación

Ahora puede asociar plantillas HTML5 Canvas que sean coherentes a sus perfiles de publicación para crear contenido en HTML5 de forma eficaz.Para agregar una plantilla existente a un perfil:

1. Haga clic en **Archivo > Configuración de publicación**.
2. En el cuadro de diálogo **Configuración de publicación**, seleccione la pestaña **Avanzado**.
3. En el cuadro **Perfil**, seleccione el perfil en el que desee importar y agregar una nueva plantilla.
4. Haga clic en **Importar nueva**, seleccione la plantilla y haga clic en **Abrir**.

- Uso de perfiles de publicación
- Sonido
- Uso de sonidos en Flash Lite
- Información general sobre publicación
- Configuración de un servidor para Flash Player
- Plantillas de publicación HTML
- Creación de un mapa de imagen para sustituir a un archivo SWF
- Importación y exportación de paletas de colores
- Establecimiento de las propiedades de mapa de bits

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Uso de Adobe Premiere Pro y After Effects

- Trabajar con Adobe Premiere Pro y Adobe Animate
- Movimiento de recursos entre Adobe Premiere Pro y Adobe Animate
- Uso de Animate y After Effects

Trabajar con Adobe Premiere Pro y Adobe Animate

Ir al principio

Adobe Premiere Pro es una herramienta profesional para la edición de vídeo. Si utiliza Adobe Animate para diseñar contenido interactivo para sitios Web o dispositivos móviles, puede utilizar Adobe Premiere Pro para editar las películas para dichos proyectos. Adobe Premiere Pro le proporciona herramientas profesionales para la edición de vídeo exacta de fotogramas, incluyendo las herramientas para optimizar archivos de vídeo para la reproducción en pantallas de equipos y dispositivos móviles.

Adobe Animate es una herramienta para incorporar metraje de vídeo en las presentaciones para la Web y dispositivos móviles. Adobe Animate ofrece ventajas creativas y tecnológicas que le permiten fusionar vídeo con datos, gráficos, sonidos y control interactivo. Los formatos FLV y F4V permiten colocar vídeo en una página Web en un formato que pueden ver prácticamente todos los usuarios.

Puede exportar archivos FLV y F4V desde Adobe Premiere Pro. Puede utilizar Adobe Animate para incrustar estos archivos en aplicaciones o sitios Web interactivos para dispositivos móviles. Adobe Animate puede importar los marcadores de secuencia que añada a una secuencia de Adobe Premiere Pro como puntos de referencia. Puede usar estos puntos de referencia para activar eventos en los archivos SWF al reproducirlos.

Si exporta archivos de vídeo en otros formatos estándar, Adobe Animate puede codificar los vídeos con aplicaciones de medios enriquecidos. Adobe Animate utiliza las tecnologías de compresión más avanzadas para ofrecer la mayor calidad posible en archivos de tamaño reducido.

Movimiento de recursos entre Adobe Premiere Pro y Adobe Animate

Ir al principio

En Adobe Premiere Pro, puede añadir marcadores Cue Points de Flash a una línea de tiempo. Los marcadores Cue Points de Flash sirven como punto de referencia en aplicaciones de medios enriquecidos. Existen dos tipos de marcadores de puntos de referencia: los de eventos y los de navegación. Utilice los marcadores de puntos de referencia de navegación para desplazarse por las distintas secciones de los archivos FLV y F4V y para activar la presentación de textos en pantalla. Use los marcadores de puntos de referencia de eventos para activar secuencias de comandos de acciones en los archivos FLV y F4V en los momentos especificados.

Puede exportar películas directamente a formatos FLV y F4V desde Adobe Premiere Pro. Puede elegir entre distintos Ajustes de exportación preestablecidos. Estos ajustes preestablecidos equilibran el tamaño de archivo frente a la calidad de audio y vídeo para obtener la velocidad de bits necesaria para cualquier dispositivo o audiencia de destino. Si exporta la película con un canal alfa, la puede utilizar con facilidad como una capa en un proyecto de medios enriquecidos.

Puede importar el archivo FLV o F4V en Adobe Animate. Animate lee marcadores de secuencia como puntos de referencia de navegación o de eventos. En Animate, también puede personalizar la interfaz que rodea el vídeo.

Otra opción es utilizar Animate para crear animaciones que pueda utilizar en películas. Puede crear una animación en Animate. Puede exportar la animación como archivo FLV o F4V. A continuación, puede importar el archivo FLV o F4V en Adobe Premiere Pro para editarlo. En Adobe Premiere Pro, por ejemplo, podría agregar títulos o mezclar la animación con otros orígenes de vídeo.

Uso de Animate y After Effects

Ir al principio

Si utiliza Adobe® Animate® para crear vídeos o animaciones, puede utilizar After Effects para editar y refinar el vídeo. Por ejemplo, desde Animate puede exportar las aplicaciones y las animaciones como películas de QuickTime o archivos de Flash Video (FLV). Después puede utilizar After Effects para editar y refinar el vídeo.

Si utiliza After Effects para editar y componer vídeo, puede utilizar Animate para publicarlo. También puede exportar una composición de After Effects como contenido XFL para una posterior edición en Animate.

Animate y After Effects utilizan términos diferentes para algunos conceptos que tienen en común, entre los que se incluyen:

- Una composición en After Effects es como un clip de película en Animate.
- Un fotograma de composición en el panel de Composición es como el escenario en Animate.
- El panel Proyecto de After Effects es como el panel Biblioteca en Animate.
- Los archivos de proyecto de After Effects son como los archivos FLA en Animate.
- Una película se procesa y exporta desde After Effects; se publica un archivo SWF desde Flash Professional.

