

Selteco

Alligator Flash Designer 8

Guía de usuario

www.selteco.es

Bienvenido a Alligator Flash Designer



Alligator Flash Designer le permite crear contenido Flash interactivo con gráficos, animaciones, navegación y sonido.

Fotogramas

Alligator Flash Designer es parecido a PowerPoint. Su animación contendrá uno o más fotogramas. Los fotogramas son como escenas. Por defecto, cada fotograma se mostrará durante 3 segundos. La animación comienza en el primer fotograma "Fotograma 1" y al acabar, se vuelve a repetir de nuevo como un bucle.

Vea también: [Trabajar con fotogramas](#)

Vista previa de su animación Flash

Puede obtener una vista previa de la animación pulsando la tecla F9 (o haciendo clic en "Película" > "Reproducir animación").

Si no aparece nada cuando hace clic en el botón de vista previa o pulsa F9:

1. Ejecute Internet Explorer y elija Herramientas > Opciones de Internet.
2. Elija la pestaña Opciones avanzadas y diríjase a la sección Seguridad.
3. Active "Permitir que el contenido activo se ejecute en los archivos de mi equipo".
4. Haga clic en Aceptar.

Abrir y guardar proyectos de Alligator Flash Designer

Elija Archivo > Abrir y Archivo > Guardar para abrir y guardar archivos de proyecto de Alligator Flash Designer. Alligator guarda los archivos de proyecto con la extensión SFD. No es posible abrir y editar archivos FLA o SWF.

Importar archivos Flash de otros programas

Para importar un archivo Flash SWF y colocarlo en el fotograma, elija Insertar > Flash (el archivo SWF debe estar disponible en la ruta especificada para que el reproductor Flash pueda localizarlo y cargarlo). Para cargar el archivo Flash SWF e integrarlo en el fotograma, elija Insertar > Clip SWF incrustado. Alligator no puede editar archivos SWF.

Tutorial 1

Con este tutorial creará su primera Animación Flash. Aparecerá el mensaje "Tutorial 1". Aprenderá cómo:

- Especificar el tamaño de la animación y el color de fondo.
- Crear un objeto de texto.
- Aplicar efectos de animación de entrada y de salida.
- Observar una vista previa de su animación Flash.
- Exportar la animación a un archivo SWF.



1. Para arrancar el programa, haga doble clic en el icono de Alligator Flash Designer de su escritorio.
2. Haga clic en el botón *OK* si está ejecutando una versión no registrada.
3. Elija *Documento en blanco* en la ventana de bienvenida y haga clic en *OK*.
4. La ventana principal de Alligator Flash Designer se abrirá con el documento "Flash-1".
5. Desde el menú *Fotograma*, elija la opción *Tamaño de fotograma*.
6. Especifique el tamaño de la animación. Elija 300 para "Grosor" y 60 para "Altura". Para confirmar, haga clic en *OK*.
7. Desde el menú *Fotograma*, elija la opción *Color de fondo*.
8. Aparecerá la ventana de selección de color.
9. Elija el color deseado. También puede hacer clic en "Standard Colors" (Colores estándar) y elegir uno de los colores predefinidos. Haga clic en *OK* para confirmar su selección.
10. En la barra de herramientas, elija la herramienta "Texto":



11. Coloque el cursor sobre el rectángulo del fondo y haga clic con el botón izquierdo del ratón.
12. Aparecerá la ventana de edición de texto.
13. Introduzca "Tutorial 1" en la ventana de edición.
14. Haga clic en el botón *Ajustar fuente*.
15. Aparecerá la ventana de ajuste de fuente.
16. Cambie el tamaño de fuente a "26".
17. Haga dos veces clic en *OK* para confirmar el tamaño de fuente y escribir el texto.
18. Puede mover su texto mediante la herramienta "Seleccionar".



19. Elija la opción *Entrada > Parpadeo*.
20. Elija la opción *Salida > Elástico*.
21. Pulse F9 para obtener una vista previa de su animación.
22. Pulse "Alt+F4" para abandonar la ventana de vista previa.
23. Desde el menú *Fotograma*, elija la opción *Insertar* y haga clic en *OK*. Observe un nuevo fotograma (Fotograma 2) en la "Lista de fotogramas". Pulse las teclas "AvPág" y "RePág" para navegar entre los fotogramas.
24. Desde el menú *Archivo*, elija la opción *Exportar Página Web* y haga clic en *OK* para utilizar las opciones por defecto.
25. Desde la lista desplegable *Guardar en*, elija *Escritorio* (o navegue hasta el escritorio utilizando la lista de carpetas).

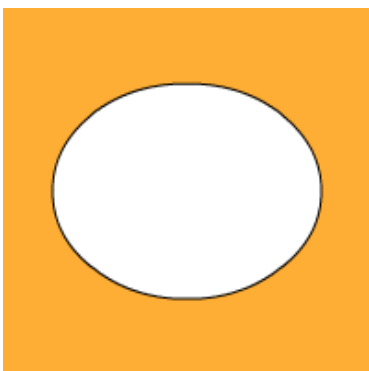
26. Utilice el nombre por defecto y haga clic en el botón *Guardar* para crear el archivo Flash.
27. Aparecerá una ventana emergente de tipo HTML en una ventana del explorador. Desplácese por la página para ver el código HTML.
28. Active la ventana minimizada de Alligator Flash Designer y elija la opción *Salir* para salir. Haga clic en "No" en la ventana de "Guardar cambios" que se mostrará.



[Atrás](#)

"Botón" animado

En este tutorial creará un botón que cambiará cuando se coloque el cursor del ratón sobre él. Aprenderá cómo:

- Utilizar fotogramas máster.
- Definir eventos de tipo "Al pasar", "Al clic" y "Al salir".



1. Para arrancar el programa, haga doble clic en el icono de Alligator Flash Designer de su escritorio.
2. Haga clic en el botón *OK* (Aceptar) si está ejecutando una versión no registrada.
3. Elija *Documento en blanco* en la ventana de bienvenida y haga clic en *OK*.
4. La ventana principal de Alligator Flash Designer se abrirá con el documento "Flash-1".
5. Desde el menú *Fotograma*, elija la opción *Tamaño de fotograma*.
6. Especifique el tamaño de la animación. Elija 200 para "Grosor" y 200 para "Altura". Para confirmar, haga clic en *OK*.
7. Desde el menú *Fotograma*, elija la opción *Lapso de fotograma*.
8. Active la casilla "Parar en este fotograma" y haga clic en *OK*.
9. Elija *Fotograma > Insertar* y haga clic en *OK* para añadir el Fotograma 2.
10. Elija *Película > Añadir fotograma máster* para añadir el Fotograma máster (1).
11. Desde el menú *Fotograma*, elija la opción *Color de fondo*.
12. Aparecerá la ventana de selección de color.
13. Elija el color deseado. Haga clic en *OK* para confirmar su selección.
14. En la barra de herramientas de la izquierda, elija la herramienta "Elipse":

15. Haga clic y arrastre el ratón para dibujar una elipse. Centre la elipse con *Edición > Alinear > Centrar en la página*.
16. Pulse dos veces el botón "AvPág" para ir al Fotograma 2.
17. En la barra de herramientas de la izquierda, elija la herramienta "Texto":

