# ADOBE® CAPTIVATE®

## Ayuda y tutoriales

*Puede que el contenido de algunos vínculos solo esté en inglés.*

# Novedades

# Novedades de Adobe Captivate 8

Adobe Captivate 8 incluye nuevas funciones y mejoras que enriquecen la experiencia de creación de contenido de aprendizaje electrónico. Continúe leyendo para obtener una introducción rápida de las nuevas funciones. También encontrará vínculos a recursos que ofrecen más información.


**Nueva experiencia de usuario simplificada**
**Diseño de proyecto interactivo**
**Mejoras en las funciones**


## Nueva experiencia de usuario simplificada

**Ir al principio**

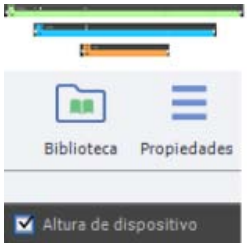
Disfrute de las mejoras en la Barra de herramientas y la pantalla de Bienvenida, que ahora incluye una opción para ver los proyectos recientes. Utilice el botón de conmutación para mostrar u ocultar la Cronología, que está oculta de manera predeterminada. Personalice los colores de Tema de los proyectos con diversas opciones como muestras y sombreados.

- Compatibilidad con valores altos de PPP (pantalla retina)
- Actualización de los botones de imagen predeterminada
- Efectos totalmente sincronizados con los objetos
- Interfaz común de JavaScript para formato SWF y HTML5 para acceder a las variables, funciones y detectores de eventos de las demostraciones (o películas) de Adobe Captivate.

Para obtener más información, consulte Nueva experiencia de usuario.

## Diseño de proyecto interactivo

**Ir al principio**




Adobe Captivate 8 utiliza el concepto de diseño interactivo que permite desarrollar proyectos interactivos. El contenido desarrollado con estos proyectos interactivos se reestructura para adaptarse a diversos dispositivos.

Es posible usar un único proyecto para diseñar y crear contenido con varios diseños para distintos dispositivos. También es posible previsualizar el contenido para los distintos dispositivos con Adobe® Edge Inspect.

Cree contenido mediante tres puntos de corte: Principal, con una ventanilla de 1024 x 627, Tableta (iPad), con una ventanilla de 768 x 627 y

Móvil (iPhone), con una ventanilla de 360 x 415. Previsualice la salida utilizando la opción HTML5 en navegador en los dispositivos correspondientes. También puede previsualizar el proyecto completo, la diapositiva actual, y las Próximas 5 diapositivas. Publicar contenido como HTML5 en el navegador.

Para obtener más información, consulte Proyecto interactivo

### Propiedades específicas para cada vista

Aplique propiedades específicas a las vistas mediante el control del tamaño, la posición y los caracteres del objeto. Cree objetos en una vista y conviértalos en visibles o invisibles en otras vistas. También puede hacer que los objetos dependan de la vista.

Para obtener más información, consulte Propiedades específicas para cada vista

---

Ir al principio

## Mejoras en las funciones

Las mejoras de las funciones existentes de Captivate se explican brevemente en los siguientes temas:

### Personalización de las formas inteligentes

Personalice las formas y reutilícelas en distintas diapositivas y proyectos con facilidad. Use Estado al pasar con relleno para color/degradado/imagen.

Para obtener más información, consulte Personalización de las formas inteligentes

### Configuración de widgets e interacciones

Es posible configurar los Widgets y las Interacciones antes de insertarlos en las diapositivas. Aplique distintos estilos de Temas y personalice los colores, las leyendas, etc. con las nuevas ventanas de Widgets e Interacciones.

Para obtener más información, consulte Configuración de widgets e interacciones

### Juegos - Nuevas interacciones

Puede hacer el aprendizaje interesante, divertido e interactivo mediante las nuevas interacciones de juego introducidas en Adobe Captivate 8. La interacción Atrape los caracteres alfanuméricos se basa en el acelerómetro. Puede utilizar los controles de gestos de inclinación de tabletas y dispositivos móviles compatibles con acelerómetro para reproducir este juego de interacción.

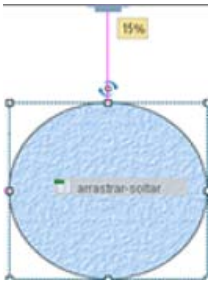
La interacción denominadaJuego de memoria es una versión renovada.

Para obtener más información, consulte Nuevas interacciones de Cp 8.

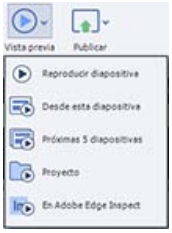
### Mejoras en acciones compartidas

Arrastre y coloque Acciones compartidas de la Biblioteca en los Objetos. Ahora, es posible parametrizar variables. Puede utilizar variables como parámetros y definir valores diferentes durante la creación del proyecto. Asocie acciones a distintos activadores interactivos (al aprobar y entrar objetos y diapositivas).

Para obtener más información, consulte Acciones compartidas.




### Previsualización y publicación




La Previsualización en el escenario o con F3 se ha sustituido por la Vista previa en pantalla completa (Vista previa > Proyecto). Previsualice el contenido de cada diapositiva o del proyecto. Previsualice el proyecto en el navegador (F11) con las opciones de tamaño de ventanilla para Principal, Tableta y Móvil. Publique contenido en formato HTML5, con compatibilidad con gestos y geolocalización.

Para más información, consulte Previsualización y publicación.

(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

# Deshacer y rehacer acciones

Puede anular la acción anterior mediante el comando Deshacer.

- En el menú Editar, seleccione Deshacer [*Nombre de la acción reciente*] o pulse Control+Z.

  Cada clic deshace una acción más. Siga haciendo clic en Deshacer (o pulsando Control+Z) para anular todos los cambios anteriores que desee.

  Si el comando Deshacer se muestra difuminado, no es posible deshacer la última acción realizada.

  Adobe Captivate registra las acciones desde que se abre el proyecto hasta que se cierra. Por lo tanto, puede deshacer las veces que sea necesario, mientras el proyecto permanezca abierto.

También puede deshacer la última acción realizada por el comando Deshacer mediante el comando Rehacer.

- Después de utilizar el comando Deshacer, en el menú Editar, seleccione Rehacer o pulse Control+Y.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Barras de herramientas

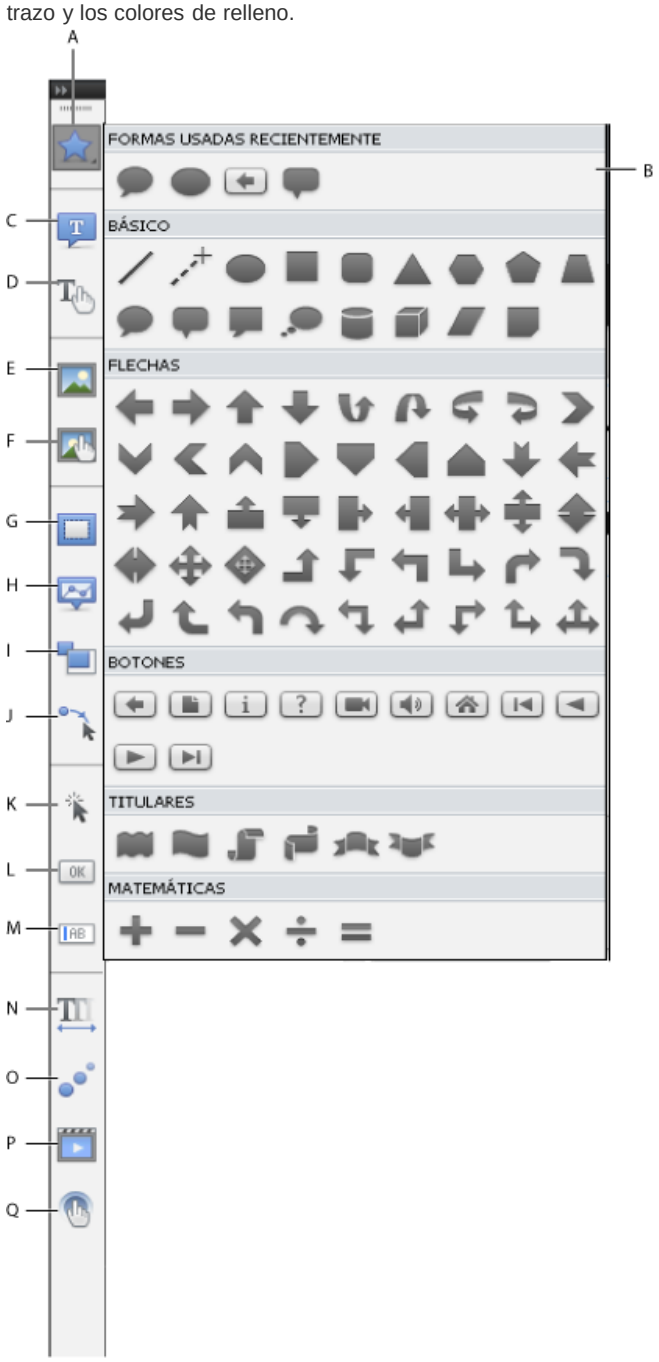
### Reorganización de la barra de herramientas Objeto

Las barras de herramientas le permiten acceder fácilmente a los menús más utilizados. Puede finalizar una tarea o un proceso con rapidez si hace clic en los distintos botones de la barra de herramientas en lugar de navegar por el menú.

Según lo que necesite, puede ocultar o mostrar las barras de herramientas. Para mostrar u ocultar una barra de herramientas, seleccione Ventana y, a continuación, seleccione el nombre de la barra de herramientas correspondiente.

**Opciones principales** Métodos abreviados de acciones que se realizan con frecuencia como guardar, grabar y obtener una vista previa.

**Barra de herramientas de objetos** Utilice los métodos abreviados para añadir objetos en Adobe Captivate, como pies de ilustración, botones y cuadros resaltados. Si utiliza esta barra de herramientas también podrá dibujar formas inteligentes, como líneas y rectángulos; o establecer el trazo y los colores de relleno.




***A.*** *Formas inteligentes* ***B.*** *Elemento emergente Formas inteligentes* ***C.*** *Insertar leyenda de texto* ***D.*** *Insertar Leyenda dinámica* ***E.*** *Insertar imagen* ***F.*** *Insertar imagen dinámica* ***G.*** *Insertar cuadro resaltado* ***H.*** *Insertar minidiapositiva dinámica* ***I.*** *Insertar área de*

*zoom* ***J.*** *Insertar ratón* ***K.*** *Insertar área de clic* ***L.*** *Insertar botón* ***M.*** *Insertar cuadro de entrada de texto* ***N.*** *Insertar animación de texto* ***O.*** *Insertar animación* ***P.*** *Insertar vídeo* ***Q.*** *Insertar interacción*

**Alinear** Métodos abreviados para la alineación de distintos objetos de la diapositiva. Para obtener más información, consulte Alineación de objetos.

Volver al principio

## Reorganización de la barra de herramientas Objeto

De forma predeterminada, las herramientas de la barra de herramientas están organizadas en una sola columna. Haga clic en la doble flecha de la parte superior de la barra de herramientas para situarla en posición horizontal o para organizar las herramientas en dos columnas.

***Nota:*** *para situar la barra de herramientas en posición horizontal, asegúrese de que la barra de herramientas está situada de forma flotante con movimiento libre y de que no está agrupada con ningún otro panel.*

Para que la barra de herramientas se quede flotante con movimiento libre, arrástrela fuera del grupo del panel con las dos líneas de puntos horizontales de la parte superior de la barra.

*Líneas de puntos horizontales*

(cc) BY-NC-SA

# Cronología


**Visualización u ocultación de la cronología**
**Reorganización del panel Cronología**
**Cambio del nivel de zoom del panel Cronología**
**Cambio del orden de las capas de objetos**
**Ocultación de objetos durante la edición**
**Cronología para minidiapositivas**
**Bloqueo de objetos**
**Configuración del tiempo para los objetos y las diapositivas mediante la cronología**
**Previsualización de una diapositiva con el cabezal de reproducción**


La sincronización es una representación visual de la sincronización de todos los objetos de una diapositiva. La cronología ofrece un método sencillo para ver todos los objetos de una diapositiva, a alto nivel, y su relación entre sí.

Con la cronología, puede organizar los objetos y controlar su temporización de manera precisa. Por ejemplo, en una diapositiva que contiene una leyenda, una imagen y un cuadro resaltado, puede mostrar la leyenda, luego la imagen cuatro segundos más tarde y, dos segundos después, el cuadro resaltado. La cronología también muestra todos los sonidos asociados a la diapositiva o a los objetos de la diapositiva. Con la cronología, puede sincronizar los objetos y controlar su temporización de manera sencilla.

***A.** Mostrar/ocultar todos los elementos **B.** Bloquear/desbloquear todos los elementos **C.** Cabezal de reproducción **D.** Encabezado de la cronología **E.** Menú emergente **F.** Desplace el cabezal de reproducción hasta el principio **G.** Detener **H.** Reproducir **I.** Desplace el cabezal de reproducción hasta el final **J.** Silenciar **K.** Tiempo transcurrido **L.** Tiempo de inicio seleccionado **M.** Duración seleccionada **N.** Duración de la diapositiva **O.** Control deslizante de zoom*

Los componentes principales de la cronología son los objetos, el encabezado y el cabezal de reproducción. Los objetos de una diapositiva aparecen como barras apiladas en el panel derecho de la cronología. En el encabezado de la parte superior de la cronología se indica el tiempo en segundos (y fracciones de segundo). El cabezal de reproducción muestra el instante que se está viendo de la diapositiva.

El encabezado de la Cronología muestra el tiempo en formato minutos:segundos. Por ejemplo, 01:05 indica 1 minuto y 5 segundos. Las marcas indican el momento exacto en que aparecen los objetos.

Puede usar la cronología para ocultar o bloquear objetos con facilidad. Esto resulta útil cuando una diapositiva contiene muchos objetos y hay que editarlos por separado.

## Visualización u ocultación de la cronología

Volver al principio

Seleccione Ventana > Cronología.

## Reorganización del panel Cronología

Volver al principio

De manera predeterminada, el panel Cronología aparece acoplado debajo de las diapositivas del proyecto de Adobe Captivate. Puede desplazar, cambiar el tamaño, agrupar o acoplar el panel Cronología según le convenga.

## Cambio del nivel de zoom del panel Cronología

Volver al principio

Utilice el control de deslizamiento del panel Cronología. El centro del control de deslizamiento indica el 100% de zoom. Para aumentar el nivel de zoom, arrastre el control hacia la derecha. Para reducir el nivel de zoom, arrastre el control hacia la izquierda.

## Cambio del orden de las capas de objetos

Volver al principio

1. Pase el ratón sobre uno de los objetos del panel Cronología hasta que aparezca el icono de mano y arrastre el objeto hacia arriba o hacia abajo.
2. Si hay dos objetos que se solapan en la diapositiva, defina el orden de apilamiento para seleccionar el objeto que quiere mostrar en el frente.

   Cambiar el orden de apilamiento consiste en poner los objetos delante o detrás de la fase de la diapositiva. Lo más importante a tener en cuenta es que los objetos situados detrás de la fase aparecen detrás de los demás objetos. Utilice uno de los siguientes métodos para definir el orden de apilamiento:

   - Haga clic con el botón secundario del ratón (Windows) en un objeto de la diapositiva o pulse la tecla Control mientras hace clic en dicho objeto (sistema operativo Mac); seguidamente, haga clic en Organizar y seleccione una de las opciones de orden de los objetos. Si es necesario, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en otros objetos de la diapositiva y defina su orden.

     **Traer al frente** Esta opción pone el objeto seleccionado encima de los demás. Cuando se reproduzca el proyecto, el objeto aparecerá encima de todos los demás.

     **Enviar atrás** Esta opción envía el objeto seleccionado al fondo. Cuando se reproduzca el proyecto, el objeto aparecerá detrás de todos los demás.

     **Poner delante** Esta opción desplaza el objeto una capa hacia delante.

     **Enviar hacia atrás** Esta opción desplaza el objeto una capa hacia atrás.

   - En la cronología, mueva el ratón sobre un objeto hasta que aparezca una mano; a continuación, arrastre el objeto arriba o abajo para cambiar su posición en el orden de apilamiento. Al subir un objeto en el orden de apilamiento, éste se desplaza hacia el frente en la fase y al bajarlo, se desplaza hacia el fondo.

## Ocultación de objetos durante la edición

Volver al principio

❖ En la cronología, haga clic en el punto que aparece debajo del icono de ojo de la capa que desee ocultar.

El objeto desaparecerá de la diapositiva y aparecerá una X en la columna. Para mostrar el objeto en la diapositiva, haga clic en el icono X.

Cuando se oculta una capa de objetos, únicamente se oculta en el escenario. La capa seguirá visible en una vista preliminar o cuando se publique.

## Cronología para minidiapositivas

Volver al principio

Una minidiapositiva es una diapositiva que se encuentra dentro de otra diapositiva. Las minidiapositivas tienen su propia cronología. Todos los objetos de las minidiapositivas se muestran en su cronología. Cuando se selecciona una minidiapositiva, la cronología cambia automáticamente. Para mostrar la cronología de la diapositiva que contiene la minidiapositiva, haga clic en cualquier lugar fuera de la minidiapositiva. Para obtener más información acerca de las minidiapositivas, consulte Minidiapositivas dinámicas.

## Bloqueo de objetos

Volver al principio

❖ En la cronología, haga clic en el punto que aparece debajo del icono de bloqueo de la capa que desee bloquear.

La capa y su objeto correspondiente no se podrán editar ni mover hasta que se desbloquee la capa. Para desbloquear la capa, haga clic en el icono de bloqueo.

## Configuración del tiempo para los objetos y las diapositivas mediante la cronología

Volver al principio

Puede cambiar la cantidad de tiempo que aparece un objeto o una diapositiva en la película utilizando el Inspector de propiedades o la cronología. Esta función puede ser útil en varias situaciones. Por ejemplo, para configurar la temporización exacta de los objetos a fin de coordinar una voz en “off” con un cuadro resaltado, puede que sea conveniente que el cuadro resaltado aparezca después de que la voz diga: “Escriba aquí la fecha”.

- Desplace el ratón sobre el borde derecho o izquierdo de la diapositiva en la cronología hasta que aparezca el puntero de cambio de tamaño. Haga clic y arrastre el borde hasta la posición que desee en la cronología.
- Para establecer que dos objetos aparezcan al mismo tiempo, alinee sus bordes derecho e izquierdo. Por ejemplo, puede configurar que un cuadro resaltado aparezca al mismo tiempo que una imagen, de tal forma que el cuadro esté visible encima de la imagen.
- Para ajustar el tiempo de presentación en la pantalla de objetos interactivos (como cuadros de entrada de texto, áreas de clic y botones), detenga el puntero sobre la línea que separa Activo e Inactivo en la barra, hasta que adopte la forma de un control de deslizamiento.

Arrastre el control de deslizamiento para ajustar el tiempo de presentación.

Puede seleccionar varios objetos para desplazarlos simultáneamente. Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic para seleccionar objetos consecutivos en la cronología, o bien, mantenga pulsada la tecla Ctrl y haga clic para seleccionar los objetos alternos que desee mover.

Puede configurar la velocidad a la que se reproducen las pulsaciones de teclas en un proyecto. Si el proyecto contiene muchas pulsaciones de teclas, al aumentar la velocidad se incrementará la velocidad del proyecto. No obstante, si las pulsaciones son de importancia vital para un proyecto, puede reproducirlas con lentitud para que los usuarios las vean claramente. Puede cambiar la velocidad de las pulsaciones de teclas en la cronología. Las pulsaciones de teclas están contenidas en un objeto de la cronología llamado “Escritura”.

Puede configurar la velocidad con que se desplaza el ratón en diapositivas individuales de un proyecto. A mayor velocidad del ratón, mayor será la velocidad de reproducción del proyecto. No obstante, si los movimientos del ratón son complicados, puede que le convenga disminuir la velocidad del ratón, para que los usuarios puedan ver todos los movimientos. El movimiento del ratón está contenido en un objeto de la cronología llamado “Ratón”. Para reducir la cantidad de tiempo que tarda en reproducirse el movimiento del ratón, desplace el puntero del ratón sobre el borde izquierdo del objeto de ratón hasta que aparezca el punto de cambio de tamaño. Haga clic y arrastre el borde hacia la izquierda.

Volver al principio

## Previsualización de una diapositiva con el cabezal de reproducción

La línea roja que se desplaza a lo largo de la cronología es el cabezal de reproducción. El cabezal de reproducción se desplaza en la cronología para indicar cómo aparecerá la diapositiva cuando se muestre en el proyecto. Ofrece un medio rápido y eficaz para mostrar una vista previa de una diapositiva individual para comprobar la temporización de los objetos.

Para ver cómo funciona el cabezal de reproducción, pulse F3. Para detener un cabezal de reproducción mientras se está reproduciendo, haga clic en él. Para arrastrar el cabezal hasta la posición deseada, desplace el ratón sobre su "cabezal" en el área en la que se muestra el tiempo. Cuando aparezca el puntero, arrastre el cabezal de reproducción hasta la posición que desee.

❖ Realice una de las acciones siguientes para obtener una vista previa de una diapositiva:

- Arrastre el cabezal de reproducción a la izquierda o la derecha. A medida que desplaza el cabezal, aparecen y desaparecen los objetos tal y como ocurrirá cuando los usuarios vean la diapositiva. Arrastrar el cabezal le ofrece la posibilidad de controlar el ritmo y ver la diapositiva a cualquier velocidad, desde muy lenta hasta muy rápida.
- Con el cabezal de reproducción en cualquier posición de la cronología, pulse la barra espaciadora o la tecla F3 para empezar a reproducir la diapositiva.
- Con el cabezal en cualquier posición de la cronología, pulse ▶ en la esquina inferior izquierda de la cronología. Para detener la reproducción, pulse ■; para esperar, pulse ⏸.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Métodos abreviados

**Métodos abreviados de ampliación**
**Teclas de método abreviado para grabación**
**Cambio de las teclas de método abreviado para grabación**

Las teclas de método abreviado ofrecen una manera más fácil y ágil de navegar y usar Adobe Captivate. Permiten utilizar combinaciones de teclas en lugar del ratón o los menús del programa. En la tabla siguiente se muestran las teclas de método abreviado de uso más frecuente.

| Tecla de método abreviado | Acción |
|---|---|
| F1 (Win y Mac) | Abrir la Ayuda de Adobe Captivate (para acceder a la Ayuda a nivel de un cuadro de diálogo, haga clic en el botón Ayuda de los cuadros de diálogo individuales) |
| F2 (Win y Mac) | Cambiar el nombre del objeto seleccionado |
| F3 (Win y Mac) | Probar la vista de la diapositiva actual |
| F4 (Win y Mac) | Previsualizar el proyecto |
| F5 (Win y Mac) | Grabar audio |
| F6 (Win y Mac) | Importar audio |
| F7 (Win y Mac) | Realizar una comprobación ortográfica y de la gramática |
| F8 (Win solo) | Previsualizar el proyecto a partir de la diapositiva actual |
| F9 (Win solo) | Mostrar el panel Interacción avanzada |
| F10 (solo Win) | Previsualizar la diapositiva actual y las siguientes “N” diapositivas |
| F12 (Win) o Comando+F12 (Mac) | Previsualizar el proyecto en un navegador web |
| Retroceder página (Win y Mac) | Desplazarse a la diapositiva anterior |
| Avanzar página (Win y Mac) | Desplazarse a la diapositiva siguiente |
| Alt+A (Win) u Opción+A (Mac) | Crear un grupo de preguntas |
| Alt+flecha Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha (Win) u Opción+flecha Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha | Haga clic en el objeto y en un controlador de cambio de tamaño, y utilice estas opciones para cambiar el tamaño del objeto en la dirección seleccionada 1 píxel. |
| Control+A (Win) o Comando+A (Mac) | Seleccionar todo |
| Control+B (Win) o Comando+B (Mac) | Buscar audio en la Biblioteca/cambiar el texto a negrita |
| Control+C (Win) o Comando+C (Mac) | Copiar (diapositiva en Tira de película, y objeto seleccionado en escenario) |
| Control+D (Win) | Duplicar (diapositiva en Tira de película, y objeto seleccionado en escenario) |
| Control+E (Win) o Comando+E (Mac) | Ampliar el tiempo de visualización del objeto hasta el final de la diapositiva en la cronología |
| Control+F (Win) o Comando+F (Mac) | Buscar/reemplazar un objeto determinado en la biblioteca del proyecto |
| Control+I (Win) o Comando+I (Mac) | Aumentar la sangría (objeto seleccionado en el escenario)/Cambiar texto a cursiva. La sangría equivale al |

| | |
|---|---|
| | tamaño de la cuadrícula. |
| Control+L (Win) o Comando+L (Mac) | Sincronizar el objeto seleccionado con el cabezal de reproducción |
| Control+M (Win) o Comando+M (Mac) | Fusionar el objeto seleccionado con el fondo |
| Control+N (Win) o Comando+N (Mac) | Abrir un nuevo proyecto |
| Control+O (Win) o Comando+S (Mac) | Abrir el proyecto |
| Control+Q (Win) o Mayús+Opción+R (Mac) | Insertar una diapositiva de preguntas aleatorias |
| Control+R (Win) o Comando + R (Mac) | Iniciar/grabar un nuevo proyecto de captura |
| Control+S (Win) o Comando+S (Mac) | Guardar |
| Control+T (Win) o Comando+T (Mac) | Abrir una plantilla de proyecto |
| Ctrl+U (Win) | Subrayar el texto seleccionado |
| Ctrl+V (Win) o Comando+V (Mac) | Pegar lo que se encuentra en el portapapeles (p. ej., diapositiva, imagen, objeto, etc.) |
| Control+W (Win) o Comando+W (Mac) | Cerrar el proyecto |
| Control+X (Win) o Comando+X (Mac) | Cortar (objetos seleccionados en el escenario) |
| Control+Y (Win) o Comando+Y (Mac) | Rehacer |
| Control+Z (Win) o Comando+Z (Mac) | Deshacer |
| Control+Intro (Win) Comando+Intro (Mac) | Previsualizar el proyecto |
| Control+Alt+A (Win) o Comando+Opción+A (Mac) | Exportar diapositivas de PowerPoint como animaciones |
| Control+Alt+B (Win) o Comando+Opción+B (Mac) | Mostrar y ocultar tira de película |
| Control+Alt+C (Win) o Comando+Opción+C (Mac) | Mostrar el cuadro de diálogo Subtítulos opcionales |
| Control+Alt+D (Win), Mayús+Opción+D (Mac) | Actualizar la biblioteca |
| Control+Alt+E (Win) o Comando+Opción+E (Mac) | Editar puntos del objeto de dibujo poligonal |
| Control+Alt+F (Win), Comando+Opción+F (Mac) | Buscar en la biblioteca |
| Control+Alt+G (Win) o Comando+Opción+G (Mac) | Crear un grupo de diapositivas y ajustarlo de forma automática al área dinámica |
| Control+Alt+H (Win) o Comando+Opción+H (Mac) | Ocultar el objeto seleccionado |
| Control+Alt+I (Win) o Comando+Opción+I (Mac) | Buscar diapositivas de PowerPoint en la biblioteca |
| Control+Alt+J (Win) o Comando+Opción+J (Mac) | Editar diapositivas de PowerPoint |
| Control+Alt+K (Win) o Comando+Opción+K (Mac) | Bloquear el objeto seleccionado |
| Control+Alt+L (Win) o Comando+Opción+L (Mac) | Mostrar u ocultar la biblioteca |
| Control+Alt+M (Win) o Comando+Opción+M (Mac) | Insertar una diapositiva patrón |
| Control+Alt+N (Win) o Comando+Opción+N (Mac) | Mostrar notas de diapositiva |
| Control+Alt+O (Win) o Comando+Opción+O (Mac) | Grabar diapositivas adicionales |
| Control+Alt+P (Win) o Comando+Opción+P (Mac) | Quitar un grupo de diapositivas. |
| Control+Alt+Q (Win) u Opción+Mayús+Q (Mac) | Mostrar el Administrador de grupos de preguntas |
| | |

