

## Capas

### 7.1 ¿Qué son las capas?

**L**as capas son como hojas de acetato transparentes apiladas una sobre otra. Cuando una capa está vacía permite que puedan verse a través de ésta las capas situadas debajo. Las capas ayudan a organizar las películas. Los objetos contenidos en una capa se pueden dibujar y editar sin que afecten a objetos de otras.

### 7.2 Creando capas: el acuario virtual

Se puede crear una capa siguiendo cualquiera de los siguientes procedimientos:

- Clic en el botón **Insertar Capa** en la esquina inferior izquierda de la Línea de Tiempo.



Figura 7.1 Botón Insertar Capa en la línea de tiempo

- Selecciona en el menú **Insertar > Línea de tiempo > Capa**.
- Clic con botón derecho del ratón en un nombre de capa de la Línea de Tiempo para seleccionar **Insertar Capa** en el menú contextual que se despliega.

Cuando se crea una capa nueva, ésta aparece encima de la capa seleccionada. La nueva se convierte en la capa activa.

Vamos a crear nuestro **Acuario virtual**:

1. Doble Clic sobre el nombre de **Capa 1** para cambiarle su nombre: **Fondo**.
2. Pincha y arrastra al escenario el símbolo **fondo mar** de la Biblioteca **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas Comunes > Curso > gráficos**.
3. Crea una capa nueva. La capa activa aparece resaltada en negro. Doble clic sobre su nombre para cambiárselo: **Peces**.

4. Desde la biblioteca común Curso, arrastra al escenario varias instancias del símbolo **pez**. Estas instancias se sitúan en esta capa. Puedes jugar con el tamaño de los peces usando la herramienta **Transformación libre**.
5. Crea una tercera capa siguiendo el procedimiento anterior. Doble clic sobre su nombre para cambiárselo: **Flora**.
6. Desde la biblioteca común **Curso** arrastra al escenario el símbolo **plantas**. Advierte que las instancias de cada símbolo se sitúan en una capa diferente.

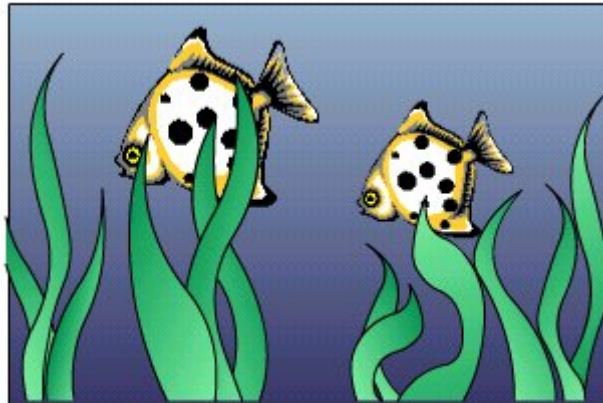


Figura 7.2 Aspecto final del Acuario virtual

## 7.3 Operaciones básicas con capas

Utilizando el ejemplo del apartado anterior puedes experimentar todas las operaciones que permite **Flash** en el manejo de capas.

### 7.3.1 Mostrar/ocultar capas

Para facilitar la edición las capas se pueden ocultar o mostrar. Se emplea uno de estos procedimientos:

- Clic a la derecha del nombre de una capa en la Línea de Tiempo, en la columna del ojo, para ocultarla. Clic de nuevo para mostrarla.
- Clic en el icono del ojo para ocultarlas todas. Clic de nuevo para mostrarlas todas.

---

**Nota:** Las capas se pueden ocultar o mostrar para facilitar el diseño de la película pero cuando se ejecuta la reproducción de la misma, se visualizarán todas las capas de la línea de tiempo.

