

Glosario

A

Acción: Proceso que ejecuta la aplicación Flash: ir a una determinada URL (getUrl), detener la película (Stop), ejecutar una aplicación externa (FscCommand), etc. cuando la cabeza lectora alcanza un cierto fotograma o bien en respuesta a un evento de usuario sobre un botón o clip de película.

Agrupación de formas: Convertir una forma en un objeto para que no se fusione con otras dentro de la misma capa.

Alfa: Porcentaje de 0 a 100 que define la opacidad/transparencia de una instancia sobre el escenario.

Animación fotograma a fotograma: El movimiento se consigue por sucesivos fotogramas ordenados en la línea de tiempo. El diseñador crea la imagen para cada fotograma.

Animación por interpolación: El movimiento lo genera automáticamente Flash entre un fotograma inicial y otro final creados por el diseñador.

Apilamiento de objetos: Orden en que se sitúan uno encima de otro los distintos objetos de una misma capa.

Archivo FLA: Contiene el documento editable. Al hacer doble clic sobre su icono, se iniciará Flash que arranca en modo edición con este documento.

Archivo HTML: Página HTML que contiene la información necesaria para mostrar la película SWF dentro de la ventana del navegador. Al hacer doble clic sobre su icono, se iniciará el navegador por defecto y mostrará una página con la película.

Archivo SWF: Contiene la película en formato compacto no editable. Al hacer doble clic sobre su icono, se iniciará su visionado en la ventana del reproductor autónomo de Flash.

B

Biblioteca común: Archivo *.FLA situado en la carpeta Libraries dentro del directorio de instalación de Flash MX. Se pueden reutilizar sus símbolos en el documento actual a través de Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes

Biblioteca: Ventana que muestra y organiza los símbolos creados o importados en el documento actual.

Borrador: Herramienta para eliminar trazos y rellenos.

Bote de tinta: Herramienta para aplicar nuevos estilos, grosores o colores al trazo o borde de una forma.

Botón: Tipo de símbolo interactivo que responde a los eventos de ratón y de teclado del usuario. Consta de 4 estados o fotogramas: Reposo, Sobre, Presionado y Zona Activa.

C

Caché del navegador: Carpeta del disco duro local donde el navegador guarda automáticamente todos los elementos web que descarga para mostrarlos en su ventana.

Caja de herramientas: Cuadro donde aparecen todas las herramientas disponibles en Flash para dibujar y pintar.

Capa guía de movimiento: Tipo especial de capa que permite definir trazados más o menos complejos sobre los que se moverá un objeto animado por interpolación.

Capa máscara: Tipo especial de capa donde los elementos que contiene: formas, instancias de símbolos, etc definen áreas o agujeros a través de los cuales es visible el contenido de la capa vinculada que se sitúa debajo.

Capas: Simulan láminas de acetato transparentes apiladas una sobre otra donde a través de los huecos vacíos se puede observar el contenido de las capas inferiores.

Clip de película: Tipo de símbolo animado. Tiene su propia línea de tiempo que se reproduce con independencia de la línea de tiempo principal.

Códec Sorenson Spark: Algoritmo que utiliza Flash para comprimir/descomprimir los archivos de video que se importan/exportan.

Código hexadecimal de color: Valor precedido del símbolo "#" donde los 2 primeros dígitos expresan en hexadecimal la cantidad de Rojo, los 2 siguientes la cantidad de Verde y los 2 últimos la cantidad de Azul (RVA).

Color de relleno: Color del interior de una figura dibujada con las herramientas de Flash.

Color de trazo: Color del contorno de una figura dibujada con las herramientas de Flash.

Cubo de pintura: Herramienta para colorear formas cerradas y semicerradas.

D

Degradado de color: Relleno que permite definir transiciones lineales o circulares de un color a otro.

Deshacer: Opción de Flash para deshacer el último cambio realizado. Se consigue mediante <Ctrl>+<Z> o bien Edición > Deshacer.

E

Envoltura: Recuadro de delimitación que contiene uno o más objetos y que permite cambiar la forma de los objetos contenidos en él.

Envolvente de sonido: Representación gráfica del sonido.

Escena: Cada uno de los fragmentos en que se puede dividir una película.

Escenario: Espacio de trabajo o lienzo donde se suceden los contenidos para generar la animación Flash.

Evento: Operación que realiza el usuario durante la reproducción de una película sobre un botón o clip de película utilizando el ratón o el teclado: pulsar el botón izquierdo, soltar el botón izquierdo, arrastrar, situar encima, pulsar una tecla, etc. Se puede programar una o varias acciones para cada evento o eventos.

F

Flash: Aplicación de la empresa Macromedia que permite la creación de animaciones interactivas para el diseño web y multimedia

Flecha: Herramienta con el icono de flecha negra, el primero por arriba y por la izquierda en la Caja de herramientas, que se utiliza para seleccionar objetos en el escenario.

Fotograma clave: Es un tipo de fotograma donde el diseñador dibuja la imagen. En la animación fotograma a fotograma cada fotograma es clave. En la interpolada sólo el primero y el último son claves.

Fotograma: Cada uno de los cuadros que aparecen en la línea de tiempo. De la sucesión de fotogramas en la línea de tiempo surge la animación.