| | |
|---|---|
| Control+Alt+S (Win solo) | Editar diapositiva de PowerPoint |
| Control+Alt+T (Win) o Comando+Opción+T (Mac) | Mostrar u ocultar la cronología |
| Control+Alt+U (Win) o Comando+Opción+U (Mac) | Utilización de la biblioteca |
| Control+Alt+V (Win) o Comando+Opción+V (Mac) | Importar un archivo de vídeo |
| Control+Alt+X (Win) o Comando+Opción+X (Mac) | Mostrar/ocultar el panel Comentarios de SWF |
| Control+Alt+Z (Win) o Comando+Opción+Z (Mac) | Mostrar/ocultar el panel Widget |
| Mayús+F7 (Win y Mac) | Mostrar el administrador de estilos de objetos |
| Mayús+F8 (Win) o Comando+, (Mac) | Cuadro de diálogo Preferencias |
| Mayús+F9 (Win) o Mayús+Comando+F9 (Mac) | Cuadro de diálogo Acciones |
| Mayús+F10 (Win) o Mayús+Comando+F10 (Mac) | Índice |
| Mayús+F11 (Win) o Mayús+Comando+F11 (Mac) | Panel Editor de aspectos |
| Mayús+F12 (Win), Mayús+Opción+F12 (Mac) | Publicar el archivo |
| Mayús+A (Win y Mac) | Insertar marcador de posición de animación |
| Mayús+F (Win y Mac) | Insertar marcador de posición de vídeo Flash |
| Mayús+R (Win y Mac) | Insertar marcador de posición de pie de ilustración dinámico |
| Mayús+O (Win y Mac) | Insertar marcador de posición de imagen dinámica |
| Mayús+C (Win y Mac) | Insertar marcador de leyenda de texto |
| Mayús+V (Win y Mac) | Insertar marcador de posición de vídeo |
| Mayús+M (Win y Mac) | Insertar marcador de posición de imagen |
| Mayús+Q (Win) u Opción + Q (Mac) | Insertar marcador de posición de diapositiva de pregunta |
| Mayús+X (Win y Mac) | Insertar marcador de posición de animación de texto |
| Mayús+Alt+A (Win) o Mayús+Opción+A (Mac) | Mostrar panel de administración de audio |
| Mayús+Alt+W (Win) o Mayús+Opción+W (Mac) | Cerrar todos los proyectos abiertos |
| Mayús+Alt+O (Win) o Mayús+Opción+O (Mac) | Insertar marcador de posición de diapositiva de grabación |
| Mayús+Alt+P (Win) o Mayús+Opción+P (Mac) | Importar archivo de Photoshop |
| Mayús+Alt+S (Win) o Mayús+Opción+A (Mac) | Mostrar panel de administración de voz |
| Mayús+Alt+V (Win) o Mayús+Opción+V (Mac) | Pegar como fondo |
| Mayús+Alt+flechas Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha (Win) o Mayús+Opción+flechas Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha | Haga clic en el objeto y en un controlador de cambio de tamaño, y utilice estas opciones para cambiar el tamaño del objeto en la dirección seleccionada en 10 píxeles. |
| Mayús+Control+A (Win) o Mayús+Comando+A (Mac) | Añadir un objeto de animación |
| Mayús+Control+B (Win) o Mayús+Comando+B (Mac) | Añadir un botón nuevo |
| Mayús+Control+C (Win) o Mayús+Control+C (Mac) | Añadir una leyenda de texto nueva |
| Mayús+Control+D (Win) o Comando+Mayús+D (Mac) | Ver propiedades de la diapositiva |
| Mayús+Control+E (Win) o Mayús+Comando+E (Mac) | Insertar área de zoom nueva |
| Mayús+Control+F (Win) o Mayús+Comando+F (Mac) | Insertar un archivo FLV |

| | |
|---|---|
| Mayús+Control+H (Win) o Mayús+Comando+H (Mac) | Ocultar/mostrar diapositiva |
| Mayús+Control+I (Win) o Mayús+Comando+I (Mac) | Reducir sangría |
| Mayús+Control+J (Win) o Mayús+Comando+J (Mac) | Insertar una diapositiva en blanco |
| Mayús+Control+K (Win) o Mayús+Comando+K (Mac) | Añadir un área de clic nueva |
| Mayús+Control+L (Win) o Mayús+Comando+L (Mac) | Insertar un cuadro resaltado |
| Mayús+Control+M (Win) o Mayús+Comando+M (Mac) | Añadir una nueva imagen |
| Mayús+Control+N (Win) o Mayús+Comando+N (Mac) | Añadir una nueva diapositiva de animación |
| Mayús+Control+O (Win) o Mayús+Comando+O (Mac) | Añadir una nueva imagen dinámica |
| Mayús+Control+P (Win) o Mayús+Comando+P (Mac) | Importar PPT |
| Mayús+Control+Q (Win) o Mayús+Q (Mac) | Insertar una diapositiva de pregunta |
| Mayús+Control+R (Win) o Mayús+Comando+R (Mac) | Insertar una leyenda dinámica |
| Mayús+Control+S (Win) o Mayús+Comando+S (Mac) | Guardar el proyecto con otro nombre |
| Mayús+Control+T (Win) o Mayús+Comando+T (Mac) | Insertar un cuadro de entrada de texto |
| Mayús+Control+U (Win) o Mayús+Comando+U (Mac) | Insertar el ratón |
| Mayús+Control+W (Win) o Mayús+Comando+W (Mac) | Insertar un widget |
| Mayús+Control+X (Win) o Mayús+Comando+X (Mac) | Insertar una animación de texto |
| Mayús+Control+Y (Win) o Mayús+Comando+Y (Mac) | Copiar el fondo |
| Mayús+Control+Z (Win) o Mayús+Comando+Z (Mac) | Insertar minidiapositiva |
| Mayús + Control + Alt + B (Win) o Mayús+Comando+Opción+B (Mac) | Mostrar vista Ramificación |
| Mayús+Control+Alt+S (Win) o Mayús+Comando+Opción+S (Mac) | Insertar una diapositiva de imagen |
| Mayús+Control+Alt+E (Win) o Mayús+Comando+Opción+E (Mac) | Mostrar/ocultar el panel de efectos |
| Mayús+Control+V (Win) o Mayús+Comando+V (Mac) | Insertar diapositivas de plantilla |
| Mayús+Control+G (Win) o Mayús+Comando+G (Mac) | Editar degradado |

Volver al principio

## Métodos abreviados de ampliación

| Tecla de método abreviado | Nivel de ampliación |
|---|---|
| Control+1 (Win) o Comando + 1 (Mac) | 100% |
| Control+2 (Win) o Comando + 2 (Mac) | 200% |
| Control+3(Win) o Comando + 3 (Mac) | 300% |
| Control+4 (Win) o Comando + 4 (Mac) | 400% |
| Control+ - (Win) o Comando + - (Mac) | Reducir |
| Control++ (Win), Comando++ (Mac) | Aumentar |
| Control + 0 (Win) o Comando + 0 (Mac) | Mejor ajuste del zoom / espacio de trabajo alineado en el centro |

Volver al principio

## Teclas de método abreviado para grabación

En la tabla siguiente se muestran las teclas de método abreviado que se utilizan durante la grabación. Estos métodos abreviados solo se deben utilizar una vez que se haya iniciado el proceso de grabación. Las mismas teclas funcionan de forma diferente cuando se edita un proyecto.

| Tecla de método abreviado | Acción |
|---|---|
| Control+R (Win) o Comando + R (Mac) | Iniciar/grabar un nuevo proyecto de captura |
| Control+Alt+O (Win) o Comando+Opción+O (Mac) | Grabar diapositivas adicionales |
| Fin (Win) Comando+Intro (Mac) | Detener grabación |
| Suprimir (Win y Mac) | Eliminar la selección actual |
| Pause (Win) o Comando+F2 (Mac) | Detener o reanudar la grabación |
| Imprimir pantalla (Win), Comando +F6 (Mac) | Capturar una instantánea manualmente |
| F4 (Win y Mac) | Ver vista previa del proyecto |
| F3 (Win y Mac) | Ver vista previa de una diapositiva individual |
| F2 (Win y Mac) | Editar texto de la leyenda |
| F12 (Win y Mac) | Ver vista previa del proyecto en el navegador |
| F4 (Win) o Comando+F4 (Mac) | Panorámica automática |
| F3 (Win) o Comando+F3 (Mac) | Panorámica manual |
| F7 (Win) o Comando+F7 (Mac) | Detener panorámica |
| F9 (Win), Comando+F9 (Mac) | Iniciar grabación de vídeo |
| F10 (Win), Comando+F10 (Mac) | Detener grabación de vídeo |
| F11 (Win) o Comando+F11 (Mac) | Ajustar ventana de grabación al ratón |
| F12 (Win) o Comando+F12 (Mac) | Activar/desactivar la captura de ratón |

Volver al principio

## Cambio de las teclas de método abreviado para grabación

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Teclas en el menú Grabación.
3. Para cambiar las teclas, haga clic una vez en uno de los cuadros de texto y, en el teclado, pulse la tecla o combinación de teclas que desee utilizar. Por ejemplo, haga clic en Para detener grabación y, a continuación, pulse Mayús+Alt+4. La combinación de teclas que introduzca aparecerá en el cuadro de texto Para detener grabación. Puede usar casi cualquier tecla, incluidas las teclas Control, Alt, Mayús+Control y Mayús+Alt. Por ejemplo, puede cambiar la tecla para detener la grabación a Alt+R.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Paneles

Para mostrar u ocultar paneles, seleccione Ventana y, a continuación, seleccione el nombre del panel correspondiente.

**Tira de película** Muestra una vista en miniatura de las diapositivas del proyecto en el orden en que aparecen. Si desea más información, consulte Tira de película.

**Grupo de preguntas** Muestra una vista en miniatura de las diapositivas de los grupos de preguntas de entre los que se seleccionan al azar las preguntas de las pruebas. Para obtener más información, consulte Diapositivas de pregunta aleatoria.

**Diapositiva patrón** Muestra diapositivas que definen los objetos del fondo y los objetos comunes como los logotipos, encabezados y pies de página de otras diapositivas. Si desea más información, consulte Diapositivas patrón.

**Cronología** Muestra la cronología de una diapositiva y de sus objetos. Si desea más información, consulte Cronología.

**Biblioteca** Muestra todos los recursos, como archivos de audio e imágenes que están disponibles en cada momento para el proyecto. Para obtener más información, consulte Biblioteca de Adobe Captivate..

**Propiedades** Muestra las propiedades de la diapositiva o el objeto seleccionado.

**Propiedades de las pruebas** Muestra las propiedades de las diapositivas de las pruebas.

**Notas de diapositiva** Muestra las notas que se han añadido a una diapositiva. Para obtener más información, consulte Notas de diapositiva.

**Widget** Muestra los widgets disponibles en la galería de widgets que puede añadir a una diapositiva. Si desea obtener más información, consulte Widgets.

**Comentarios** Muestra los comentarios de revisión de los revisores. Si desea obtener más información, consulte Visualización u ordenación de comentarios en el proyecto de Adobe Captivate.

**Efectos** Muestra los efectos aplicados al objeto seleccionado de la diapositiva. Para obtener más información, consulte Efectos de objetos.

**Editor de aspectos** Muestra las opciones asociadas al "aspecto" de la salida del proyecto. Con este panel puede cambiar entre las interfaces del control de la reproducción, la tabla de contenido y los bordes, además de definir la configuración correspondiente a tales aspectos. Si desea obtener más información, consulte Máscaras.

**Interacción avanzada** Enumera los nombres de todos los objetos interactivos, widgets, preguntas y diapositivas ocultas del proyecto. Para obtener más información, consulte Edición de información de objetos mediante el panel Interacción avanzada.

**Vista de ramificación** Muestra el vínculo entre las diapositivas del proyecto y permite editar la forma en la que las diapositivas y los objetos están vinculados. Para obtener más información sobre Vista de ramificación, consulte Panel Ramificación.

**Indicador de progreso** Indica el progreso de la conversión efectuada por Adobe Media Encoder (AME) de archivos de vídeo con un formato distinto de Flash al formato FLV/F4V. Para obtener más información, consulte Inserción de formatos de archivo de vídeo distintos de Flash.

**Seguimiento de HTML5** Muestra los objetos y las funciones que no se admiten en salidas con formato HTML5. Cuando se efectúan cambios en estos objetos en el proyecto, este panel actualiza la lista. Para obtener más información, consulte Publicación de proyectos como archivos HTML5

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Cuadrículas

Trabajo con cuadrículas
Cambio de las dimensiones de una cuadrícula

La opción Ajustar a la cuadrícula ayuda a colocar objetos en una página con precisión. Una cuadrícula es un conjunto de líneas al que se "fijan" los objetos cuando está activada la función Ajustar a la cuadrícula. Al situar un objeto cerca de una línea de cuadrícula, los objetos se ajustan a la línea de forma similar a como se pega una barra de hierro a un imán. Por ejemplo, mediante una cuadrícula puede apilar unos objetos encima de otros con precisión.

## Trabajo con cuadrículas

Volver al principio

- Seleccione Ver > Mostrar cuadrícula. La cuadrícula se muestra como una matriz de puntos en la diapositiva.
- Seleccione Ver > Ajustar a la cuadrícula.
- Seleccione Ver > Ajustar a objeto

  La opción Ajustar a objeto es aplicable únicamente cuando está dibujando objetos en una diapositiva y no cuando está editándolos o desplazándolos. Cuando están seleccionadas ambas opciones, Ajustar a la cuadrícula y Ajustar a objeto, tiene prioridad la opción Ajustar a objeto.

## Cambio de las dimensiones de una cuadrícula

Volver al principio

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Configuración general en el menú Configuración global.
3. Cambie el valor del tamaño de la cuadrícula. Mientras menor sea el valor, más se reducirá el espacio entre los puntos de la cuadrícula.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

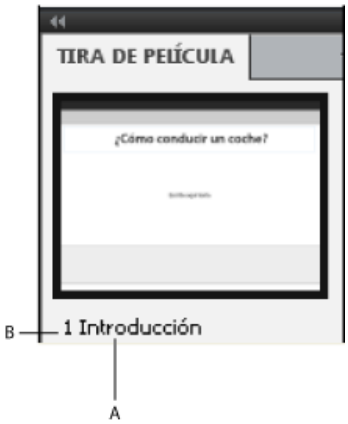
# Tira de película

La tira de película muestra todas las diapositivas del proyecto en el orden en el que aparecen cuando se publican.

Para cambiar el orden de una diapositiva, arrástrela a una nueva ubicación con la tira de película. Para seleccionar varias diapositivas, mantenga pulsada la tecla Mayús o Control al hacer clic en las diapositivas. Para seleccionar todas las diapositivas, pulse Control+A.

Para cambiar el tamaño de las miniaturas de la tira de película, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic en (Mac OS) en cualquier diapositiva, seleccione Tira de película y, a continuación, seleccione Pequeño, Mediano o Grande.

Si una diapositiva tiene asignada una etiqueta (título corto), ésta aparecerá debajo de la diapositiva. Para que sea más fácil cambiar la posición de las diapositivas y pasar a una diapositiva en concreto, es conveniente asignarles etiquetas en lugar de usar simplemente el número de la diapositiva.




***A.*** *Etiqueta de diapositiva* ***B.*** *Número de diapositiva*

En la parte inferior de las diapositivas aparece un icono de cámara de vídeo si la diapositiva se ha grabado en:

- Modo de demostración de vídeo
- Modo de grabación de vídeo (FMR). Puede grabar en modo FMR pulsando F9 (para iniciar FMR) y F10 (para finalizar FMR) durante una grabación automática o manual.

Si la diapositiva tiene un archivo de audio asociado, el icono de audio aparecerá en la parte inferior de esta. Puede hacer clic en el icono de sonido para que se muestre un menú con las opciones de sonido, como Reproducir, Importar y Editar.

Si la diapositiva está bloqueada, el icono de bloqueo aparecerá en su esquina superior derecha. Puede hacer clic en el icono de bloqueo para desbloquear la diapositiva.

Si la diapositiva contiene movimientos del ratón, el icono del ratón aparece en la parte inferior. Puede hacer clic en el icono del ratón para modificar algunas de las propiedades del ratón. Para obtener más información sobre propiedades del ratón, consulte Cambio de las propiedades del ratón.

(cc) BY-NC-SA

# Desactivación de mensajes de confirmación

Los mensajes de confirmación aparecen cuando se realiza una acción importante y, a menudo permanente, en Adobe Captivate. Dichos mensajes le dan la oportunidad de cambiar de parecer antes de eliminar información o modificar atributos importantes.

Si hay mensajes que no son necesarios para su manera de trabajar o que están ralentizando su ritmo de trabajo, quizás le convenga desactivarlos.

1. En un proyecto abierto, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el panel Categoría, seleccione Configuración global > Configuración general.
3. Haga clic en Mensajes de confirmación en el panel Configuración general.
4. En el cuadro de diálogo Mensajes de confirmación, anule la selección de las opciones para las que no necesite mensajes de confirmación.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Personalización del espacio de trabajo


Reorganice las ventanas de los documentos
Movimiento de paneles
Acoplamiento y desacoplamiento de paneles
Adición y eliminación de paneles de los acoplamientos
Apilado de paneles flotantes
Cambio del tamaño de los paneles
Contracción y expansión de iconos de paneles
Guardado de espacios de trabajo personalizados
Conmutación de espacios de trabajo
Cambio de nombre y eliminación de los espacios de trabajo


Puede crear un espacio de trabajo personalizado reorganizando y cambiando de tamaño los paneles y las ventanas de los documentos. Puede guardar los espacios de trabajo personalizados y pasar de uno a otro.

## Reorganice las ventanas de los documentos

Volver al principio

Si abre más de un archivo, aparecen ventanas Documento en forma de fichas. Si desea reorganizar las fichas de ventanas Documento, arrastre y suelte la ficha de ventana a una nueva ubicación.

## Movimiento de paneles

Volver al principio

- Para mover un panel, arrástrelo por su ficha.
- Para mover un grupo de paneles, arrastre su barra de título.

Conforme arrastra los paneles, verá zonas de colocación resaltadas en azul, áreas en las que puede soltar los paneles. 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 puntero del ratón, más que la posición del panel, activa la 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.

## Acoplamiento y desacoplamiento de paneles

Volver al principio

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 de un acoplamiento, arrástrelo fuera del conjunto acoplado por su ficha o barra de título. También puede arrastrarlo a otro conjunto acoplado o hacer que flote con libertad.
- Para cambiar el tamaño de un panel, arrastre el ratón por los bordes de este. Cuando aparezca la doble flecha, mueva el panel hasta el tamaño adecuado.

## Adición y eliminación de paneles de los acoplamientos

Volver al principio

Si quita todos los paneles de un conjunto acoplado, éste 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.

## Apilado de paneles flotantes

Volver al principio

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.

- 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

Volver al principio

- Para minimizar o maximizar un panel, un grupo de paneles o una pila de paneles, haga doble clic en una ficha. También puede hacer clic una sola vez 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 cuando el cursor del ratón se convierta en una flecha.

## Contracción y expansión de iconos de paneles

Volver al principio

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.

- 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.
- 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 a 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 paneles flotantes expandidos).

## Guardado de espacios de trabajo personalizados

Volver 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.

1. Vaya a Ventana > Espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo.
2. Introduzca un nombre para el nuevo espacio de trabajo y haga clic en OK.

Todos los cambios realizados en el espacio de trabajo se guardan automáticamente. Para restaurar el estado predeterminado de un espacio de trabajo, seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Restaurar *[Nombre de espacio de trabajo]*.

## Conmutación de espacios de trabajo

Volver al principio

Seleccione un espacio de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.

## Cambio de nombre y eliminación de los espacios de trabajo

Volver al principio

Seleccione Ventana > Espacio de trabajo > Administrar espacio de trabajo.

- Para cambiar el nombre de un espacio de trabajo, seleccione el espacio de trabajo y haga clic en Cambiar nombre.
- Para eliminar un espacio de trabajo, seleccione el espacio de trabajo y haga clic en Eliminar.

(cc) BY-NC-SA

# Panel Ramificación

Secciones del panel Ramificación
Edición de vínculos entre diapositivas
Agrupación de diapositivas mediante el uso de la vista de ramificación

El panel Ramificación (Ventana > Vista de ramificación) proporciona una representación visual de todos los vínculos que existen entre las diapositivas de un proyecto, y permite editar dichos vínculos rápidamente. Con este panel, puede analizar e interpretar cómo se interrelacionan las diapositivas de un proyecto.

El panel Ramificación es particularmente útil para crear material formativo con diapositivas de preguntas y para especificar distintas rutas para las respuestas correctas e incorrectas. Por ejemplo, puede definir una acción (como “Ir a la diapositiva siguiente”) cuando el usuario responde correctamente, u otra acción distinta (como “Ir a diapositiva”) si el usuario responde de manera incorrecta. Mediante el uso de la Vista de ramificación, es posible hacer cambios fácilmente al diseño de ramificación.

También puede exportar la vista de ramificación de cualquier proyecto de Adobe Captivate en archivos BMP, JPEG/JPG, PNG o GIF.

## Secciones del panel Ramificación

Volver al principio

### Sección de vista previa

Esta sección se encuentra en la parte inferior del panel y muestra todas las diapositivas en el proyecto. Si la sección no está visible, haga clic en la flecha de la parte inferior del panel.

El rectángulo de la sección indica las diapositivas que se están mostrando en ese momento en la sección principal. Para hacer que un conjunto diferente de diapositivas se muestre en la sección principal, haga clic en el rectángulo y muévalo hasta el área que corresponda.

### Sección principal

Esta sección se encuentra en el centro del panel, y constituye el área principal de interpretación y edición de las ramas del proyecto. Las flechas que median entre las distintas diapositivas indican cómo se relacionan entre sí.

**Flecha negra** Indica que la diapositiva en la que se origina la flecha no tiene ningún objeto interactivo. Durante el tiempo de ejecución, una vez transcurrida la duración correspondiente a esta diapositiva, aparecerá la diapositiva siguiente (a la que señala la punta de la flecha).

**Flecha verde** Indica que la diapositiva en la que se origina la flecha contiene un objeto interactivo. Cuando los usuarios hagan clic en este objeto durante el tiempo de ejecución, aparecerá la diapositiva a la que señala la punta de la flecha.

**Flecha roja** Señala a la diapositiva que aparece cuando los usuarios no hacen clic en un objeto interactivo de la diapositiva en la que se origina la flecha.

Al hacer clic en una flecha, aparece una ventana emergente que muestra el nombre del objeto que vincula las diapositivas.

Las opciones de esta sección:

**Crear grupo de diapositivas** Combina las diapositivas seleccionadas en un solo grupo. Para obtener más información sobre la agrupación de diapositivas, consulte Agrupación de diapositivas mediante el uso de la vista de ramificación.

**Expandir grupo de diapositivas** Muestra todas las diapositivas pertenecientes al grupo seleccionado. De forma predeterminada, las diapositivas de un grupo se muestran contraídas.

**Contraer grupo de diapositivas** Vuelve a combinar las diapositivas expandidas de un grupo.

**Quitar grupo de diapositivas** Desagrupa las diapositivas agrupadas.

**Exportar vista de ramificación** Exporte la Vista de ramificación como un archivo BMP, JPEG/JPG, PNG o GIF mediante el cuadro de diálogo que aparece.

**Zoom** Aumenta o reduce la vista principal en función del valor seleccionado en la lista o la posición del regulador.

Para obtener más información sobre el uso de esta sección para editar los vínculos de las diapositivas, consulte Edición de vínculos entre diapositivas.

### Sección de diapositivas no vinculadas

Esta sección muestra una lista de todas las diapositivas que no están vinculadas a ninguna otra diapositiva del proyecto. Si la sección no está visible, haga clic en la flecha de la parte izquierda del panel.

## Edición de vínculos entre diapositivas

Volver al principio

Para cambiar la vinculación de una diapositiva, haga doble clic en la miniatura de esta y, en la ventana emergente que aparece, elija una opción

de la lista Acción (Aprobado).

Para cambiar la vinculación de un objeto interactivo, haga doble clic en la miniatura de la diapositiva y haga clic en el objeto en cuestión. En la ventana emergente que aparece, elija una opción de las listas Acción (Aprobado) y Acción (Suspenso); seguidamente, haga clic en el icono de Guardar.

Por ejemplo, supongamos que la diapositiva 1 tiene un botón. Si los usuarios hacen clic en el botón, la diapositiva 4 debe aparecer; si, por el contrario, no se hace clic en el botón (Suspenso), deberá aparecer la diapositiva 23. Con el cuadro emergente, podrá especificar las diapositivas correspondientes a los eventos de opción correcta o errónea según corresponda. Si la diapositiva de destino (a saber, la diapositiva 23) contiene un objeto interactivo que devuelve a los usuarios a la diapositiva 1, aparecerá un vínculo de retroceso a la diapositiva 1 debajo de la diapositiva.

Las listas Acción (Aprobado) y Acción (Suspenso) cuentan con las siguientes opciones:

- Ir a la diapositiva siguiente
- Ir a la diapositiva anterior
- Ir a diapositiva

Para asignar otras acciones, como enviar un mensaje de correo electrónico o abrir una URL o un archivo, utilice el inspector de propiedades de la diapositiva. El panel Interacción avanzada (Proyecto > Interacción avanzada) le ayuda a ver todas las interacciones del proyecto.

---

Volver al principio

## Agrupación de diapositivas mediante el uso de la vista de ramificación

1. Haga clic en el panel (y no en una diapositiva), mantenga pulsado el botón del ratón y mueva este último sobre las diapositivas que desea agrupar.

   Aparecerá un marco rectangular y se resaltarán las diapositivas seleccionadas con un borde en negrita.

2. Haga clic en el icono de creación de grupo de diapositivas. Aparecerá en el panel una única diapositiva de grupo.
   - Para expandir el grupo, haga clic en la flecha de la diapositiva de grupo, o seleccione esta última y haga clic en el icono de expansión de grupo de diapositivas.
   - Para desagrupar las diapositivas, seleccione la diapositiva de grupo y haga clic en el icono de eliminación de grupo de diapositivas.

   ***Nota:*** *utilice el inspector de propiedades para asignar un nombre a la diapositiva de grupo. Para obtener más información, consulte Asignar nombre a grupos de diapositivas y marcarlos.*

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Creación de proyectos

# Proyecto interactivo


Proyecto interactivo
- Creación de proyectos interactivos
- Uso de la barra deslizante
- Temas
- Altura de dispositivo/diseño adaptable
- Altura de diapositiva
- Personalización de la altura de diapositiva
- Definición de los colores predeterminados de las leyendas
- Compatibilidad con capturas y diapositivas de preguntas


Ir al principio

## Proyecto interactivo

Es posible usar un único proyecto para diseñar y crear contenido con varios diseños para distintos dispositivos. También es posible previsualizar el contenido para los distintos dispositivos con Adobe® Edge Inspect.

Cree contenido mediante tres puntos de corte: Principal, con una ventanilla de 1024 x 627, Tableta (iPad), con una ventanilla de 768 x 627 y Móvil (iPhone), con una ventanilla de 360 x 415. Vea una vista previa del resultado mediante la reproducción de diapositivas en los diseños de dispositivo correspondientes. Publique el contenido en formato HTML5.

### Creación de proyectos interactivos

1. Después de iniciar Adobe Captivate 8, haga clic en la primera miniatura, Proyecto interactivo, y haga clic en Crear.

2. También puede elegir Archivo > Nuevo proyecto > Proyecto interactivo

3. Haga clic en los iconos de Principal, Tableta y Móvil en el diseño de Proyecto interactivo para desplazarse por los distintos puntos de corte.

Puede ver el área de Proyecto interactivo dividida en tres puntos de corte únicos: Principal, Tableta y Móvil, como se muestra en las tres capturas de pantalla más abajo. Cada área de punto de corte es un espacio de creación único.

### Uso de la barra deslizante

Al principio y al final de cada punto de corte, hay disponibles barras deslizantes.

De forma predeterminada, los tres puntos de corte están disponibles para la creación de contenido.

Si crea contenido para Phablet, por ejemplo, o cualquier otro dispositivo cuyo tamaño sea mayor que el de la ventanilla del diseño para móviles, puede aumentar el tamaño arrastrando el control deslizante.

Nota: cualquier tamaño superior al de la ventanilla predeterminada adoptará el diseño de ventanilla siguiente.
Por ejemplo, es posible que desee cambiar la ventanilla para móviles a 450 x 450 en lugar de usar los valores predeterminados. En tal caso, puesto que este tamaño es mayor que el tamaño para Móvil y menor que el tamaño para Tableta, adoptará el diseño para Tableta.