18. Haga clic con el botón izquierdo del ratón dentro de la elipse.
19. Aparecerá la ventana de edición de texto.

20. Escriba "Púlsese" en la ventana de edición y haga clic en OK.
21. Centre el texto con *Edición > Alinear > Centrar en la página*. También puede mover el texto mediante las flechas del cursor.
22. Pulse RePág dos veces para ir al "Fotograma máster (1)" o selecciónelo en la ventana "Lista de fotogramas".
23. Asegúrese de que la elipse está seleccionada (puntos de manipulación visibles). Si fuera necesario, selecciónela con la herramienta de selección.
24. Desde el menú *Acción*, elija la opción *Al pasar*.
25. En la ventana "Al pasar", elija "Ir a fotograma" y seleccione el "Frame 2" (Fotograma 2). Haga clic en Aceptar.
26. Desde el menú *Acción*, elija la opción *Al salir*.
27. En la ventana "Al salir", elija "Ir a fotograma" y seleccione el "Fotograma 1". Haga clic en Aceptar.
28. Desde el menú *Acción*, elija la opción *Al soltar*.
29. En la ventana "Al soltar", elija "Obtener URL o fichero".
30. Escriba el enlace a su página web (o escriba "http://www.selteco.com"). El enlace debe comenzar con "http://". En la pestaña "target" (destino), seleccione "_blank" para abrir el enlace en una ventana nueva. Haga clic en Aceptar.
31. Pulse F9 y observe la vista previa de su animación. Mueva el cursor sobre la elipse.
32. Pulse "Alt+F4" para abandonar la ventana de vista previa.
33. Desde el menú *Archivo*, elija la opción *Exportar Página Web* y haga clic en OK para utilizar las opciones por defecto.
34. Desde la lista desplegable *Guardar en*, elija Escritorio (o navegue hasta el escritorio utilizando la lista de carpetas).
35. Utilice el nombre por defecto y haga clic en el botón *Guardar* para crear el archivo Flash.
36. La página HTML aparecerá en una ventana emergente en una nueva ventana del explorador.
37. Active la ventana minimizada de Alligator Flash Designer y elija la opción *Salir* para salir del programa. Haga clic en "No" en la ventana de "Guardar cambios" que se mostrará.

Crear pase de diapositivas

Para crear un pase de diapositivas a partir de imágenes existentes, elija la opción "Archivo" > "Asistentes" > "Pase de diapositivas". Seleccione dos o más imágenes. Utilice las teclas MAYÚS y CTRL para seleccionar varias imágenes. Haga clic en Abrir.

En las opciones de "Pase de diapositivas" seleccione el efecto de transición deseado ("Fundir", "Volar", etc.) Para añadir nuevos fotogramas, haga clic en Añadir. Haga clic en OK para crear el pase de diapositivas.

Se creará un nuevo documento. Pulse F9 para obtener la vista previa de la animación. Si las imágenes son muy grandes, utilice una escala más baja, por ejemplo, del 20% o el 50%.


Para exportar la animación, elija "Archivo" > "Exportar archivo Flash SWF". Nombre el archivo swf y haga clic en Guardar. A continuación exporte una página HTML de muestra para contemplar la animación en el navegador. Elija "Archivo" > "Exportar página web". Aparecerá una ventana emergente en una nueva ventana del explorador.



Objetos y diseño

Cada fotograma puede contener uno o más objetos.

Vea también: [Formas](#) [Imágenes](#) [Textos](#) [Botones](#) [Objetos móviles](#)


Utilice la herramienta  para seleccionar, mover, alinear y duplicar objetos.

Seleccionar un solo objeto

Para seleccionar un objeto, haga clic sobre él. Para anular la selección, haga clic fuera del objeto.

Cuando un objeto está seleccionado, pulse la tecla TAB para seleccionar el siguiente objeto. Para seleccionar el objeto anterior, pulse SHIFT+TAB.

Seleccionar dos o más objetos.

Elija la herramienta  y dibuje un rectángulo alrededor de los objetos que desea seleccionar o mantenga pulsada la tecla MAYÚS y haga clic en un objeto para añadirlo a la selección.

Duplicar objetos

Para duplicar objetos, mantenga pulsada la tecla CTRL y mueva el objeto para crear una copia

o

seleccione el objeto y elija "Edición" > "Duplicar". Especifique la posición del nuevo objeto y haga clic en OK. Para crear más de una copia, cambie el valor del contador.

Ubicar objetos

Arrastre los objetos con la herramienta . Fíjese en la barra de estado para ver la distancia.

Mover un objeto vertical u horizontalmente

Comience arrastrando el objeto y mantenga pulsada la tecla SHIFT para mover el objeto vertical u horizontalmente.

Ubicación precisa

Seleccione los objetos y utilice las flechas del cursor para mover los objetos píxel a píxel en la dirección del cursor. Para mover los objetos más rápido, mantenga pulsada la tecla SHIFT mientras pulsa los cursores (a intervalos de 10 píxeles).

Utilice la opción "Edición" > "Mover a", para ubicar el objeto en unas coordenadas precisas, x

(horizontal) e y (vertical). Las coordenadas 0,0 corresponden al borde superior izquierdo del fotograma.

Utilice "Edición" > "Mover hacia" para desplazar los objetos "x" píxeles (hacia la derecha) e "y" píxeles (hacia abajo).

Colocación de la red

Elija "Ver" > "Red" y active la casilla "Activar red". La red posee 10 x 10 píxeles por defecto. Cuando mueva un objeto, éste se adaptará a la red.

Alinear objetos



Alinear un objeto al borde de la página

seleccione el objeto y elija una de las opciones dentro de "Editar" > "Alinear".

Centrar el objeto en la página


seleccione el objeto y elija "Edición" > "Alinear" > "Centrar en la página".

Utilice los atajos de teclado para alinear los elementos más rápido

Insertar reglas

Haga clic con el botón derecho dentro del área del fotograma y elija Insertar regla horizontal o Insertar regla vertical o elija "Insertar" > "Reglas" para añadir las dos reglas en el centro de la página.

Mover las reglas

Elija la herramienta  y arrastre la regla o haga clic con el botón derecho en la regla y elija la opción Mover.

Quitar las reglas

Haga clic con el botón derecho en la regla y elija la opción Eliminar

Redimensionar objetos

Seleccione el objeto y elija "Objeto" > "Redimensionar". Introduzca el nuevo tamaño del objeto. Desactive la casilla Mantener proporción para descartar las proporciones originales

o

seleccione el objeto y arrástrelo de uno de los puntos de manipulación.

Ajustar el objeto al fotograma

Para redimensionar el objeto hasta cubrir todo el fotograma, seleccione el objeto y elija "Edición" > "Alinear" > "Ajustar a fotograma".

Rotar objetos

Para especificar el ángulo al que se exportará el objeto en el reproductor de Flash, elija "Objeto" > "Rotar" > "Ángulo". Esta rotación no se puede ver en el modo de diseño. Pulse F9 para obtener la vista previa del objeto.

Para rotar el objeto de modo que pueda editarlo más tarde, seleccione el objeto y elija una de las opciones de "Objeto" > "Rotar". Sólo se pueden rotar los objetos mapa de bits o polilínea.

Rotación alrededor de un punto

Para rotar un objeto alrededor de un punto, selecciónelo y elija "Objeto" > "Rotar" > "Definir rotación"

Introduzca las coordenadas X-Y del punto de rotación. X e Y se añadirán al centro del objeto.