---

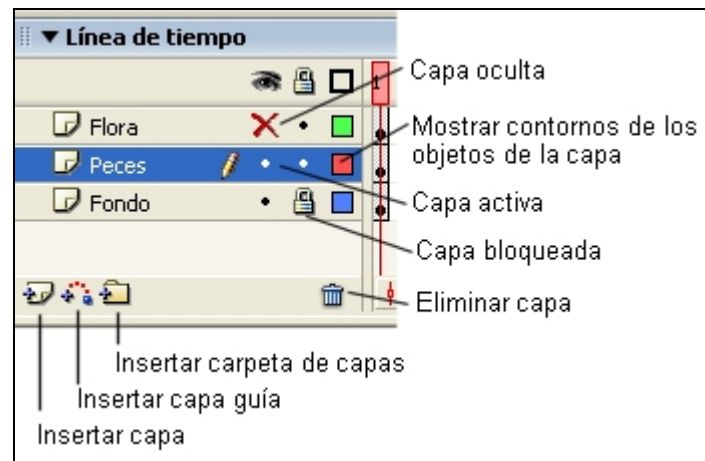


Figura 7.3 Botones para trabajar con capas

### 7.3.2 Seleccionar capas

Para dibujar, pintar o modificar una capa, primero debes seleccionarla para activarla. Un icono en forma de lápiz junto al nombre de la capa indica que la capa es modificable. Sólo puede existir una capa activa en un momento dado.

Para seleccionar una capa:

Clic en el nombre de la capa en la Línea de Tiempo. La fila correspondiente a esa capa en la Línea de Tiempo aparecerá destacada en video inverso.

Para seleccionar dos o más capas:

Clic, con la tecla **<Mayús>** presionada, sobre los nombres de capa de la Línea de tiempo. Las capas nuevas reciben como nombre predeterminado el número de orden en el que se crearon Capa 1, 2, etc. Conviene cambiar el nombre de las capas para reflejar su contenido.

### 7.3.3 Cambiar el nombre de una capa

Doble clic en el nombre de la capa **peces** y escribir el nombre nuevo: **pececitos**. Otra opción posible es: clic derecho y elegir **Propiedades** en el menú contextual que se despliega y en el cuadro de diálogo **Propiedades de capa**, introducir el nuevo nombre y clic en **Aceptar**.



Figura 7.4 Cambio de nombre a una capa

#### 7.3.4 Copiar una capa

1. Clic en el nombre de la capa para seleccionarla por completo.
2. Elige **Edición > Línea de tiempo > Copiar fotogramas**
3. Agrega una capa nueva, haciendo clic en el botón **Añadir Capa** en la esquina inferior izquierda de la **Línea de Tiempo**. Clic sobre el primer fotograma de esta nueva capa.
4. Selecciona **Edición > Línea de tiempo > Pegar fotogramas**. Oculta la capa origen para observar que la capa destino muestra el mismo contenido.

Fijate que en la nueva capa se copian todos los fotogramas de la capa origen.

#### 7.3.5 Eliminar una capa

1. Selecciónala haciendo clic sobre su nombre.
2. Realiza uno de los siguientes procedimientos:
  - Clic en el icono de la papelera de la Línea de tiempo.
  - Clic botón derecho en el nombre de la capa y elige **Eliminar capa** en el menú contextual.

#### 7.3.6 Bloquear o desbloquear una capa

1. Clic a la derecha de un nombre de capa, en la columna del candado, para bloquear esa capa. Esto impide realizar ninguna modificación accidental sobre los objetos situados en esta capa. Conviene utilizar esta opción cuando se emplean varias capas de denso contenido.
2. Clic de nuevo para desbloquearla.



Figura 7.5 Bloquear/Desbloquear capa

### 7.3.7 Cambiar el orden de las capas

Pincha y arrastra la capa en la Línea de tiempo hacia arriba o hacia abajo.

### 7.3.8 Propiedades de capa

1. Clic sobre el encabezado de capa para seleccionarla en la línea de tiempo.
2. Elige **Modificar > Línea de tiempo > Propiedades de capa**. Se muestra el cuadro de diálogo **Propiedades de Capa** para modificar las propiedades de la capa activa en ese momento. Otro método es hacer clic derecho y seleccionar **Propiedades ...** en el menú contextual que se despliega.

