



UNIVERSIDAD DEL SURESTE DE LA FRONTERA: COMALAPA.

ASIGNATURA: Diseño Web.

DOCENTE: Jonathan Gabriel Hernández.

ALUMNO: Ramiro Gerardo Resendíz Valdéz.

CUATRIMESTRE: Segundo (2^{do}).

CARRERA: Ingeniería en sistemas computacionales.

PARCIAL: Cuarto (4^{to}).

TRABAJO: Ensayo de la unidad "iv" de la antología.

FECHA: 13 de febrero del 2021.

El escenario de flash.

El escenario es el sector rectangular donde se sitúa el contenido gráfico una vez que se generan el escenario. Para modificar el aspecto del escenario a medida que labora, use las posibilidades acercar y alejar. Para ver el escenario completo en la pantalla, o para ver un área definida del dibujo bastante para acercar un componente definido, seleccione la herramienta zoom en el panel herramientas y realice clic en el componente. Para modificar en medio de las funcionalidades de acercar y alejar de la herramienta zoom, use los modificadores Incrementar o Minimizar (del área de posibilidades del panel Herramientas una vez que la herramienta Zoom está seleccionada), o realice clic. Para acercar o alejar con un definido porcentaje, escoja ver > incrementar y seleccione un porcentaje del submenú, o bien escoja un porcentaje del control de zoom ubicado en la esquina preeminente derecha de la ventana del archivo. Para modificar la escala del escenario en consecuencia se acomode enteramente a la ventana de la aplicación, seleccione ver > aumentar y minimizar > ajustar a ventana. Para cortar el contenido que surge fuera del escenario, realice clic en el icono de Clip del para demostrar el contenido del fotograma presente, seleccione Ver > incrementar y minimizar > enseñar todo, o bien escoja Enseñar todo en el control de zoom ubicado en la esquina preeminente. Si la escena está vacía, surge todo el escenario. Para demostrar todo el escenario, seleccione ver > incrementar y minimizar > enseñar fotograma o escoja enseñar fotograma en el control de zoom ubicado en la esquina preeminente derecha.

Color del área de trabajo, Desplazamiento de la vista del escenario.

Antes, los colores del área de trabajo se fijaban en funcionalidad del asunto de la interfaz de. A partir de la versión de enero de 2017 en adelante, puede tener el mismo color del área al acercar el escenario con el zoom, es viable que no se vea todo su contenido. Para modificar la vista sin tener que cambiar el costo de ampliación, desplace el escenario con la animate introduce una totalmente nueva herramienta Rotación que le posibilita girar la vista del escenario temporalmente para que sea más simple hacer un dibujo y pintar con un ángulo especial sin transformación independiente. Para girar el escenario velozmente, sin que importe la herramienta elegida, mantenga presionadas las teclas Mayús y de espacio y arrastre el ratón.

Rotación del escenario con la herramienta Rotación.

Herramienta rotación en la barra de herramientas cuando se selecciona la herramienta rotación, una cruz sugiere el punto de giro en el punto de giro indicado por una cruz. Una vez

determinado el punto de giro, se puede arrastrar el ratón para girar la vista del escenario. Con la herramienta rotación del escenario, arrastre para girar el sector del escenario temporalmente. La línea roja en la cruz del punto de giro sugiere el ángulo de giro presente. La elección Escalar contenido en el inspector de características posibilita escalar el contenido del escenario en funcionalidad del tamaño de este. Una vez que el escenario cambia de tamaño con esta.

Escala del tamaño del escenario, Establecer Transparencia de Canvas.

proporcionalmente. De manera predeterminada, las características de elevación y anchura del si hacen clic en el botón Vincular y habilita la vinculación, al cambiar los valores de las características de elevación o anchura el costo de la otra propiedad cambia de forma proporcional. Al elegir la elección escalar contenido, las magnitudes del escenario se vinculan y se escala del escenario conforme el ancla elegida se puede elegir un punto de ancla en configuración del archivo, especificar la elevación. el escenario se expande en las diversas direcciones a partir del punto de ancla seleccionado.

La línea de tiempo, capas, caja de herramientas y paneles.

Animación. Para producir una capa nueva, vaya al icono Generar capa, en la esquina inferior izquierda de la línea de tiempo. Si no puede leer el nombre completo de la capa, ensanche la lista, tirando del botón de arrastre que está a la derecha del icono Papelera. Pulse el icono Carpetas4 Arrastre la capa 5 justo bajo la carpeta para añadirla a ella. carpetas resultan útiles para conservar un orden. Las carpetas de capas tienen la posibilidad de abrir o cerrar pulsando la flecha que está a lado con el menú de paneles puede configurar la línea de tiempo. Pulse en la esquina preeminente derecha de la línea de tiempo para demostrar el menú y seleccione las próximas características: En Colocación se dictamina dónde se sitúa la línea de tiempo relacionadas al escenario. Con Corto se puede minimizar la elevación de la línea de tiempo. Para hacer la línea de tiempo más enorme, desplace el borde entre la línea de tiempo y la de cuántos en el sector del cabezal de línea de tiempo. Desplace los corchetes para elegir cada una de las imágenes.

Aprendizaje de la caja de herramientas de flash.