Voltear objetos

Seleccione el objeto y elija "Objeto" > "Propiedades de colocación". Active la opción Volteo horizontal o Volteo vertical. El reflejo se exporta al reproductor Flash y no es visible en el modo de diseño. Pulse F9 para obtener una vista previa.

Para voltear el objeto de modo que pueda editarlo más tarde, seleccione el objeto y elija una de las opciones de "Objeto" > "Rotar" > "Voltear". Sólo se pueden voltear los objetos mapa de bits o polilínea.

Agrupar objetos

Si agrupa dos o más objetos, podrá moverlos como si fueran uno solo. Para agrupar objetos, seleccione dos o más objetos y elija "Edición" > "Agrupar".

Los grupos se pueden añadir a cualquier nivel de tal modo que haya grupos que formen parte de otros grupos.

Para desagrupar objetos, selecciónelo y haga clic en "Edición" > "Desagrupar". Al hacerlo, se eliminará cualquier ajuste específico para el grupo (acciones, por ejemplo).

Orden de agrupación y solapamiento

El orden de agrupación define cómo se solapan los diferentes objetos entre ellos. los objetos que están delante solaparán otros objetos.

Llevar objetos detrás

Seleccione uno o más objetos y elija "Edición" > "Traer al fondo". El objeto se esconderá detrás del resto de los objetos.

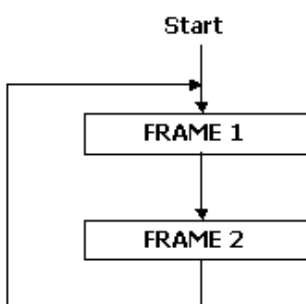
Traer objetos al frente

Seleccione uno o más objetos y elija "Edición" > "Traer al frente". El objeto se colocará por encima y solapará al resto de los objetos.

Capas

Para crear un fotograma con objetos compartidos, elija "Película" > "Añadir fotograma máster" y coloque los objetos compartidos en el fotograma maestro. Los objetos del fotograma máster aparecerán por encima del resto. Para llevar los objetos máster al frente, seleccione "Objeto" > "Propiedades de colocación" y cambie Capa a "Capa 1" o cualquier capa por encima por encima de la "Capa base".

Fotogramas



Alligator Flash Designer es parecido a PowerPoint. Cada animación contiene uno o más fotogramas. Por defecto, la animación comienza en el primer fotograma y avanza fotograma a fotograma hasta que llega al final de la animación. Entonces comienza de nuevo.

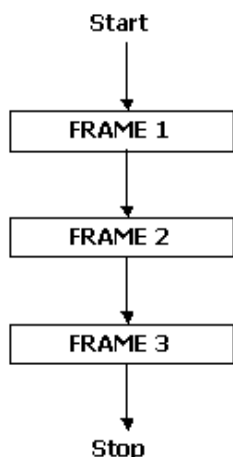
Ajustar el tamaño de la película

El tamaño del fotograma está definido en píxeles. Elija "Fotograma" > "Tamaño de fotograma" e introduzca una nueva anchura y altura.

Ajustar la duración del fotograma

Para definir cuánto tiempo aparecerá el fotograma en pantalla, elija la opción "Fotograma" > "Lapso de fotograma".

Detener



Para detener la animación en un fotograma concreto, elija "Detener" dentro del menú "Fotograma".

Añadir un nuevo fotograma

Elija "Fotograma" > "Insertar"

Renombrar un fotograma

En la lista de fotogramas, haga doble clic en el fotograma e introduzca un nombre nuevo.

Cambiar el fotograma activo

Haga clic en el fotograma de la "Lista de fotogramas". Los fotogramas están etiquetados como "Frame 1" (Fotograma 1), "Frame 2" (Fotograma 2), etc.

Utilice las teclas AvPág, RePág para avanzar entre los fotogramas. Pulse las teclas Ctrl+AvPág para ir hasta el último fotograma y Ctrl+RePág para ir hasta el primero.

Reorganizar los fotogramas

Para cambiar el orden de los fotogramas, seleccione el fotograma en la "Lista de fotogramas" y haga clic en los botones de Subir fotograma y Bajar fotograma.

Cambiar el color del fondo

Escoja "Fotograma" > "Color de fondo" y seleccione un color nuevo.

Añadir botones de "Fotograma siguiente" y "Fotograma anterior"

Cuando el usuario hace clic en el botón, la película se moverá hacia el siguiente fotograma o el anterior. Para añadir botones de navegación, escoja "Insertar" > "Navegación" y seleccione las opciones "Siguiente" o "Anterior".



Fotogramas maestros

Los fotogramas maestros y sus objetos actúan como el fondo de los demás fotogramas.

En este ejemplo, aparecerán tres ordenadores portátiles en todos los fotogramas:



Fotograma maestro



Fotograma 1



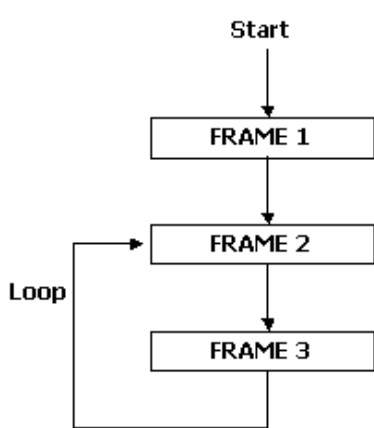
Fotograma 2

Crear un fotograma maestro

Elija "Película" > "Añadir fotograma maestro" y coloque objetos compartidos en este fotograma. El fotograma aparecerá en la lista de fotogramas como "Master Frame (1)" (Fotograma maestro).

Fijar como fondo un fotograma maestro

Cree un fotograma maestro y seleccione el fotograma que tendrá el fondo maestro. Escoja la opción "Fotograma" > "Lapso de fotograma" y cambie el fondo a "Fotograma maestro"



Bucle de un fotograma

Para cambiar el curso de los fotogramas, puedes establecer un salto a otro fotograma. Para ajustarlo, escoja la opción "Fotograma" > "Bucle".

Aspecto del fotograma

Para cambiar el fondo de un fotograma, elija las opciones de "Fotograma" > "Color de fondo", "Color de borde" y "Grosor de borde".


Fotograma transparente (Sin color)

Escoja "Fotograma" > "Color de fondo" y seleccione la opción "No color". El fondo se mostrará como un tablero de ajedrez para indicar que es transparente, de modo que el resto de elementos de la página web aparecerán bajo la animación.


Formas




Rectángulos

Elija la herramienta , haga clic en el fotograma y arrastre el cursor para dibujar un rectángulo.

Cuadrados

Elija la herramienta , haga clic en el fotograma y arrastre el cursor para dibujar un cuadrado.


Elipses

Elija la herramienta , haga clic en el fotograma y arrastre el cursor para dibujar una elipse.

Círculos

Elija la herramienta , mantenga pulsada la tecla CTRL y haga clic en el fotograma y arrastre el cursor para dibujar un círculo.


Rectángulos redondeados

Elija la herramienta , haga clic en el fotograma y arrastre el cursor para dibujar un rectángulo. Utilice la opción "Objeto" > "Suavizado de bordes", introduzca el radio y pulse OK. El rectángulo tendrá mejor aspecto si el contorno es de al menos dos píxeles.

Cambiar el grosor y el color del contorno

Seleccione una forma y escoja la opción "Objeto" > "Grosor de línea" y "Color de línea"

Líneas rectas

Elija la herramienta , haga clic en el fotograma y arrastre el cursor para dibujar una línea recta. Para continuar la línea, haga clic en uno de los puntos de los extremos y arrastre el cursor para dibujar una línea a continuación.