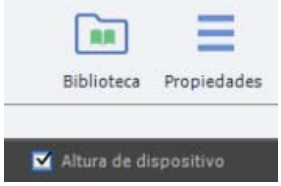
### Temas

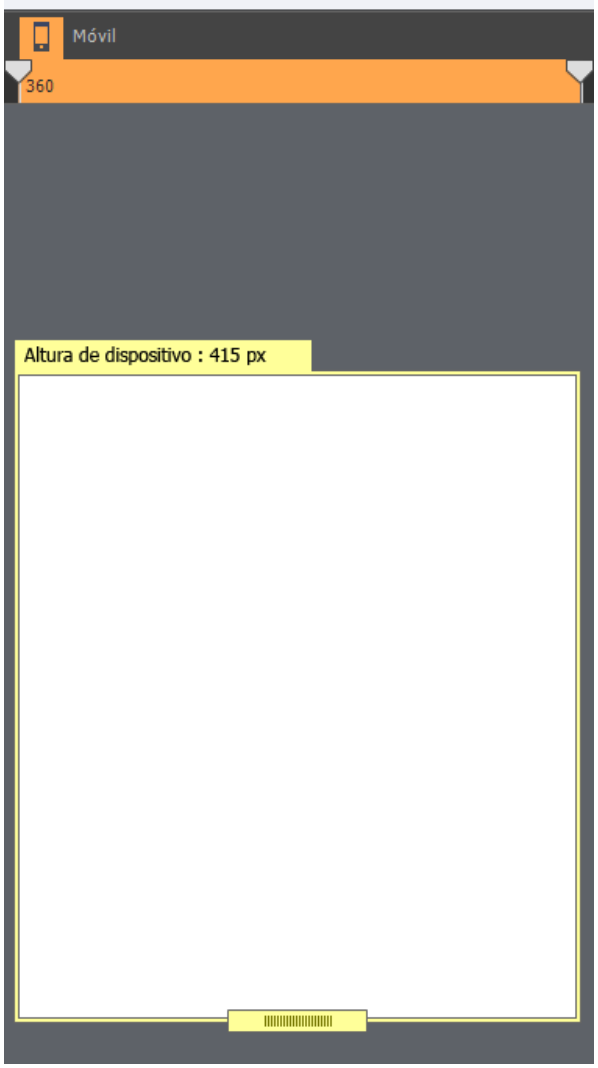
En el Proyecto interactivo, se ofrecen tres nuevos temas aparte del tema predeterminado: blanco. Para obtener más información sobre los colores de tema, consulte Personalización de los colores de tema.

### Altura de dispositivo/diseño adaptable

Defina fondos diferentes en las distintas vistas mediante la inclusión o exclusión de objetos.

También puede establecer la altura de dispositivo para cada diseño mediante la selección de la casilla Altura de dispositivo, que se encuentra en la esquina superior (junto a Propiedades). Si se selecciona la Altura de dispositivo, puede ver el borde azul para cada diseño como se muestra en las capturas de pantalla más abajo para el diseño para Móvil.




Es posible vincular la altura de las diapositivas a la altura de los dispositivos. Para ello, basta con hacer clic en el icono de vinculación junto a Altura de diapositiva en la ventana Propiedades como se muestra en la captura de pantalla más abajo. Puede cambiar la altura de las diapositivas para una vista específica o para todas las vistas.

### Altura de diapositiva

Adobe Captivate 8 introduce una manera nueva y exclusiva de personalizar la altura de la ventanilla de acuerdo con la altura de los dispositivos.

La altura de la Ventanilla es la altura del diseño de página para Principal (Escritorio), Tableta y Móvil. Puede ajustar esta altura de modo que se adapte a cualquier altura de dispositivo específica con la ayuda de la opción de Altura de Diapositiva en Propiedades.

### Personalización de la altura de diapositiva

Supongamos que la altura de la ventanilla y del dispositivo para Móvil es 415. Supongamos que la altura del dispositivo sea 500. Puede ajustar la altura de la ventana moviendo el regulador vertical de la altura del dispositivo hasta que se alcance 500. De forma predeterminada, la altura del dispositivo está vinculada a la altura de la diapositiva. Puede anular el vínculo al mismo haciendo clic en el icono de vincular junto al valor de altura de la diapositiva en el inspector de propiedades.

En este caso, todo el contenido incluido en la altura de la ventanilla estará visible en los dispositivos móviles de forma predeterminada. Esta opción permite desarrollar contenidos con precisión de manera que la altura del diseño coincida con la altura de los dispositivos.

Si la altura de la ventanilla es superior a la altura del dispositivo, el usuario final podrá ver el contenido que se encuentre fuera de la altura del dispositivo con la ayuda de una barra de desplazamiento.

### Definición de los colores predeterminados de las leyendas

Es posible definir distintos colores de texto de leyenda predeterminados para cada una de las vistas de punto de corte.

1. Elija Editar > Administrador de estilos del objeto
2. Seleccione Estilo predeterminado de pie de ilustración
3. En Formato de texto, haga clic en el cuadro desplegable situado junto a Puntos de corte y elija Principal, Tableta o Móvil.
4. Elija el color para cada punto de corte.

### Compatibilidad con capturas y diapositivas de preguntas

Es posible capturar las interacciones en todas las vistas y definir el enfoque automático para un área de interacción específica en las vistas. Defina una forma inteligente como imagen de fondo en Proyecto interactivo para definir el área de recorte para la imagen de fondo en las distintas vistas.

Las diapositivas de Preguntas y Resultados, así como las Diapositivas patrón, son compatibles con todas las vistas del Proyecto interactivo.

Es posible aplicar las propiedades y los Temas interactivos a las diapositivas de Pregunta. Los estilos modificados se indican con un símbolo de estrella en el área de Texto de muestra del Inspector de propiedades.

---

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Propiedades específicas para cada vista

Propiedades específicas para cada vista

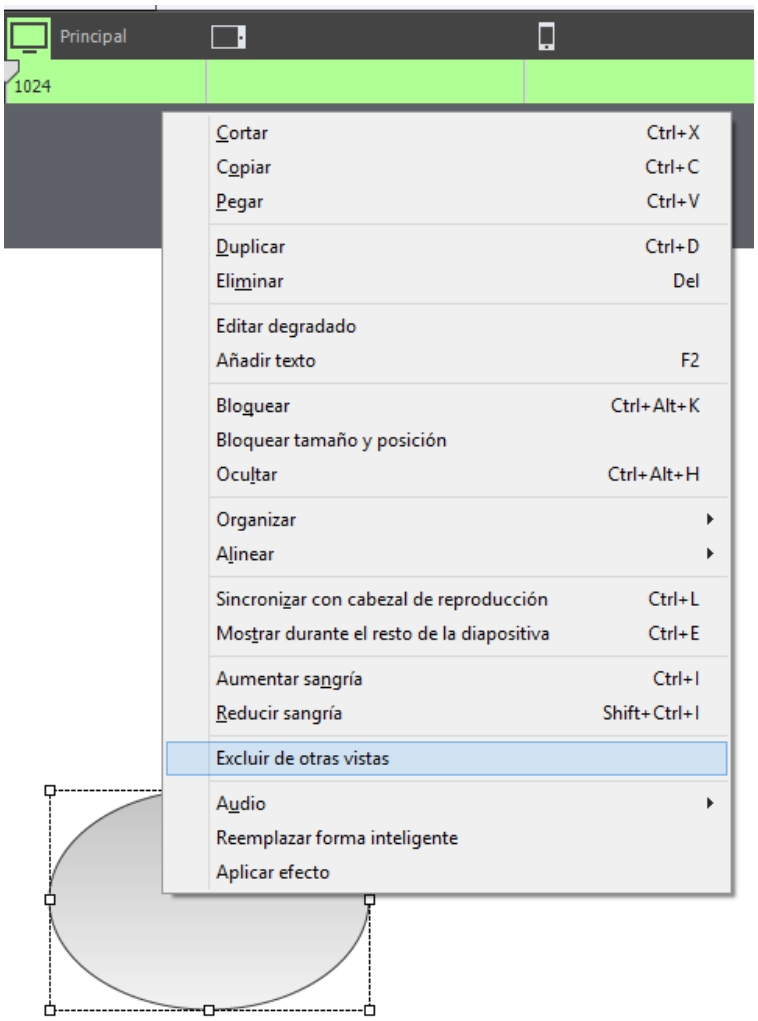
Ir al principio

## Propiedades específicas para cada vista

Aplique propiedades específicas a las vistas mediante el control del tamaño, la posición y los caracteres del objeto. Cree objetos en una vista y conviértalos en visibles o invisibles en otras vistas.

También puede hacer que los objetos dependan de la vista. Por ejemplo, puede crear los objetos A, B y C en la vista de punto de corte Principal. Sin embargo, no desea utilizar B para la vista de punto de corte Tableta ni C para la vista Móvil. Para ello puede usar Proyecto interactivo: basta con colocar el objeto B fuera de la diapositiva en la vista Tableta. Haga lo mismo con el objeto C: colóquelo fuera de la diapositiva en la vista Móvil.

También puede hacer que un objeto aparezca en una sola vista: haga clic con el botón derecho y seleccione Excluir de otras vistas como se muestra en la captura de pantalla a continuación:




### Aplicación de propiedades específicas a cada vista

1. Cree un proyecto interactivo y añada un par de objetos de forma inteligente en la diapositiva del punto de corte Principal

2. Cambie a los puntos de corte Tableta y Móvil y observe el resultado
   Podrá ver los objetos de la vista Principal en las vistas Tableta y Móvil

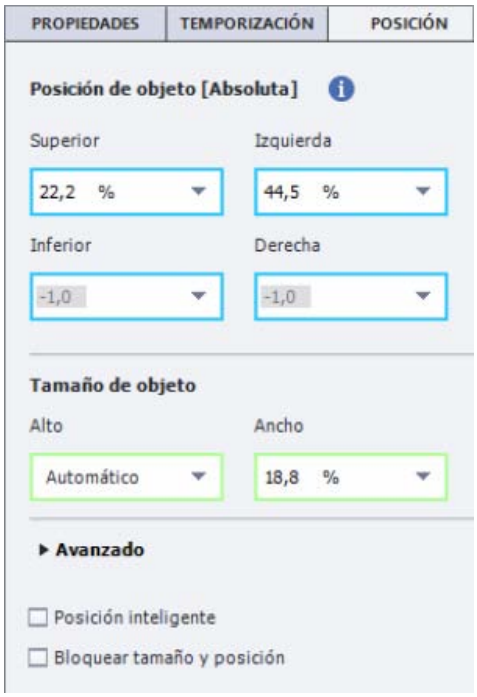
3. Haga clic en un objeto para resaltarlo y seleccione Propiedades > ficha Posición
   En la ficha Posición podrá ver los menús desplegables de posición del objeto resaltado: Superior, Izquierda, Inferior, Derecha, Alto y Ancho.

4. Haga clic en los cuadros desplegables de cada posición y seleccione los tipos de valor como %, px (píxeles) y % relativo (con relación a los objetos de superposición).

5. A continuación, personalice la posición y el tamaño del objeto en cada vista de forma distinta.
   Puede observar los bordes de las posiciones resaltados en los colores correspondientes a los puntos de corte de cada vista.

   Por ejemplo, supongamos que ha creado una forma inteligente en la vista principal y modificado su posición en la vistaTableta. Los bordes de las propiedades Altura y Anchura del objeto aparecen resaltados en color en la vista Principal de punto de corte, y en la vista Tableta aparecen resaltadas en color el resto de las propiedades.

   A continuación se muestra una captura de pantalla de muestra:




*Añada dos objetos a la diapositiva. En la ficha Posición del cuadro Propiedades, haga clic en la casilla junto a Posición inteligente para ver las dimensiones y los vínculos a otros objetos. Si conoce las distancias desde los bordes de la diapositiva, podrá diseñar organigramas y otros dibujos con precisión.*

### Posición de objetos

**Posición inteligente** Utilice esta opción si desea seguir un objeto en lugar del escenario en el proyecto.

**%** Elija esta unidad si desea que la dimensión o posición del objeto sea un porcentaje de la anchura o altura del Escenario.

**Píxel** Elija esta unidad si desea que la dimensión o posición del objeto sea un porcentaje de la anchura o altura del Escenario.

**Automático** Elija esta unidad para mantener la proporción.

**% relativo** Elija esta opción para mantener la posición de superposición. Solo se muestra para las propiedades relacionadas con la altura.

*Parte superior relativa sirve como función de anchura, no de altura. También puede utilizar % Relativo para vincular objetos.*

### Mín-Máx

En los proyectos interactivos, es posible definir la Altura mínima, la Anchura mínima, la Altura máxima y la Anchura máxima de los objetos. La configuración de estas propiedades permite mantener una Anchura y Altura proporcionadas para los objetos en todos los puntos de corte.

Por ejemplo, si establece la anchura mínima de una forma inteligente en 50 px en todos los puntos de corte e intenta reducir la anchura en el punto de corte Principal, no podrá reducir el tamaño más allá de 50 px.

1. Haga clic en cualquier objeto
2. En la ficha Posición del Inspector de propiedades, haga clic en el botón de flecha junto a Avanzado
3. Defina los valores de posición Mínimo y Máximo.

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Temas

Constituyentes de un tema
Plantillas y temas
Aplicación de temas
Personalización de temas
Reutilización de temas en distintos proyectos

Los temas contribuyen a mejorar el aspecto de un proyecto, con colores coordinados, diseños de diapositiva cuidadosamente planificados, fuentes de texto y efectos. Al crear un proyecto, se le aplica un tema predeterminado. Si quiere, puede cambiar el tema por uno de los que se suministran precargados en el producto Adobe Captivate. Puede personalizar un tema, guardarlo con otro nombre y volver a utilizarlo en otros proyectos.

## Constituyentes de un tema

Volver al principio

Cada tema consta de los siguientes elementos:

- Diapositivas patrón (un mínimo de siete)
  - Diapositiva patrón principal, con el nombre del tema antepuesto
  - Diapositiva patrón de contenido
  - Diapositivas patrón de pregunta (5 números)
- Estilos de objeto. Por ejemplo, el tema “Madera” contiene estilos como estilo de leyenda Madera y leyendas Suspenso y Aprobado.
- Parámetros de configuración de máscara e índice relacionados con el tema
- Valores predeterminados de grabación

Encontrará una descripción de estas diapositivas en Diapositivas patrón.

Puede modificar cada uno de estos componentes de un tema. Para obtener más información, consulte Personalización un tema.

La barra de temas (Temas > Temas) muestra un ejemplo de diapositiva patrón de contenido de un tema.

## Plantillas y temas

Volver al principio

La diferencia entre las plantillas y los temas es que las plantillas determinan “cuándo” y “dónde” se coloca el contenido (incluido el material multimedia), mientras que los temas determinan el aspecto del proyecto. Por ejemplo, supongamos que quiere usar un método estándar para todos los cursos de aprendizaje electrónico desarrollados por su equipo. Necesita una prueba preliminar seguida de contenido y, a continuación, una prueba posterior. Puede crear una plantilla con los tipos de marcadores de posición de diapositivas requeridos y decidir el número de diapositivas que contendrá cada una de estas secciones.

O puede aplicar un tema, si necesita un tema acuático para el fondo del proyecto, con colores coordinados para las diapositivas.

El flujo de trabajo recomendado es utilizar un tema dentro de la plantilla de proyecto. De este modo se asegura que los proyectos basados en la plantilla utilizan un tema estándar.

## Aplicación de temas

Volver al principio

Haga clic en Temas > Aplicar tema y, a continuación, seleccione uno (archivo CPTM).

En la barra de temas se muestra una representación visual de un tema. Para ver la barra, haga clic en Temas > Temas. La barra de temas aparece en la parte superior del espacio de trabajo. Utilice la lista desplegable de la parte superior de la barra de temas para filtrar o buscar temas.

*para que Adobe Captivate aplique temas del mejor modo posible, asegúrese de utilizar estilos uniformes para los objetos. Por ejemplo, todas las leyendas de texto pueden ser de un mismo estilo.*

Puede aplicar temas a proyectos directamente o usarlos en plantillas de proyecto para conseguir un aspecto y un comportamiento estándar.

Al aplicar un tema a un proyecto:

- Para cada diapositiva del proyecto, Adobe Captivate compara el diseño de la diapositiva patrón vinculada con los diseños de las diapositivas patrón en el tema que se aplique. Si se encuentra un diseño coincidente, la diapositiva se asigna a la diapositiva patrón. Si no se encuentra ninguna correspondencia, Adobe Captivate crea una nueva diapositiva patrón y luego asigna la diapositiva.

- Si hay objetos, diseños, un editor de aspectos y un índice que usan la configuración predeterminada del tema existente, se asignan a los respectivos estilos predeterminados del tema aplicado. Los cambios a estos elementos no se conservan en el proyecto.

Al copiar y pegar una diapositiva en otro proyecto, el tema del proyecto de destino se aplica a la diapositiva. Si la diapositiva contiene objetos y diseños que se han modificado, se conservan las modificaciones.

Al grabar una simulación de software en un proyecto, las leyendas y los cuadros resaltados predeterminados se asignan a los estilos correspondientes en el tema del proyecto.

## Personalización de temas

Volver al principio

Puede personalizar un tema mediante la edición de sus constituyentes: diapositivas patrón, estilos de objeto y parámetros de máscaras e índice.

Para obtener más información sobre el procedimiento de personalización de:

- Diapositivas patrón, consulte Diapositivas patrón.
- Estilos de objeto, consulte Estilo del objeto.
- Parámetros de configuración de tema en la máscara de un proyecto, consulte Máscaras.
- Parámetros de configuración de tema en el índice, consulte Índice.
- Valores predeterminados de grabación, consulte Configuración de preferencias de grabación.

Para guardar un tema personalizado, haga clic en Temas > Guardar tema. Los temas se guardan como archivos CPTM.

## Reutilización de temas en distintos proyectos

Volver al principio

1. Si ha modificado un tema, guarde los cambios haciendo clic en Tema > Guardar tema. Los temas se guardan como archivos CPTM.

   Los cambios aplicados a diapositivas patrón, estilos de objeto, editor de aspectos e índice se convierten en parte del tema guardado.
2. Abra el proyecto en el que quiera reutilizar el tema.
3. Haga clic en Temas > Aplicar tema y busque el tema (archivo CPTM) que ha guardado previamente.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Activación de la creación de archivos de copia de seguridad

Adobe Captivate crea un archivo de copia de seguridad del proyecto cuando lo guarda. Cuando vuelve a guardar el proyecto, los cambios también se guardan en el archivo de copia de seguridad. El archivo de copia de seguridad tiene una extensión .bak.

Si el archivo del proyecto se daña, puede utilizar el archivo de copia de seguridad para recuperar el proyecto. Cambie el nombre del archivo de copia de seguridad mediante la extensión .cptx y ábralo. No obstante, los cambios realizados tras la última vez que guardó el proyecto no se reflejarán en el archivo de copia de seguridad.

La previsión de crear un archivo de copia de seguridad está activada de forma predeterminada en el cuadro de diálogo Preferencias. Puede preferir desactivar esta opción si ésta interfiere con la velocidad al guardar el proyecto.
***Nota:*** *es posible que el tamaño del archivo de copia de seguridad sea mayor que el del proyecto principal.*

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Configuración general en el menú Configuración global.
3. Seleccione Generar copia de seguridad del proyecto.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Personalización del tamaño del proyecto

Cuando empiece a crear un nuevo proyecto, se le pedirá que elija un tamaño predefinido para éste. También puede especificar una anchura y una altura personalizadas para el proyecto.

Si desea volver a utilizar el tamaño personalizado con frecuencia, puede guardar el tamaño del proyecto y asignarle un nombre. Al hacerlo, puede seleccionar el tamaño personalizado en el menú Seleccionar la próxima vez que cree un proyecto.

1. En el cuadro de diálogo Nuevo proyecto de <*type of project*>, haga clic en Personalizar. Se muestra el cuadro de diálogo Tamaños de proyecto personalizados.
2. Haga clic en Nuevo y escriba un nombre para el tamaño personalizado. Por ejemplo, "Tamaño para proyectos de Adobe".
3. Especifique la altura y anchura.
4. Haga clic en Guardar y, a continuación, en OK.

El tamaño personalizado guardado aparece ahora en la lista Selección del cuadro de diálogo Nuevo proyecto de <*type of project*>.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Creación de proyectos


Creación de un proyecto que incluya una simulación de software
Creación de un proyecto a partir de presentaciones de PowerPoint
Creación de proyectos a partir de imágenes
Creación de un proyecto que comienza por diapositivas en blanco
Creación de proyectos basados en plantillas


## Creación de un proyecto que incluya una simulación de software

Ir al principio

Es posible crear un proyecto de Adobe Captivate mediante la grabación de eventos en una aplicación o en un área de la pantalla en el equipo. Se encuentran disponibles los siguientes modos de grabación.

**Grabación automática**

Adobe Captivate realiza capturas de las pantallas de forma automática y las coloca en diapositivas individuales. Para obtener más información, consulte Grabación automática.

**Grabación manual**

Con esta opción puede capturar pantallas de forma manual. El conjunto de capturas de pantalla seleccionado aparece de forma secuencial en diapositivas independientes después de finalizar la grabación. Para obtener más información, consulte Grabación manual.

Para más información, consulte Grabación de proyectos.

## Creación de un proyecto a partir de presentaciones de PowerPoint

Ir al principio

Importe una presentación de PowerPoint completa o solo las diapositivas seleccionadas en un proyecto de Adobe Captivate. Todas las diapositivas de PowerPoint se importan como diapositivas individuales en el proyecto de Adobe Captivate. Después puede editar las presentaciones de PowerPoint desde Adobe Captivate.

## Creación de proyectos a partir de imágenes

Ir al principio

Los proyectos que se crean a partir de imágenes se pueden ver como una presentación de diapositivas. Cada imagen se importa en una diapositiva independiente.

1. Seleccione Archivo > Nuevo proyecto > Presentación de diapositivas de imagen.
2. En el cuadro de diálogo Nueva presentación de diapositivas de imagen, defina las dimensiones del proyecto.
3. Haga clic en OK y seleccione las imágenes que desee añadir al proyecto.
4. Si aparece el cuadro de diálogo Recortar/cambiar tamaño de imagen, especifique las opciones siguientes:

   ***Nota**: el cuadro de diálogo Recortar/cambiar tamaño de imagen solo aparecerá cuando la imagen supere los límites de altura o anchura del proyecto. Si inserta más de una diapositiva, solo se mostrarán en el cuadro de diálogo las imágenes que superen los límites de dimensiones.*

   **Ajustar al escenario** Cambia el tamaño de la imagen para que se adapte a las dimensiones de la diapositiva.

   **Recortar** Muestra un recuadro de selección con las dimensiones correspondientes a las establecidas en el proyecto. Cambie de tamaño los controladores del cuadro para seleccionar el área que desea mostrar en la diapositiva. Si ha seleccionado Restringir las proporciones, Adobe Captivate mantiene la proporción entre la anchura y la altura del recuadro de selección.

   **Zoom** Mueva la barra deslizante para acercar y alejar la imagen. De forma alternativa, puede realizar una selección en la lista de tamaños de zoom estándar del menú.

   **Restringir las proporciones** Conserva la proporción entre la altura y la anchura del recuadro de selección que se utiliza para recortar la imagen. Esta opción se activa solo cuando se selecciona recortar la imagen. Cuando desactive esta opción, cambie el tamaño del recuadro de selección y vuelva a activar la opción; las nuevas dimensiones se utilizarán de ahora en adelante para calcular la relación.

Además de las opciones anteriores, también puede definir controles de tono (brillo, enfoque y contraste) además de ajustar rangos de color (alpha, tono y saturación). También puede voltear o rotar la imagen.

## Creación de un proyecto que comienza por diapositivas en blanco

Ir al principio

Puede empezar con un proyecto vacío y, a continuación, importar diapositivas o imágenes de presentaciones de PowerPoint, imágenes u otros proyectos de Adobe Captivate. Además, se puede añadir una demostración de software o simulación interactiva mediante la grabación de diapositivas adicionales.

1. Seleccione Archivo > Nuevo proyecto > Proyecto vacío.
2. Elija un tamaño predefinido en la lista Selección, o especifique un ancho y un alto personalizados para el proyecto.
3. Haga clic en Aceptar.

El tema predeterminado se aplica al nuevo proyecto. El tema contiene un conjunto de diapositivas patrón que se puede utilizar para diapositivas de título, contenido y pregunta. Para obtener más información, consulte Temas.

## Creación de proyectos basados en plantillas

Ir al principio

Las plantillas de Adobe Captivate permiten mejorar la homogeneidad en proyectos o módulos parecidos de un proyecto y reducir el esfuerzo necesario para la creación de nuevos proyectos.

### Creación de un guión gráfico y un flujo de trabajo

Cualquiera que sea el tipo de proyecto que desee crear, es conveniente planificar antes de empezar a obtener capturas de pantalla. En primer lugar, piense qué es lo que desea que haga, aprenda o consiga el usuario cuando vea el proyecto. Defina este objetivo para que le resulte más fácil crear un plan exhaustivo que le permita conseguir su propósito. Una vez definido lo que desea del usuario, puede crear el “núcleo” del proyecto.

Cada película cuenta una historia. Un guión gráfico es una versión escrita de esa historia en formato de texto o gráficos. Le indica si tiene un conocimiento claro de lo que va a presentar a su audiencia. Puede utilizar la regla 5W + 1H utilizada en el periodismo para contar una historia (quién, qué, cuándo, dónde, por qué y cómo).

Si dispone de un guión gráfico podrá crear fácilmente un flujo de trabajo. Un flujo de trabajo es el flujo de información de un proyecto que sigue las reglas creadas para él. Por ejemplo, puede tener una presentación no lineal en la que se pueda avanzar y retroceder entre las diapositivas, omitir diapositivas o definir reglas para la secuencia de diapositivas. La definición del flujo de trabajo con anterioridad ayuda a completar el proyecto en menos tiempo, con la realización de un número mínimo de cambios posibles durante el ciclo de edición.

Si su proyecto contiene una gran cantidad de texto (leyendas), el punto de partida ideal es un script. Los scripts utilizan páginas a base de texto. Son como las páginas de un libro: lógicas, secuenciales y con todos los detalles que desee ofrecer.

### Creación de plantillas del proyecto

Si desea crear proyectos o módulos parecidos en un proyecto, utilice plantillas de proyectos para garantizar la homogeneidad y ahorrar tiempo. Las plantillas de proyectos resultan especialmente útiles cuando varios autores trabajan en distintos módulos del proyecto o en proyectos parecidos.

Las plantillas del proyecto le ayudan a conseguir lo siguiente:

- Homogeneidad entre los proyectos de Adobe Captivate.
- Reducción del tiempo de preparación de distintos proyectos gracias a la reutilización del diseño.
- Reutilización de las preferencias del proyecto en varios proyectos.

En un entorno cooperativo en el que los diseñadores trabajan independientemente de las personas que crean contenido, los diseñadores utilizan plantillas para garantizar la uniformidad en los proyectos. Los desarrolladores de contenido no tienen que preocuparse por el flujo de trabajo del proyecto, los distintos estándares que se utilicen ni la creación del diseño. Lo único que tienen que hacer es seguir las instrucciones de la plantilla e introducir el contenido necesario en los marcadores de posición correspondientes.

La creación de un repositorio de plantillas requiere disciplina entre todos los interesados. No obstante, el esfuerzo tiene su recompensa, en lo que respecta a la reducción del tiempo de trabajo de los proyectos.

Una plantilla del proyecto de Adobe Captivate consta de lo siguiente:

- Diapositivas con marcadores de posición para varios objetos de Adobe Captivate
- Marcadores de posición para lo siguiente:
  - Diapositiva de grabación
  - Diapositivas de pregunta.

- Diapositivas patrón. Para obtener más información sobre diapositivas patrón, consulte Diapositivas patrón.

Puede definir y utilizar estilos de objeto junto con las plantillas de proyectos para lograr una apariencia uniforme en sus proyectos.

Cuando se crea un proyecto mediante una plantilla, los marcadores de posición de esta se marcan con un icono de marcador de posición. El icono desaparece cuando se inserta un objeto en el marcador de posición.

***Nota:*** *los objetos del marcador de posición no están visibles cuando se previsualiza o se publica un proyecto creado mediante una plantilla de proyecto.*

Además de los marcadores de posición, puede añadir todos los objetos de Adobe Captivate y medios admitidos a las plantillas. La plantilla solo sirve como referencia. Los usuarios pueden cambiar los objetos y los marcadores de posición sin ninguna restricción cuando se cree un proyecto a partir de la plantilla.

Para usar con mayor eficacia una plantilla de proyecto, añada notas de diapositivas que proporcionen información o instrucciones. Incluya información acerca de los tipos y propiedades de objetos recomendados, medios o diapositivas que los usuarios deben insertar en los marcadores de posición.

1. Seleccione Archivo > Nuevo proyecto > Plantilla de proyecto.
2. Especifique las dimensiones de la plantilla del proyecto y haga clic en OK.
3. Defina las preferencias de la plantilla en Editar > Preferencias. Las preferencias se aplican de forma automática cuando se utiliza la plantilla del proyecto para crear un proyecto.
4. Elija el aspecto de los proyectos basados en la plantilla haciendo clic en Temas > Temas. Aparece la barra de temas. Haga clic en el tema requerido en la barra de temas.