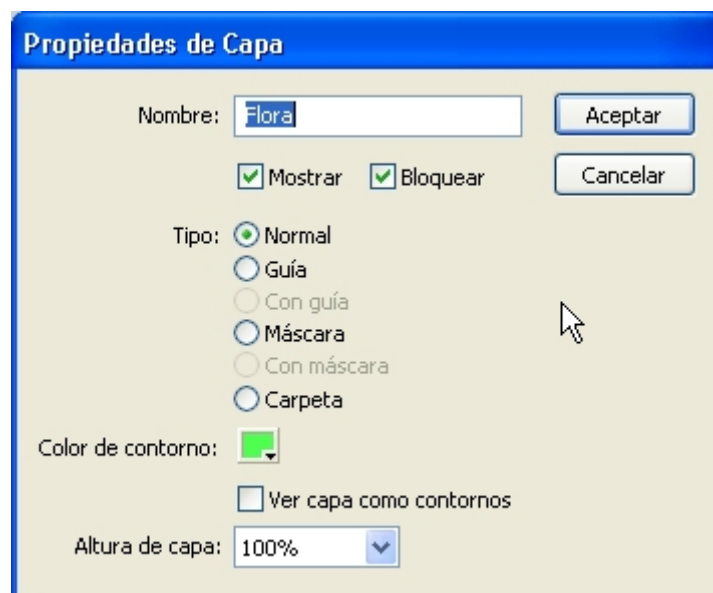


Figura 7.6 Configurar propiedades de capa

## 7.4 Uso de capas: la escudería multicolor

1. Doble clic sobre el nombre de **Capa 1** para introducir uno nuevo: **color**.
2. Elige **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**. Doble clic para abrir la carpeta **gráficos**. Busca en su interior y abre la carpeta **capas auto**.
3. Pincha y arrastra al escenario el símbolo gráfico: **auto skin**.
4. Vamos a configurar la propiedad **Tinta** para esta instancia. En el **Inspector de propiedades**, despliega la lista **Color** y selecciona la opción **Tinta**. Elige en el cuadro de color una tonalidad roja, por ejemplo. Arrastra el deslizador del % de tinta hasta 100 %.
5. Repite los pasos 3 y 4 para situar en el escenario otra instancia de **auto skin** con otra tonalidad distinta. Por ejemplo: verde.

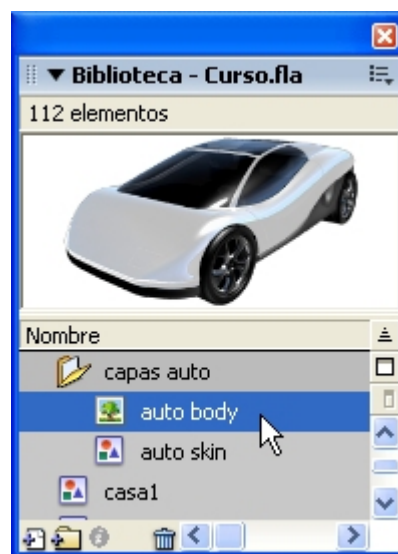


Figura 7.7 Uso de los símbolos auto body y auto skin de la Biblioteca Curso

6. Inserta una nueva capa haciendo clic en el botón **Insertar capa** situado en la base izquierda de la línea de tiempo.