Líneas horizontales o verticales

Elija la herramienta , mantenga pulsada la tecla MAYÚS, haga clic en el fotograma y arrastre el cursor para dibujar una línea recta.

Curvas

Mantenga pulsada la tecla CTRL y dibuje una línea recta. Arrastre el punto de manipulación central para deformar la línea.

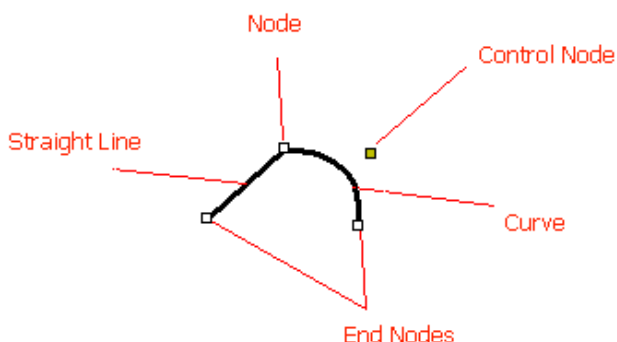
Estrellas, hexágonos y otras formas


Elija "Insertar" > "Forma o línea" y seleccione el elemento que desea insertar.

Crear forma de texto

Elija "Insertar" > "Forma de texto", introduzca el texto y haga clic en OK.

Editar nudos



Para editar los nudos de una polilínea existente, utilice la herramienta . Haga clic en una polilínea para mostrar los nudos. Haga clic con el botón derecho en un nudo de tal modo que se destaque uno de los segmentos. A continuación, aparecerá un menú contextual con opciones como "Insertar", "Eliminar", "Curvar" o "Enderezar".

Convertir una línea en una curva

Haga clic con el botón derecho en el nudo del final de la línea y elija "Curvar".

Dar forma a una curva

Elija la herramienta  y arrastre el nudo de control de la curva.

Enderezar una curva

Haga clic con el botón derecho en el nudo en el extremo de la curva y elija "Enderezar".

Eliminar un nudo

Haga clic con el botón derecho en el nudo y elija la "Eliminar punto".

Añadir un nudo

Haga clic con el botón derecho en el nudo en el extremo de la línea donde debería aparecer un nudo nuevo y elija "Insertar punto".


Romper el nudo

Haga clic con el botón derecho en el nudo y elija la "Romper". Arrastre el nudo roto a una posición nueva.

Mover el nudo

Elija la herramienta  y arrastrar el nudo.



Mover varios nudos

Elija la herramienta  y arrastre el cursor para formar un rectángulo sobre los nudos que desea seleccionar. Arrastre uno de los puntos seleccionados para moverlos.



Eliminar el nudo

Haga clic con el botón derecho en el nudo y elija la "Eliminar punto".

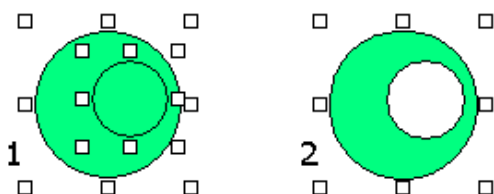
Cerrar una línea abierta

Seleccione la línea con la herramienta , elija la herramienta  y dibuje una línea entre los nudos de los dos extremos.

Unir dos líneas separadas

Seleccione ambos segmentos mediante la herramienta  y elija la opción "Edición" > "Combinar formas". Seleccione la herramienta  y dibuje una línea entre los nudos de los extremos de cada línea.

Combinar segmentos




Seleccione al menos dos segmentos (1) y elija la opción "Edición" > "Combinar formas" para crear una forma combinada (2).


Romper una línea de varios segmentos

Seleccione la línea y elija la opción "Edición" > "Romper formas".

Dibujar una forma a mano alzada

Elija la herramienta , haga clic en el fotograma y arrastre el cursor para dibujar una forma.

Trazar mapas de bits

Importe el mapa de bits que desea trazar. Elija la herramienta  y haga clic dentro de un área sólida del mapa de bits para crear una forma vectorial. La herramienta de la varita mágica tiene una tolerancia de 1 píxel.

Trazado de recorte

Haga doble clic sobre una forma y active la casilla "Trazado de recorte".



Un trazado de recorte crea una máscara y enmascara los objetos que se encuentran ENCIMA de él (para recortar un objeto coloque el trazado de recorte por debajo del objeto que desee recortar con la opción "Edición" > "Traer al fondo").


Trabajar con texto

Alligator puede crear fuentes vectoriales (con antialias) y fuentes de mapa de bits (sistema).


Anti-aliased text

Screen-font text


Para añadir texto vectorial

Para dibujar un texto con antialias, seleccione la herramienta . Haga clic en el documento, introduzca el texto en la ventana y haga clic en OK.


Añadir un párrafo de texto

Escoja la herramienta . Haga clic y dibuje un rectángulo donde se colocará el texto. Introduzca el texto y haga clic en OK.

Añadir un texto HTML

Escoja la herramienta . Haga clic y dibuje un rectángulo donde se colocará el texto. Introduzca el texto y haga clic en OK.

Añadir un texto dinámico


Escoja la herramienta . Haga clic y dibuje un rectángulo donde se colocará el texto. Puede introducir el texto en este campo o ajustar el contenido del campo con ActionScript.

Añadir un texto artístico

Escoja la herramienta . Haga clic en el fotograma e introduzca el texto en la ventana.

Artistic Text

Agrandar o reducir el texto en intervalos del 10%

Elija la herramienta , seleccione el texto y haga clic uno de estos botones:



Etiquetas HTML

Se puede modificar el formato del texto HTML con etiquetas HTML básicas como `` (negrita) o `<U>` (subrayado):

Se permiten las siguientes etiquetas de texto HTML: `
`

``Este es un texto en negrita```
`

`<i>`Este es un texto en cursiva`</i>``
`

`<u>`Este es un texto subrayado`</u>``
`

Font face (familia de la fuente): ``Times New Roman```
`

Font color (color de la fuente): ``Texto rojo```
`

Font size (tamaño de fuente): ``Fuente de 16 píxeles```
`

Fondo del párrafo

Elija "Objeto" > "Grosor de línea" para crear un contorno y "Objeto" > "Rellenar color" para crear un fondo sólido bajo un objeto HTML.

"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum."

Texturas y gradientes

Para crear una forma de texto, elija "Insertar" > "Forma de texto", introduzca el texto y haga clic en OK.


Seleccione la forma de texto y elija "Objeto" > "Gradiente de relleno" o bien "Objeto" > "Relleno de mapa de bits"



Objetos móviles

Un objeto móvil (también conocido como clip de película o "movieclip") es una subpelícula dentro de la película principal. Se pueden hacer subdivisiones de los objetos móviles hasta cualquier nivel. Cada objeto móvil tiene sus propios fotogramas y se reproduce del mismo modo que la película, pero con su propia línea de tiempo.

Crear un objeto móvil vacío

Escoja la herramienta  y dibuje el rectángulo donde irá colocado el objeto móvil. Alligator Flash Designer mostrará el primer fotograma del espacio dedicado al objeto móvil para que usted pueda añadir nuevos fotogramas, objetos y animaciones.