   También puede modificar el tema para adaptarlo a sus necesidades. Para obtener más información sobre temas, consulte Temas.

   ***Nota:*** *si no quiere utilizar temas, puede crear sus propias presentaciones insertando objetos de marcador de posición en las diapositivas (Insertar > Objetos de marcador de posición).*
5. Para insertar marcadores de posición para las diapositivas, seleccione Insertar > Diapositivas de marcador de posición y, a continuación, elija el tipo de marcador de posición de diapositivas.
6. Inserte otros objetos de Adobe Captivate y los medios requeridos.

   La práctica recomendada es añadir todos los objetos o medios que no cambian de proyecto a proyecto (por ejemplo, un logotipo) como objetos reales. Utilice marcadores de posición con los objetos o medios que sean específicos del proyecto.
7. Guarde el archivo. El archivo se guarda con una extensión .cptl.

### Creación de proyectos a partir de plantillas del proyecto

1. Seleccione Archivo > Nuevo proyecto > Proyecto a partir de plantilla.
2. Vaya al archivo de plantilla y haga clic en Abrir.
3. Haga doble clic en el marcador de posición y haga lo siguiente:
   - En los objetos del marcador de posición, utilice el cuadro de diálogo correspondiente para añadir objetos al marcador de posición. El marcador de posición se convierte en un objeto concreto.
   - Para marcadores de posición de diapositivas de grabación, haga doble clic en la diapositiva de marcador de posición para iniciar la grabación.
   - Para marcadores de posición de diapositivas de pregunta, haga doble clic en la diapositiva de marcado de posición para insertar una diapositiva de pregunta.

### Adobe también recomienda

- Microsoft PowerPoint
- Imágenes e imágenes dinámicas

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Grabación de proyectos

# Grabación de demostraciones de vídeo

**Edición de vídeos**
**Publicación de proyectos de vídeo**
**Inserción de vídeos en archivos CPTX (Cp 6)**
**Inserción de demostraciones de vídeo en archivos CPTX (Cp 7)**

1. Haga clic en Demostración de vídeo en la pantalla de bienvenida. O haga clic en Archivo > Grabar nueva demostración de vídeo.

   Se abre la ventana de grabación, marcada con un cuadro rojo; esta ventana contiene opciones de grabación.

2. Haga clic en Área de pantalla o en Aplicación, según lo que quiera grabar, y especifique las opciones asociadas:

   **Área de pantalla** Seleccione esta opción cuando desee capturar todos los eventos que se producen dentro de un área de la pantalla.

   **Tamaño personalizado** Seleccione esta opción si desea personalizar las dimensiones del proyecto grabado. Puede elegir de una lista de tamaños estándar, o bien definir un tamaño personalizado. El tamaño de la aplicación seleccionada cambia de forma automática para ajustarse a los límites del área de grabación. La práctica recomendada consiste en tener una idea clara de las dimensiones del proyecto antes de comenzar a grabarlo.

   **Pantalla completa** Seleccione esta opción si desea definir el tamaño de la ventana de grabación y adaptarlo al del monitor del equipo. La pantalla completa del equipo se tratará como la ventana de grabación. Si trabaja con monitores dobles, puede elegir el monitor que desee utilizar para la grabación. La grabación en este modo puede producir proyectos y tamaños de archivos de salida muy grandes debido a la gran resolución de pantalla en los monitores.

   **Aplicación** Seleccione esta opción para especificar la aplicación que desea grabar. La lista desplegable Seleccione la ventana que desee grabar muestra todas las aplicaciones abiertas en el equipo. Haga clic en la aplicación requerida.

   **Ventana de aplicación** Seleccione esta opción si desea grabar la ventana completa de la aplicación. Las dimensiones de la aplicación no varían. El rectángulo de grabación cambia de tamaño para adaptarse a la aplicación.

   **Región de aplicación** Seleccione esta opción si desea grabar áreas definidas de una aplicación. Por ejemplo, si está grabando una ventana que tiene tres fotogramas, la ventana de grabación se ajustará a los fotogramas individuales cuando el ratón se desplace sobre ellos. Las dimensiones de la aplicación no varían. El rectángulo de grabación cambia de tamaño para adaptarse al área definida de la aplicación.

3. Realice una de las acciones siguientes (o todas):

   - Seleccione un modo de panorámica si desea que la ventana de grabación siga sus movimientos por la pantalla. Para obtener más información, consulte Panorámica.
   - Si va a añadir una narración durante la grabación, seleccione el tipo de entrada de audio. En el parche para planes de suscripción y Adobe Software Assurance, puede seleccionar Audio del sistema para grabar el audio desde los altavoces del equipo, por ejemplo, el sonido que escucha cuando aparecen mensajes de error. Para obtener más información, consulte Audio del sistema.

     El audio del sistema no se admite en Windows XP.
   - Para cambiar la configuración predeterminada que Adobe Captivate utilizará durante la grabación de una demostración de vídeo, haga clic en Configuración. Para obtener más información sobre la personalización de preferencias de grabación, consulte Configuración de preferencias de grabación de vídeo.

4. Haga clic en Grabar.

5. Cuando finalice la grabación, pulse la tecla Fin (en Windows) o Cmd + Intro (en Mac OS).

   ***Nota:*** *en Windows también puede hacer clic en el icono de tareas o en el icono de la bandeja del sistema para detener la grabación. En Mac, haga clic en el icono de conexión o el icono de la barra de estado*

La vista previa del vídeo grabado aparece y comienza a reproducirse. Realice una de las acciones siguientes (o todas):

- Publique el vídeo grabado como un archivo MP4 y guárdelo en su equipo. Para ello, haga clic en . Para obtener más información, consulte Publicación del vídeo como un archivo MP4.
- Publique directamente el vídeo en YouTube, Twitter o Facebook. Para ello, haga clic en . Para obtener más información, consulte

Publicación de vídeo en YouTube.

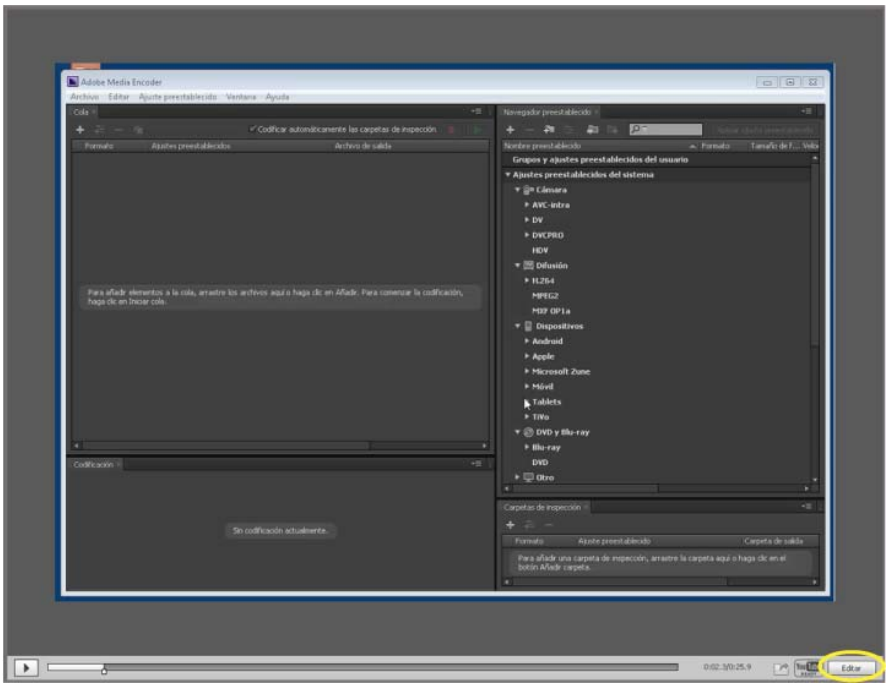
- Edite el vídeo en Adobe Captivate y mejórelo añadiendo leyendas, vídeos PIP y efecto de panorámica y zoom. A continuación, puede publicar el vídeo en YouTube, Twitter, Facebook, o guardarlo como archivo MP4.

  Para editar el vídeo, haga clic en Editar. Para obtener más información, consulte Edición de vídeos.

Ir al principio

## Edición de vídeos

Puede entrar en el modo edición de vídeo haciendo clic en Editar, en la ventana de previsualización de vídeo.




*Botón Editar en la ventana de previsualización de vídeo*

Se abre un archivo CPVC en Adobe Captivate. Ahora puede editar el vídeo para dividirlo o recortarlo, o para agregar efectos, audio y los siguientes objetos:

- Leyendas de texto
- Cuadros resaltados
- Imágenes
- Formas inteligentes
- Ratón
- Animación
- Vídeos PIP (Picture-In-Picture)

Consulte Objetos y medios no interactivos para obtener información sobre cómo agregar estos objetos.

Un archivo CPVC es algo distinto al proyecto de Adobe Captivate o a un archivo CPTX. La siguiente tabla resume estas diferencias:

| Archivo CPTX | Archivo CPVC |
|---|---|
| Se basa en un paradigma de diapositiva. Tras la grabación, podrá ver las diapositivas individuales en la Tira de película. | No se basa en un paradigma de diapositiva. Tras la grabación, el archivo contiene un único clip de vídeo visible en la Cronología. |
| Puede editar todas las diapositivas de la tira haciendo clic en ellas. | Puede editar el clip de vídeo para cortar, copiar o recortarlo entre dos puntos mediante las opciones de edición de vídeo disponibles en Propiedades. |
| Puede insertar tanto objetos interactivos como no interactivos. | Solo puede insertar objetos no interactivos, leyendas de texto y cuadros resaltados. |
| | |

| | |
|---|---|
| Puede insertar pruebas. | No puede agregar pruebas directamente. Puede crear un proyecto independiente CPTX con evaluaciones, publicar los archivos CPVC como archivos MP4 e insertarlo en el proyecto CPTX. |
| Puede previsualizar el proyecto completo, la diapositiva actual o diapositivas específicas. | Puede previsualizar el proyecto completo o el marco actual en el escenario. |

### Propiedades de un proyecto de demostración de vídeo

Haga clic en cualquier lugar del escenario fuera del vídeo grabado para ver las propiedades de la demostración de vídeo en el Inspector de propiedades.

**Escenario** Haga clic para cambiar el color de relleno del fondo del proyecto. También puede aplicar rellenos con degradado o rellenos con patrón para el fondo. Para obtener más información sobre los rellenos con degradado, consulte Aplicación de rellenos con degradado y Aplicación de rellenos de textura.

**Fondo** Haga clic en el icono <<browse icon>> para seleccionar una imagen como fondo. Este fondo está visible en los fotogramas que no contienen el vídeo grabado. Supongamos que divide el vídeo e inserta objetos como, por ejemplo, una leyenda de texto entre los clips de vídeo. El fondo se aplicará al fotograma con la leyenda de texto.

***Nota**: si la imagen que se elige supera las dimensiones del fotograma de vídeo, aparecerá el cuadro de diálogo Recortar/cambiar tamaño de imagen. Elija las opciones requeridas para continuar.*

**Tiempo de inicio** Indica desde qué punto de la Cronología se publica el vídeo. De forma predeterminada, el valor se establece al principio del clip de vídeo.

**Tiempo de fin** Indica hasta qué punto de la Cronología se publica el vídeo. De forma predeterminada, el valor se establece al final del clip de vídeo.

Utilice las opciones Tiempo de inicio y Tiempo de fin para publicar una porción del vídeo. Por ejemplo, si la duración total del vídeo es de 60 segundos, puede publicar una porción de 10 a 45 segundos.

### Propiedades de los clips de vídeo grabados

**Nombre** Escriba un nombre exclusivo para el clip de vídeo.

**Audio** Especifique la transición, edite o elimine el audio asociado con el clip de vídeo. Para obtener más información, consulte Agregar audio a un proyecto de vídeo.

### Propiedades de los vídeos PIP

**Nombre** Escriba un nombre exclusivo para el clip de vídeo.

**Sombra** Haga clic para aplicar sombra al clip de vídeo. Elija la dirección y un ajuste preestablecido o personalice el efecto de sombra haciendo clic en Personalizado. Para obtener más información, consulte Aplicación de sombras a objetos.

**Reflejo** Haga clic para aplicar reflejo al clip de vídeo. Haga clic en el ajuste preestablecido requerido. Para obtener más información, consulte Añadir reflejo a objetos.

**Transformar** Cambie las dimensiones del clip de vídeo o modifique la posición del clip mediante la especificación de los valores X e Y. También puede rotar el clip especificando un ángulo.

**Audio** Especifique la transición, edite o elimine el audio asociado con el clip de vídeo. Para obtener más información, consulte Agregar audio a un proyecto de vídeo.

### Cronología en proyectos de vídeo

La Cronología de los proyectos de vídeo se diferencia de la de los proyectos CPTX en cuanto a la forma de agrupa objetos y vídeos:

- En proyectos de vídeo, a diferencia de los proyectos CPTX, todos los objetos se colocan en una sola capa de la Cronología
- Los vídeos PIP y los clips de vídeo grabados se colocan en diferentes capas
- Los clips de audio y vídeo grabados se colocan en la misma capa

### Añadir efecto de zoom y panorámica

El efecto de zoom y panorámica dirige la atención de los usuarios a un área específica o una acción en el vídeo. Por ejemplo, en una simulación de software se puede aplicar panorámica sobre un grupo de iconos y, a continuación, acercar un icono específico.

1. Reproduzca el archivo de vídeo usando el botón de reproducción en la Cronología.

2. Haga una pausa (vuelva a hacer clic en el botón de reproducción) en el punto al que aplicar el efecto de panorámica y zoom.

3. Haga clic en Panorámica y zoom en la Cronología. El icono de panorámica y zoom aparece en el clip de vídeo y se abre el panel Panorámica y zoom.

   El panel Panorámica y zoom muestra el fotograma en el punto del vídeo que haya seleccionado.

*Iconos de panorámica y zoom en la Cronología*

*Para mover el punto de panorámica y zoom a una ubicación diferente en el clip de vídeo, arrastre y coloque el icono.*

4. Para especificar el área que se debe ampliar, utilice los controles para cambiar el tamaño del cuadro azul alrededor del fotograma. A continuación, arrastre el cuadro hasta la posición deseada en el fotograma. Cuanto menor sea el cuadro, mayor es la ampliación.

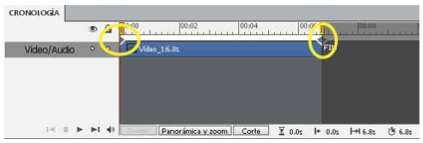
   También se puede especificar el valor de ampliación en forma de porcentaje, mediante el cuadro o el control deslizante de escala.

5. Utilice el control deslizante Velocidad para especificar la rapidez con la que Adobe Captivate debe acercar la imagen.

Para eliminar un punto de panorámica y zoom, haga clic en el icono de la Cronología y pulse la tecla Supr.

### Aplicación de transiciones a vídeo

1. Haga clic en el icono de transición que aparece al principio y al final de un clip de vídeo.




*Iconos de transición en la Cronología*

2. Seleccione un efecto de transición en el panel Transiciones. Para ver una vista previa de un efecto de transición, pase el ratón por encima del efecto.

3. En la lista de velocidad en la parte superior del panel de transición, haga clic en la velocidad necesaria para la transición.

Para eliminar el efecto de transición, haga clic en el icono de transición y luego en Sin transición, en el panel de transiciones.

### División de clips de vídeo grabados

Si lo desea, puede dividir el clip de vídeo para insertar texto separador o vídeos (PIP). Por ejemplo, puede dividir el clip de vídeo para insertar un resumen de lo aprendido por los usuarios hasta ese punto del vídeo.

Cuando se divide un clip de vídeo, los clips resultantes siguen existiendo en la misma capa de la Cronología.

A continuación, se muestra un ejemplo de cómo puede insertar texto separador entre dos partes de un clip de vídeo:

1. Haga clic en el clip de vídeo en la Cronología.

2. Haga clic para reproducir el vídeo y, a continuación, vuelva a hacer clic en el icono para hacer una pausa en el punto en el que desee dividir el vídeo.

3. Haga clic en Dividir en la Cronología. La Cronología muestra ahora dos clips de vídeo.

   ***Nota:*** *otros objetos, como, por ejemplo, leyendas de texto o cuadros resaltados en el proyecto también se dividen en el clip de vídeo. Previsualice el vídeo para ajustar la temporización de estos objetos.*

4. Arrastre el segundo clip para crear espacio para el texto que desea insertar.

5. Haga clic en Insertar > Leyenda de texto. El texto de leyenda predeterminado aparece en una capa aparte en la Cronología.

6. Arrastre la leyenda de texto en la Cronología y colóquela en una posición que corresponda al espacio entre las dos porciones del clip de vídeo.

7. Previsualice el proyecto para comprobar la temporización de la leyenda de texto.

   ***Nota:*** *la leyenda de texto aparece como fotograma o diapositiva aparte. El fondo de la pantalla es el que haya configurado para el proyecto de vídeo. Para cambiar el fondo, arrastre el escenario lugar fuera del vídeo y haga clic en Escenario en el Inspector de propiedades.*

Puede añadir efectos para hacer más interesante la transición entre los clips de vídeo. Cuando se divide un clip de vídeo, aparece un icono de transición en el punto de división en la Cronología. Haga clic en el icono para elegir un efecto del panel Transiciones.

***Nota:*** *cada uno de los clips de vídeo tiene un icono de transición al principio y al final. Si mueve el segundo clip de vídeo, aparece otro icono de transición al principio del clip. Al combinar los iconos de transición colocando los clips de vídeo uno al lado del otro, se conserva el efecto de transición utilizado en el clip de vídeo posterior.*

### Corte de clips de vídeo

Puede cortar clips de vídeo para deshacerse de porciones no deseadas.

1. Haga clic en el clip de vídeo en la Cronología.

2. Haga clic para reproducir el vídeo y, a continuación, vuelva a hacer clic en el icono para hacer una pausa en el punto en el que desee cortar el vídeo.

3. Haga clic en Corte en la Cronología. En el clip de vídeo aparecen marcadores de inicio y fin que definen la región que cortar.

4. Haga clic en ◥ o ◤ para mover los marcadores de corte de inicio y fin a la posición actual del cabezal de reproducción. También puede hacer clic en los marcadores de corte y arrastrarlos a la izquierda o la derecha para elegir la porción del clip de vídeo que cortar.

   ***Nota:*** *además del clip de vídeo, también se cortan objetos como leyendas de texto o cuadros resaltados que están dentro de la sección transversal de los marcadores de corte.*

5. Haga clic en Corte en la Cronología.

Aparecen dos clips de vídeo independientes con iconos de la transición. Haga clic en el icono para elegir un efecto de transición.

### Agregar audio a un proyecto de vídeo

Puede grabar o importar un clip de audio (archivos WAV o MP3):

- Como audio de fondo para el proyecto completo (Audio > Importar en > Fondo; Audio > Grabar en > Fondo).
- Como fondo o narración para cualquier PIP en el proyecto. Haga clic en el PIP en la Cronología y, a continuación, haga clic en Audio > Importar en > PIP, o Audio > Grabar en > PIP.
- Como una narración para clips de vídeo individuales en el proyecto. Haga clic en el clip de vídeo y, a continuación, haga clic en Audio > Importar en > Narración de vídeo, o Audio > Grabar en > Narración de vídeo.

  Si ha dividido un clip de vídeo en varios clips, puede agregar clips de audio independientes a cada uno de los clips de vídeo. Para ello, haga clic con el botón derecho del ratón en el clip de vídeo y elija Grabar en o Importar en.

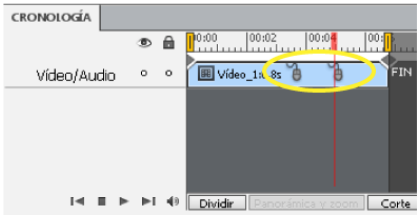
Puede grabar sonido como narración para todo el proyecto mediante Audio > Grabar en > Narración de proyecto.

Para obtener más información sobre la edición de audio, consulte Edición de audio.

### Edición de punteros del ratón

Haga clic en el icono del ratón y modifique las propiedades en el Inspector de propiedades:

1. Haga clic en Editar > Editar los punteros del ratón. Los iconos del ratón aparecen en el clip de vídeo en la Cronología, para identificar los fotogramas que tienen las acciones del ratón.




*Iconos de puntero de ratón en la Cronología*

2. Haga clic en el icono del ratón y modifique las propiedades en el Inspector de propiedades:

   **Opciones** Elija el puntero requerido. Haga clic en Examinar para acceder a punteros almacenados en el disco local.

**Duplicar tamaño del ratón** Elija esta opción para duplicar el tamaño del puntero del ratón.

**Mostrar ratón** Esta opción permite mostrar u ocultar la acción del ratón. Cuando se oculta la acción del ratón, el icono del ratón sigue siendo visible en el clip de vídeo. Pero, al reproducir el vídeo, no es visible la acción desde el punto del ratón anterior al oculto.

**Suavizar la ruta del ratón** De manera predeterminada, la ruta del ratón es irregular, trazada por el movimiento real del ratón durante la grabación. Seleccione esta opción para suavizar la ruta del ratón mediante una línea recta o una curva.

**Reducir la velocidad antes de hacer clic** Elija esta opción para ralentizar el movimiento del ratón antes de hacer clic. Esta opción es útil para las rutas del ratón largas que describan un movimiento rápido y se detengan repentinamente.

***Nota**: esta opción solo aparece si se ha seleccionado Suavizar la ruta del ratón.*

**Mostrar clic del ratón** Añade un efecto de clic visual al movimiento del ratón.

> **Valores predeterminados** Muestra una pequeña y rápida ráfaga de color cuando el usuario hace clic sobre la diapositiva. Puede seleccionar un color para esta ráfaga.
>
> **Personalizado** Elija esta opción para usar un archivo SWF como efecto visual de los clics. Adobe Captivate incluye dos efectos que puede utilizar. Para probarlos, haga clic en el menú emergente, seleccione uno y, a continuación, haga clic en Reproducir. Puede ver el efecto en la pequeña ventana de vista preliminar situada a la derecha.

3. Para aplicar las propiedades modificadas a varios puntos en el vídeo, haga clic en y luego en una de las opciones.

### Inserción de acciones del ratón

Además de las acciones del ratón capturadas al grabar vídeo, puede insertar nuevas acciones del ratón en el vídeo.

1. Haga clic en el clip de vídeo en la Cronología.
2. Haga clic para reproducir el vídeo y, a continuación, vuelva a hacer clic en el icono para hacer una pausa en el punto en el que insertar una acción del ratón.
3. Haga clic en Insertar > Ratón. Aparece un puntero en el fotograma, en el punto de cabezal de reproducción. Adobe Captivate traza la posición del ratón en función de las coordenadas derivadas de los puntos del ratón anterior y siguiente.
4. Arrastre y coloque el puntero a la posición requerida en el fotograma.
5. Edite las propiedades utilizando el Inspector de propiedades. Para obtener más información sobre las diferentes propiedades que se pueden editar, consulte Cambio de las propiedades del ratón.

### Grabación de vídeo adicional

1. En el archivo CPVC, haga clic en Insertar > Grabación de vídeo.

   Para obtener más información sobre cómo grabar vídeo desde archivos CPTX, consulte Inserción de vídeos en archivos CPTX.

2. Seleccione la opciones de grabación y el área que desea grabar, y haga clic en Grabar.

El nuevo clip de vídeo aparece después de los clips de vídeo ya existentes en la Cronología.

---

## Publicación de proyectos de vídeo

Ir al principio

### Publicación del vídeo como un archivo MP4

1. En el modo Pantalla completa, haga clic en . En el archivo CPVC, haga clic en Archivo > Publicar.
2. Especifique el título del proyecto.
3. Especifique la carpeta de publicación del proyecto. De forma predeterminada, el proyecto se publica en la carpeta especificada en las preferencias del proyecto.
4. Haga clic en una de las opciones de la lista Seleccionar ajuste preestablecido.

   Adobe Captivate define automáticamente la configuración de vídeo en función de la opción que seleccione. Si es necesario, puede personalizar la configuración activando la casilla de verificación Personalizar configuración de vídeo.

Después de la publicación de un proyecto como archivo MP4, puede realizar las siguientes tareas:

- Cargarlo en los almacenes de dispositivos o en YouTube. También puede compartir el vídeo en redes sociales como Twitter y Facebook. Encontrará más información en Publicación de proyectos como archivos MP4.
- Distribuir por correo electrónico el archivo entre los usuarios como vídeo independiente o alojarlo en el servidor Web.
- Transmitir como flujo de vídeo o incrustar el archivo MP4 mediante Flash.

### Publicación de vídeo en YouTube

En el modo de pantalla completa, haga clic en . En el archivo CPVC, haga clic en Archivo > Publicar en YouTube.

Encontrará más información en Carga de proyectos a YouTube directamente desde Adobe Captivate.

### Publicación de una parte específica del vídeo

1. Arrastre los marcadores negros de inicio y fin y colóquelos para definir la porción del vídeo que desee publicar.

   También puede especificar la hora de inicio y de fin en el Inspector de propiedades. Haga clic en cualquier lugar del escenario, fuera del vídeo, para ver la hora de inicio y la hora de fin.

2. Realice una de las acciones siguientes:

   - Haga clic en Archivo > Publicar para publicar la porción del vídeo como archivo MP4. Para obtener más información, consulte Publicación del vídeo como un archivo MP4.
   - Haga clic en Archivo > Publicar en YouTube para publicar la porción del vídeo directamente en YouTube. Encontrará más información en Carga de proyectos a YouTube directamente desde Adobe Captivate.

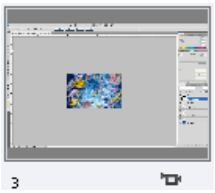
---

## Inserción de vídeos en archivos CPTX (Cp 6)

Ir al principio

Haga clic en el icono Grabar diapositivas adicionales ( ) y luego en Demostración de vídeo, en las opciones de grabación.

El vídeo de grabación aparece en la tira de película con el icono de cámara Web.



*Icono de cámara Web con la diapositiva de vídeo*

Para editar el vídeo, haga clic en la diapositiva y luego en Editar demostración de vídeo, en el Inspector de propiedades. Para obtener más información sobre la edición de vídeos, consulte Edición de vídeos.

Haga clic en Salir, en la esquina superior izquierda de la pantalla, para guardar los cambios del archivo de vídeo y volver al archivo CPTX.

---

## Inserción de demostraciones de vídeo en archivos CPTX (Cp 7)

Ir al principio

1. Guarde la demostración de vídeo como archivo CPVC.
2. Abra el archivo CPTX en el que insertar la demostración de vídeo.
3. Haga clic en la diapositiva tras la que se debe insertar la demostración de vídeo, haga clic en Insertar y, a continuación, en Diapositiva CPVC.
4. Busque el archivo CPVC que desea insertar.

El Inspector de propiedades muestra todas las propiedades del archivo CPVC. Para editar el vídeo, haga clic en Editar demostración de vídeo. El archivo CPVC se abre para su edición. Después de realizar las modificaciones necesarias, haga clic en Salir para regresar al archivo CPTX.

Si edita el archivo CPVC abriéndolo directamente en Adobe Captivate, puede actualizar el vídeo incluido en todos los proyectos CPTX. Para ello, haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre de archivo CPVC en la biblioteca de Adobe Captivate (Medios > Vídeo) y seleccione Actualizar.

---

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Pausa durante la grabación de proyectos

Puede hacer pausas mientras graba un proyecto de Adobe Captivate. Todas las acciones realizadas después de realizar una pausa en un proyecto no se grabarán.

1. Abra Adobe Captivate y comience a grabar el proyecto o la diapositiva.
2. Cuando quiera suspender la grabación, pulse la tecla Pausa/Corte (en Windows) o Cmd+ F2 (en Mac OS) en el teclado. Para reanudar la grabación, pulse otra vez la misma tecla o combinación de teclas.

   ***Nota:*** *en el cuadro de diálogo Preferencias, puede cambiar las teclas que desee utilizar para realizar una pausa o reanudar los proyectos.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Grabación de simulaciones de software

Grabación de diapositivas adicionales para proyectos existentes
Marcado de diapositivas para comprobarlas después de grabar
Sugerencias para la grabación

1. Seleccione Archivo > Grabar nueva simulación de software. Se abre la ventana de grabación.
2. Haga clic en Área de pantalla o en Aplicación.

   **Aplicación** Seleccione esta opción si desea especificar la aplicación que desea grabar como parte de su proyecto. En el menú Seleccionar aplicación, seleccione la aplicación que desea grabar y una de las siguientes opciones:

   **Tamaño personalizado** Seleccione esta opción si desea personalizar las dimensiones del proyecto grabado. Puede elegir de una lista de tamaños estándar, o bien definir un tamaño personalizado. El tamaño de la aplicación seleccionada cambia de forma automática para ajustarse a los límites del área de grabación. La práctica recomendada consiste en tener una idea clara de las dimensiones del proyecto antes de comenzar a grabarlo.