Recursos adicionales

Los tutoriales de vídeo a continuación proporcionan información adicional detallada sobre el uso de Animate y After Effects juntos:

- Vídeo sobre la importación y la exportación de archivos XFL entre Animate y After Effects: www.adobe.com/go/lrvid4098_xp_es.
- Vídeo sobre la exportación de composiciones de After Effects a Animate mediante SWF, F4V/FLV y XFL: www.adobe.com/go/lrvid4105_xp_es.
- Vídeo sobre la conversión de metadatos y marcadores a puntos de referencia para su uso en Animate: www.adobe.com/go/lrvid4111_xp_es.
- Michael Coleman, director de producto de After Effects, aparece un vídeo de una presentación de Adobe MAX en Adobe TV en la que muestra el uso de mocha para After Effects y Animate juntos para sustituir de forma dinámica un vídeo en tiempo de ejecución en Flash Player: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_vid15383v1008_es
- Tom Green proporciona un breve tutorial en vídeo en el sitio web de la revista Layers acerca de cómo utilizar el formato XFL para exportar una composición de After Effects a fin de utilizarla en Animate: http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-fomrat-from-after-effects-to-flash.html

Los siguientes artículos facilitan información adicional sobre el uso conjunto de Animate y After Effects:

- Richard Harrington y Marcus Geduld presentan el artículo: "Animate Essentials for After Effects Users" (Elementos esenciales de Animate para usuarios de After Effects) de su libro *After Effects for Flash | Flash for After Effects* (After Effects para Flash / Flash para After Effects) en el sitio web Peachpit. En este capítulo, Richard y Marcus explican Flash para que un usuario de After Effects pueda entenderlo. http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350895

- Richard Harrington y Marcus Geduld también presentan: "After Effects Essentials for Flash Users" (Elementos esenciales de After Effects para usuarios de Flash) de su libro *After Effects for Flash | Flash for After Effects*. En este capítulo, Richard y Marcus explican After Effects para que un usuario de Flash pueda entenderlo. http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350894

- Tom Green proporciona un artículo detallado titulado "Integrating Animate CS4 with After Effects CS4" en el Centro de desarrollo de Flash: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_es

- Robert Powers proporciona un tutorial en vídeo sobre el sitio web Slippery Rock NYC que muestra los aspectos básicos del uso de After Effects desde la perspectiva de alguien familiarizado con Animate.

Exportación de vídeo de QuickTime desde Flash

Si crea animaciones o aplicaciones con Animate, puede exportarlas como películas de QuickTime empleando el comando Archivo > Exportar > Exportar película en Animate. Para una animación Animate, puede optimizar la salida de vídeo para animación. Para una aplicación Animate, Animate representa el vídeo de la aplicación conforme se ejecuta, permitiendo al usuario manipularlo. Esto permite capturar las ramas o estados de la aplicación que desea incluir en el archivo de vídeo.

Procesamiento y exportación de archivos FLV y F4V desde After Effects

Cuando procese vídeo acabado desde After Effects, seleccione FLV o F4V como el formato de salida para procesar y exportar el vídeo de forma que se pueda reproducir en Flash Player. A continuación, puede importar el archivo FLV o F4V en Animate y publicarlo en un archivo SWF, que se puede reproducir con Flash Player.

Importación y publicación de vídeo en Flash

Cuando importe un archivo FLV o F4V en Animate, puede utilizar varias técnicas (como scripts o componentes de Animate) para controlar la interfaz visual que rodea el vídeo. Por ejemplo, podría incluir controles de reproducción u otros gráficos. También puede añadir capas gráficas encima del archivo FLV o F4V para obtener resultados de composición.

Gráficos de compuestos, animación y vídeo

Animate y After Effects incluyen muchas funciones que le permiten llevar a cabo la composición compleja de vídeo y gráficos. La aplicación que decida utilizar dependerá de sus preferencias personales y del tipo de salida final que desee crear.

Animate es la más orientada a Web de las dos aplicaciones, con su pequeño tamaño de archivo final. Animate también permite el control en tiempo de ejecución de la animación. After Effects está orientado a la producción de vídeo y películas, proporciona una amplia gama de efectos visuales y se utiliza generalmente para crear archivos de

vídeo como salida final.

Ambas aplicaciones se pueden utilizar para crear animación y gráficos originales. Ambos utilizan una línea de tiempo y ofrecen capacidades de scripts para controlar la animación mediante programación. After Effects incluye un conjunto mayor de efectos, mientras que el lenguaje ActionScript® de Animate es el más sólido de los dos entornos de scripts.

Ambas aplicaciones le permiten colocar gráficos en capas independientes para los compuestos. Estas capas se pueden activar y desactivar según sea necesario. También ambas permiten aplicar efectos al contenido de cada una de las capas.

En Animate, los compuestos no afectan directamente al contenido de vídeo; solo afectan al aspecto del vídeo durante la reproducción en Flash Player. Por el contrario, cuando compone con vídeo importado en After Effects, el archivo de vídeo que exporta incorpora los efectos y gráficos compuestos.

Debido a que todos los dibujos y las pinturas de After Effects se realizan en capas independientes de cualquier vídeo importado, no se pueden destruir nunca. Animate tiene modos de dibujo destructivos y no destructivos.

Exportación del contenido de After Effects para utilizarlo en Flash

Puede exportar el contenido de After Effects para utilizarlo en Animate. Puede exportar un archivo SWF que puede reproducirse inmediatamente en Flash Player o utilizarse como parte de otro proyecto de medios enriquecidos. Cuando exporta contenido desde After Effects en formato SWF, parte del contenido se acopla y rasteriza en el archivo SWF.

Para proseguir la edición del contenido de After Effects en Animate, exporte la composición como archivo XFL. Un archivo XFL es un tipo de archivo de Animate que almacena la misma información que un archivo FLA pero en formato XML. Al exportar composiciones de After Effects como XFL para su uso en Animate, algunas de las capas y de los fotogramas clave creados en After Effects se conservan en la versión para Animate. Cuando se importa el archivo XFL en Animate, se desempaqueta el archivo XFL y se añaden sus recursos al archivo FLA según las instrucciones del propio archivo XFL.