Para salir del espacio dedicado al objeto móvil, elija la opción "Película" > "Ir a la película principal" o pulse la tecla Esc. Para introducir el objeto móvil, haga doble clic sobre él.

Reproducir el objeto móvil

El objeto móvil comenzará a reproducirse una vez que aparezca en la pantalla.

Reproducir el objeto móvil durante toda la película

Para reproducir un objeto móvil durante todos los fotogramas, colóquelo en un fotograma maestro. Elija la opción Película > Añadir fotograma maestro y dibuje o introduzca el objeto móvil en este fotograma.

Insertar películas Flash o GIF

Elija "Insertar" > "Flash" para cargar un objeto móvil en formato SWF. El clip se mostrará cuando se muestre el fotograma. Puede utilizar esta opción para cortar archivos Flash grandes en trozos más pequeños. La película se cargará cuando el fotograma este a punto de aparecer. Un clip externo no puede ser editado y aparece como un rectángulo vacío. Sólo se puede ver en la vista previa de Flash. Pulse F9 para obtener la vista previa de la animación.

Incrustar un archivo SWF

Elija "Insertar" > "Clip SWF incrustado" para introducir datos a partir de un archivo Flash. El archivo se cargará y se colocará dentro del archivo Flash principal.

Insertar animación GIF

Elija la opción "Insertar" > "Animación GIF" para crear un objeto móvil a partir de un GIF animado.

Cargar un clip de Flash Designer

Elija la opción "Película" > "Insertar clip de diseño Flash" para crear un objeto móvil a partir de un fichero de Flash Designer existente.

Cargar cliparts

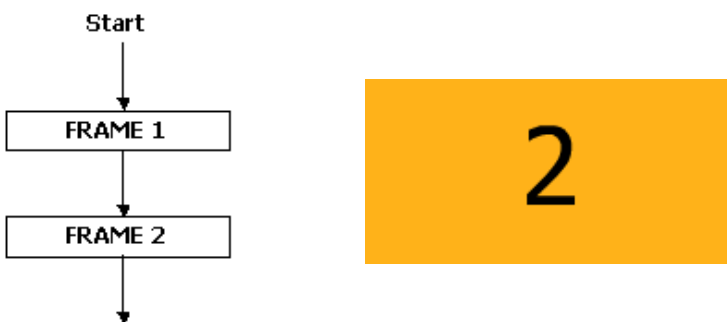
Escoja la opción "Insertar" > "Clipart" para cargar una de las animaciones predefinidas.



Animar objetos



Cuando no se define ninguna animación, cada fotograma es estático. En el ejemplo siguiente la película comprende dos fotogramas de un segundo cada uno:



Animación de entrada

Un efecto de entrada define cómo aparece el objeto en el fotograma.

Animación de salida

Un efecto de salida define cómo el objeto sale del fotograma.

Para añadir una animación de entrada o de salida personalizada, seleccione el objeto y escoja la opción "Entrada" > "Animación de entrada" o "Salida" > "Animación de salida".

Seleccione uno de los efectos "Volar", "Comprimir", "Pico", "Cubrir" o "Rotar" y haga clic en OK. Pulse F9 para obtener la vista previa de la animación.

Movimiento (dentro del fotograma)

Los ajustes de movimiento definen cómo se mueve el objeto durante el fotograma, entre la animación de entrada y la de salida.

Definir una animación dentro del fotograma para un objeto

Seleccione el objeto y elija la opción "Animación" > "Movimiento". Seleccione la velocidad y la dirección del movimiento, rotación, dirección de la rotación (hacia la derecha o la izquierda) y el escalado del objeto (si debería aumentarse o reducirse).

Combinar movimiento con una animación de entrada o de salida del objeto

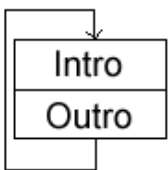
Seleccione el objeto y elija la opción "Animación" > "Movimiento". Active las casillas "Entrada" (Intro) y "Salida" (Outro).

Mover en ruta



Para mover un objeto por una ruta definida, haga clic en "Animación" > "Movimiento" y seleccione la ruta en la lista desplegable. Primero tendrá que dibujar una ruta. Para esconder la ruta, selecciónela y fije el grosor a 0.

Crear un objeto móvil de entrada y salida en bucle.



Utilice los objetos móviles de entrada y salida en bucle para crear objetos que se reproducirán continuamente. El objeto utilizará los efectos de animación de entrada y salida actuales. Coloque el objeto en el fotograma para comenzar el bucle.

Crear un bucle

Para definir un "objeto móvil de entrada y salida en bucle", seleccione el objeto y active la opción "Animación" > "Bucle de animación".

FRAME 1

Mezclar fotogramas

Para comenzar las animaciones de entrada en el siguiente fotograma, antes de que finalicen las animaciones de salida, haga clic en "Animación" > "Propiedades de animación" y cambie el valor de "Mezclar con fotograma anterior".

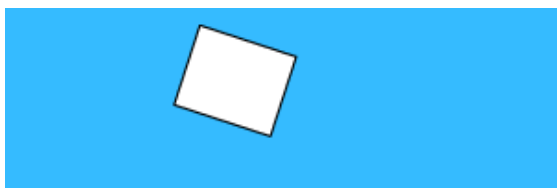


Animaciones de texto

Para animar letras por separado, seleccione el objeto de texto y elija la opción "Entrada" > "Animación de entrada de texto". Seleccione las opciones y haga clic en OK. A continuación, simplemente aplique el efecto; por ejemplo, "Entrada" > "Elástico"

text animations
text animations

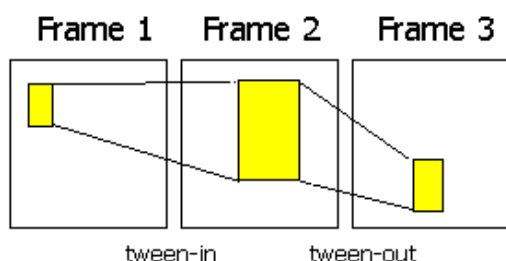
Interpolación



La interpolación modifica la posición y el tamaño de un objeto. A diferencia de la animación de entrada o de salida normal, la interpolación no elimina el objeto cuando ha terminado.

Se puede efectuar una "interpolación de entrada" durante la fase de entrada o una "interpolación de salida" en la fase de salida. Si crea un efecto de interpolación de salida, deberá seleccionar el "objeto de destino" en el fotograma siguiente. Si crea un efecto de interpolación de entrada, deberá seleccionar el "objeto de origen" en el fotograma anterior.

Para crear un efecto de interpolación, necesitará al menos dos fotogramas. La animación de interpolación se reproducirá entre los dos fotogramas.



Crear un efecto de interpolación simple

Seleccione el objeto y utilice la opción "Edición" > "Clonar" > "Clonar a fotograma". Active la casilla de interpolación y haga clic en OK. En el siguiente fotograma cambie la posición o el tamaño del clon y haga clic en "Película" > "Reproducir animación" para ver el efecto de interpolación.

Crear un efecto de interpolación de entrada

Seleccione el objeto y elija "Entrada" > "Interpolar entrando". Seleccione el objeto "origen" y haga clic en OK.

Crear un efecto de interpolación de salida

Seleccione el objeto y elija "Salida" > "Interpolar saliendo". Seleccione el objeto "destino" y haga clic en OK.

Efectos de tiempo de interpolación

Seleccione el objeto y elija "Entrada" > "Animación de entrada avanzada" o "Salida" > "Animación de salida avanzada". Cambie el tiempo de duración (el tiempo que se debe reproducir la animación) y haga clic en OK.