   **Ventana de aplicación** Seleccione esta opción si desea grabar la ventana completa de la aplicación. Las dimensiones de la aplicación no varían. El rectángulo de grabación cambia de tamaño para adaptarse a la aplicación.

   **Región de aplicación** Seleccione esta opción si desea grabar áreas definidas de una aplicación. Por ejemplo, si está grabando una ventana que tiene tres fotogramas, la ventana de grabación se ajustará a los fotogramas individuales cuando el ratón se desplace sobre ellos. Las dimensiones de la aplicación no varían. El rectángulo de grabación cambia de tamaño para adaptarse al área definida de la aplicación.

   **Área de pantalla** Seleccione esta opción cuando desee capturar todos los eventos que se producen dentro de un área de la pantalla.

   **Tamaño personalizado** Seleccione esta opción si desea grabar su proyecto con una dimensión específica. Puede elegirla de una lista de tamaños estándar, o bien crear su propia ventana con un tamaño personalizado.

   **Pantalla completa** Seleccione esta opción si desea definir el tamaño de la ventana de grabación igual al de la pantalla del monitor. La pantalla completa del equipo se tratará como la ventana de grabación. Si trabaja con monitores dobles, puede elegir el monitor que desee utilizar para la grabación. La grabación en este modo puede producir proyectos y tamaños de archivos de salida muy grandes debido a la gran resolución de pantalla en los monitores.
3. Haga clic en Automático o Manual en el área Tipo de grabación. Para obtener más información, consulte Grabación automática y Grabación manual.
4. Realice una de las acciones siguientes (o todas):
   - Seleccione un modo de panorámica si desea que la ventana de grabación siga sus movimientos por la pantalla. Para obtener más información, consulte Panorámica.
   - Si va a añadir comentarios durante la grabación, seleccione el tipo de entrada de audio.
   - Para cambiar la configuración predeterminada que utilizará Adobe Captivate durante la grabación, haga clic en Configuración, en la parte inferior de las opciones de grabación. Para obtener más información sobre la personalización de las preferencias de grabación, consulte Configuración de preferencias de grabación.
5. Haga clic en Grabar.
6. Si ha seleccionado Grabación manual, pulse Imprimir pantalla (Windows) o Comando+F6 (Mac) cada vez que desee capturar una pantalla durante el procedimiento.
7. Cuando finalice la grabación, pulse la tecla Fin (en Windows) o Cmd + Intro (en Mac OS).

   ***Nota:*** *en Windows también puede hacer clic en el icono de tareas o en el icono de la bandeja del sistema para detener la grabación. En Mac, haga clic en el icono de conexión o el icono de la barra de estado*

Las diapositivas grabadas quedan insertadas en un nuevo proyecto de Adobe Captivate.

Para obtener una demostración del proceso de grabación, consulte www.adobe.com/go/learn_recordtutorial_es.

Volver al principio

## Grabación de diapositivas adicionales para proyectos existentes

1. Abra el proyecto en el que desee grabar diapositivas adicionales.
2. Haga clic en el icono Grabar diapositivas adicionales ( ).
3. En el cuadro de diálogo Grabación de diapositivas adicionales, seleccione la diapositiva tras la cual desea insertar las diapositivas grabadas

y haga clic en OK.

Se abre la ventana de grabación.

4. Configure las opciones de grabación y haga clic en Grabar.

   ***Nota:*** *puede grabar un vídeo como una diapositiva adicional seleccionando Demostración de vídeo en las opciones de grabación.*

Las diapositivas recién grabadas se insertan en el proyecto después de la diapositiva seleccionada.

También puede añadir diapositivas importándolas de otros proyectos de Adobe Captivate o presentaciones de PowerPoint.

## Marcado de diapositivas para comprobarlas después de grabar

Volver al principio

Durante la grabación de simulaciones, puede que haga clic en una opción involuntariamente. Esta acción puede resultar en diapositivas no deseadas en el proyecto grabado. La búsqueda de las capturas de pantalla no deseadas después de haber grabado todo el proyecto puede ser laboriosa, sobre todo si hay un gran número de diapositivas.

Para localizar las diapositivas que eliminar o revisar en un proyecto grabado, pulse Ctrl + Mayús + Z durante la grabación. Por ejemplo, si hace clic en una opción en pantalla y se da cuenta de que ha realizado una acción incorrecta durante la grabación, pulse Ctrl + Mayús + Z.

La diapositiva correspondiente a la acción se identifica con un marcador Deshacer y se oculta en el proyecto.

*Diapositiva con el marcador 'Deshacer'*

El marcador Deshacer es una leyenda de texto transparente en la diapositiva. Si desea conservar la diapositiva, seleccione la leyenda y pulse la tecla Supr. Haga clic con el botón derecho del ratón en la diapositiva y haga clic en Mostrar diapositiva para que deje de estar oculta.

***Nota:*** *Nota: puede cambiar el método abreviado de teclado para el marcador Deshacer en Preferencias (Editar > Preferencias > Grabación > Teclas (Global)).*

Para editar la diapositiva, haga clic con el botón derecho en ellla en la Tira de película y haga clic en Mostrar diapositiva. Para eliminar el marcador, haga clic en él y pulse la tecla Supr.

## Sugerencias para la grabación

Volver al principio

Los trucos y sugerencias siguientes pueden ayudarle a crear proyectos de Adobe Captivate con rapidez y facilidad y, al mismo tiempo, obtener resultados profesionales de alta calidad:

**Utilice la grabación automática tanto como sea posible** Incluso en los proyectos en los que sea necesario generar varias capturas de pantalla manualmente, considere la posibilidad de utilizar grabación automática. Configure la opción de grabación automática, pero pulse Imprimir pantalla (Windows) o Comando+F6 (Mac OS) siempre que desee obtener una captura de pantalla adicional. Este método es eficaz si desea grabar una página web que contenga muchos fotogramas, ventanas emergentes y efectos especiales. Adobe Captivate reproduce el sonido del obturador de la cámara cada vez que se captura una pantalla automáticamente. Para generar una captura de pantalla en un lugar en el que no se escuche el sonido, pulse Imprimir pantalla para obtener una captura manualmente.

Por ejemplo, si está grabando Microsoft Internet Explorer, hay menús dinámicos HTML o Flash que solo aparecen cuando el ratón pasa sobre ellos. Adobe Captivate no captura automáticamente el cambio que se produce al pasar el ratón. Pulse Imprimir pantalla para capturar el cambio manualmente.

**Trabaje con lentitud mientras graba, sobre todo cuando grabe páginas web en Internet Explorer** Durante la grabación, realice las acciones con más lentitud de lo que lo haría normalmente. Es muy importante trabajar con lentitud cuando se capturan acciones en una página web en Internet Explorer. Si utiliza la grabación manual, asegúrese de que la página web se haya cargado antes de obtener la captura de una pantalla.

**Espere hasta que escuche el sonido del obturador de la cámara** Durante la grabación automática, espere hasta que suene el obturador antes de realizar otra acción.

Si utiliza la grabación manual, Adobe Captivate obtendrá capturas de pantalla cuando pulse una tecla o combinación de teclas designada. De manera predeterminada, la tecla de captura de pantalla es Impr Pant. Cada vez que desee obtener una captura de pantalla, pulse la tecla Impr Pant; oirá el sonido del obturador de una cámara.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Configuración de preferencias de grabación

Panorámica
Configuración de preferencias de grabación
Configuración de preferencias de grabación de vídeo
Cambio de los métodos abreviados de teclado para grabación
Configuración de preferencias para los diferentes modos
Cambio de los valores predeterminados de grabación para los objetos

Adobe Captivate utiliza un conjunto de preferencias predeterminado para la vista panorámica y otros ajustes de grabación o creación de proyectos. Puede personalizar estas preferencias con las distintas opciones disponibles en el cuadro de diálogo Preferencias.

## Panorámica

Volver al principio

Utilice la opción de modo panorámico cuando desee vincular la ventana de grabación al movimiento del puntero del ratón por la pantalla. La panorámica le ayuda a capturar eventos en una gran pantalla, incluso cuando la ventana de grabación es más pequeña que el tamaño de la pantalla.

En Adobe Captivate están disponibles las siguientes opciones de panorámica:

**Panorámica automática** La ventana de grabación se desplaza automáticamente junto con el puntero siempre que mueva el ratón durante la grabación.

**Panorámica manual** Debe desplazar manualmente la ventana de grabación hasta el área en la que tenga lugar el evento siguiente. En todos los demás aspectos, es igual que la opción de panorámica automática.

## Configuración de preferencias de grabación

Volver al principio

Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS). En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Configuración en el menú Grabación.

| Opción | Descripción |
|---|---|
| Narración | Graba audio durante la grabación del proyecto. No puede habilitar los sonidos de la cámara o del teclado cuando se ha elegido la narración de un proyecto. |
| Acciones en tiempo real | Graba acciones empleando su velocidad real. |
| Sonidos de la cámara | Siempre que se captura una pantalla durante la grabación, se reproduce el sonido del “obturador de una cámara”. Resulta útil activar este sonido para saber exactamente cuando se captura una pantalla, sobre todo cuando se utiliza la función de grabación automática. El sonido de la cámara no se incluye en el proyecto acabado. |
| Pulsaciones de tecla | Graba acciones del teclado, como el texto introducido en la pantalla. Adobe Captivate graba las entradas del teclado pero no crea una diapositiva para cada carácter que se escribe. |
| Oír el sonido del teclado | Determina si el sonido de las pulsaciones del teclado se escuchará durante la grabación. Los sonidos de las pulsaciones del teclado no se incluyen en el proyecto terminado. |
| Ventana de grabación | El borde rojo de la ventana de grabación no se muestra durante la grabación. |
| Icono de tarea | Oculta el icono de tarea durante la grabación.<br>Esta opción está disponible solo en Windows. |
| Icono de la bandeja del sistema | Oculta el icono de la bandeja del sistema durante la grabación. Este icono es el pequeño icono de Adobe Captivate que se muestra en la bandeja del sistema, en la esquina inferior derecha |

| | |
|---|---|
| | de la pantalla del equipo. Utilice esta opción si no desea grabar el icono mientras graba el proyecto. |
| Mover ventanas nuevas al interior del área de grabación | Adobe Captivate desplaza automáticamente cualquier ventana nueva durante la grabación dentro de la ventana de grabación. Utilice esta opción mientras graba una aplicación en la que se abren muchos cuadros de diálogo mientras se utiliza la aplicación. |
| Acciones de arrastrar y colocar | Adobe Captivate cambia de forma automática al modo de vídeo cuando se graban acciones de arrastrar y colocar. |
| Acciones de la rueda del ratón | Adobe Captivate cambia de forma automática al modo de vídeo cuando se graban los movimientos del ratón. |

## Configuración de preferencias de grabación de vídeo

Volver al principio

Adobe Captivate captura automáticamente algunas acciones en el modo de vídeo durante la grabación automática. Puede deshabilitar esta función en el cuadro de diálogo Preferencias. También puede configurar opciones para optimizar el tamaño del archivo SWF y configurar el modo de color para el archivo de vídeo.

Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS). En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Demostración de vídeo en el menú Grabación.

| Opción | Descripción |
|---|---|
| Mostrar ratón en modo de demostración de vídeo | Muestra los movimientos del ratón cuando se reproduce el vídeo. |
| Carpeta de trabajo | Ubicación del archivo de vídeo temporal generado en el equipo. |

## Cambio de los métodos abreviados de teclado para grabación

Volver al principio

Puede elegir sus propios métodos abreviados de teclado para las acciones implicadas en la grabación de un proyecto mediante el cuadro de diálogo Preferencias. Por ejemplo, la tecla Fin (en Windows) o Cmd + Intro (Mac OS) se utiliza para detener la grabación de un proyecto en Adobe Captivate. Para cambiarla, especifique una tecla diferente en el cuadro de diálogo.

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Teclas - (Global) en el menú Grabación.
3. Haga clic dentro del campo que desee modificar.
4. Escriba el método abreviado de teclado.

## Configuración de preferencias para los diferentes modos

Volver al principio

Algunas de las opciones de los modos de grabación están desactivadas en Adobe Captivate. El motivo para desactivar las opciones depende de la lógica para grabación en ese modo. Sin embargo, puede seguir activando algunas opciones si tiene una necesidad especial.

Por ejemplo, normalmente no se añaden leyendas de texto en el modo de evaluación. Por ello, las opciones de leyenda de texto no están habilitadas en Adobe Captivate. Si tiene una necesidad especial, puede habilitarlas en el cuadro de diálogo Preferencias.

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Modos en el menú Grabación.
3. En el menú Modo, seleccione el modo de grabación que desee personalizar. A continuación, seleccione los objetos que insertar automáticamente durante la grabación:

| Opción | Descripción |
|---|---|
| Añadir leyendas de texto | Crea leyendas automáticamente basadas en las acciones realizadas por el usuario y el sistema durante la grabación automática. Las leyendas de texto utilizan las etiquetas de la aplicación para describir un paso. Por ejemplo, si el usuario hace clic en Archivo en la barra de menús, se creará automáticamente una leyenda con el texto, “Seleccionar el menú Archivo”. |

| | |
|---|---|
| Conversión de información sobre herramientas en leyendas dinámicas | Convierte automáticamente la información sobre herramientas de las pantallas que se capturan en leyendas dinámicas. La información sobre herramientas son pequeñas ventanas de texto flotantes que aparecen cuando el ratón pasa sobre los botones. Esta opción no es la predeterminada en ninguno de los modos de grabación, |
| Usar formas inteligentes en lugar de leyendas | Inserta la forma inteligente especificada para las leyendas. |
| Mostrar ubicación y desplazamiento del ratón | Muestra los movimientos del ratón durante la grabación automática. |
| Adición de cuadros resaltados mediante un clic | Añade automáticamente un cuadro resaltado alrededor del área en la que se hace clic con el ratón. |
| Añadir áreas de clic al hacer clic con el ratón | • Crea de forma automática áreas de clic al hacer clic en las pantallas que se están grabando.<br>• Habilita o deshabilita las leyendas de sugerencia, aprobado y suspenso.<br>• Define el número de veces que el usuario puede hacer clic antes de que la película avance hasta la siguiente diapositiva.<br>• Habilita la visualización del cursor cuando el usuario desplaza el ratón sobre las áreas del ratón. |
| Añadir automáticamente cuadros de entrada de texto para los campos de texto | • Crea de forma automática cuadros de entrada de texto al hacer clic en los cuadros de texto que se están grabando automáticamente.<br>• Habilita o deshabilita las leyendas de sugerencia, aprobado y suspenso.<br>• Define el número de veces que el usuario puede escribir texto en el mismo cuadro de entrada de texto antes de que la película avance hasta la siguiente diapositiva. |

***Nota:*** *las opciones mencionadas en la tabla se activan o desactivan en función del modo de grabación que haya elegido.*

Volver al principio

## Cambio de los valores predeterminados de grabación para los objetos

Adobe Captivate utiliza un conjunto de estilos predeterminados para insertar objetos como leyendas de texto y cuadros resaltados durante la grabación. Estos valores se pueden cambiar en el cuadro de diálogo Preferencias.

Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS). En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Valores predet. en el menú Grabación. Cambie los estilos de los objetos según sea necesario.

Para crear un nuevo estilo de objeto, haga clic en Crear nuevo estilo y cree un nuevo estilo en el Administrador de estilos de objeto.

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Tipos de grabación

Grabación automática
Grabación manual

Volver al principio

## Grabación automática

Cuando se graba utilizando la grabación automática, Adobe Captivate realiza las capturas de pantalla de manera automática y las sitúa en diapositivas independientes. El ratón, el teclado o un evento del sistema es el modo habitual de iniciar la captura de pantallas. La grabación automática es el método de grabación que se utiliza con más frecuencia en Adobe Captivate.

En las opciones de grabación (Archivo > Grabar nueva simulación de software) están disponibles los siguientes modos de grabación automática:

- Modo de demostración
- Modo de formación
- Modo de evaluación
- Modo personalizado

Dependiendo del modo, se añadirán uno o varios de los siguientes objetos de forma automática durante la grabación. Puede cambiar las preferencias de grabación en los distintos modos. En las descripciones de los modos se supone que no han cambiado las preferencias de grabación predeterminadas..

**Leyendas de texto** Se utilizan para señalar determinadas áreas de una diapositiva, explicar conceptos o proporcionar información adicional a los usuarios. Las leyendas de texto se pueden crear de forma automática o manual. Si está grabando automáticamente un proyecto, Adobe Captivate puede crear leyendas de texto automáticamente. Se generan leyendas de texto se generan para los eventos del ratón y el teclado.
Las leyendas de texto utilizan las etiquetas de la aplicación para describir un paso. Por ejemplo, si el usuario hace clic en Archivo en la barra de menús, se creará automáticamente una leyenda con el texto, “Seleccionar el menú Archivo”. Después puede editarlas según sus necesidades. Cuando el usuario ve la película, se muestran las acciones realizadas durante la grabación junto con las leyendas.

**Cuadros de entrada de texto** Son objetos de Adobe Captivate que requieren una entrada del usuario. Durante la grabación en algunos modos, se añaden a las diapositivas cuadros de entrada de texto con leyendas predeterminadas de sugerencia, aprobado o suspenso. Después puede editar el texto de estas leyendas.
**Áreas de clic** Son objetos de Adobe Captivate que designan un área que rodea el lugar en el que se hace clic con el ratón durante la grabación. Las áreas de clic ayudan a los usuarios a probar una aplicación o una página web utilizando la película. Después de que el usuario haga clic en un área de clic, el proyecto puede realizar varias acciones. Por ejemplo, el proyecto reanuda la reproducción, abre un nuevo proyecto o una página web concreta.
**Cuadros resaltados** Son rectángulos de color transparente que se pueden situar sobre áreas determinadas de una diapositiva para llamar la atención sobre esa área. Puede editar el formato, el color, la transparencia y el tamaño de todos los cuadros resaltados. Si graba automáticamente un proyecto o diapositivas, Adobe Captivate crea un cuadro resaltado en el área en la que se produce el evento del ratón. En un proyecto existente, también puede añadir cuadros resaltados de forma manual.

### Modo de demostración

Utilice el modo de demostración cuando desee demostrar un procedimiento o una función. Sin embargo, la película que se genera de este modo no permite la interacción del usuario. El usuario solo puede ver de forma pasiva las acciones que se realizaron durante la grabación del proyecto.

Cuando se graba una película en modo de demostración, Adobe Captivate realiza las acciones siguientes:

- Añade leyendas de texto mediante las etiquetas de los controles de la aplicación. Por ejemplo, si el usuario hace clic en Archivo en la barra de menús, se creará automáticamente una leyenda con el texto, “Seleccionar el menú Archivo”.
- Añade cuadros resaltados para destacar las áreas en las que se hace clic con el ratón.
- Añade texto que se ha escrito de forma manual durante la grabación.

En Grabación de simulaciones de software encontrará más información.

### Modo de formación

Utilice el modo de formación cuando quiera que el usuario pruebe el procedimiento durante la película. La película pasará a la diapositiva siguiente solo después de que el usuario haya realizado la acción anterior correctamente.

Cuando se graban diapositivas en el modo de formación, Adobe Captivate realiza las acciones siguientes:

- Añade áreas de clic en los lugares en los que el usuario debe hacer clic con el ratón.

- Añade cuadros de entrada de texto para entrada del usuario. Se añaden leyendas de aprobado y suspenso a cada cuadro de entrada de texto.

En Grabación de simulaciones de software encontrará más información.

### Modo de evaluación

Utilice el modo de evaluación cuando desee probar si el usuario ha comprendido un procedimiento. Puede definir una puntuación para cada clic correcto. También puede definir el número de veces que el usuario intenta realizar un procedimiento. Si el usuario no hace clic en la opción correcta durante el número de intentos proporcionado, la película avanza hasta el paso siguiente. El usuario no obtiene ninguna puntuación por el intento incorrecto.

Cuando se graban diapositivas en el modo de evaluación, Adobe Captivate realiza las acciones siguientes:

- Añade áreas de clic en los lugares en los que el usuario debe hacer clic con el ratón.
- Añade cuadros de entrada de texto para entrada del usuario. Se añade la leyenda de suspenso a cada cuadro de entrada de texto.

En Grabación de simulaciones de software encontrará más información.

### Modo personalizado

Utilice el modo personalizado cuando trabaje en un proyecto en el que necesite una combinación de funciones disponibles en los demás modos. Este modo permite obtener el nivel máximo de personalización en Adobe Captivate. Con el modo personalizado puede crear un proyecto que combine demostración y formación e incluya también evaluación. Durante la grabación en el modo personalizado, no se añade ninguno de los objetos de Adobe Captivate de manera predeterminada.

Por ejemplo, consideremos una película destinada a formar al usuario sobre la edición de un archivo. En las primeras diapositivas de tareas sencillas, como abrir la aplicación y abrir el archivo, puede conservar las diapositivas creadas en el modo de demostración. Cuando pase a las diapositivas que describan el procedimiento de edición, puede añadir varios objetos con los que el usuario pueda interactuar. Finalmente, puede incluir diapositivas de evaluación al final del proyecto.

En Grabación de simulaciones de software encontrará más información.

### Grabación en varios modos

Al crear un proyecto de Adobe Captivate, puede elegir si desea grabar en más de un modo. La grabación en varios modos le permite ahorrar tiempo cuando trabaje en proyectos que necesiten salidas en más de un modo de grabación automática.

En Grabación de simulaciones de software encontrará más información.

---

## Grabación manual

Volver al principio

Puede crear un proyecto manualmente mediante la captura de pantallas durante la grabación. Utilice la grabación manual si desea obtener y seleccionar unas cuantas capturas de pantalla durante el proceso de grabación. Este procedimiento puede resultar tedioso en los procedimientos complicados que incluyen muchos pasos.

En Grabación de simulaciones de software encontrará más información.

Más temas de ayuda

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Diapositivas

# Notas de diapositiva

**Adición de notas de diapositiva**
**Conversión de notas de diapositiva en voz o en texto de subtítulos opcionales**
**Instalación de los convertidores de texto a voz**
**Uso de voces de terceros para el texto a voz**
**Resolución del error “No se puede descodificar ni importar el archivo seleccionado .wav o .mp3”**
**Adición de texto a voz a varias diapositivas**
**Desactivación de subtítulos opcionales en una diapositiva**
**Eliminación de notas de diapositiva**

Puede añadir notas de diapositiva y convertirlas en un archivo de audio mediante el software de conversión de texto a voz de Adobe Captivate. Además, puede convertir notas de diapositiva a texto de subtítulo opcional. A diferencia de las notas de diapositiva, el texto de subtítulo opcional aparece en la diapositiva durante el tiempo de ejecución.

También se pueden utilizar las notas de diapositiva para comunicarse con usuarios que no dispongan de equipo de audio o tengan discapacidad auditiva. Las notas de diapositiva son una ubicación adecuada para añadir información adicional sobre una diapositiva, como detalles numéricos, materiales auxiliares o texto de pie de página.

## Adición de notas de diapositiva

Ir al principio

1. Seleccione Ventana > Notas de diapositiva.
2. En el panel Notas de diapositiva, haga clic en el icono + para añadir una nueva nota de la diapositiva.
3. Escriba las notas de la diapositiva

Las notas de las diapositivas pueden servir como instrucciones para los desarrolladores o como recordatorios de elementos no finalizados. Las notas no se muestran cuando se reproduce la película.

Las notas de diapositiva se importan automáticamente al importar las diapositivas de Microsoft PowerPoint.

Si exporta el proyecto a Microsoft Word para crear documentos, tiene la opción de incluir notas de diapositiva en el documento. Esto puede ser útil si desea añadir información adicional para los revisores cuando publique el proyecto como un documento de Microsoft Word.

## Conversión de notas de diapositiva en voz o en texto de subtítulos opcionales

Ir al principio

Puede convertir el texto de las notas de diapositiva en un archivo de audio mediante el software de conversión de texto a voz de NeoSpeech™. Adobe Captivate admite estas voces de NeoSpeech:

- Kate: voz femenina, inglés
- Paul: voz masculina, inglés
- Bridget: voz femenina, inglés británico
- Julie: voz femenina, inglés de EE. UU.
- Chloe: voz femenina, francés canadiense

Puede instalar NeoSpeech mediante el CD de instalación de Adobe Captivate o descargarlo desde el sitio Web de Adobe. Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo instalar NeoSpeech, consulte Instalación de los convertidores de texto a voz.

***Nota:*** *también puede utilizar voces de terceros o las instaladas con su sistema operativo. Consulte Uso de voces de terceros para el texto a voz.*

Al usar las voces de NeoSpeech, es posible modificar diferentes aspectos de la narración con las etiquetas nativas de NeoSpeech. Consulte www.adobe.com/go/learn_neospeechtags_es para averiguar cómo ajustar la velocidad, el tono, y el volumen de las voces de NeoSpeech.

Al convertir el texto en voz, el archivo de audio se inserta en la diapositiva correspondiente. Se combinan notas de varias diapositivas en un único archivo de audio que aparece en la cronología como un solo objeto. También puede convertir notas de diapositiva del panel en subtítulos opcionales con un solo clic.

El archivo de audio hace una pausa en los puntos en los que ha insertado comas o puntos en las notas de diapositiva.

Cuando reproduzca la película:

- Las notas de diapositiva se leerán en alto al usuario.

- Se muestra el texto del subtítulo opcional de la diapositiva al usuario.

1. Para convertir las notas de diapositiva en audio:

   a. Seleccione las casillas de verificación de la columna texto a voz que se correspondan con las notas que desea convertir a audio.

   b. Haga clic en Texto a voz.

   c. En el cuadro de diálogo Administración de voz, seleccione un agente de voz y haga clic en Generar Audio.

   Para convertir texto adicional en voz, haga clic en el icono +, escriba el texto y, a continuación, haga clic en Generar Audio.

   ***Nota:*** *cuando edite una nota de diapositiva, debe volver a hacer clic en Generar audio para que se apliquen los cambios.*

2. Para convertir las notas de diapositivas en los subtítulos opcionales:

   a. Seleccione las casillas de verificación de la columna subtítulos opcionales correspondientes a las notas que desee convertir en subtítulos opcionales.

      ***Nota:*** *las casillas de verificación de los subtítulos opcionales se muestran atenuadas si la diapositiva no contiene audio. Si una diapositiva contiene subtítulos opcionales de vídeo y, a continuación, añade subtítulos opcionales de audio, estos últimos tienen prioridad.*

   b. Haga clic en Subtítulos opcionales.

   c. Haga clic en el icono + para añadir subtítulos opcionales. Haga clic en el icono “-” para quitar los subtítulos opcionales.

   d. Para aplicar las horas a un subtítulo opcional, haga clic en la cabecera del subtítulo que muestra la hora de inicio y de fin y arrastre la cabeza lectora al clip de audio.

   e. Haga clic en Configuración del proyecto de subtítulos para cambiar la fuente, el tamaño, el color, el fondo y el número de líneas en las que se deben mostrar las leyendas de texto.

   f. Para activar la visualización de los subtítulos opcionales en los proyectos publicados, vaya a Proyecto > Editor de máscaras, y haga clic en Subtítulos opcionales.

      El botón 'CC' aparece en la barra de reproducción. Durante la reproducción o previsualización del proyecto, haga clic en el botón ‘CC’ para ver los subtítulos opcionales.

---

## Instalación de los convertidores de texto a voz

Ir al principio

Si no ha instalado el software de texto a voz durante la instalación, lleve a cabo una de las acciones siguientes:

- Instalación con el CD de instalación de Adobe Captivate. Vuelva a ejecutar el CD de instalación y realice una de las siguientes acciones:
  - (Solo en Windows) Haga clic en Instalar texto a voz en las opciones de reproducción automática.
  - Ejecute el archivo .exe (Windows) o .app (Mac) en la carpeta Add-ons/NeoSpeech Text To Speech Voices del CD de instalación.
- Descargar el instalador desde una de las siguientes ubicaciones adecuadas:
  - Windows de 32 bits: http://www.adobe.com/go/captivate6_voices_installer_es
  - Windows de 64 bits: http://www.adobe.com/go/captivate_voices_installer_win64_es
  - Mac: http://www.adobe.com/go/captivate_voices_installer_mac_es

Si tiene problemas con la instalación del software de texto a voz, consulte www.adobe.com/go/learn_ttsmac_es.

---

## Uso de voces de terceros para el texto a voz

Ir al principio

Puede adquirir voces de otros fabricantes y utilizarlas en Adobe Captivate sin ningún problema.