Use la herramienta pincel (B) para implantar un pincel personalizado por medio de la configuración de límites del pincel, como la manera y el ángulo. Puede producir ilustraciones necesidades de dibujo. Una vez que la herramienta Pincel está escogida en la caja de

herramientas, se puede elegir, editar y producir un pincel personalizado en Animate con el inspector de características. Para obtener más datos acerca de la herramienta Pincel, consulte herramienta pincel en hueso. Use la herramienta Hueso para usar la cinemática inversa (IK), un procedimiento de animación interacciones primordiales y secundarias. Una vez que un hueso se mueve, los huesos conectados se mueven con interacción a él. Puede aumentar huesos IK a instancias de clip de cinta, de gráficos y de botones para obtener información descriptiva sobre la herramienta Hueso, véanse el artículo Cómo cámara. Use la cámara para emular un desplazamiento de cámara virtual. Al configurar la vista de cámara para su estructura, verá las capas como si estuviera mirando por medio de dicha cámara. Además puede aumentar interpolaciones o fotogramas clave en una capa de cámara. Alejamiento de un fotograma para recordar al espectador una imagen más grande modificación del punto focal para mover la atención del espectador de un individuo a otro. Uso de matiz o filtros de color para ejercer efectos de color en una escena. La herramienta Elipse (L) dibuja círculos y óvalos. Para obtener más datos acerca de la herramienta Elipse, consulte Dibujo de líneas y maneras. Use la herramienta lapicero para hacer un dibujo y editar líneas a mano alzada. Para obtener datos sobre la utilización de la herramienta Lapicero, véase Líneas y maneras en. Use la herramienta pluma (P) para dibujas líneas rectas y curvas para generar objetos. Para obtener información descriptiva sobre la utilización de la herramienta Pluma, consulte el artículo. Use la herramienta rectángulo (M) para hacer un dibujo cuadrados y rectángulos. Consulte el artículo sobre líneas y maneras para obtener más datos sobre cómo controles de dirección, que consisten en líneas de dirección que terminan en aspectos de dirección. El ángulo y la longitud de las líneas de dirección determinan la manera y la medida curvas. Tras elegir un punto de ancla, aparecen líneas de dirección en los segmentos curvos. conectados por el punto de ancla. Un punto de curva constantemente tiene 2 líneas de dirección, para obtener más información acerca de el anclaje de la transformación en animaciones, consulte uso del escenario y el panel de herramientas en Animate CC y Puntos básicos.

Aprendizaje de los paneles de flash.

Los paneles de versión en el espacio de trabajo de animate disponen de controles de versión. panel fuera de su sitio, modificar su tamaño y colocarlo en cualquier sitio de la pantalla para. El inspector de características el inspector de características permite el ingreso a los atributos más usados de la selección. Puede cambiar los atributos del objeto tienen dentro dichos atributos. El inspector de características muestra información y la configuración del componente que está. Herramienta: sugiere la herramienta que está elegida en aquel instante.

¹Si el inspector de características de un instrumento no es válido, se muestra el inspector de características de elegida en aquel instante. Objeto: sugiere el objeto que está seleccionado en el escenario en aquel instante. alusión a las características del objeto que se encuentre seleccionado en aquel instante. Fotograma: sugiere el marco que está seleccionado en la línea de tiempo en aquel instante. no se ha seleccionado ningún fotograma, esta pestaña aparecerá como desactivada.

Paneles.

Los paneles de flash le ayudan a laborar con objetos en el escenario, a lo largo del archivo, En el menú ventana está una lista con todos. Los mezcladores de Colores por medio de este panel creamos los colores que más nos gusten. Muestras de Color: Nos posibilita elegir un color de modo veloz y gráfico. Incluidas las características: Sin lugar a dudas, el panel más utilizado y de mayor relevancia. Nos muestra las características del objeto seleccionado en aquel momento, color de borde, de fondo, tipo de trazo, tamaño de actividades de enorme ayuda para ocupar Action Script y asociar ocupaciones a nuestra cinta Línea del Tiempo: La línea del tiempo organiza y controla el contenido de una cinta.

Utilización de la línea de tiempo y capas.

La línea de tiempo de Adobe Animate organiza y controla el contenido de un archivo a través del tiempo en capas y fotogramas. Al igual que en las cintas, los documentos de animate dividen la época en fotogramas. Las capas son como numerosas bandas de cinta apiladas unas sobre otras, todas las cuales tiene una imagen distinto que surge fotogramas y el cabezal de reproducción. La línea de tiempo muestra dónde hay animación en un archivo, incluidas la animación fotograma por fotograma, la animación interpolada y los trazados de desplazamiento. Los controles de la parte de capas de la línea de tiempo permiten ocultar, enseñar, bloquear o desbloquear capas, así como enseñar el contenido de las capas.

¹ <https://helpx.adobe.com/mx/animate/using/actionsript.html>, Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (2014). «sitio web : Conjunto de páginas web agrupadas bajo un mismo dominio de internet.». Diccionario de la lengua española (23.ª edición). Madrid: Espasa. ISBN 978-84-670-4189 Consultado el 3 de abril de 2019. Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (2014). «portal : Espacio de una red informática que ofrece, de forma sencilla e integrada, acceso a recursos y servicios.». Diccionario de la lengua española (23.ª edición). Madrid: Espasa. ISBN 978-84-670-4189-7. Consultado el 11 de abril de 2019. DPD 1.ª edición». Consultado el 12 de octubre de 2014. Definición de sitio web». Consultado el 16 de marzo de 2014. ¿Qué es un blog?». Archivado desde el original el 16 de <https://www.ecured.cu/AJAX>