Los siguientes tutoriales de vídeo proporcionan información detallada sobre la exportación de archivos XFL desde After Effects:

- Importing and exporting XFL files between Animate and After Effects (Importación y exportación de archivos XFL entre Animate y After Effects; en inglés) (Adobe.com)
- Exporting XFL Format from After Effects to Animate (Exportación de formato XFL de After Effects a Animate; en inglés) (Tom Green, Layers Magazine)

Importación de archivos SWF de Flash en After Effects

Animate tiene un conjunto exclusivo de herramientas gráficas de vectores que resultan útiles para una variedad de tareas de dibujo que no son posibles en After Effects ni en Adobe® Illustrator®. Puede importar archivos SWF en After Effects para crear compuestos de ellos con otro vídeo o representarlos como vídeo con efectos creativos adicionales. No se conserva el contenido interactivo ni la animación con secuencias de comandos, pero sí la animación definida por fotogramas claves.

Todos los archivos SWF importados en After Effects se acoplan en una sola capa rasterizada continua que mantiene su canal alfa. La rasterización continua implica que los gráficos conservan la nitidez aunque aumenten de escala. Este método de importación le permite utilizar el objeto o la capa raíz de sus archivos SWF como un elemento representado suavemente en After Effects, lo que hace posible que las mejores capacidades de cada

herramienta funcionen de manera conjunta.

Adobe también recomienda

- Apertura de archivos XFL
- Procesamiento y exportación para Flash Professional y Flash Player

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Trabajo con Animate y FlashBuilder

- Edición y depuración ActionScript con Animate y Flash Builder
- Creación de componentes para Flex
- Utilización de metadatos de Flex
- Recursos adicionales

Adobe Animate CC (anteriormente Flash Professional CC) y Flex® pueden utilizarse de forma conjunta de distintas maneras, incluyendo la creación de componentes y gráficos personalizados en Animate para su uso en Flex®. Los siguientes tutoriales muestran distintos modos en los que Animate® y Flex® se pueden utilizar de forma conjunta.

nota: (Solo Animate CC) El flujo de trabajo de vista de diseño entre Animate y Flash Builder ya no se usa. Si se inicia este flujo de trabajo desde Flash Builder 4.6 se emitirá una excepción en Animate.

- Vídeo: Working with Flash Builder (CS5.5) (2:52) (Trabajo con Flash Builder, en inglés, Adobe TV)
- Tutorial: Sharing projects between Animate and Flash Builder (Compartir proyectos entre Animate y Flash Builder, en inglés, Adobe.com)
- Vídeo: Create custom Flex components with CS3 (7:10) (Creación de componentes de Flex personalizados con Flash CS3; en inglés)
- Vídeo: Creating Flex containers (4:33) (Creación de contenedores Flex, en inglés)
- Vídeo: Creating custom skins for Flex applications (4:58) (Creación de aspectos personalizados para aplicaciones de Flex; en inglés)
- Vídeo: Custom Animate graphics in Flex components (6:42) (Gráficos de Animate personalizados en componentes de Flex, en inglés)
- Vídeo: Use the Flex webservice component (8:53) (Uso del componente webservice de Flex, en inglés)
- Vídeo: Using and animating filters in Flex apps (4:35) (Utilización y animación de filtros en aplicaciones de Flex; en inglés)
- Vídeo: Exploring the timer (4:28) (Exploración del temporizador, en inglés)

Edición y depuración ActionScript con Animate y Flash Builder

Ir al principio

Animate CS5 ofrece flujos de trabajo mejorado entre Animate y Flash Builder 4.

Entre los flujos de trabajo habilitados se incluyen:

- Edición de ActionScript 3.0 en Flash Builder 4 y comprobación, depuración o publicación en Animate CS5.

- Inicio de archivos de ActionScript 3.0 en Animate para su edición en Flash Builder 4.

Para ver un tutorial de vídeo sobre los flujos de trabajo de Animate/Flash Builder visite www.adobe.com/go/lrvid5303_fl_es.

Antes de comenzar

Para poder habilitar estos flujos de trabajo de Animate/Flash Builder, asegúrese de contar con las siguientes condiciones:

- Las aplicaciones Animate CS5 y Flash Builder 4 están instaladas.
- Para iniciar un archivo de FLA desde Flash Builder, el proyecto se debe asignar a la naturaleza del proyecto de Animate en el panel Package Explorer.

  Para obtener más información sobre la asignación de naturalezas de proyectos en Flash Builder, consulte la ayuda de Flash Builder.
- Para iniciar un archivo FLA en Flash Builder, el proyecto debe tener un archivo FLA asignado para utilizarse para comprobación y depuración en las propiedades de Animate CC del proyecto.

Recursos adicionales

- Tutorial: Create a Animate Project in Flash Builder - Part 1 (Creación de un proyecto de Animate en Flash Builder - Parte 1; en inglés, flashauthoring.blogspot.com)
- Tutorial: Create a Animate Project in Flash Builder - Part 2 (Creación de un proyecto de Animate en Flash Builder - Parte 2; en inglés, flashauthoring.blogspot.com)
- Tutorial: Using the Flash Builder 4 Debugger to Debug Animate Projects (Uso del depurador de Flash Builder 4 para depurar proyectos de Animate; en inglés, flashauthoring.blogspot.com)

Comprobación, depuración y publicación en Animate desde Flash Builder

Para realizar la comprobación o depuración en Animate con un archivo que se esté editando en Flash Builder 4:

- Desde la perspectiva de desarrollo de Flash Builder, seleccione Run > Test Movie o Run > Debug Movie. Observe que cada elemento de menú tiene un icono de Animate junto al mismo. Una vez que la ventana de SWF o la sesión de depuración se haya cerrado, el trabajo seguirá en Flash Builder a no ser que existan errores del compilador en los scripts del fotograma dentro del archivo FLA asociado con el proyecto. La información sobre todos los errores se envía al panel Errors de Flash Builder.