***Nota:*** *asegúrese de que estas voces con compatibles con las API de voz de su sistema operativo.*

Instale las voces en sus equipos utilizando los instaladores proporcionados por los proveedores. Las nuevas voces instaladas aparecerán en la lista Agente de voz del cuadro de diálogo Audio > Administración de voz.

---

## Resolución del error “No se puede descodificar ni importar el archivo seleccionado .wav o

Ir al principio

### .mp3”

Es posible que esté error aparezca cuando utilice Adobe Captivate en Windows Vista. Debe registrar el DLL de Adobe para resolver el error.

1. Cierre Adobe Captivate.
2. Ejecute el mensaje de comando en el modo de administrador.
3. Introduzca la ubicación del directorio en la que ha instalado Adobe Captivate.
4. Ejecute el archivo regsvr32 NSAudio.dll. Aparecerá el mensaje “El registro de DLL se ha realizado con éxito”.
5. Haga clic con el botón derecho en Adobe Captivate del menú Archivos de programa y seleccione Ejecutar como administrador.

---

## Adición de texto a voz a varias diapositivas

Ir al principio

Puede añadir texto a voz a varias diapositivas mediante el cuadro de diálogo Administración de voz. Para añadir variedad a la película, puede elegir diferentes agentes de voz para distintas diapositivas. Por ejemplo, puede utilizar una voz masculina y una voz femenina para alternar entre diferentes diapositivas.

1. Seleccione Audio > Administración de voz.
2. En el cuadro de diálogo Administración de voz, seleccione las diapositivas a las que desea añadir las notas, y haga clic en el icono +.
3. Escriba las notas de diapositiva en las áreas resaltadas.
4. Para generar audio para las notas de diapositiva:
   a. Seleccione las notas de diapositiva que se van a convertir en audio.
   b. En la lista Agente de voz, seleccione la voz que desee utilizar para el audio.
   c. Haga clic en Generar Audio.

   ***Nota:*** *cuando edite una nota de diapositiva, debe volver a hacer clic en Generar audio para que se apliquen los cambios.*

---

## Desactivación de subtítulos opcionales en una diapositiva

Ir al principio

Puede evitar que aparezcan los subtítulos opcionales cuando se reproduzca la película. Elimine la selección de las casillas de verificación de la columna subtítulos opcionales correspondiente a las notas en el panel Notas de diapositiva.

---

## Eliminación de notas de diapositiva

Ir al principio

Para eliminar las notas de diapositiva, haga clic junto a la flecha correspondiente a las notas de diapositiva y, a continuación, haga clic en el icono “-”.

---

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Adición de diapositivas


Grabación de diapositivas adicionales para un proyecto
Copia de diapositivas de otros proyectos
Activación de la modificación de la escala de las diapositivas durante la importación
Duplicación de diapositivas
Inserción de diapositivas en blanco
Inserción de diapositivas de plantilla desde la galería o nuevas
Inserción de imágenes como diapositivas
Inserción de diapositivas de una presentación de PowerPoint
Inserción de diapositivas de animación


En Adobe Captivate puede añadir las diapositivas a un proyecto de muchas maneras, por ejemplo, mediante grabación, importación o copia. Las diapositivas utilizadas pueden ser de varios tipos distintos: vacía, de imagen, de preguntas o de animación.

## Grabación de diapositivas adicionales para un proyecto

Volver al principio

Puede ocurrir que después de grabar un proyecto de Adobe Captivate y empezar a trabajar en las diapositivas necesite grabar otras nuevas. En estos casos, seguramente no deseará volver a grabar el proyecto completo, sino únicamente algunas acciones. En Adobe Captivate puede grabar nuevas diapositivas e insertarlas en un proyecto existente. Para obtener más información, consulte Grabación de diapositivas adicionales para proyectos existentes.

## Copia de diapositivas de otros proyectos

Volver al principio

1. En un proyecto abierto, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva que quiere copiar. Para seleccionar varias diapositivas, mantenga pulsadas las teclas Mayús o Control, haga clic en las diapositivas y, a continuación, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS).
2. Seleccione Copiar.
3. Abra el proyecto de Adobe Captivate en el que desea pegar las diapositivas.
4. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva después de la que quiere que aparezca la nueva diapositiva o diapositivas. (Por ejemplo, si desea pegar la diapositiva copiada en la Diapositiva 6 del proyecto, haga clic en la Diapositiva 5).
5. Seleccione Pegar.

*También puede copiar acciones avanzadas y acciones compartidas asociadas con las diapositivas. Para ello, copie los objetos y las diapositivas relacionados de estas acciones y la diapositiva a la que se asignan las acciones.*

## Activación de la modificación de la escala de las diapositivas durante la importación

Volver al principio

Adobe Captivate puede cambiar automáticamente el tamaño del contenido de las diapositivas importadas para adaptarlas a las dimensiones del proyecto al que se importan dichas diapositivas.

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. Seleccione Configuración general en el menú Configuración global.
3. Seleccione Cambiar escala de diapositiva importada/pegada.

## Duplicación de diapositivas

Volver al principio

El duplicado de diapositivas es una forma fácil de ampliar los proyectos. Por ejemplo, si crea minuciosamente una diapositiva, con color de fondo, diseño, leyenda y cuadro resaltado, solo tiene que duplicarla y cambiar los elementos o el texto para añadir más información a su proyecto.

*las diapositivas patrón constituyen una forma de unificar el aspecto de todas las diapositivas*

En un proyecto abierto, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en ella diapositiva que quiere copiar y seleccione Duplicar.
- Seleccione una diapositiva y pulse Control+D.

Para seleccionar varias diapositivas, mantenga pulsadas las teclas Mayús o Control y haga clic en las diapositivas que desee. Para seleccionar todas las diapositivas, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en una diapositiva y seleccione Seleccionar todas las diapositivas.

Las diapositivas seleccionadas se duplican y se incluyen en el proyecto. Las nuevas diapositivas duplicadas se editan y utilizan igual que las originales.

## Inserción de diapositivas en blanco

Volver al principio

1. En un proyecto abierto, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva tras la cual desea que aparezca la diapositiva o diapositivas nuevas vacías.
2. Seleccione Insertar > Diapositiva vacía.

La nueva diapositiva se incluye en el proyecto. Puede editar la nueva diapositiva y trabajar en ella como en cualquier otra del proyecto.

### Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que quiere compartir?

**Insert blank slides**

Un tutorial de vídeo sobre cómo añadir diapositivas vacías a proyectos.

## Inserción de diapositivas de plantilla desde la galería o nuevas

Volver al principio

Las diapositivas de plantilla heredan la diapositiva patrón asociada a la diapositiva que se seleccione.

1. En un proyecto abierto, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva tras la cual debe aparecer la diapositiva nueva.
2. Seleccione Insertar > Nueva diapositiva a partir de.

En la tira de película aparece una nueva plantilla de diapositiva. Puede editar la diapositiva según sea necesario. También puede asociar una diapositiva patrón diferente mediante el Inspector de propiedades (General > lista Diapositiva patrón).

### Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que quiere compartir?

**Insert stencil slides**

Un tutorial de vídeo sobre cómo insertar diapositivas de plantilla.

## Inserción de imágenes como diapositivas

Volver al principio

Las diapositivas de imágenes son diapositivas que tienen una imagen insertada en el fondo.

1. Abra un proyecto de Adobe Captivate.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva después de la que quiere que aparezca la nueva diapositiva o diapositivas de imágenes.
3. Seleccione Insertar > Diapositiva > Diapositiva de imagen.
4. En el cuadro de diálogo Abrir, busque y seleccione la imagen que desea importar.
5. Si las dimensiones de la imagen que desea importar son mayores que la diapositiva, aparecerá el cuadro de diálogo Recortar/cambiar tamaño de imagen. Realice una de las acciones siguientes:

   **Ajustar al escenario** Cambia el tamaño de la imagen para que se adapte a las dimensiones de la diapositiva.

   **Recortar** Muestra un recuadro de selección con las dimensiones correspondientes a las establecidas en el proyecto. Cambie de tamaño los controladores del cuadro para seleccionar el área que desea mostrar en la diapositiva. Si ha seleccionado Restringir las proporciones, Adobe Captivate mantiene la proporción entre la anchura y la altura del recuadro de selección.

   **Zoom** Mueva la barra deslizante para acercar y alejar la imagen. De forma alternativa, puede realizar una selección en la lista de tamaños

de zoom estándar del menú.

**Restringir las proporciones** Conserva la proporción entre la altura y la anchura del recuadro de selección que se utiliza para recortar la imagen. Esta opción se activa solo cuando se selecciona recortar la imagen. Cuando desactive esta opción, cambie el tamaño del recuadro de selección y vuelva a activar la opción; las nuevas dimensiones se utilizarán de ahora en adelante para calcular la relación.

Además de las opciones anteriores, también puede definir controles de tono (brillo, enfoque y contraste) además de ajustar rangos de color (alpha, tono y saturación). También puede voltear o rotar la imagen.

## Inserción de diapositivas de una presentación de PowerPoint

Volver al principio

Puede añadir diapositivas de PowerPoint al final o dentro de un proyecto.

1. En un proyecto abierto, seleccione Insertar > Diapositiva > Diapositiva de PowerPoint.
2. Seleccione una presentación de PowerPoint y haga clic en Abrir.
3. Seleccione Importar diapositivas e insertarlas después de la seleccionada para añadir nuevas diapositivas después de la que haya seleccionado en la lista. A continuación, haga clic en OK.
4. En el cuadro de diálogo Convertir presentaciones de PowerPoint, haga lo siguiente:
   - Desactive la casilla de verificación Incluir de una diapositiva para excluirla de la importación.
   - Desactive la casilla de verificación Vinculada para eliminar la vinculación con el archivo PowerPoint de origen.
   - Especifique el modo de avance de las diapositivas: de forma automática o al hacer clic con el ratón.

## Inserción de diapositivas de animación

Volver al principio

Puede insertar archivos SWF, AVI o GIF animados como una nueva diapositiva.

***Nota:*** *la información en forma de diapositiva es más adecuada para archivos de animación más grandes.*

1. En un proyecto abierto, seleccione Insertar > Diapositiva > Diapositiva de animación.
2. Seleccione el archivo de animación que desea insertar (SWF, AVI o GIF animado) y haga clic en Abrir. Se genera la diapositiva de animación y se incluye en el proyecto.

Es importante definir la velocidad de fotogramas adecuada. Todos los archivos de animación importados se reproducirán a la velocidad de fotogramas seleccionada en el cuadro de diálogo Preferencias del proyecto, independientemente de la velocidad configurada antes de importar el archivo. La configuración predeterminada es de 30 fotogramas Flash por segundo, apropiada para la mayoría de los casos. Quizá sea necesario cambiar la velocidad al incrustar el archivo SWF de Adobe Captivate en otro archivo SWF con una velocidad de fotogramas distinta de 30.

Al crear una diapositiva de animación, el intervalo de visualización en el proyecto se fija automáticamente según la duración del archivo de animación. Por ejemplo, si el archivo de animación utilizado para crear una diapositiva de animación tiene una duración de solo 1,2 segundos, la diapositiva se muestra también durante 1,2 segundos. Para cambiar la duración de la diapositiva, haga clic en la diapositiva en la Tira de película, y en el Inspector de propiedades, introduzca un nuevo número de segundos en Tiempo de visualización. O bien cambie el tiempo de visualización de la diapositiva en Cronología.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Cambio de orden de las diapositivas

Para volver a ordenar las diapositivas, selecciónelas y arrástrelas hasta la nueva posición en la Tira de película.

*para hacer una selección múltiple, mantenga pulsadas las teclas Mayús o Control y haga clic en las diapositivas que desee. Para seleccionar todas las diapositivas, seleccione Editar > Seleccionar todo.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Eliminación de diapositivas

Al eliminar una diapositiva, se prescinde de ella permanentemente para el proyecto.

❖ Realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva que quiere eliminar y seleccione Eliminar en el menú.
- Seleccione la diapositiva y pulse Eliminar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Edición de diapositivas

**Cambiar el color de fondo de las diapositivas**
**Utilización de imágenes en el fondo**
**Edición de imágenes de fondo**
**Adición de texto sin formato a una diapositiva**
**Edición de texto grabado en una diapositiva**
**Diapositivas de etiquetas**
**Desplazamiento a una diapositiva específica**

Utilice el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) de las diapositivas para modificarlas.

## Cambiar el color de fondo de las diapositivas

Volver al principio

De forma predeterminada, las diapositivas utilizan el color de fondo que está definido en las diapositivas patrón correspondientes.

1. Seleccione las diapositivas en la Tira de película. Para seleccionar varias diapositivas, mantenga pulsada la tecla Ctrl o la tecla Mayús mientras las selecciona.
2. En el Inspector de propiedades, elimine la selección de Utilizar fondo de la diapositiva patrón.

   Ahora, el fondo establecido en las preferencias del proyecto se utiliza como valor predeterminado.
3. Para utilizar un fondo distinto del definido en las preferencias del proyecto, desactive la casilla de verificación Fondo del proyecto y haga clic en la paleta de colores del Escenario.
4. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione un color para el fondo.
   - Haga clic en para aplicar un relleno con degradado. Para obtener más información sobre degradados, consulte Aplicación de rellenos con degradado.
   - Haga clic en para aplicar un patrón o una imagen como relleno de fondo. Para obtener más información sobre el uso de rellenos con patrón, consulte Aplicación de rellenos con textura.

## Utilización de imágenes en el fondo

Volver al principio

De forma predeterminada, las diapositivas utilizan el fondo que está definido en las diapositivas patrón correspondientes.

1. Seleccione las diapositivas en la Tira de película. Para seleccionar varias diapositivas, mantenga pulsada la tecla Ctrl o la tecla Mayús mientras las selecciona.
2. En el Inspector de propiedades, elimine la selección de Utilizar fondo de la diapositiva patrón.
3. Haga clic en el icono Examinar, que se encuentra debajo del área Fondo.
   - Si la biblioteca no contiene ninguna imagen, se le pedirá que busque una. Vaya a la ubicación de la imagen, selecciónela y, a continuación, haga clic en Abrir.
   - Si la biblioteca ya contiene imágenes, se le pedirá que seleccione una de la biblioteca. Seleccione una imagen y haga clic en OK. Para utilizar una imagen que no exista en la biblioteca, haga clic en Importar en el cuadro de diálogo Seleccionar imagen de la biblioteca.

## Edición de imágenes de fondo

Volver al principio

Haga clic en el icono Editar en la sección General del Inspector de propiedad de la diapositiva. Edite los atributos requeridos de la imagen en el cuadro de diálogo Recortar/cambiar tamaño de imagen.

## Adición de texto sin formato a una diapositiva

Volver al principio

Mientras edita un proyecto, puede que desee añadir texto a una diapositiva, pero sin que aparezca como una leyenda de texto en ella. Existe un truco muy sencillo para añadir texto sin formato a una diapositiva: añadir el texto como una leyenda de texto transparente.

1. Abra la diapositiva en el que desea insertar la leyenda de texto.

2. Seleccione Insertar > Objetos estándar > Leyenda de texto.
3. En Inspector de propiedades, seleccione Transparente como Tipo de leyenda en el área General.

***Nota:*** *procure no utilizar texto subrayado en las leyendas transparentes. El texto subrayado puede influir en la calidad del texto.*

## Edición de texto grabado en una diapositiva

Volver al principio

Cuando grabe texto escrito, se creará una nueva diapositiva para cada cambio de línea. Cada línea de texto escrito se trata como objeto individual y aparece en una capa separada de la cronología. Puede incorporar texto nuevo o efectos de teclado en el texto de las diapositivas grabado. Por ejemplo, si ha grabado texto escrito en un programa de edición, puede utilizar esta opción para modificar el texto grabado en la diapositiva más adelante.

Antes de grabar texto escrito, compruebe que se ha activado la opción para grabar las pulsaciones de teclas. Para obtener más información, consulte Configuración de preferencias de grabación.

1. En un proyecto abierto, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la capa Escritura de la cronología y seleccione Cambiar por animación de texto.
2. En el área General del Inspector de propiedades, seleccione una de las opciones en el menú Efecto.
3. Haga clic en Propiedades, escriba el texto de sustitución en la diapositiva y haga clic en OK.

   El texto de la diapositiva se cambia por el que se ha introducido. En la cronología, el objeto de escritura de texto se cambia por un objeto de animación de texto y el texto sustituido aparece en el objeto.

## Diapositivas de etiquetas

Volver al principio

Resulta más sencillo identificar y realizar el seguimiento de las diapositivas por sus etiquetas que por el número que les corresponde. La etiqueta de una diapositiva aparece debajo de esta.

Para asignar una etiqueta a una diapositiva, abra esta última y escriba un nombre en el cuadro de texto Etiqueta del inspector de propiedades.

## Desplazamiento a una diapositiva específica

Volver al principio

Para saltar a una diapositiva específica, escriba el número de la diapositiva en Barra de aplicaciones de la parte superior del espacio de trabajo.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Agrupación de diapositivas

**Creación de un grupo de diapositivas**
**Asignar nombre a grupos de diapositivas y marcarlos**
**Expandir o contraer un grupo de diapositivas**
**Anulación de agrupación diapositivas**

Puede agrupar las diapositivas si su cantidad es tal que las hace difíciles de manejar. Al expandir y contraer grupos, puede trabajar con subgrupos de diapositivas, en lugar de mostrarlas todas a la vez. Los grupos también proporcionan una útil vista general del proyecto y una cómoda forma de borrar o esconder varias diapositivas al mismo tiempo (por ejemplo, diapositivas que no quiere publicar).

Para facilitar la asociación de diapositivas con su grupo, puede marcar las diapositivas agrupadas con el mismo color de borde. El color no aparece cuando se ejecuta el proyecto.

## Creación de un grupo de diapositivas

Volver al principio

1. En un proyecto abierto, haga clic en la diapositiva que desea agrupar y haga clic mientras mantiene pulsada Control o Mayús para seleccionar otras diapositivas del grupo.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) y seleccione Grupo > Crear.

Las diapositivas seleccionadas se reúnen en un solo grupo en el que aparecen sus números y descripciones.

## Asignar nombre a grupos de diapositivas y marcarlos

Volver al principio

1. Haga clic en la diapositiva del grupo de la Tira de película.
2. En el Inspector de propiedades, escriba un nombre para el grupo de diapositivas en el cuadro de texto Título. que aparece en la parte inferior de la diapositiva agrupada.
3. En la paleta de colores, seleccione un color para el borde de todas las diapositivas del grupo. Este color no aparece cuando se ejecuta el proyecto.

## Expandir o contraer un grupo de diapositivas

Volver al principio

Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva de grupo y seleccione Grupo > Expandir o Grupo > Contraer.

*una forma rápida es hacer clic en el icono de flecha de la parte superior de la diapositiva del grupo.*

## Anulación de agrupación diapositivas

Volver al principio

Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva de grupo y seleccione Grupo > Quitar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Ocultación de diapositivas

**Ocultación de diapositivas**
**Inclusión o exclusión de diapositivas ocultas al publicar documentos**

En un proyecto de Adobe Captivate puede ocultar las diapositivas individualmente. Éstas permanecen en el proyecto, pero no se ven cuando éste se reproduce. Esta opción es de utilidad en varias situaciones, por ejemplo, para revisar proyectos que contienen información provisional y no se desea mostrar determinadas diapositivas hasta que se hayan corregido.

## Ocultación de diapositivas

Volver al principio

Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva y seleccione Ocultar diapositiva. La diapositiva se muestra atenuada en la Tira de película y se muestra el icono del ojo en la parte inferior de la diapositiva.

Para mostrar la diapositiva, haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic manteniendo pulsado el botón Control (Mac OS) y seleccione Mostrar diapositiva o haga clic en el icono del ojo en la parte inferior de la diapositiva en la tira de película.

## Inclusión o exclusión de diapositivas ocultas al publicar documentos

Volver al principio

1. En un proyecto abierto, seleccione Archivo > Publicar.
2. En el panel izquierdo, seleccione Imprimir.
3. En tipo, seleccione Documentos.
4. En el área Opciones de diseño de documentos, seleccione Incluir diapositivas ocultas.
5. Haga clic en Publicar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Bloqueo de las diapositivas

En Adobe Captivate puede bloquear las diapositivas individualmente. Al bloquear una diapositiva, puede ver todos los objetos que contiene, pero no los puede editar. Esta función es útil, por ejemplo, si desea enviar el proyecto para su revisión, pero no quiere que se modifiquen sus objetos.

Una diapositiva bloqueada se identifica mediante un pequeño icono de bloqueo. Este icono aparece debajo de una diapositiva bloqueada en la Tira de película.

❖ En un proyecto abierto, haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic manteniendo pulsado el botón Control (Mac OS) en la diapositiva que quiere bloquear y seleccione Bloquear dispositiva.

*para seleccionar varias diapositivas, mantenga pulsadas las teclas Mayús o Control y haga clic en las que desee. Para seleccionar todas las diapositivas, Editar > Seleccionar todo.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Diapositivas patrón

Visualización de diapositivas patrón
Adición de una diapositiva patrón
Añadir objetos a diapositivas patrón
Uso de las diapositivas patrón
Edición de las diapositivas patrón
Reutilización de las diapositivas patrón

Las diapositivas patrón definen los objetos del fondo y los objetos comunes, como los logotipos, encabezados y pies de página de sus diapositivas. Proporcionan una apariencia uniforme a todo su proyecto.

Todos los efectos de una diapositiva patrón (por ejemplo, objetos y marcadores de posición) se reflejan en la diapositiva vinculada a la diapositiva patrón.

Un tema se compone de un grupo de diapositivas patrón. Para obtener más información sobre temas, consulte Temas.

Cuando se crea un proyecto en blanco o a partir de una plantilla, Adobe Captivate utiliza la opción de tema predeterminada, (Vacío). Un tema contiene los siguientes tipos de diapositivas patrón:

**Diapositiva patrón principal** La diapositiva patrón principal maestra aparece la primera en el panel de diapositivas patrón. El nombre de esta diapositiva es el mismo que el nombre del tema. Los objetos y el color de fondo de esta diapositiva patrón aparecen en las demás diapositivas patrón. Cada tema tiene una diapositiva patrón principal.

**Contenido de las diapositivas patrón** Contiene diseños y objetos que se pueden utilizar para diapositivas de contenido, por ejemplo, una diapositiva patrón de título se puede utilizar para el título del proyecto. Un tema puede contener una o varias diapositivas patrón de contenido.

**Diapositivas patrón de pregunta** Cada tema contiene una diapositiva patrón específica para los siguientes tipos de pregunta:

- Asociación
- Zona interactiva
- Likert
- Otros tipos de preguntas: opción múltiple, relleno de espacios en blanco, verdadero/falso, respuesta corta y de secuencia
- Diapositiva de resultados

Cada diapositiva patrón de pregunta contiene marcadores de posición de preguntas, respuestas y leyendas con el estilo relacionado con el tema.

Excepto la diapositiva patrón principal, cada diapositiva contiene marcadores de posición para objetos diversos tales como leyendas de texto, imágenes o contenido genérico. Un marcador de posición de contenido permite insertar uno de estos elementos:

- Leyenda de texto
- Animación de texto
- Imagen
- Vídeo FLV o F4V (vídeo de evento)
- Animación SWF

Puede insertar diapositivas patrón de prueba y contenido nuevas o editar una diapositiva existente para adaptarla a sus necesidades.

Volver al principio

## Visualización de diapositivas patrón

1. Seleccione Ventana > Diapositiva patrón.
2. Para ver y editar una diapositiva patrón en el escenario, selecciónela en el panel de diapositivas patrón.

**Panel de diapositivas patrón**

El panel de diapositivas patrón muestra todas las diapositivas patrón del proyecto. A menos que se hayan añadido diapositivas patrón adicionales, el panel Diapositiva patrón muestra las asociadas con el tema actual del proyecto.

**Cronología**

No hay información relativa a la temporización para las diapositivas patrón. La cronología de la diapositiva patrón solo le permite ordenar, bloquear y ocultar los objetos añadidos a esta.

Volver al principio

## Adición de una diapositiva patrón

Para añadir diapositivas patrón, realice una de las siguientes acciones:

- Insertar > Diapositiva patrón de prueba y, a continuación, seleccione el tipo de diapositiva requerido
- Insertar > Diapositiva patrón de contenido

Aunque un proyecto contenga varias diapositivas patrón, una diapositiva solo se puede vincular a una de ellas.

Utilice el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) para:

- **Etiquetar la diapositiva patrón:** indique una única etiqueta en el cuadro de texto.
- **Añadir color de fondo:** retire la selección de Fondo del proyecto y seleccione un color en Escenario.
- **Insertar imágenes de fondo:** haga clic en el icono de exploración para seleccionar una imagen de fondo.

---

Volver al principio

## Añadir objetos a diapositivas patrón

Puede insertar en una diapositiva patrón los siguientes objetos estándar:

- Leyenda de texto
- Leyenda dinámica
- Imagen dinámica
- Cuadro resaltado

El resto de objetos estándar están desactivados.

También puede insertar los siguientes elementos:

- Animación de texto
- Widget
- Imagen
- Animación
- Archivos FLV/F4V (vídeo de evento)

***Nota:*** *no puede añadir audio a una diapositiva patrón.*
Puede añadir objetos de marcador de posición a una diapositiva patrón. Durante el proceso de creación de contenido, puede hacer doble clic en los marcadores de posición de diapositivas basadas en la diapositiva patrón e insertar contenido adecuado.

Para añadir objetos a una diapositiva patrón,

1. Seleccione una diapositiva patrón en el panel de diapositivas patrón.
2. Añada objetos del mismo modo en que lo hizo en las diapositivas de su proyecto.

---

Volver al principio

## Uso de las diapositivas patrón

Cuando trabaje en las diapositivas de su proyecto, utilice el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) para:

- **Vincularlas a otra diapositiva patrón:** en la lista desplegable Diapositiva patrón, seleccione la que quiera. También puede aplicar una diapositiva patrón a un grupo de diapositivas.
- **Mostrar objetos de una diapositiva patrón encima de los objetos de una diapositiva:** seleccione la opción Objetos de la diapositiva patrón en la parte superior.

  ***Nota:*** *los objetos de la diapositiva patrón principal siempre se encuentran debajo de los objetos de otras diapositivas patrón en orden Z.*

  La diapositiva patrón conserva su propia cronología. Sin embargo, los objetos de la diapositiva patrón no aparecen en la cronología de la diapositiva vinculada No puede ajustar la cronología de los objetos de la diapositiva patrón ni cambiar su orden Z en la cronología de diapositivas de un proyecto.
- **Utilizar fondo de diapositiva patrón:** seleccione esta opción para utilizar el color o la imagen de fondo de la diapositiva patrón.

---

Volver al principio

## Edición de las diapositivas patrón

Los objetos de una diapositiva patrón solo se pueden modificar en la diapositiva patrón. Los objetos no se pueden editar ni seleccionar en la diapositiva que los hereda de la diapositiva patrón.

En las diapositivas de la Tira de película, puede editar o eliminar los marcadores de posición heredados de una diapositiva patrón.

Volver al principio

## Reutilización de las diapositivas patrón

- **Duplicar diapositiva patrón:** haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) y seleccione la opción de duplicar.
- **Copiar contenidos:** seleccione los contenidos y haga clic en Copiar.
- **Importar/Exportar:** no puede importar ni exportar diapositivas patrón, pero puede copiarlas y pegarlas en los proyectos.
- **Importar/Exportar a XML/Microsoft Word:** como ocurre con el contenido de su proyecto, puede importar/exportar el contenido de la diapositiva patrón a XML y Microsoft Word.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Propiedades de la diapositiva

**Panel Propiedades**

Puede definir las propiedades de una diapositiva en el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

Volver al principio

## Panel Propiedades

**Etiqueta** El nombre de la diapositiva. La etiqueta de diapositiva se muestra debajo de ella en la Tira de película. Es recomendable dar un nombre a las diapositivas. Si hay varios usuarios trabajando en el mismo proyecto, proporcionarles un nombre facilita su identificación.

**Accesibilidad** Haga clic para abrir el cuadro de diálogo de texto Accesibilidad de diapositiva y escribir texto que pueda interpretar un lector de pantalla para usuarios con discapacidad. Puede importar notas de diapositiva para activar la accesibilidad. Para obtener más información, consulte Añadir texto de accesibilidad a las diapositivas.