Figura 7.8 Botón Insertar capa

7. Renombra esta nueva capa haciendo doble clic sobre ella y tecleando: **auto**.

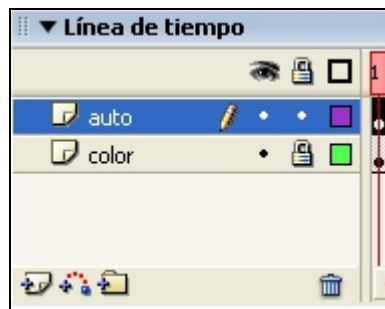


Figura 7.9 Organización de capas en este ejercicio

8. Asegúrate de que la capa **auto** es la capa activa. En caso contrario haz clic sobre su encabezado para seleccionarla.
9. Arrastra el mapa de bits **auto body** para situarlo sobre la sombra de color rojo. Utiliza las teclas de flechas para ajustar su posición con mayor precisión.
10. Repite el paso anterior para situar otra instancia de **auto body** sobre la sombra de color verde.
11. Cuando hayas concluido, bloquea las dos capas para evitar desplazamientos o borrados accidentales.



Figura 7.10 Aspecto final del ejercicio La escudería multicolor

En este ejemplo hemos visto cómo crear imágenes distintas utilizando los mismos componentes gracias al uso de capas y de propiedades de instancias.

## 7.5 Organización de las capas en carpetas

Las carpetas de capas facilitan la organización de la línea de tiempo. Las carpetas pueden contener capas y a su vez otras carpetas.

Las carpetas admiten las mismas operaciones que una capa: crear, mostrar y ocultar, seleccionar, cambiar el nombre, copiar, eliminar, reordenar, bloquear, etc. El procedimiento para cada operación es similar al descrito para las capas.

Cuando una carpeta se bloquea, esto afecta a todas los elementos que contiene.

Para **expandir y contraer** una carpeta basta con hacer clic sobre el triángulo situado a la izquierda del nombre de la carpeta.

A continuación vamos a crear otra versión de la pecera: **Acuario virtual 2.0**. En esta ocasión situaremos cada pez en una capa distinta y todas las capas que contienen peces van a organizarse en una carpeta llamada **banco**.

1. Doble Clic sobre el nombre de **Capa 1** para cambiarle su nombre: **Fondo**.
2. Pincha y arrastra al escenario el símbolo **fondo mar** desde la carpeta **Gráficos** en la Biblioteca **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas Comunes > Curso**.
3. Crea una capa nueva haciendo clic en el botón **Insertar capa** situado en la base izquierda de la línea de tiempo. La capa activa aparece resaltada en negro. Doble clic sobre su nombre para cambiárselo: **Pez 1**



Figura 7.11 Botón Insertar capa

4. Desde la biblioteca **Curso** arrastra al escenario una instancia del símbolo **pez**. Esta instancia se sitúa en esta capa. Puedes jugar con su tamaño.
5. Repite los pasos 3 y 4 para crear la capa **Pez 2** y **Pez 3**. Cada una de ellas con sendos pececitos de adecuado tamaño. Nota que la nueva capa se crea encima de la capa seleccionada.
6. Una vez que tienes las tres capas de peces, crea una carpeta de capas haciendo clic en el botón **Insertar carpeta de capas** que aparece en la esquina inferior izquierda de la línea de tiempo.



Figura 7.12 Botón Insertar carpeta de capas

7. Doble clic sobre el nombre de esta nueva carpeta para cambiárselo: **Banco**. Advierte que las capas Pez 1, Pez 2 y Pez 3 no están dentro de esta carpeta.
8. Para introducir estas capas en la carpeta, pincha cada una de ellas y suéltalas sobre el nombre de la carpeta. Advertirás que ahora el nombre de la capa muestra indentación hacia la derecha. Prueba a contraer la carpeta y advertirás que las capas que contiene se ocultan en la línea de tiempo.
9. Clic sobre la carpeta **Banco** para seleccionarla y crear una capa nueva por encima siguiendo el procedimiento habitual de insertar capa. Doble clic sobre su nombre para cambiárselo: **Flora**.



10. Desde la biblioteca común **Curso** arrastra al escenario el símbolo **plantas**. Ya tenemos nuestro nuevo acuario



Figura 7.13 Distribución en capas de este ejercicio