Para publicar el archivo FLA asociado al proyecto actual en Flash Builder:

- Desde la perspectiva de desarrollo de Flash Builder, seleccione Project > Publish Movie. Observe el icono de Animate junto al comando de menú.

Edición de archivos AS en Flash Builder desde Animate

Para crear una nueva interfaz o clase de ActionScript 3.0 y asignar Flash Builder como editor:

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione la interfaz o la clase de ActionScript 3.0.
3. En el cuadro de diálogo Crear clase/interfaz de ActionScript 3.0, seleccione Flash Builder como aplicación para crear el archivo y haga clic en Aceptar. Se abrirá Flash Builder.
4. En Flash Builder, seleccione un archivo FLA o XFL para asociarlo al archivo de ActionScript y haga clic en Finish.

Para abrir y editar un archivo AS en Flash Builder desde Animate:

1. En el panel Biblioteca, haga clic con el botón derecho en un símbolo asociado a la clase o interfaz y seleccione Propiedades.
2. En el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo, haga clic en Editar definición de clase.
3. En el cuadro de diálogo Editar ActionScript 3.0 que aparece, compruebe que el editor asignado al archivo AS es Flash Builder y haga clic en Aceptar.

   Si Flash Builder no está asignado para editar el archivo, seleccione Flash Builder como aplicación para editar el archivo de clase y haga clic en Aceptar.

   Flash Builder se abrirá para editar el archivo.

Creación de componentes para Flex

Ir al principio

En Adobe Animate, puede crear contenido para su uso como componentes en aplicaciones de Adobe® Flex®. Este contenido puede incluir elementos visuales y código de Adobe® ActionScript® 3.0.

La creación de componentes en Animate para su uso en Flex permite aprovechar las capacidades de diseño gráfico flexible de Animate, mientras que también se utilizan las capacidades de Flex.

Para crear componentes de Flex en Animate, debe instalar el kit de componentes de Flex para Animate. El kit se instala con el uso de Adobe Extension Manager. Es posible que algunas versiones del kit de componentes no admitan todas las funciones de Adobe Animate, por lo que debe asegurarse de descargar la versión más reciente del kit en www.adobe.com/go/flex_ck_es.

Para obtener más información sobre el uso de Flex y Animate de forma conjunta, consulte la documentación de Flex en el sitio web de Adobe en www.adobe.com/go/learn_flexresources_es.

Para crear un componente de Flex en Animate:

1. Compruebe que haya instalado Adobe Extension Manager. Para descargar Extension Manager, visite la página de descarga de Extension Manager en www.adobe.com/go/extension_manager_dl_es.

De forma predeterminada, Extension Manager se instala con las aplicaciones de Adobe Creative Suite.

2. Descargue e instale el kit de Componentes de Flex, disponible en www.adobe.com/go/flex_ck_es. Asegúrese de salir de Animate antes de instalar el kit de componentes. Para obtener más información sobre la instalación de extensiones con Adobe Extension Manager, consulte www.adobe.com/go/learn_extension_manager_es.

3. Inicie Animate. En el menú Comandos aparecen dos nuevos comandos, Convert Symbol to Flex Component (Convertir símbolo en componente de Flex) y Convert Symbol to Flex Container (Convertir símbolo en contenedor de Flex).

4. En Animate, cree un símbolo de clip de película que contenga las ilustraciones y el código de ActionScript 3.0 que desee incluir en el componente Flex. El contenido se debe incluir en un símbolo de clip de película antes de la conversión de un componente de Flex.

5. Antes de convertir el clip de película en un componente de Flex, compruebe que cumple los siguientes requisitos para la compatibilidad con Flex:

   - La velocidad de fotogramas del archivo FLA debe ser de 24 fps y debe coincidir con la de todos los proyectos de Flex que harán uso del componente.

   - El punto de registro se debe situar en el punto 0, 0 del clip de película.

     nota: para garantizar que todo el contenido del clip de película cuente con un punto de registro de 0, 0, haga clic en el botón Editar varios fotogramas en la parte inferior de la línea de tiempo, seleccione todos los fotogramas en la línea de tiempo del clip de película, seleccione todo el contenido en todos los fotogramas y muévalo hasta 0, 0 en el inspector de propiedades.

6. Seleccione el clip de película en el panel Biblioteca y elija Comandos > Convert Symbol to Flex Component (Convertir símbolo en componente de Flex).

   Animate convierte el clip de película en un componente de Flex, cambia su icono a un icono de Flex en la biblioteca e importa el clip compilado de la clase FlexComponentBase a la biblioteca. Animate incorpora FlexComponentBase en el archivo SCW del componente de Flex creado en el siguiente paso.

   Se deben tener en cuenta los mensajes de progreso que aparecen en el panel Salida mientras Animate convierte el clip de película.

7. Seleccione Archivo > Publicar para crear un archivo SWC que contenga el componente de Flex compilado. Animate también crea un archivo SWF desde el archivo FLA principal, pero puede ignorar el archivo SWF, si lo desea. El archivo SWC del componente publicado está ahora listo para su uso en Flex.

8. Para utilizar el archivo SWC en Flex, realice una de las siguientes operaciones:

   - Copie el archivo SWC en Animate y péguelo en la carpeta de papelera de reciclaje de su proyecto de Flex.

   - Añada el archivo SWC a la ruta de biblioteca del proyecto de Flex. Para obtener más información, consulte la documentación de Flex Builder en www.adobe.com/go/learn_flexresources_es.