**Diapositiva patrón** Seleccione la diapositiva patrón que debe vincularse a la diapositiva.

> **Objetos de la diapositiva patrón en la parte superior** Seleccione esta opción para colocar los objetos de la diapositiva patrón por encima de todos los demás objetos.
>
> **Usar fondo diapositiva p.** Seleccione esta opción para utilizar el fondo de la diapositiva patrón como fondo.
>
> **Fondo del proyecto** Seleccione esta opción para utilizar la configuración del fondo en las preferencias del proyecto de la diapositiva. Esta opción solo está disponible si se anula la selección de la opción Utilizar fondo de la diapositiva patrón.
>
> **Escenario** Haga clic en el cuadro para acceder a la paleta de colores y seleccione un color de fondo para la diapositiva. También puede aplicar al fondo un relleno con degradado o un relleno con patrón.
>
> ***Nota:*** *esta opción está disponible si no ha seleccionado el fondo de la diapositiva patrón o del proyecto.*

**Fondo** Seleccione esta opción para cambiar la imagen de fondo de la diapositiva por una imagen seleccionada de la biblioteca del proyecto. Esta opción está disponible cuando no está seleccionada la opción Utilizar fondo de la diapositiva patrón.

**Calidad** Seleccione el nivel de calidad de la diapositiva: Baja (8 bits), Optimizada, JPEG y Calidad alta.

***Nota:*** *la selección del formato Optimizado, JPEG o Alta calidad puede aumentar el tamaño del archivo y el tiempo necesario para descargar el proyecto. Solo debe utilizar un formato distinto a Baja (8 bits) cuando sea conveniente.*

**Intervalo de visualización** Utilice esta opción para cambiar el tiempo durante el cual se reproduce la diapositiva. El valor máximo es una hora (3600 segundos).

**Transición** Seleccione un efecto de transición para la diapositiva. Los efectos de transición crean diapositivas vistosas e interesantes.

### Opciones de acciones

Puede definir opciones de navegación cada vez que el usuario vea una diapositiva o se aleje de la diapositiva. En el menú Al entrar se muestran las acciones que se pueden configurar cuando se muestra la diapositiva. En el menú Al salir se muestran las acciones que se pueden configurar cuando el usuario sale de la diapositiva. En la lista siguiente se describen las acciones disponibles en ambos menús:

***Nota:*** *las opciones Ir a la diapositiva anterior, Ir a la diapositiva siguiente, Ir a la última diapositiva visitada, Ir a diapositiva y Ninguna acción solo están disponibles en el menú Al salir.*

Al copiar un objeto, se copian también las acciones relacionadas a este, como reproducir audio, activar o desactivar.

**Continuar** La película se desplaza a la siguiente acción definida.

**Abrir URL o archivo** Si el usuario está conectado a Internet, se abre un navegador web con la página web especificada. También se puede abrir un archivo especificado para el usuario.

**Abrir otro proyecto** Abre el proyecto especificado de Adobe Captivate.

**Enviar correo electrónico a** Se abre un borrador del editor de correo electrónico predeterminado con la dirección de correo electrónico especificada en el campo A.

**Ejecutar JavaScript** Adobe Captivate ejecuta JavaScript especificado.

**Ejecutar acciones avanzadas** Adobe Captivate ejecuta el script escrito mediante la aplicación.

**Ejecutar acción compartida** Permite asociar el objeto a una acción avanzada compartida. Si selecciona esta opción, deberá seleccionar una acción compartida en la lista desplegable y hacer clic en {P} para editar los parámetros.

**Reproducir audio** Adobe Captivate reproduce el audio especificado cuando se reproduce la diapositiva. La duración de reproducción del audio es igual a la duración de la diapositiva o a la del archivo de audio seleccionado (la que sea más corta de las dos). Si los usuarios realizan alguna acción en la diapositiva (por ejemplo, una pausa), el audio se detiene y no se reproduce nuevamente.

***Nota:*** *si utiliza varias acciones de reproducir audio en acciones avanzadas, solo se reproduce la acción correspondiente a la primera reproducción de audio.*

**Mostrar** Se hace visible el objeto especificado.

**Ocultar** Se oculta el objeto especificado para el usuario.

**Activar** Se activa el objeto especificado del proyecto. Esta opción solo está disponible para objetos interactivos.

**Desactivar** Se desactiva el objeto especificado del proyecto. Esta opción solo está disponible para objetos interactivos.
**Asignar** Se asigna un nuevo valor a una variable.
**Aumentar** Incrementa el valor de la variable especificada.
**Disminuir** Disminuye el valor de la variable especificada.
**Salida** Se sale de la película.
**Pausa** Se pone la película en pausa.
**Alternar** El valor de la variable especificada pasa de 0 a 1 y viceversa.
**Mostrar índice** Se muestra el índice.
**Mostrar barra de reproducción** Se muestra la barra de reproducción.
**Ocultar índice** Se oculta el índice.
**Ocultar barra de reproducción** Se oculta la barra de reproducción.
**Bloquear índice** Se bloquea el índice. El usuario no navega a un tema al hacer clic en él en el índice.
**Desbloquear índice** Se desbloquea el índice.
**Aplicar efecto** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, se aplica el efecto asociado con el objeto especificado.
**Ir a la diapositiva anterior** La película pasa a la diapositiva anterior.
**Ir a la siguiente diapositiva** La película pasa a la diapositiva siguiente.
**Ir a la última diapositiva visitada** La película pasa a la diapositiva que se mostró anteriormente.
**Regresar a prueba** Lleva a los usuarios a:

- La última dispositiva de pregunta que los usuarios han respondido incorrectamente o han omitido.
- La pregunta después de la última diapositiva de pregunta que los usuarios han respondido correctamente.

**Ir a diapositiva** La película pasa a la diapositiva especificada.
**Ninguna acción** Cuando el usuario sale de la diapositiva, no ocurre nada.

### Opciones de audio

**Intensificar: [n.º] segundos** Indica el tiempo que transcurre hasta que el audio alcanza el volumen máximo.
**Atenuar: [n.º] segundos** Indica el tiempo que transcurre hasta que el audio alcanza el volumen mínimo.
**Volver al principio del audio** Reproduce el archivo de audio de forma continua hasta que sale la diapositiva.
**Detener el audio de fondo** Detiene la reproducción de cualquier audio de fondo asociado con la diapositiva.
**Añadir audio** Muestra el cuadro de diálogo Audio de la diapositiva, que puede utilizar para grabar el audio de la diapositiva.

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Transiciones de diapositivas

Las transiciones son efectos especiales que aparecen cuando se pasa de una diapositiva a otra. Las transiciones marcan el final de una diapositiva y el comienzo de otra.

1. En la Tira de película, haga clic en la diapositiva a la que desea añadir un efecto de transición.
2. En el área General del Inspector de propiedades, seleccione uno de los efectos de la lista Transición.
3. Si desea aplicar la transición a todas las diapositivas, seleccione varias diapositivas en la Tira de película y especifique el efecto de transición necesario.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Consejos para diapositivas de introducción

- Añadir sonido. Adobe Captivate permite añadir fácilmente sonido a los proyectos, una herramienta muy eficaz para una introducción. Puede añadir archivos de sonido ya grabados o grabar su propia voz en “off”. También puede incluir un mensaje de bienvenida o reproducir una pieza musical adecuada.

  *Adobe Captivate cuenta con una galería de botones, sonidos y animaciones (en formato SWF) que puede utilizar en sus proyectos. De forma predeterminada, la galería se almacena en la siguiente ubicación al instalar Adobe Captivate: C: \Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6 \Gallery (en Windows); /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery (en Mac OS).*

- Uso de efectos especiales. Si piensa emplear efectos especiales en su proyecto ¿por qué no utilizarlos desde el principio? Los efectos especiales (como, la atenuación) generan un impacto cuidado y profesional desde el primer momento.
- Uso de texto animado. Para crear una impresionante diapositiva de introducción, utilice la función de texto animado de Adobe Captivate. Es una forma rápida de crear un proyecto de aspecto sofisticado.
- Utilice las leyendas estratégicamente. Añada varias leyendas a la diapositiva de introducción y, a continuación, defina minuciosamente los tiempos para intensificarlas y atenuarlas individualmente.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Adición y gestión de objetos

# Edición de información de objetos mediante el panel Interacción avanzada

El panel Interacción avanzada (Proyecto > Interacción avanzada) proporciona una descripción general de todos los objetos interactivos del proyecto. Los objetos se agrupan según las diapositivas.

Este panel contiene la siguiente información que le ayuda a analizar las acciones y propiedades asociadas a los objetos interactivos:

**Diapositiva/objeto** Esta columna muestra el número de diapositiva y su etiqueta, o el tipo de objeto.

**Nombre de la instancia** Esta columna muestra el nombre de la instancia del objeto.

**Si aprueba** Muestra la navegación que sigue a la diapositiva si el usuario completa correctamente una acción del objeto. Para obtener más información, consulte Navegación en proyectos utilizando objetos interactivos.

**Intentos** Muestra el número máximo de intentos definidos como límite en un objeto interactivo.

**Si suspende la prueba** Si un objeto o una diapositiva ofrecen la posibilidad de suspender (por ejemplo, si se selecciona una respuesta incorrecta en una pregunta de opción múltiple), esta columna muestra el siguiente paso de la diapositiva tras el suspenso. Para obtener más información, consulte Navegación en proyectos utilizando objetos interactivos.

**Método abreviado** Permite ver y editar los métodos abreviados de teclado para una diapositiva o un objeto.

**Límite de tiempo** Muestra el límite de tiempo de objetos específicos.

**Puntos** Esta columna muestra el total de puntos asociados a cada diapositiva de pregunta u objeto susceptible de puntuación.

**Añadir al total** Indica el valor total si se incluyen objetos puntuados en el total de puntos.

**Incluir en prueba** Indica si el objeto interactivo añade una puntuación a la prueba general del proyecto.

**Notificar respuestas** Indica si las puntuaciones de las pruebas del proyecto están integradas con un sistema de gestión de aprendizaje (LMS).

**ID de objetivo e ID de interacción** Muestran los números de ID, si están asignados, para su integración en un sistema de gestión de aprendizaje (LMS).

***Nota:*** *para revisar la información del proyecto de forma más sencilla, haga clic en el icono de impresión para imprimir la vista tabular de las interacciones del panel.*

Para editar las propiedades de los objetos:

1. En un proyecto abierto, seleccione Proyecto > Interacción avanzada o pulse F9.

   Se abrirá el panel Interacción avanzada, que contiene una lista desplegable con todos los objetos interactivos del proyecto.

2. Para filtrar la lista, haga clic en el botón de la parte superior del cuadro de diálogo correspondiente al tipo de objeto que desea ver.

   ***Nota:*** *puede filtrar todos los objetos puntuables, las áreas de clic, los cuadros de entrada de texto, los botones, las preguntas o las diapositivas ocultas.*

3. Haga clic en el título de una diapositiva o en un objeto para seleccionarlo. El Inspector de propiedades de dicho objeto aparece y le permite editar las propiedades.

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Añadir reflejo a objetos

Puede añadir reflejo a todos los objetos y marcadores, a excepción de:

- Ratón
- Área de clic
- Área dinámica
- Área de zoom
- Minidiapositiva dinámica
- Animación de texto
- Destino del zoom
- Elementos de respuesta en diapositivas de pregunta

1. Seleccione el objeto en la diapositiva. También puede seleccionar varios objetos manteniendo pulsada la tecla Mayús (Windows) o la tecla Control (Mac).
2. En el Inspector de propiedades, haga clic en Reflejo en el acordeón Sombra y reflejo. El reflejo se añade al objeto con la configuración predeterminada. Si ya ha aplicado reflejo a cualquier objeto anteriormente, los ajustes utilizados se aplican de forma predeterminada.
3. Para modificar el reflejo, haga clic en una de las opciones de ajustes preestablecidos.
4. Para añadir el reflejo a varios objetos, haga clic en y elija una de las opciones.

***Importante:*** *para que el reflejo del objeto se vea en la publicación, seleccione Flash Player 10 o posterior en la configuración de publicación.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Alineación de objetos

**Alineación de varios objetos en una diapositiva**
**Alineación de objetos utilizando las guías inteligentes (Cp 7)**
**Alineación de objetos en la Cronología**
**Alineación de objetos con la cuadrícula**

**Volver al principio**

## Alineación de varios objetos en una diapositiva

Adobe Captivate puede alinear perfectamente y de forma automática todos los objetos de una diapositiva. Es una forma fácil de crear diapositivas para proyectos minuciosos y profesionales.

Para alinear los objetos en posición vertical y horizontal dispone de varias opciones. Algunas opciones de alineación dependen de la ubicación del objeto de anclaje. El objeto de anclaje es sencillamente el primer objeto seleccionado. Puede seleccionar como objeto de anclaje el de mayor tamaño o el primero en aparecer. Para que pueda identificar fácilmente el objeto de anclaje, éste se muestra con los manejadores de cambio de tamaño en color blanco, mientras que en los demás objetos, éstos son de color negro.

La alineación se basa en el punto de registro de un objeto, que es la esquina superior izquierda del recuadro circundante del objeto. Este punto es constante en Adobe Captivate y no se puede modificar. En objetos con trazos gruesos, el punto de registro está en el centro de los trazos. Para obtener más información sobre puntos de registro, consulte este blog de Lieve Weymeis.

1. Abra la diapositiva en la que desee alinear los objetos. La diapositiva debe contener varios objetos.
2. Seleccione Ventana > Alinear.
3. Para seleccionar los objetos de la diapositiva, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en cada objeto.
4. Realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en una opción de alineación en la barra de herramientas.
   - Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en los objetos seleccionados, elija Alinear y seleccione la opción adecuada del menú emergente.

Al mover el ratón, se muestran automáticamente sus coordenadas x (horizontal) e y (vertical) en la esquina inferior derecha de la ventana del proyecto de Adobe Captivate. Si conoce las coordenadas exactas, le resultará más fácil colocar los objetos en una posición precisa de la diapositiva. Para alinear los objetos es más práctico mostrar la cuadrícula.

Puede mover los objetos únicamente con las teclas del teclado. Seleccione un objeto y pulse una tecla de flecha en el teclado para desplazarse un 1 píxel cada vez. Para mover un elemento el número de píxeles definido en la cuadrícula, seleccione un objeto y pulse Control+tecla de flecha.

Para cambiar la altura o la anchura de un objeto 1 píxel cada vez, mantenga pulsada la tecla Alt y pulse una tecla de flecha. Igualmente, mantenga pulsadas las teclas Alt+Mayús y pulse una tecla de flecha para cambiar el tamaño 15 píxeles cada vez.

**Volver al principio**

## Alineación de objetos utilizando las guías inteligentes (Cp 7)

Las guías inteligentes aparecen como líneas de puntos al arrastrar objetos para volver a colocarlos, cambiarlos de tamaño o girarlos. Las guías inteligentes son líneas verticales u horizontales a través del centro de un objeto. Basándose en estas guías, los objetos que arrastre se alinearán con el objeto más cercano dentro de la distancia de umbral.

<<imagen>>

***Nota:*** *Las guías inteligentes no aparecen cuando se intenta colocar o cambiar el tamaño de los objetos con el teclado.*

Las guías inteligentes están activadas de forma predeterminada. Para desactivar las guías inteligentes, haga clic en Vista > Mostrar guías de dibujo/inteligentes.

**Volver al principio**

## Alineación de objetos en la Cronología

La cronología permite alinear fácilmente los objetos. Por ejemplo, se pueden alinear con el cabezal de reproducción, el inicio o el final de una diapositiva, otros objetos o un momento determinado.

### Visualización de la Cronología de Adobe Captivate

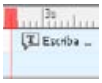
1. En un proyecto abierto, haga doble clic en la diapositiva que contiene los objetos que desee alinear.

2. Haga clic en la barra separadora para mostrar la cronología. Para expandir la cronología, haga clic en la flecha de visualización. También puede abrir la cronología desde el menú Vista si selecciona la opción Mostrar cronología o pulsa Control+Alt+T.

### Alineación de un objeto con el cabezal de reproducción

Al sincronizar un objeto con el cabezal de reproducción, el objeto se desplaza hasta la ubicación del cabezal de reproducción en la cronología.

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en un objeto de la línea de tiempo y seleccione Sincronizar con cabezal de reproducción.



*Sincronizar con cabezal de reproducción*

### Alineación de un objeto con el inicio de una diapositiva

- Haga clic en un objeto en la cronología y arrástrelo hacia la izquierda.

### Aumento del tiempo de reproducción de un objeto al final de una diapositiva

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en un objeto en la línea de tiempo y seleccione Mostrar durante el resto de la diapositiva.

### Alineación de un objeto con un momento determinado

- Haga clic en un objeto en la cronología y arrástrelo hacia la izquierda de forma que el borde izquierdo de la barra de objetos quede alineado con el momento correcto en el encabezado.

  Por ejemplo, si una leyenda se muestra al mismo tiempo que la diapositiva, pero prefiere retrasar brevemente su aparición, arrastre la leyenda de forma que su borde izquierdo quede alineado con 2s (2 segundos de retraso) o 4s (4 segundos de retraso) en el encabezado.

  Puede seleccionar varios objetos para desplazarlos simultáneamente. Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic para seleccionar objetos consecutivos en la cronología, o bien, mantenga pulsada la tecla Control y haga clic para seleccionar objetos alternos.

  Puede ajustar fácilmente el nivel de ampliación de la cronología. Haga clic en la regla de la cronología y gire la rueda del ratón para aumentar o reducir el nivel de ampliación.

---

Volver al principio

## Alineación de objetos con la cuadrícula

Adobe Captivate dispone de una cuadrícula que puede mostrar mientras trabaja con diapositivas individuales. Mediante esta cuadrícula puede colocar y ajustar con más precisión los objetos en la diapositiva.

Si desea que los objetos situados cerca de las líneas de la cuadrícula se ajusten automáticamente a las líneas más próximas, seleccione la opción Ajustar a la cuadrícula.

### Visualización de la cuadrícula

Seleccione Ver > Mostrar cuadrícula en un proyecto abierto.

La cuadrícula, un patrón de puntos más claros, se muestra sobre la diapositiva.

### Alineación de objetos con las líneas de la cuadrícula

Seleccione Ver > Ajustar a cuadrícula en un proyecto abierto.

Para probar los resultados de ajuste a la cuadrícula, añada un objeto a la diapositiva, por ejemplo, un cuadro resaltado y muévalo. Al mover el cuadro, éste se ajusta automáticamente con las líneas de la cuadrícula.

### Cambio de la escala de la cuadrícula

1. En un proyecto abierto, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el panel Categoría, seleccione Configuración global.
3. En el campo Tamaño de cuadrícula, escriba un nuevo valor para el Tamaño de cuadrícula. Cuanto más alto es el número, menos líneas se muestran. Si desea aumentar el número de líneas para colocar los objetos con más precisión, indique un número menor.

Al mover el ratón, se muestran automáticamente sus coordenadas x (horizontal) e y (vertical) en la esquina inferior derecha de la ventana del proyecto de Adobe Captivate. Si conoce las coordenadas exactas, le resultará más fácil colocar los objetos en una posición precisa de la diapositiva.

Puede mover los objetos únicamente con las teclas del teclado. Seleccione un objeto y pulse una tecla de flecha en el teclado para desplazarse

un 1 píxel cada vez. Para mover un elemento el número de píxeles definido en la cuadrícula, seleccione un objeto y pulse Control+tecla de flecha.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Aplicación de sombras a objetos

### Aplicación de sombras mediante efectos de objetos

Puede aplicar efectos de sombra a todos los objetos en Adobe Captivate, incluidos los objetos de marcador de posición. También puede aplicar efectos de sombra a los objetos de las diapositivas patrón.

1. Seleccione el objeto en la diapositiva. También puede seleccionar varios objetos manteniendo presionada la tecla Mayús (Windows) o la tecla Control (Mac).
2. En el Inspector de propiedades, haga clic en Activar, en el acordeón Sombra. La sombra se aplica al objeto con configuración predeterminada. Si ha aplicado una sombra a cualquier objeto anteriormente, los ajustes de dicha sombra se aplican de forma predeterminada.
3. Para modificar la sombra, realice una de estas acciones o ambas:
   - Haga clic en una de las opciones de la lista de verificación Dirección.
   - Haga clic en una de las opciones predefinidas, o especifique las propiedades requeridas, como color (con transparencia), distancia, desenfoque y ángulo.

     ***Nota:*** *puede modificar estas propiedades incluso después de seleccionar un ajuste predefinido.*
4. Para aplicar el efecto a varios objetos, haga clic en y elija una de las opciones.

Volver al principio

## Aplicación de sombras mediante efectos de objetos

Seleccione el objeto y haga clic en Añadir efecto > Filtros > DropShadow en el panel Efectos (Ventanas > Efectos).

Si se aplica una sombra a un objeto mediante el Inspector de propiedades y el panel Efectos, ambos valores se aplicarán en función de la cronología del efecto.

Por ejemplo, supongamos que ha aplicado una sombra de color gris a un rectángulo con el Inspector de propiedades. A continuación, aplica al rectángulo el efecto de objeto de sombra y especifica el color verde. La temporización del efecto es la siguiente: se activa 2 segundos después de que comience la diapositiva y dura hasta el final de esta.

Cuando el proyecto se reproduce, la sombra gris se muestra durante los primeros 2 segundos. Pasados los 2 segundos y durante el resto de la diapositiva, se mostrará tanto la sombra de color gris como la de color verde.

A continuación se muestran las diferencias entre los dos métodos de aplicación de sombras a los objetos:

| A través del inspector de propiedades | A través del panel de efectos |
|---|---|
| La sombra se aplica al objeto instantáneamente. | La sombra se aplica en función de la línea de tiempo del efecto de sombra. |
| La sombra está visible durante el tiempo de edición, en el escenario. | La sombra no está visible durante el tiempo de edición. Puede ver el efecto aplicado durante la previsualización o en la presentación publicada. |
| La sombra se puede combinar con el fondo de la diapositiva pulsando 'Combinar con fondo'. | La sombra no se puede combinar con el fondo de la diapositiva. |

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Cambio del orden de visualización de los objetos

En Adobe Captivate puede añadir varios objetos, como leyendas, cuadros resaltados, animaciones o imágenes a las diapositivas. Además, puede especificar el orden en el que aparecen los objetos. Utilice la cronología para ajustar con precisión los tiempos de aparición de todos los objetos de una diapositiva.

1. En un proyecto abierto, desplácese a la diapositiva que contenga los objetos cuyo orden desea cambiar.
2. Cambie el orden y el tiempo de aparición de los objetos.

   Por ejemplo, mueva el ratón sobre el borde izquierdo o derecho de un objeto hasta que aparezca el cursor que permite cambiar el tamaño. A continuación, arrastre el borde izquierdo o derecho para cambiar el momento en que aparece el objeto y la duración de su aparición.

   Por ejemplo, si un objeto se muestra al mismo tiempo que la diapositiva, pero prefiere retrasar brevemente su aparición, mueva el ratón sobre el centro del objeto en la cronología hasta que aparezca una mano. A continuación, arrastre el objeto completo de forma que su borde izquierdo quede alineado con 2s (2 segundos de retraso) o 4s (4 segundos de retraso) en el encabezado.
3. Si hay dos objetos que se solapan en la diapositiva, defina el orden de apilamiento para especificar el objeto que desea que aparezca en el frente. Para cambiar el orden de apilamiento, mueva los objetos hacia atrás o hacia delante de la diapositiva Fase. Lo más importante a tener en cuenta es que los objetos situados detrás de la fase aparecen detrás de los demás objetos. Utilice uno de los siguientes métodos para definir el orden de apilamiento:
   - Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en un objeto de una diapositiva y seleccione una de las opciones de orden de los objetos. Si es necesario, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en otros objetos de la diapositiva y defina su orden.
   - En la Tira de película, mueva el puntero sobre un objeto hasta que aparezca la mano. Arrastre el objeto hacia arriba o hacia abajo para cambiar su posición en el orden de apilamiento. Al mover un objeto hacia arriba en el orden de apilamiento, se mueve a la parte delantera de la fase. Si se mueve un objeto hacia abajo, pasa a estar detrás de la fase.

     ***Nota:*** *si se modifica el orden de una minidiapositiva, los objetos que contiene también se mueven a su vez hacia delante o hacia atrás con ella.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Control de la visibilidad de los objetos

Un objeto se puede ocultar en una diapositiva, y puede definir condiciones que se deben cumplir para que el objeto se muestre.

En el ejemplo siguiente se muestra el modo de ocultar una imagen en una diapositiva hasta que el usuario haga clic en el botón Mostrar imagen.

1. Seleccione Insertar > Imagen para insertar una imagen en la diapositiva.
2. En el Inspector de propiedades, escriba el nombre de la imagen en el cuadro de texto Nombre. Por ejemplo, Mi_imagen.
3. Desactive la casilla de verificación Visible.
4. Seleccione Insertar > Objetos estándar > Botón.
5. En el área Acción del Inspector de propiedades, seleccione Mostrar en la lista Si tiene éxito y, a continuación, seleccione Mi_imagen en la lista Mostrar.

Cuando reproduzca la película, la imagen aparecerá solo cuando haga clic en el botón.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Procedimientos de copia, pegado y duplicación de objetos

**Copia de un objeto en una diapositiva diferente**
**Copia de un objeto en varias diapositivas**
**Copia de objetos de otros proyectos**
**Duplicación de objetos**

Una vez que ha creado un objeto, puede copiarlo y pegarlo en la misma diapositiva, en una diapositiva diferente del proyecto o en varias diapositivas del proyecto al mismo tiempo. Esta opción le permite ahorrar mucho tiempo, especialmente si se trata de objetos muy complejos, con tamaño, color y formato específicos.

*también puede copiar y pegar objetos entre diferentes proyectos.*

***Nota:*** *Para volver a utilizar los objetos multimedia mostrados en la biblioteca, arrastre el objeto de la biblioteca a la diapositiva.*
Cuando se copian objetos de una diapositiva a una minidiapositiva, se modifican las siguientes propiedades de los objetos:

- Si la cronología del objeto especificada es resto de la diapositiva o resto del proyecto, ésta cambia a resto de la minidiapositiva.
- La opción Sincronizar con el proyecto carece de validez para los archivos FLV.

## Copia de un objeto en una diapositiva diferente

Volver al principio

1. Abra la diapositiva que contiene el objeto.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el objeto y seleccione Copiar.
3. Abra la diapositiva en la que va a copiar el objeto.
4. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva y seleccione Pegar.

## Copia de un objeto en varias diapositivas

Volver al principio

1. Abra la diapositiva que contiene el objeto.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el objeto y seleccione Copiar.
3. En la Tira de película, seleccione las diapositivas en las que desea a copiar el objeto. Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic para seleccionar diapositivas consecutivas, o bien, mantenga pulsada la tecla Control para seleccionar diapositivas alternas.
4. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en una diapositiva seleccionada y seleccione Pegar.

## Copia de objetos de otros proyectos

Volver al principio

Puede copiar y pegar objetos de otros proyectos. Esta estrategia le permite ahorrar mucho tiempo. Por ejemplo, supongamos que ha creado un objeto detallado en otro proyecto. Simplemente copie y pegue el objeto en los proyectos nuevos que ha creado.

***Nota:*** *para volver a utilizar los objetos multimedia de otro proyecto de Adobe Captivate, abra la biblioteca de proyectos desde la biblioteca del proyecto actual. A continuación, arrastre los objetos directamente a una diapositiva o a la biblioteca del proyecto actual para reutilizarlos de forma sencilla.*

1. Abra el proyecto de Adobe Captivate que contiene el objeto que desea copiar.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el objeto, y seleccione Copiar.
3. Abra el proyecto de Adobe Captivate en el que desea añadir el objeto copiado en los pasos anteriores.
4. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva a la que desee añadir el objeto.
5. Seleccione Pegar.

*También puede copiar acciones avanzadas y acciones compartidas asociadas con los objetos. Para ello, copie los objetos relacionados de estas acciones y el objeto principal al que se asignan acciones.*

Volver al principio

## Duplicación de objetos

El duplicado de objetos es una forma fácil de reutilizar el contenido. Por ejemplo, puede duplicar una leyenda detallada y cambiar parte del texto para añadir rápidamente nueva información al proyecto.

***Nota:*** *para volver a utilizar los objetos multimedia mostrados en la biblioteca, arrastre el objeto de la biblioteca a la diapositiva.*

1. Abra la diapositiva que contiene el objeto que desea duplicar.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el objeto y seleccione Duplicar.

   El objeto seleccionado se duplica y el objeto nuevo se coloca en la diapositiva. El nuevo objeto se edita y se utiliza igual que el original.

En Cp 7, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Mac OS) y arrastre el objeto para duplicar.

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Agrupación de objetos

**Grupos de objetos y orden Z**
**Desagrupación de objetos**

Para agilizar el trabajo en los proyectos, se pueden agrupar los objetos de una diapositiva. La agrupación permite mover, girar o editar varios objetos como si fueran uno solo. Por ejemplo, se puede seleccionar un grupo y aplicar un efecto de sombra. Los cambios realizados en el grupo se aplican a todos los objetos del grupo al mismo tiempo.