Crear un efecto de interpolación manualmente

Duplique o clone un objeto en dos fotogramas diferentes. Seleccione el segundo objeto (duplicado o clonado) y elija "Entrada" > "Animación de entrada avanzada". Seleccione el primer objeto de una lista (en el área de opciones de interpolación), active una de las opciones de interpolación de posición y tamaño o ambas.

El objeto de origen o de destino puede ser rotado mediante la opción "Objeto" > "Rotar" > "Ángulo". En este caso, la animación de interpolación incluirá rotación.

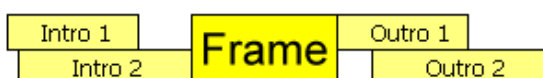
Sincronización de efectos

Haga clic en "Animación" > "Sincronización de efectos" y especifique los intervalos de animación en segundos. Es decir, un lapso de tiempo entre el final de las animaciones de entrada o entre el comienzo de las animaciones de salida.

Por defecto, todas las animaciones de entrada terminan a la vez y todas las animaciones de salida comienzan al mismo tiempo.



Especifique el intervalo de tiempo entre la entrada y la salida para que los efectos sean asíncronos.

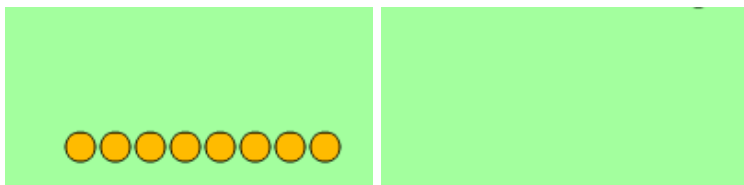


Ajustar un intervalo de tiempo global para todos los objetos

En el siguiente ejemplo, cada círculo tiene definidas animaciones de entrada y de salida:

Animación de entrada: *Volar desde el borde superior*

Animación de salida: *Volar al borde superior*



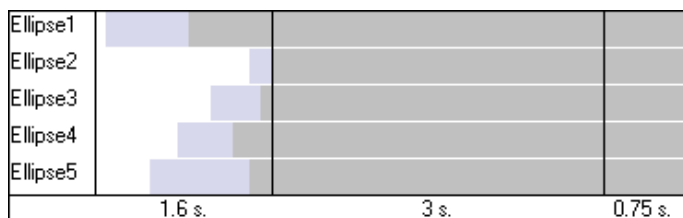
Animación sincronizada

Animación asíncrona

El orden de las animaciones viene determinado por el orden de agrupación. Los objetos que están al frente comienzan primero. Para cambiar el orden de agrupación, haga clic en Edición > Traer al frente o Traer al fondo.

Ver la línea de tiempo

Elija la opción "Animación" > "Línea de tiempo" para ver la sincronización de los efectos.



Acciones

Las acciones se llevarán a cabo en los siguientes casos:

- Al clic (cuando el usuario hace clic en un objeto).
- Al pasar (cuando el puntero del ratón pasa sobre el objeto).
- Al salir (cuando el puntero del ratón sale del área del objeto).
- Al soltar (cuando se suelta el botón después de hacer un clic).

Añadir acciones

Seleccione el objeto y elija una de las opciones del menú "Acción".

Crear enlaces web

Seleccione el objeto y elija "Acción" > "Editar acciones" o pulse Ctrl+K. Seleccione la opción "Obtener URL o fichero" e introduzca el enlace. El enlace debe comenzar con "http://".

Debe ser el símbolo "/" y no "\".

Abrir el enlace en una ventana nueva

Cambie el destino ("target") a `_vacío` ("`_blank`"). Si el enlace es detenido por un bloqueador de ventanas emergentes, utilice la opción "Al soltar" ("Al clic" podría activar el bloqueador).

Abrir el enlace en la misma ventana

Cambie el destino ("target") a `_mismo` ("`_blank`").

Crear un botón de correo electrónico (e-mail)

Dibuje o cree un botón (puede elegir "Insertar" > "Símbolo" y seleccionar el símbolo del sobre) y haga clic en "Acción" > "Al clic". Seleccione la opción "Obtener URL o fichero y escriba el enlace:

`mailto:support@selteco.com`


Más acciones

Haga clic en "Más acciones" para añadir más acciones a los procesos "Al pasar", "Al clic", "Al soltar" y "Al salir":

- "Mostrar objeto móvil" para hacer visible un objeto móvil o un grupo.
- "Ocultar objeto móvil" para hacer invisible un objeto móvil o un grupo.
- "Alternar objeto móvil" para mostrar u ocultar un objeto móvil como una casilla de verificación.
- "Detener objeto móvil" para dejar de reproducir un objeto móvil.
- "Reproducir objeto móvil" para comenzar a reproducir un objeto móvil.
- "Rebobinar objeto móvil" para hacer retroceder el objeto móvil hasta el primer fotograma.
- "Detener sonido" para silenciar todos los sonidos.
- "Mensaje" para escribir un texto en un campo de edición.
- "Llamar PHP" para ejecutar un archivo PHP.
- Mover objeto móvil para cambiar la posición de un objeto móvil o un grupo.
- "Cambiar fotograma y detener" para hacer avanzar un objeto móvil hasta el fotograma deseado.
- "Cambiar fotograma y reproducir" para reproducir un objeto móvil desde el fotograma deseado.

Botones

Añadir un botón

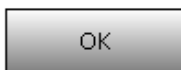
Escoja la herramienta  y dibuje un botón en el fotograma.

Cambiar el texto del botón

Haga doble clic en el botón con la herramienta Seleccionar o pulse la tecla "Entrar" cuando el botón se encuentra seleccionado.

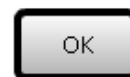
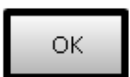
Personalizar un botón

Haga doble clic en el botón para personalizarlo.



Cambiar la forma de un botón

Haga doble clic sobre el botón y modifique la opción "Forma".



Cambiar el color "Al pasar por"

Seleccione el botón y elija "Acción" > "Al pasar por color", desactive la casilla "No Color" y elija el color deseado.

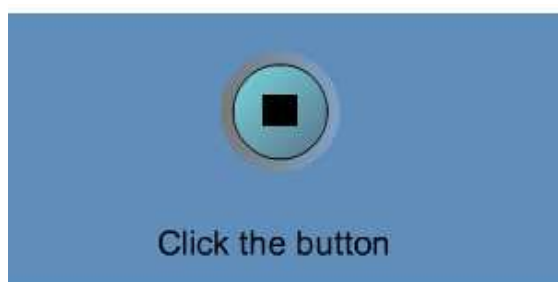
Cambiar el aspecto de un botón en función de eventos del ratón

Seleccione el botón y elija la opción "Acción" > "Al clic en matriz" y "Al pasar por matriz".



Botón personalizado

Haga doble clic en el botón y seleccione "Usar clones" para especificar el aspecto normal del botón, al pasar con el ratón y al hacer clic:



Mapas de bits



Para pegar un mapa de bits, haga clic en "Edición" > "Pegar". Para importar una imagen, haga clic en "Archivo" > "Importar imagen".

Capturas de pantalla

Pulse la tecla de Imprimir pantalla (ImprPant) (si pulsa Alt+ImprPant, capturará sólo la ventana activa). Pegue la imagen en Alligator haciendo clic en "Edición" > "Pegar".