Fscommand: Acción de ActionScript que se utiliza para controlar el reproductor autónomo de Flash en opciones como modo pantalla completa, ejecutar otra aplicación, salir, etc.

Fuentes de dispositivo: Tipo de fuentes que se pueden usar en los cuadros de texto de una película para que al reproducirse Flash busque la más parecidas en las fuentes instaladas en el ordenador cliente. Se utiliza para ahorrar espacio en el archivo SWF final.

G

GetURL: Acción de ActionScript que permite visualizar en el navegador una página web, archivo pdf, doc, xls, txt, etc cuya URL, local o remota, se introduce como dato.

Gráfico vectorial: Representa la imagen mediante vectores (líneas y curvas) que también incluyen información de color y posición. Son independientes de la resolución del dispositivo por lo que pueden aumentar su tamaño de visualización sin modificar la calidad o tamaño del archivo.

Gráfico: Tipo de símbolo que se utiliza para imágenes estáticas y para animaciones reutilizables ligadas a la línea de tiempo de la película principal.

I

Inspector de propiedades: Panel situado en la parte inferior de la pantalla que permite mostrar y configurar las propiedades del objeto o herramienta seleccionada en cada momento.

Instancia: Copia del símbolo que se sitúa en el escenario o anidada en otro símbolo.

Interpolación de cambio de forma: Animación de una transformación de una silueta o forma sobre el escenario generada automáticamente por Flash a partir de un fotograma clave inicial y otro final.

Interpolación de movimiento: Animación de traslación, giro o cambio de color de un objeto sobre el escenario generada automáticamente por Flash a partir de un fotograma clave inicial y otro final.

L

Lápiz: Herramienta de dibujo para trazar líneas, siluetas y formas a mano alzada.

Lazo: Herramienta para seleccionar un área de contornos irregulares en el escenario.

Línea de tiempo: Muestra la sucesión temporal de fotogramas que componen una película.

M

Mapa de bits: Representa la imagen mediante una parrilla de puntos de color o píxeles a modo de mosaico. Al aumentar su tamaño se deforma la imagen y el tamaño del archivo depende de las dimensiones de la parrilla de puntos que la definen.

Mezclador de colores: Panel de Flash para personalizar un degradado o gradiente de color.

Modificador: Alternativas que ofrece una herramienta en la sección Opciones de la Caja de herramientas.

P

Papel cebolla: Opción de visualización de una animación en virtud de la cual se pueden visualizar varios fotogramas a la vez sobre el escenario.

Plug-in: Pequeña aplicación que se instala en el navegador para visualizar desde él los contenidos, en este caso, de Flash.

Pluma: Herramienta para dibujar trazos precisos a base de líneas rectas o curvas.

Proyector EXE: Archivo ejecutable que reproduce directamente la película, independiente del entorno de diseño Flash y de que el cliente tenga instalado o no el Reproductor en su equipo.

Publicar: Generar desde Flash los archivos HTML, SWF o incluso EXE para que otros usuarios puedan ver la película.

Punto de anclaje: Punto que define los vértices de la línea poligonal formada por segmentos rectos o curvos que se dibuja con la herramienta Pluma.

R

Radio de rectángulo redondeado: Ángulo con que se trazan las esquinas redondeadas de un rectángulo.

Reflejo de objetos: Genera la imagen especular de un objeto según su eje horizontal o vertical.

S

Selector de tangente: Extremo del segmento tangente que permite definir, mediante arrastre del ratón, la curvatura de un segmento dibujado con la herramienta Pluma.

Separar texto: Convertir el cuadro de texto en un conjunto de formas sobre el escenario.

Separar: Romper el nexo existente entre una símbolo de la Biblioteca y la instancia seleccionada en el Escenario.

Sesgar un objeto: Modificador de la herramienta Transformación Libre para inclinar el objeto seleccionado sobre su eje vertical u horizontal o bien sobre ambos.

Símbolo: Es un gráfico, botón o clip de película que se crea una vez y que es reutilizable en cualquier parte de la película o incluso en otras películas. Se localizan en la Biblioteca del documento Flash.

Sonido de evento: Sonido que debe descargarse por completo para reproducirse y una vez que empieza a sonar continúa hasta concluir su duración física o bien hasta

que la cabeza lectora alcanza un fotograma con una acción de detener el sonido. Suena con independencia de la línea de tiempo principal de la película.

Sonido de flujo: Sonido que comienza a reproducirse en cuanto se ha descargado información suficiente de los primeros fotogramas y luego se sincroniza con la línea de tiempo principal.

Streaming: Sincronización que permite al usuario iniciar la reproducción del contenido de un archivo mientras se completa su descarga desde la web al disco duro local.

Subselección: Herramienta con el icono de flecha blanca que permite trabajar con los puntos de anclaje de un objeto forma.

Swish: Aplicación independiente de Flash para producir fácilmente complejas animaciones con texto e imágenes en formato final *.SWF.

T

Transformación libre: Herramienta para rotar, reflejar, escalar, distorsionar y modificar la envoltura del objeto seleccionado sobre el escenario.

Trazar un mapa de bits: Conversión de un mapa de bits a un gráfico vectorial para poder editarlo con las herramientas de dibujo y pintura de Flash.