Utilización de metadatos de Flex

Ir al principio

Si está escribiendo código ActionScript 3.0 para su uso en Flex, puede situar metadatos en el código para incorporar archivos externos en cualquier archivo SWF publicado que incluya el código ActionScript. Generalmente, estas declaraciones de metadatos [Embed] se utilizan para incorporar archivos de imagen, símbolos individuales u otros archivos SWF en el archivo SWF.

Recuerde que los metadatos son “datos sobre datos”. Los metadatos se añaden a ActionScript en la línea que precede inmediatamente a la línea de código a la que se aplican los metadatos. El compilador considera los metadatos al compilar la línea de código que los sigue.

Por ejemplo, para incorporar una imagen denominada button_up.png que esté almacenada en el directorio un nivel superior al archivo ActionScript, se utilizaría el siguiente código ActionScript:

```
[Embed("../button_up.png")]

private var buttonUpImage:Class;
```

La etiqueta de metadatos [Embed] indica al compilador que incorpore el archivo llamado button_up.png en el archivo SWF y que el archivo se debe asociar con la variable denominada buttonUpImage.

Para obtener más información sobre la incorporación de activos con metadatos en Flex, consulte el tema sobre incorporación de activos en la guía del desarrollador de Flex 3, en www.adobe.com/go/learn_flexresources_es.

Si utiliza una función que requiere el SDK de Flex como, por ejemplo, metadatos[Embed], en tiempo de compilación Animate indica que añada el archivo Flex.SWC a la ruta de biblioteca de su archivo FLA. El archivo Flex.SWC contiene clases compiladas necesarias para admitir los metadatos de Flex. Haga clic en la opción para actualizar la ruta de biblioteca en el cuadro de diálogo para añadir Flex.SWC a la ruta de biblioteca. También puede añadir el archivo Flex.SWC a la ruta de biblioteca en la configuración de publicación de ActionScript más adelante.

Recursos adicionales

Ir al principio

Los siguientes recursos proporcionan información adicional y ejemplos sobre la integración de Animate con Flash Builder:

- Sitio: /http://jessewarden.com/

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Exportación de archivos de proyector

Acerca de los proyectores

Los proyectores son archivos de Animate que contienen el archivo SWF publicado y Flash Player. Los proyectores pueden reproducirse como una aplicación normal, sin necesidad de un navegador Web, el plug-in Flash Player, Adobe AIR o de cualquier otro motor de ejecución de plataforma.

Animate CC permite publicar proyectores para los sistemas operativos Windows y Mac. Cuando se exporta un archivo de proyector, se genera como .exe para Windows y .app para MAC.

Nota:

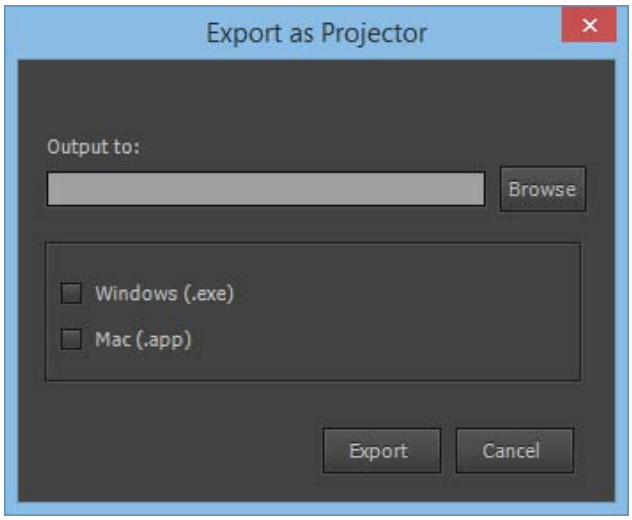
La función Exportar proyectores se suprimió en la versión de junio de 2013 y se ha vuelto a activar en la versión de junio de 2014.

Exportación de archivos de proyector

Ir al principio

Para exportar archivos de proyector desde Animate CC, haga lo siguiente:

1. En Animate CC, seleccione Comandos > **Exportar como proyector**.
2. En el cuadro de diálogo Exportar como proyector, haga clic en **Examinar** para desplazarse y especificar una ubicación en la que desee guardar el archivo de proyector.
3. Seleccione cualquiera de las opciones siguientes:
    1. **Windows** para crear un archivo .exe que se puede ejecutar en un equipo con Windows.
    2. **MAC** para crear un archivo .app que se puede ejecutar en MAC.
4. Haga clic en **Exportar** para exportar el archivo de proyector.



Acceso al cuadro de diálogo Exportar como proyector desde Comandos > Exportar como proyector.

Nota:

Los archivos de proyectores no pueden exportarse para los tipos de documento de HTML5 Canvas y WebGL (previsualización).

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Exportación de vídeo con Animate/Flash Professional CS6

Nota:

este artículo se aplica solamente a Flash Professional CS6 y a versiones anteriores. Para obtener la información más reciente sobre la función de exportación de vídeo, consulte Exportación de vídeo con Adobe Media Encoder.

Vídeo para Adobe Flash Player (FLV)

Con Animate es posible importar o exportar vídeo con audio codificado. Animate puede importar vídeo FLV y exportar FLV o QuickTime (MOV). Este formato puede utilizarse en aplicaciones de comunicación de vídeo, como videoconferencia, o con archivos que contienen datos codificados de pantalla compartida exportados desde el servidor de comunicación Flash Media Server de Adobe.

Cuando se exportan clips de vídeo de Animate a formato FLV con transmisión de audio, el audio se comprime con las opciones del cuadro de diálogo de transmisión de sonido.

Los archivos en formato FLV se comprimen con el códec Sorenson.