Imágenes de la web

Haga clic con el botón derecho en una imagen de una web y elija la opción "Copiar" del menú. Pegue la imagen en Alligator haciendo clic en "Edición" > "Pegar".

Rotar imágenes

Seleccione la imagen y elija "Objeto" > "Rotar" > "Ángulo". Haga clic en Abrir. Pulse F9 para obtener la vista previa del objeto rotado.

o

Seleccione la imagen y elija "Objeto" > "Rotar" > "Definir rotación".

Contorno de imagen

Haga doble clic en la imagen e introduzca un grosor de línea. También puede hacer clic en el botón "Color de línea" para cambiar el color.

Importar archivos JPEG

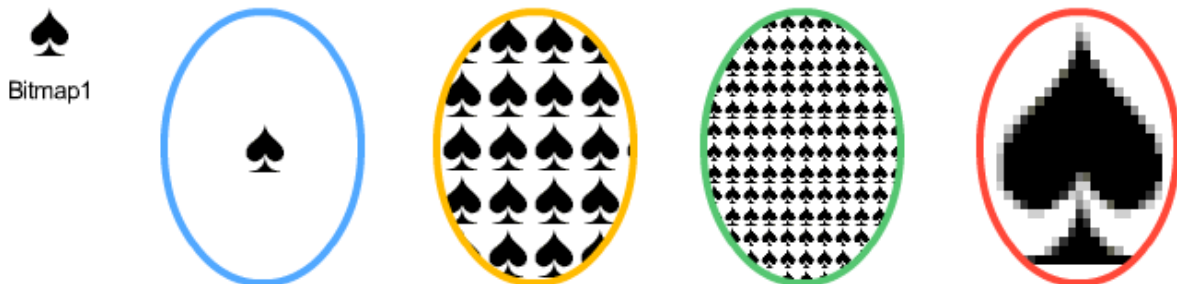
Haga clic en "Archivo" > "Importar imagen". Flash Designer incrustará las imágenes JPEG en el formato comprimido JPEG.

Importar archivos JPEG externos

Haga clic en "Insertar" > "JPEG externo". El archivo JPEG se importará a partir de un archivo externo cuando se reproduzca la película. Utilice este método para crear archivos SWF más pequeños.

Relleno de mapa de bits

Para rellenar una forma con un mapa de bits o una textura, elija la opción "Objeto" > "Relleno de mapa de bits" y seleccione el objeto de mapa de bits. Si no hay disponible ningún mapa de bits, tendrá que importarlo.

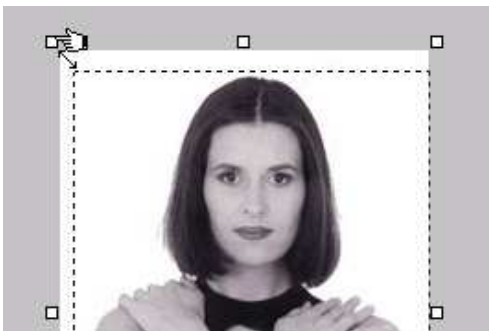


Redimensionar y recortar

Para redimensionar un mapa de bits utilice la herramienta .

Para recortar un mapa de bits utilice la herramienta .

A continuación, simplemente seleccione el mapa de bits y arrastre uno de los puntos de manipulación.



Cubo de relleno




Utilice la herramienta de cubo de relleno para rellenar píxeles que tengan el mismo color. El cubo de relleno tiene un umbral = 1 (todos los píxeles deben ser iguales).

Eliminar el fondo

Para eliminar el fondo blanco, seleccione la imagen y elija la opción "Objeto" > "Imagen" > "Hacer transparente".

Borrar parte del mapa de bits manualmente

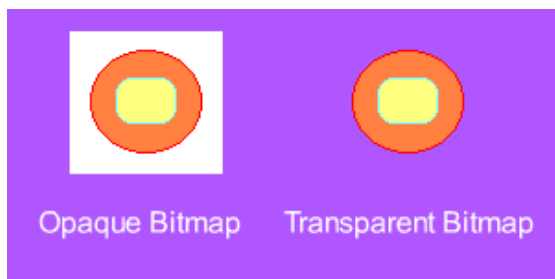
Utilice la herramienta "Goma de borrar"  para hacer transparente parte del mapa de bits. Haga clic dentro del mapa de bits para eliminar los píxeles bajo el cursor.

Evitar bordes pronunciados

Si es posible, trabaje con mapas de bits de alta resolución. Cuando haya acabado, traslade la imagen a una resolución más baja. Por ejemplo, si el tamaño final es de 400 x 400 píxeles, debería trabajar con mapas de bits de, al menos, 800 x 800 píxeles. A continuación haga clic en "Objeto" > "Redimensionar" para reducir la imagen al tamaño final.

Borrar en el modo "cubo de relleno"

Para borrar un área del mapa de bits con el mismo color, pulse la tecla CTRL y haga clic dentro del área. Esto borrará los píxeles del mismo color en el modo "cubo de relleno". En el ejemplo siguiente, el borde blanco se ha hecho transparente mediante la herramienta "Goma de borrar" en modo "cubo de relleno".

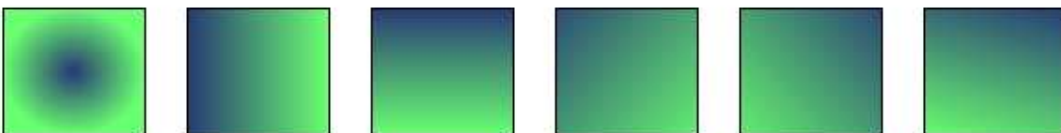


Gradientes

Un gradiente es una transición entre al menos dos colores o entre un color y una transparencia.

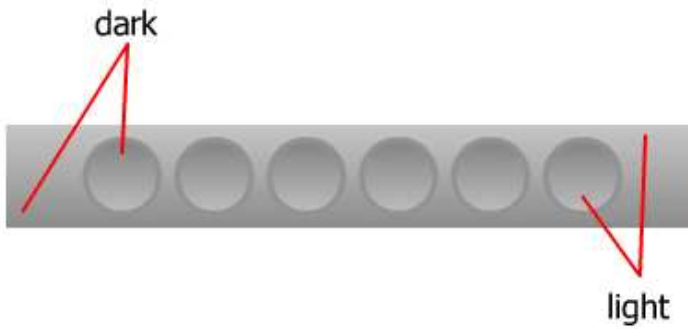
Seleccione la forma y elija "Objeto" > "Gradiente de relleno". Seleccione un estilo de gradiente y modifique ambos colores.

Los gradientes sólo pueden utilizarse sobre formas o botones.



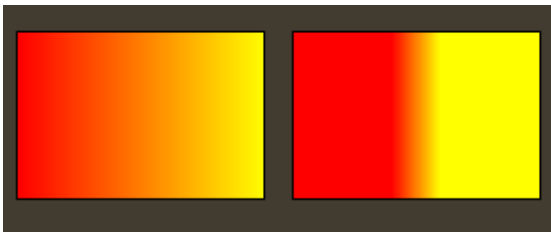
Ejemplos de gradientes

Efecto 3D realizado con gradientes:



Distancias de gradiente

La posición de cada color en el gradiente viene definida por un valor entre 0 y 255. Dentro de "Opciones" es posible reducir el área del gradiente cambiando estos valores.