Exportación de una copia de un archivo FLV desde la biblioteca

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el clip de vídeo FLV en el panel Biblioteca.
2. Elija Propiedades en el menú contextual.
3. En el cuadro de diálogo Propiedades de vídeo, haga clic en Exportar.
4. Introduzca un nombre para el archivo exportado. Seleccione una ubicación para guardarlo, haga clic en Guardar, y a continuación, en Aceptar.

QuickTime

Animate proporciona dos métodos para exportar documentos de Animate como QuickTime:

Exportación QuickTime

Exporta un archivo QuickTime que se puede distribuir como flujo de vídeo, en un DVD o utilizarse en una aplicación de edición de vídeo, como Adobe® Premiere Pro®. La exportación QuickTime está pensada para los usuarios que deseen distribuir contenido de Animate, como animaciones, en el formato de vídeo QuickTime.

Tenga en cuenta que el rendimiento del equipo que se utilice para exportar vídeo de QuickTime puede afectar a la calidad del vídeo. Si Animate no puede exportar cada fotograma, eliminará fotogramas y se obtendrá una baja

calidad de vídeo. Si encuentra fotogramas eliminados, intente utilizar un equipo más rápido con más memoria o reduzca los fotogramas por segundo del documento de Animate.

Publicar como QuickTime

Crea una aplicación con una pista Animate en el mismo formato QuickTime instalado en el equipo. Esto le permite combinar la funciones interactivas de Animate con la funciones de vídeo y multimedia de QuickTime en una sola película QuickTime 4, que todo el que disponga de QuickTime 4 podrá visualizar.

Si importa un clip de vídeo (en cualquier formato) a un documento como archivo incorporado, puede publicar el documento como película QuickTime. Si importa un clip de vídeo en formato QuickTime a un documento como archivo vinculado, también puede publicar el documento como película QuickTime.

Exporta todas las capas del documento de Animate como una sola pista de Animate, a menos que contenga una película QuickTime importada. La película QuickTime importada conserva el formato QuickTime en la aplicación exportada.

Exportación de QuickTime

1. Seleccione Archivo > Exportar > Exportar película.
2. Especifique la configuración para la película QuickTime que se va a exportar. De manera predeterminada, la exportación QuickTime crea un archivo de película con las mismas dimensiones que el documento de Animate original y exporta el documento de Animate entero. Las opciones disponibles en el cuadro de diálogo Exportar vídeo QuickTime son:

   Dimensiones

   Anchura y altura en píxeles de los fotogramas de la película QuickTime. Sólo puede especificarse la anchura o la altura, ya que la otra dimensión se calcula de forma automática para mantener la proporción de la película original. Para configurar tanto la anchura como la altura, anule la selección de Mantener proporción.

   Nota:

   si las dimensiones del vídeo son demasiado grandes (por ejemplo, 740 x 480 píxeles), es posible que deba cambiar la velocidad de fotogramas de la película de para evitar que se eliminen fotogramas.

   Nota:

   las dimensiones definidas en el cuadro de diálogo Configuración de exportación de QuickTime corresponden a la anchura y altura del archivo FLA exportado como vídeo. Las dimensiones definidas en el cuadro de diálogo Configuración de QuickTime especifican el tamaño de la película de QuickTime exportada. Si no cambia el tamaño en este último cuadro de diálogo, se mantendrá el tamaño actual, por lo que no necesitará cambiarlo.

   Omitir color del escenario

   Crea una canal alfa utilizando el color del escenario. El canal alfa se codifica como pista transparente, lo que permite superponer la película QuickTime exportada sobre el resto de contenido para alterar así el color de fondo o la escena.

   Para crear un vídeo de QuickTime video con un canal alfa, deberá seleccionar un tipo de compresión de vídeo que admita la codificación de 32 bits con un canal alfa. Los códecs que la admiten son Animation, PNG, Planar RGB, JPEG 2000, TIFF o TGA. También deberá seleccionar Millones de colores en la configuración Compresor/Profundidad. Para establecer el tipo de compresión y la profundidad del color, haga clic en el

botón Configuración de la categoría Vídeo del cuadro de diálogo Configuración de película.

Al llegar al último fotograma

Exporta todo el documento de Animate como archivo de película.

Una vez transcurrido el tiempo

Duración del documento de Animate que se va a exportar en horas:minutos:segundos:milisegundos.

Configuración de QuickTime

Abre el cuadro de diálogo de configuración avanzada de QuickTime. La configuración avanzada permite especificar opciones QuickTime personalizadas. En general, utiliza la configuración QuickTime predeterminada, ya que proporciona el rendimiento de reproducción óptimo para la mayoría de las aplicaciones. Para modificar la configuración de QuickTime, consulte la documentación que se incluye con Apple QuickTime Pro, donde encontrará información sobre los parámetros de vídeo disponibles.

3. Haga clic en Exportar.

Los siguientes tutoriales de vídeo muestran la exportación de vídeo de QuickTime desde Animate. Algunos vídeos muestran la interfaz de CS3 o CS4, pero se pueden aplicar a CS5.

- Exportación de archivos QuickTime (4:42)
- Animate plays well with others - Part 1: QuickTime (12:45, Animate se lleva bien con el resto - Parte 1: QuickTime; en inglés) Tonyteach.com. La reproducción de este vídeo es algo lenta, pero su contenido merece la pena.

AVI de Windows (Windows)

Exporta un documento como vídeo de Windows, pero descarta la interactividad. Apropiado para abrir una animación de Animate en una aplicación de edición de vídeo. Como AVI es un formato basado en mapas de bits, los documentos que contienen animaciones largas o de alta resolución pueden alcanzar un gran tamaño.

El cuadro de diálogo Exportar a Windows AVI incluye las opciones siguientes:

Dimensiones

Especifica la anchura y la altura en píxeles de los fotogramas de una película AVI. Sólo puede especificarse la anchura o la altura, ya que la otra dimensión se calcula de forma automática para mantener la proporción de la película original. Anule la selección de Mantener proporción si desea definir tanto la anchura como la altura.

Formato de vídeo

Selecciona la profundidad del color. Algunas aplicaciones todavía no admiten el formato de imagen de 32 bpc de Windows. Si este formato presente problemas, utilice al formato de 24 bpc antiguo.

Comprimir vídeo

Seleccione la opciones de compresión AVI estándar.

Redondeado

Aplica el suavizado a la película AVI exportada. La visualización suavizada produce una imagen de mapa de bits de alta calidad, pero puede crear un halo de píxeles grises alrededor de una imagen colocada en un fondo coloreado. Anule la selección de esta opción si aparece un halo.

Formato de sonido

Permite configurar la frecuencia de muestra, el tamaño de la pista de sonido y si se exportará en mono o en estéreo. Cuanto menor sea el tamaño y la frecuencia de muestra, más pequeño será el archivo exportado, con una posible compensación en la calidad del sonido.

Audio WAV (Windows)

Exporta sólo el archivo de sonido del documento actual a un único archivo WAV. Puede especificar el formato de sonido del archivo nuevo.

Para determinar la frecuencia de muestra, la velocidad de bit y la configuración estéreo o mono del sonido exportado, elija Formato de sonido. Para excluir los sonidos de evento del archivo exportado, seleccione Omitir sonidos de evento.

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Plantillas de publicación HTML

- Plantillas de publicación HTML
- Personalización de las plantillas de publicación HTML
- Variables de plantillas HTML
- Creación de un mapa de imagen para sustituir a un archivo SWF
- Creación de informes de texto e informes URL
- Incorporación de metadatos de búsqueda

Plantillas de publicación HTML

Ir al principio

Una plantilla HTML de Animate es un archivo de texto que contiene código HTML estático y código de plantilla flexible consistente en un tipo especial de variables (que difieren de las variables de ActionScript). Cuando publica un archivo SWF, Animate sustituye esas variables por las configuraciones seleccionadas en la ficha del cuadro de diálogo Configuración de publicación y genera una página HTML con su archivo SWF incorporado.

Animate incluye plantillas, adecuadas para la mayoría de las necesidades de los usuarios, que eliminan la necesidad de crear manualmente una página HTML con el archivo SWF. Por ejemplo, la plantilla Solo Animate es muy útil para realizar pruebas de los ficheros en un navegador. Esta plantilla coloca el archivo SWF en la página HTML de modo que pueda verlo en un navegador Web con Flash Player instalado.

Para publicar una nueva página HTML, utilice la misma plantilla y cambie la configuración. Se pueden crear plantillas personalizadas mediante cualquier editor HTML. Crear una plantilla es lo mismo que crear una página HTML estándar. La diferencia radica en que se sustituyen los valores específicos pertenecientes a un archivo SWF por variables que empiezan con un signo de dólar ($).

Las plantillas HTML de Animate tienen las siguientes características especiales:

- Un título de una línea que aparece en el menú emergente Plantilla de la ficha HTML del cuadro de diálogo Configuración de publicación.
- Una descripción más detallada que aparece al hacer clic en Información de la ficha HTML del cuadro de diálogo Configuración de publicación.
- Las variables de plantilla empiezan por $, que indica la posición en la que deben sustituirse los valores de los parámetros cuando Animate genera el archivo de salida.

  nota: utilice una barra inclinada invertida y un signo de dólar (\ $) para utilizar un $ con otra finalidad en este mismo documento.

- La etiquetas HTML object y embed que cumplen los requisitos de etiquetas de Microsoft Internet Explorer y Netscape® Communicator® o Navigator®, respectivamente. Para ver un archivo SWF correctamente en una página HTML, siga los requisitos de etiqueta siguientes. Internet Explorer utiliza la etiqueta HTML object para abrir los archivos SWF; Netscape utiliza la etiqueta embed.

Personalización de las plantillas de publicación HTML

Ir al principio

Modifique las variables de plantillas HTML para crear un mapa de imágenes, un informe de texto o un informe URL, o bien, para insertar sus propios valores para algunos de los parámetros HTML de Animate más comunes de las etiquetas object y embed (para navegadores que utilicen controles ActiveX y plugins, respectivamente).

Las plantillas de Animate pueden incorporar cualquier contenido HTML para la aplicación o incluso un código para intérpretes como ColdFusion y ASP.

1. Con la ayuda de un editor HTML, abra la plantilla HTML de Animate que desee cambiar. Estas plantillas se instalan en las siguientes ubicaciones:
   - Windows XP o Vista: *unidad de arranque*:\Documents and Settings*usuario*\Configuración local\Datos de programa\Adobe\Flash CS5*idioma*\Configuration\HTML\. Lo normal es que la carpeta de datos de programa esté oculta. Para verla, quizás tenga que modificar la configuración de Windows Explorer.
   - Mac OS X 10.3 y versiones posteriores: *Macintosh HD*/Aplicaciones/Adobe Flash CS5/*idioma*/First Run/HTML.

     La *unidad de arranque* es la unidad desde la que arrancan los sistemas operativos Windows (normalmente, la unidad C:). El *usuario* representa el nombre de la persona que ha iniciado sesión en el sistema operativo Windows. En *idioma* se indica el idioma de manera abreviada. Por ejemplo, en España, *aparecería* “es” de español.
2. Edite la plantilla.
3. Guárdela en la misma carpeta de donde la recuperó.
4. Para aplicar la configuración de la plantilla al archivo SWF, seleccione Archivo > Configuración de publicación, haga clic en HTML y seleccione la plantilla que haya modificado. Animate cambia solo las variables de la plantilla seleccionada.
5. Elija la configuración de publicación restante y haga clic en Aceptar.