Gradientes multicolor

Haga clic en "Añadir colores" para insertar más puntos de color.



Exportar películas Flash

Alligator Flash Designer exporta películas Flash en formato SWF.



Flash.swf



index.htm



swfobject.js



Website.sfd

Las películas SWF contienen imágenes, sonidos y los datos que necesita un reproductor flash. El archivo HTM le dice al explorador que cargue y muestre la película.

SFD es el archivo de proyecto de origen.

JS es un archivo opcional para prevenir el mensaje de advertencia "haga clic para activar este control" en Internet Explorer.

Probar su archivo Flash

Haga clic en "Archivo" > "Exportar página web", guarde el archivo SWF si no se ha hecho anteriormente. Seleccione la opción por defecto "Página de prueba con instrucciones HTML (*.htm)" y haga clic en OK. La página web debería aparecer en una nueva ventana del explorador.

Publicar como página web Flash

Para crear una página web Flash, necesitará dos archivos. El archivo flash (SWF) y el archivo HTML. El archivo SWF contiene imágenes, sonidos y datos vectoriales necesarios para reproducir la película. El archivo HTML contiene órdenes para cargar y mostrar la película. Debe subir ambos archivos a su servidor web.

Haga clic en "Archivo" > "Exportar página web", guarde el archivo SWF como index.swf y seleccione "Página web HTML (*.htm)". La página web (index.htm) debería aparecer en una nueva ventana del explorador.

Subir archivos con el cliente FTP de Selteco

Arranque el FTP con la opción Archivo > Lanzar FTP. Elija "Conexión" > "Nueva" (new connection). Introduzca un nombre de usuario y una contraseña (obténgalas de su empresa de alojamiento web). Suba ambos archivos (HTML y SWF) al servidor remoto.

Añadir su animación Flash a una página web existente

1. Exporte su archivo Flash.
Haga clic en "Archivo" > "Exportar archivo Flash SWF". Guarde el archivo en la carpeta junto con su página HTML.
2. Genere el código HTML.
Haga clic en "Archivo" > "Ver código HTML". Haga clic en copiar para copiar el código en el portapapeles.
3. Pegue el código HTML.
Abra su página HTML con su editor web y pegue el código.
4. Vista previa.
Ejecute una vista previa de la página web en su explorador para asegurarse de que la animación es visible.
5. Suba los archivos.
Suba tanto el archivo HTML como el SWF de la página al servidor web.

Preactivar la película Flash

Internet Explorer le solicitará activar el control. Para evitar este mensaje, modifique la opción "Insertar Flash como" y elija "Objeto JavaScript". Asegúrese de que suba el archivo swfobject.js junto con su película Flash.

Sonidos

Antes de poder utilizar un sonido, ha de importarlo. Haga clic en "Película" > "Importar sonido" o arrastre un archivo de sonido en el documento de Flash Designer. Flash Designer es compatible con sonidos WAV y MP3. Para mostrar los sonidos que están cargados, elija la opción "Película" > "Sonidos".

Sonidos de fotograma

El sonido de un fotograma comienza a reproducirse cuando el reproductor Flash muestra el fotograma. Para ajustarlo, escoja la opción "Fotograma" > "Sonido de fotograma". Por defecto, el sonido comienza antes de que se muestre el fotograma (después de las animaciones de entrada). Para modificarlo, utilice la opción "Comenzar sonido".

Eventos de sonido

Los eventos de sonido se reproducirán cuando el usuario haga clic en un objeto. Para definir un evento, elija las opciones de "Acción" > "Sonidos".

Asignar un sonido a un botón

Elija "Película" > "Importar sonido" y seleccione uno de los archivos de sonido (por ejemplo, AIP.wav). Haga clic en OK para importarlo. Haga clic en la lista de sonidos. Seleccione el botón y elija "Acción" > "Sonidos" > "Sonido al clic". Seleccione el archivo de sonido y haga clic en OK. Pulse F9 para probar el clic.

Eliminar el sonido de un botón

Seleccione el botón y elija "Acción" > "Sonidos" > "Sonido al clic". Seleccione la opción "nosound" y haga clic en OK.

Flujo de audio

Haga clic en "Insertar" > "Flujo de audio" para cargar y reproducir un archivo MP3 en modo de flujo de audio. El archivo no se incrustará en el archivo SWF sino que se cargará desde un origen externo. Haga doble clic en el objeto para editar sus propiedades.



Banda sonora WAV

Puede utilizar archivos de sonido en formato WAV y colocarlos en su película Flash como flujo de audio. Se reproducirá como música de fondo mientras se muestra la película. El archivo WAV debe ser guardado en formato comprimido PCM.

Elija "Película" > "Sonidos", haga clic en "Explorar" en "Sonido de fondo" para cargar un archivo WAV.

Optimización de archivos - Cómo conseguir un archivo Flash pequeño

Si su película Flash tarda demasiado en cargarse, intente hacer lo siguiente:

Comprobar el tamaño del archivo Flash

Pulse F9 y lea el tamaño en la barra del título.

Si el archivo Flash es muy grande (por encima de 1 MB), intente optimizarlo:

1. Utilice fotos en formato JPEG. Flash Designer puede exportar sus fotos al formato JPEG ahorrando mucho espacio. Importe las fotos en formato JPEG, no en GIF o BMP. Si pega una foto utilizando el portapapeles, se exportará en formato de mapa de bits (BMP). Puede convertirlas a JPEG mediante la opción "Objeto" > "Imagen" > "Recomprimir JPEG".
Para comprobar que la imagen se encuentra en formato JPEG, selecciónela y lea el mensaje que se muestra en la barra de estado, en la parte inferior de la ventana.
2. Utilice "JPEG externos". Importe imágenes JPEG con la opción "Insertar" > "JPEG externo". La imagen se exportará a un fichero nuevo y se cargará sólo si aparece en la película. Para convertir una imagen existente, selecciónela y haga clic en "Objeto" > "Imagen" > "Convertir a JPEG externo". Los archivos JPEG externos se exportarán a la misma carpeta que su archivo SWF.
3. Trate de reducir la frecuencia de imagen. Una frecuencia de imagen mayor producirá archivos más grandes. La frecuencia de imagen por defecto es de 20 FPS (fotogramas por segundo). Si utiliza sonido, puede reducir la frecuencia de imagen a 12 FPS. Modifique la frecuencia dentro del menú "Película" > "Opciones de exportación".

4. Pruebe la optimización de imagen. Si la activa, Flash Designer convertirá todas las imágenes no JPEG a imágenes de 8 bits, reduciendo el número de colores. Para utilizar esta función, actívela en "Película" > "Optimización de imagen".
5. Utilice clones siempre que pueda. Utilice un clon en lugar de duplicar un mapa de bits.
6. Utilice párrafos de texto o texto HTML en lugar de texto vectorial. Las fuentes de pantalla ocupan menos espacio.
7. Utilice flujo de audio (Insertar > Flujo de audio). El archivo de sonido no se incrustará en el archivo Flash sino que se cargará mientras se muestra la película.
8. Utilice sonidos MP3 en lugar de WAV. Si utiliza sonidos WAV, trate de reducir el tamaño a una frecuencia menor utilizando la grabadora de sonidos de Windows. Siempre que sea posible, utilice sonido mono en lugar de estéreo. Haga clic en "Película" > "Sonidos" y revise todos los sonidos utilizados en el proyecto. Elimine los archivos de sonido innecesarios.

□