Variables de plantillas HTML

Ir al principio

En la tabla siguiente se indican las variables de plantilla que Animate reconoce:

Atributo/parámetro	Variable de plantilla
Template title	$TT
Template description start	$DS
Template description finish	$DF
Título de Animate (archivo SWF)	$T1
Titulo de Animate (archivo SWF) para para metadatos del motor de búsqueda	$TL
Descripción de los metadatos del motor de búsqueda	$DC

Cadena XML de metadatos que se usará con motores de búsqueda	$MD
Width	$WI
Height	$HE
Movie	$MO
HTML alignment	$HA
Looping	$LO
Parámetros para object	$PO
Parámetros para embed	$PE
Play	$PL
Quality	$QU
Scale	$SC
Salign	$SA
Wmode	$WM
Devicefont	$DE
Bgcolor	$BG
Movie text (area to write movie text)	$MT
Movie URL (location of SWF file URL)	$MU
Image width (unspecified image type){	$IW
Image height (unspecified image type){	$IH

Image filename (unspecified image type){	$IS
Image map name	$IU
Image map tag location	$IM
QuickTime width	$QW
QuickTime height	$QH
QuickTime filename	$QN
GIF width	$GW
GIF height	$GH
GIF filename	$GN
JPEG width	$JW
JPEG height	$JH
JPEG filename	$JN
PNG width	$PW
PNG height	$PH
PNG filename	$PN

Utilización de variables de plantilla abreviadas

Las variables de plantilla $PE (para etiquetas object) y $PE (para etiquetas embed) son elementos abreviados muy útiles. Ambas variables hacen que Animate inserte en una plantilla cualquier valor que no sea predeterminado para algunos de los parámetros object y embed más comunes, entre los que se incluyen PLAY ($PL), QUALITY ($QU), SCALE ($SC), SALIGN ($SA), WMODE ($WM), DEVICEFONT ($DE) y BGCOLOR ($BG).

Plantilla HTML de ejemplo

El siguiente archivo de plantilla Default.HTML en Animate incluye numerosas variables de plantilla que se usan con frecuencia:

```
$TTFlash Only
$DS
Display Adobe SWF file in HTML.
$DF
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
$CS
<title>$TI</title>
</head>
<body bgcolor="$BG">
<!--url's used in the movie-->
$MU
<!--text used in the movie-->
$MT
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0" width="$WI"
height="$HE" id="$TI" align="$HA">
<param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
$PO
<embed $PEwidth="$WI" height="$HE" name="$TI" align="$HA" allowScriptAccess="sameDomain"
type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.adobe.com/go/getflashplayer" />
</object>
</body>
</html>
```

Creación de un mapa de imagen para sustituir a un archivo SWF

Ir al principio

Animate puede generar un mapa de imágenes para mostrar cualquier imagen y mantener la función de los botones que establecen un vínculo con las URL. Cuando encuentre una plantilla HTML que incluya la variable de plantilla $IM, Animate insertará el código de mapa de la imagen. La variable $IU identifica el nombre del archivo GIF, JPEG o PNG.

1. En el documento, seleccione el fotograma que se debe utilizar para el mapa de imágenes y asígnele la etiqueta #Map en el inspector de propiedades del fotograma (Ventana > Propiedades). Utilice cualquier fotograma clave con botones que tengan asociadas acciones getURL de ActionScript 1.0 ó 2.0.

   Si no crea ninguna etiqueta de fotograma, Animate crea un mapa de imágenes con los botones del último fotograma del archivo SWF. Esta opción genera un mapa de imagen incorporado, no un archivo SWF incorporado.

2. Para seleccionar el fotograma que muestra el mapa de imágenes, siga uno de estos procedimientos:

   - Para archivos PNG o GIF, asigne la etiqueta#Static al fotograma que debe mostrarse.
   - Para JPEG, durante la operación de publicación, coloque la cabeza lectora en el fotograma que se debe utilizar para la visualización.

3. En un editor HTML, abra la plantilla HTML que modificará.
4. Guarde su plantilla.
5. Seleccione Archivo > Configuración de publicación, haga clic en Formato, elija un formato para el mapa de imágenes y haga clic en Aceptar.

   Por ejemplo, la inserción del código siguiente en una plantilla:

   ```
   $IM
   <img src=$IS usemap=$IU width=$IW height=$IH BORDER=0>
   ```

   puede producir el código siguiente en el documento HTML creado por el comando Publicar:

   ```
   <map name="mymovie">
   <area coords="130,116,214,182" href="http://www.adobe.com">
   </map>
   ```

```
<img src="mymovie.gif" usemap="#mymovie" width=550 height=400 border=0>
```

Creación de informes de texto e informes URL

Ir al principio

La variable de plantilla $MT hace que Animate inserte todo el texto del archivo SWF de Flash actual como comentario en el código HTML. Es muy conveniente para indexar el contenido de un archivo SWF y hacer que esté visible para las herramientas de búsqueda.

La variable de plantilla $MU hace que Animate genere una lista de las URL a las que hacen referencia las acciones del archivo SWF actual e inserta dicha lista en la ubicación actual como documento. De este modo, las herramientas de verificación de enlaces pueden detectar y comprobar los que se encuentran en el archivo SWF.

Incorporación de metadatos de búsqueda

Ir al principio

Las variables de plantilla $TL (título de archivo SWF) y $DC (metadatos de descripción) permiten incluir metadatos de búsqueda en el archivo HTML. De este modo, se consigue que el archivo SWF resulte mas visible para los motores de búsqueda y se obtienen resultados más significativos. Utilice la variable de plantilla $MD para incluir en ella los metadatos de búsqueda en formato de cadena.

Adobe también recomienda

- Ejemplos de uso de etiquetas object y embed
- Información general sobre publicación
- Configuración de publicación para documentos HTML

(cc) BY-NC-SA Los términos de Creative Commons no cubren las publicaciones en Twitter™ y Facebook.

Avisos legales | Política de privacidad en línea