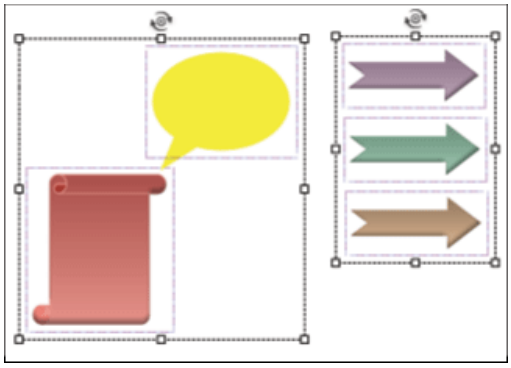
1. Mantenga pulsada la tecla Mayús (en Windows) o la tecla Comando (en Mac) y haga clic en los objetos que desee agrupar. También puede seleccionar grupos existentes para combinarlos en uno.

   ***Nota:*** *la agrupación anidada no se admite en Adobe Captivate.*

2. Haga clic en Editar > Crear Grupo.
3. En el Inspector de propiedades, introduzca un nombre para el grupo, si es necesario.

En la Cronoligía se crea una nueva ‘carpeta’ (por ejemplo, Grupo_1) que contiene los objetos agrupados.

Al pasar el ratón sobre un objeto en un grupo, el contorno del grupo aparece como una línea discontinua.



*Objetos agrupados en una diapositiva*

Cuando se selecciona un objeto para agrupar, también se agrupan todos los objetos relacionados. Por ejemplo, si selecciona la leyenda de aprobado asociada a un área de clic, también se agrupan el área de clic y las leyendas de suspenso y sugerencia.

No se pueden agrupar los siguientes objetos:

- Minidiapositiva
- Ratón
- Audio
- Elementos de preguntas y respuestas

En las diapositivas de pregunta, solo se pueden agrupar objetos como, por ejemplo, cuadros resaltados y botones.

Puede desagrupar un grupo de objetos y volver a agruparlos, si es necesario.

## Grupos de objetos y orden Z

Volver al principio

La carpeta del ‘grupo’ en la Cronología se crea en la capa del objeto con el índice Z superior. En la carpeta del ‘grupo’, los objetos se apilan con el orden descendente del índice Z (de arriba a abajo en la Cronología).

Puede cambiar el orden Z de los objetos agrupados mediante uno de estos procedimientos:

- Haga clic con el botón derecho del ratón en la pila de objetos, haga clic en Organizar y elija la opción requerida.
- Arrastre y suelte la pila de objetos en el nivel requerido (índice Z 0).

## Desagrupación de objetos

Volver al principio

- Para desagrupar todos los objetos de un grupo, haga clic en el grupo y, a continuación, haga clic en Editar > Desagrupar.

Para eliminar un objeto específico en el grupo, haga clic en el grupo y, a continuación, haga clic en el objeto. Haga clic con el botón derecho del ratón en el objeto y, a continuación, haga clic en Quitar del grupo.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Gestión de objetos de la biblioteca


Visualización de objetos en la biblioteca
Volver a utilizar un objeto de la biblioteca
Reutilización de un objeto en una biblioteca de proyectos distintos
Eliminar objetos no utilizados desde la biblioteca


## Visualización de objetos en la biblioteca

Volver al principio

1. Seleccione Ventana > Biblioteca.

   Aparecerá el panel Biblioteca.

2. Abrir una carpeta (de audio, fondos, imágenes, multimedia) para ver los objetos de dichas categorías.
3. Haga clic en un objeto para mostrarlo en el panel de vista preliminar de la biblioteca.

*Además de ver los archivos de imagen, en el panel de vista preliminar de la biblioteca puede reproducir archivos de audio y animación.*

## Volver a utilizar un objeto de la biblioteca

Volver al principio

1. Seleccione Ventana > Biblioteca.
2. En el panel Biblioteca, expanda la carpeta de la categoría en la que se encuentra el objeto que desea volver a utilizar.
3. Haga clic en el objeto que desea volver a utilizar y muéstrelo en el panel de vista preliminar.
4. Arrastre el objeto a la diapositiva o minidiapositiva seleccionada. El objeto se convierte en parte integrante de la diapositiva o la minidiapositiva dependiendo de dónde se coloque.

***Nota:*** *después de copiar el objeto en la diapositiva, las editar las propiedades del objeto no se verán afectadas otras instancias de dicho objeto en el proyecto.*

## Reutilización de un objeto en una biblioteca de proyectos distintos

Volver al principio

1. Seleccione Ventana > Biblioteca.
2. En la barra de herramientas del panel Biblioteca, haga clic en el icono de examinar.
3. Busque y seleccione el proyecto que contiene los objetos que desea volver a utilizar y haga clic en Abrir.

   La biblioteca del otro proyecto se abre en una ventana individual que se puede expandir.

4. Haga clic para seleccionar el objeto que desea volver a utilizar.
5. Arrastre el objeto a la fase de la diapositiva seleccionada o la carpeta correspondiente de la biblioteca del proyecto actual.

Los objetos nuevos aparecerán ahora en la biblioteca del proyecto actual aunque los arrastre directamente a una diapositiva. Puede volver a utilizarlos tantas veces como desee.

***Nota:*** *una vez abierta la biblioteca de otro proyecto de Adobe Captivate, el proyecto permanece en el menú Abrir biblioteca. Puede acceder de forma rápida a la biblioteca del proyecto en cualquier momento.*

## Eliminar objetos no utilizados desde la biblioteca

Volver al principio

1. En el panel Biblioteca (Ventana > Biblioteca) del proyecto, haga clic en . Los elementos no utilizados se resaltan en la biblioteca.
2. Clic .

Más temas de ayuda


(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Gestión de objetos por medio de la barra de herramientas Opciones principales

La barra herramientas Opciones principales contiene los iconos siguientes, que le ayudarán a gestionar los objetos:

- Cortar, copiar, pegar, eliminar y duplicar
- Grabar diapositivas adicionales para el proyecto actual
- Grabar audio
- Grabar audio de fondo
- Colaborar (utilizando Acrobat.com)
- Traer al frente el objeto seleccionado
- Enviar atrás el objeto seleccionado
- Poner delante los objetos seleccionados en orden Z
- Enviar hacia atrás los objetos seleccionados en orden Z
- Ajustar a objeto
- Mostrar/ocultar cuadrícula
- Ajustar a la cuadrícula

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Combinación de objetos en una diapositiva

Puede combinar cualquier objeto de los que ha creado y colocarlo en una diapositiva, incluidas las imágenes, leyendas, áreas de clic, los cuadros resaltados, cuadros de entrada de texto y botones. La combinación crea una imagen del objeto y elimina permanentemente su interactividad.

La función de combinación es útil en varias situaciones. Por ejemplo, supongamos que importa una imagen de gran tamaño a una diapositiva que contiene otros objetos. Puede combinar la imagen en la diapositiva para que se convierta en un fondo estático para los demás objetos. También puede convertir texto en una parte permanente de una diapositiva mediante la creación de una leyenda de texto transparente y, a continuación, la combinación de la leyenda.

1. Abra la diapositiva que contiene el objeto que desea combinar.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el objeto que desea combinar en la diapositiva, por ejemplo, una imagen, una leyenda o un área de clic.
3. En el menú emergente, seleccione Combinar en el fondo.
4. El objeto se combina en la diapositiva.

   ***Nota:*** *al combinar objetos en el fondo de una minidiapositiva, el objeto se combinará con el fondo de la minidiapositiva.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Efectos de objetos

**Mostración y ocultación del panel Efectos**
**Opciones del panel Efectos**
**Creación de desencadenantes de animación basados en acciones**
**Aplicación de efectos a objetos**
**Definición de trazados de movimiento para objetos**
**Modificación de los efectos de objetos**
**Creación de efectos personalizados en Adobe Flash**
**Almacenamiento y eliminación de efectos**

Los efectos de objetos le ayudan a despertar con rapidez el interés de los usuarios en los objetos que desee de una diapositiva. Para consultar los efectos que puede aplicar a los objetos, seleccione un objeto, vaya a Ventana > Efectos, y haga clic en fx.

Para obtener una descripción detallada de estos efectos, consulte esta publicación del blog de Lieve Weymeis.

Puede crear efectos en Adobe Flash y utilizarlos en Adobe Captivate. Para más información, véase Creación de efectos personalizados en Adobe Flash.

Para obtener una descripción general de los efectos del objeto, consulte www.adobe.com/go/learn_cp_objecteffects_es.

## Mostración y ocultación del panel Efectos

Volver al principio

Vaya al menú Ventana y haga clic en Efectos.

## Opciones del panel Efectos

Volver al principio

**Propiedades de efecto** Propiedades de un efecto aplicado a un objeto.

**Modo de vista previa dinámica** Muestra cómo aparece el efecto del objeto cuando se reproduce el vídeo.

**Desencadenante de animación** Se trata del desencadenante para un efecto de objeto concreto. Los desencadenantes pueden funcionar basados en tiempo o en acciones. Los efectos de objeto con desencadenante basado en tiempo se aplican una vez que el objeto anterior se ha reproducido. Los efectos de objeto con desencadenantes basados en acciones se aplican cuando se realiza una acción, como por ejemplo, cuando se hace clic en un botón o se entra en una diapositiva concreta.

En un objeto concreto, puede aplicar efectos con desencadenantes tanto basados en tiempo como en acciones. Los efectos de objeto con desencadenantes basados en acciones tienen prioridad sobre los efectos con desencadenantes basados en tiempo.

## Creación de desencadenantes de animación basados en acciones

Volver al principio

1. Seleccione el objeto que será el origen de la acción. Por ejemplo, para aplicar un efecto a un objeto después de que comience una diapositiva específica, seleccione la diapositiva.
2. En el panel Acciones, seleccione Aplicar efecto en las listas desplegables En la entrada o en la lista desplegable Si aprueba.
3. En la lista desplegable Nombre de objeto, seleccione el objeto al que quiere aplicar un efecto.

Se creará un desencadenante de animación basado en acción en el objeto seleccionado y se colocará en la lista del panel Efectos. Puede elegir el desencadenante basado en acción mientras aplica el efecto a dicho objeto.

## Aplicación de efectos a objetos

Volver al principio

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el objeto y, a continuación, seleccione Efectos.
2. En la lista desplegable Desencadenante de animación, seleccione un desencadenante para el efecto. De forma predeterminada, se selecciona el desencadenante basado en tiempo. Para aplicar el efecto de objeto cuando se realiza una determinada acción, cree un desencadenante basado en acción y, a continuación, selecciónelo en el panel Efectos.
3. Haga clic en fx y seleccione el efecto que desea aplicar al objeto. Para utilizar un efecto ya guardado, haga clic en Examinar y localice el archivo XML que corresponda al efecto.

   Puede crear una secuencia de efectos si aplica varios efectos a un único objeto.
4. Haga clic en Modo de previsualización dinámica para previsualizar el efecto en el objeto. Haga clic en Modo de edición para volver al modo

de edición.

5. Para aplicar el efecto a varios objetos, haga clic en y seleccione una de las siguientes opciones:
   - **Aplicar a todos los elementos** Para aplicar el efecto a todos los objetos que pertenecen al tipo de objeto.
   - **Aplicar a todos los elementos que tengan el mismo estilo** Para aplicarlo a todos los objetos que utilizan el mismo estilo de objeto.

## Definición de trazados de movimiento para objetos

Volver al principio

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el objeto y seleccione Efectos.
2. En la lista desplegable Desencadenante de animación, seleccione un desencadenante para el efecto. De forma predeterminada, se selecciona el desencadenante basado en tiempo. Para aplicar el efecto de objeto cuando se realiza una determinada acción, cree un desencadenante basado en acción y, a continuación, selecciónelo en el panel Efectos.
3. Haga clic en fx, seleccione Trazado de movimiento y, a continuación, seleccione el tipo de trazado de movimiento que desee aplicar.
4. Haga clic en el símbolo que aparece en la esquina derecha del objeto. Aparecerá la dirección del trazado de movimiento indicada con una flecha.
5. Para cambiar la dirección del movimiento, haga clic en la parte superior de la flecha y arrástrela en la nueva dirección.

## Modificación de los efectos de objetos

Volver al principio

Utilice el panel Propiedades de efecto del panel Efectos para modificar las propiedades del efecto de un objeto. Para mostrar u ocultar las propiedades, cambie los valores predeterminados o el rango de valores mediante la edición de la sección <effect_config> en el archivo XML del efecto del objeto. Los archivos XML para los efectos de objeto predeterminados se encuentran en <Carpeta de instalación>/Gallery/Effects (Windows) \Aplicaciones\Adobe Captivate 6\Gallery\Effects (Mac OS).

## Creación de efectos personalizados en Adobe Flash

Volver al principio

Puede guardar las interpolaciones clásicas como archivos XML en Flash y, a continuación, utilizar los efectos en Adobe Captivate. Para seleccionar y aplicar un efecto creado en Flash, seleccione el objeto, haga clic en fx en Windows > panel Efectos y, a continuación, haga clic en Examinar.

Puede crear los efectos con cualquier duración predeterminada que quiera. En el caso de un proyecto de 30 fps, un efecto con 60 fotogramas tiene una duración predeterminada de 2 segundos.

Para que los parámetros del efecto estén disponibles en la interfaz del usuario para su edición, edite el archivo XML para especificar los parámetros requeridos. Estos parámetros aparecen en el lado izquierdo del panel Efectos.

Para habilitar la edición de parámetros:

1. Abra el archivo XML y en el elemento Fotogramas clave, identifique la propiedad que quiere que esté disponible para editarla en la interfaz del usuario.

   Esta propiedad normalmente tiene asignado un valor numérico. Para ver la lista de propiedades que el elemento Fotogramas clave puede contener y su descripción, consulte www.adobe.com/go/learn_cp_flashactionscript_es.
2. Cambie el valor numérico de la propiedad del elemento Fotogramas clave a una cadena.
3. Agregue un nuevo elemento, effect_config al archivo XML. En este elemento, agregue un elemento config_item para cada propiedad que quiera que esté disponible para editarla en la interfaz del usuario. Para obtener detalles sobre los elementos y los atributos que puede agregar en este elemento, consulte Elementos XML para parámetros de configuración de efectos.
4. En el elemento config_item (subordinado de effect_config) y el atributo property_value.
5. Especifique la cadena que asignó a la propiedad en el paso 2 como valor para este atributo.
6. Agregue el resto de atributos, como type y default_value. Para obtener información adicional, consulte Elementos XML para parámetros de configuración de efectos.
7. Repita los pasos 4, 5 y 6 para activar la edición para todas las propiedades que quiera.

### Elementos XML para parámetros de configuración de efectos

La jerarquía del elemento effect_config es la siguiente:

```
<effect_config>
    <config_item>
        <effect_property type="number" property_value="BLUR_X" default_value="50">
    </config-item>
```

```
    <config_item>
        <effect_property type="list" property_value="QUALITY" default_value="1">
            <list_items>
                <list_item>
                </list_item>
            </list_items>
        </effect_property>
    </config_item>
    <config_item>
        <effect_property type="color" >
            <effect_sub_property>
            </effect_sub_property>
        </effect_property>
    </config_item>
</effect_config>
```

| Elemento | Atributo | Valor | Tipo | Descripción |
|---|---|---|---|---|
| effect_config | effect_type | motion_path | | Utilice este atributo para mostrar los controladores para editar las coordenadas x e y del trazado de movimiento. |
| config_item | display_name | | Cadena | Especifique el nombre del elemento de configuración (propiedad) mostrado a los usuarios en el panel Efectos. |
| effect_property | property_value<br>Este atributo es obligatorio. | | Cadena | Especifique el valor del elemento de configuración. Este valor debe ser el mismo que el que corresponde a la propiedad apropiada en el elemento "Fotogramas clave".<br>Por ejemplo, en el archivo Glow.XML (Gallery > Effects > Filters), el elemento Fotograma clave contiene BLUR_X como valor de blurX. Para que el valor de "desenfoque" se pueda editar desde la interfaz del usuario, agregue BLUR_X como property_value en el elemento effect_config. |
| | default_value | | Número | Especifique el valor predeterminado mostrado en la interfaz del usuario. |
| | valid_range<br>Sintaxis: valid_range="{{0,255}}" | | Número | Especifique el rango de valores aplicable para el elemento de configuración. Por ejemplo, valid_range="{{0,255}}" indica que el menor posible es 0 y que |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | mayor valor es 255.<br>Puede modificar el "modificadores" de atributos para modificar el valor especificado en la interfaz del usuario. |
| | type<br>Este atributo es obligatorio. | number | | Utilice este tipo para indicar que el elemento de la configuración es un número. Puede especificar los siguientes atributos con este tipo:<br>• valid_range<br>• increment<br>• modifiers<br>• decimal_places |
| | | list | | Utilice este tipo para indicar que el elemento de la configuración es una lista desplegable. Puede especificar los siguientes atributos con este tipo:<br>• name<br>• value |
| | | color | | Utilice este tipo para indicar que el elemento de la configuración se debe asociar a una paleta de colores. Puede especificar los siguientes atributos con este tipo:<br>• rgb<br>• alpha |
| | | bool | | Utilice este tipo para indicar que el elemento de la configuración es un operador booleano. El elemento de configuración se asocia con una casilla de verificación.<br>El valor predeterminado puede ser verdadero o falso. |
| | | seperator | | Utilice este tipo para separar los elementos de la configuración mediante un espacio horizontal en la interfaz del usuario.<br>Este tipo solo se puede utilizar para el elemento config_item. |
| | increment | | Número | Especifique el valor por el que se debe incrementar el parámetro cuando se hace clic en el valor del |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | parámetro, mantenga pulsado el botón del ratón y mueva el ratón. |
| | modifiers<br>Sintaxis: modifiers= "{offset:0,multiplier:0.01}" | • offset<br>• multiplier | Número | Utilice este atributo para modificar el valor especificado en la interfaz del usuario. Utilice Offset para aumentar o disminuir el valor especificado en la interfaz del usuario. Para disminuir el valor especificado por el usuario, utilice un número negativo como valor de Offset.<br>Utilice multiplier para multiplicar el valor especificado en la interfaz del usuario por un número.<br>Este atributo solo se puede utilizar con el tipo "number". |
| | decimal_places | | Número | Especifique el número de posiciones decimales que se permiten para el elemento de la configuración. Por ejemplo, un valor de 3 permite especificar 0,001 y no 0,00001. |
| list_item<br>(secundario de effect_property y list_items) | name | | Cadena | Especifique el nombre de los elementos de la lista. |
| | value | | Número | Especifique el valor que se debe publicar en la sección de fotogramas clave cuando los usuarios seleccionen un elemento de la lista. |
| effect_sub_property<br>(secundario de effect_property) | rgb | | | Utilice este atributo para especificar el número RGB hexadecimal predeterminado. Por ejemplo, especifique rgb=”ff0000” para el rojo.<br>Este atributo solo es válido para el tipo "color". |
| | alpha | | Número | Utilice este atributo para especificar la transparencia predeterminada del color.<br>Este atributo solo es válido para el tipo "color". |

### Prácticas recomendadas para crear efectos en Flash

- Asegúrese de que el valor FPS de la aplicación Flash que está creando para los efectos es de 30.
- Asegúrese de que el valor de "property_value" en la sección effect_config del archivo del efecto (archivo XML) coincide con el de la sección Fotograma clave.
- Descomponga un único efecto en varios si el número de parámetros supera los cinco. A continuación, puede crear una secuencia de estos efectos para archivar los resultados que desee.
- Evite exportar un efecto creado utilizando animaciones fotograma a fotograma en Flash. No es posible lograr los resultados deseados cuando estos efectos se usan en Adobe Captivate.

  En su lugar, cree efectos utilizando interpolaciones clásicas e importe estas interpolaciones en Adobe Captivate.
- Agrupe los parámetros de efectos por fotogramas clave. Puede utilizar el tipo "separator" para agrupar propiedades relacionadas.
- Compruebe si el archivo XML del efecto exportado de Flash es válido antes de utilizarlo en Adobe Captivate. Para ello, abra el archivo XML en un navegador o en un editor XML.

---

Volver al principio

## Almacenamiento y eliminación de efectos

1. Haga clic en en el panel Efectos.
2. Examine la ubicación donde quiere guardar el efecto o la secuencia de efectos, y haga clic en Guardar. La secuencia de efectos se guarda como archivo XML.
3. Para eliminar un efecto, seleccione el efecto y haga clic en .

Después de guardar una secuencia de efectos, puede aplicarla a otro objeto del proyecto.

Cuando se utiliza la secuencia de efectos nuevamente (al menos una vez) en el proyecto, pasa a estar disponible en el cuadro de diálogo Acciones avanzadas.

***Nota:*** *sin embargo, cuando se aplica la secuencia de efectos mediante este cuadro de diálogo, el resultado del efecto puede ser diferente. Por ejemplo, la duración del efecto no se ajusta proporcionalmente en función de la línea de tiempo del objeto en cuestión. Consulte www.adobe.com/go/learn_introtoeffects_es para obtener más información.*

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Estilo del objeto

**Personalización de estilos de objeto**
**Edición de estilos de objeto**
**Exportación, importación y eliminación de estilos de objetos**
**Búsqueda de objetos con estilos específicos**

El estilo del objeto es un conjunto de atributos visuales como, por ejemplo, el color y la fuente. Los objetos de un proyecto heredan automáticamente los estilos definidos en el tema aplicado al proyecto.

Puede realizar las siguientes acciones con estilos de objeto:

- Personalizarlos mediante la modificación de los atributos de estilo predefinidos
- Importar o exportar estilos de objeto personalizados de un proyecto a otro
- Buscar objetos que utilizan un estilo específico

## Personalización de estilos de objeto

Volver al principio

1. Vaya a Editar > Administrador de estilos del objeto.
2. En la lista de objetos, seleccione el objeto cuyo estilo quiere personalizar.

   ***Nota:*** *el cuadro de diálogo Tiempo de ejecución es para los mensajes mostrados cuando los usuarios hacen clic en el botón Enviar todo. Para obtener más información sobre Enviar todo, consulte Envío simultáneo de todas las respuestas.*
3. Haga clic en Clonar y asigne un nombre al estilo personalizado.
4. Especifique las propiedades del estilo y haga clic en Aceptar.
5. Para aplicar el estilo a un objeto, seleccione el objeto y después seleccione un estilo de objeto en el panel Propiedades.

## Edición de estilos de objeto

Volver al principio

### Edición de estilos de objeto con el panel Propiedades

Los cambios realizados a los estilos de objeto con el panel Propiedades se aplican únicamente a los ejemplos seleccionados de un objeto. Cuando se modifica un estilo de objeto con este panel, se añade delante del nombre del estilo el símbolo '+'. Esta marca indica que el estilo queda en un estado de sustitución.

- Haga clic en para aplicar los cambios a los objetos que utilizan estilos específicos. Haga clic en el icono para aplicar los cambios al estilo. Para reemplazar cualquier instancia modificada del estilo en el proyecto, seleccione Reemplazar los estilos modificados.
- Haga clic en para crear un nuevo estilo que contenga las modificaciones.

### Edición de estilos de objeto con el administrador de estilos del objeto

1. Vaya a Editar > Administrador de estilos del objeto.
2. De la lista de objetos, seleccione el objeto cuyo estilo desea editar.
3. De la lista de estilos, seleccione el estilo que desea editar.
4. Modifique las propiedades del estilo tal y como lo necesite.
5. Realice una de las siguientes acciones:
   - Para aplicar los cambios y continuar trabajando con el administrador de estilos del objeto, haga clic en Aplicar.
   - Para aplicar los cambios y salir del administrador de estilos del objeto, haga clic en OK.

Los cambios realizados a los estilos de objeto con el administrador de estilos del objeto se aplican únicamente a los ejemplos seleccionados del objeto. Sin embargo, los ejemplos del los objetos que se encuentran en estado de sustitución (indicado con el símbolo '+' en el panel Propiedades) no se actualizan con los cambios. Para actualizar dichos objetos, seleccione los objetos y haga clic en el icono del panel Propiedades.

## Exportación, importación y eliminación de estilos de objetos

Volver al principio

❖ Vaya a Editar > Administrador de estilos del objeto.

- Para exportar, seleccione una opción de la lista desplegable Exportar y haga clic en Exportar. Seleccione una ubicación para guardar el estilo de objeto (en formato .cps).
- Para importar, haga clic en Importar y seleccione el archivo .cps que corresponda al estilo de objeto que necesita.
- Para eliminar, seleccione el estilo que desea eliminar: Seleccione un estilo para sustituir al estilo actual, y haga clic en OK.

---

## Búsqueda de objetos con estilos específicos

Volver al principio

1. Vaya a Editar > Buscar y reemplazar. Se mostrará el panel Buscar y reemplazar.
2. Seleccione el tipo de objeto en la opción Buscar en la lista desplegable.
3. Seleccione el estilo en la lista desplegable Estilo.
4. Realice una de las siguientes acciones:
    - Para buscar los objetos con un estilo específico de forma consecutiva, haga clic en Buscar siguiente.
    - Para buscar todos los objetos del proyecto con un estilo específico, haga clic en Buscar todos. Los resultados de la búsqueda se agrupan según las diapositivas en el panel Buscar y reemplazar.

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Cambio de tamaño y de posición de los objetos por píxeles

Puede cambiar las coordenadas X e Y, así como la anchura y altura de los objetos en el área Transformar del Inspector de propiedades.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Rotación de objetos

**Rotación y efectos de objetos**
**Rotación de objetos en una minidiapositiva**

Puede aplicar una rotación 2D a los objetos de una diapositiva. La rotación 2D consiste en el giro (de un ángulo determinado) de un objeto en torno a un punto fijo (que, en Adobe Captivate, es el centro del objeto).

Puede rotar todos los objetos, excepto los siguientes:

- Minidiapositiva
- Ratón
- Objetos de diapositiva de respuestas a preguntas
- Origen y destino del zoom

1. Haga clic en el objeto que desea rotar. Aparecerá un símbolo de rotación en el controlador superior del objeto.
2. Haga clic en el símbolo y mueva el ratón en la dirección que corresponda. Mientras mueve el ratón, Adobe Captivate muestra una vista preliminar de línea de puntos de la posición del objeto en el escenario.
3. Suelte el botón del ratón cuando el objeto se coloque en el ángulo adecuado.

Como alternativa, seleccione el objeto en el escenario y especifique el ángulo de rotación en el Inspector de propiedades (Acordeón de transformación > Ángulo).

Al rotar objetos con texto, este rotará junto con aquellos.

Para restablecer el ángulo de rotación a 0°, haga doble clic en el símbolo de rotación.

***Nota:*** *la rotación no se aplica a las animaciones y vídeos de diapositiva mientras se reproducen en el escenario. Adobe Captivate aplica adecuadamente la rotación tanto en la vista preliminar como en la salida del proyecto.*

## Rotación y efectos de objetos

Volver al principio

También puede rotar objetos mediante los efectos de objeto. Si se aplica un efecto de rotación de objeto a un objeto ya rotado, este girará aún más cuando se active el efecto en cuestión.

Por ejemplo, supongamos que ha aplicado una rotación de 45° a un rectángulo. A continuación, aplica al rectángulo el efecto de rotación de objeto y especifica un ángulo de 30°. La temporización del efecto es la siguiente: se activa 2 segundos después de que comience la diapositiva y dura hasta el final de esta.

Cuando el proyecto se reproduce, el rectángulo rota 45 ° durante los 2 primeros segundos. El resto del tiempo de la diapositiva, el rectángulo rota 75 °.

## Rotación de objetos en una minidiapositiva

Volver al principio

La rotación de los objetos en una minidiapositiva queda reducida por los límites de esta. Esto significa que, si al rotar un objeto puede que una parte de él sobresalga por el borde de la minidiapositiva, la rotación no tendrá lugar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Objetos y medios no interactivos

# Formas inteligentes

**De un experto:**
**Inserción de formas inteligentes**
**Edición de formas inteligentes**
**Voltear formas inteligentes (solo disponible en la actualización para clientes con planes de suscripción y Adobe Software Assurance)**
**Aplicación de rellenos con degradado**
**Aplicación de rellenos de textura**
**Cambio de propiedades de relleno y trazo**
**Colocación de texto dentro de formas inteligentes**
**Sustitución de formas inteligentes**
**Uso de formas inteligentes como botones**
**Duplicación de formas inteligentes**
**Ajuste de líneas a objetos**
**Ajuste del tamaño del área dinámica al recuadro de selección de otros objetos**

Las formas inteligentes incluyen diversas categorías de formas listas para usar como, por ejemplo, flechas, botones o formas básicas. Estas formas son fáciles de insertar y modificar en los proyectos de Adobe Captivate.

También se pueden convertir en formas dinámicas o libres. Y se pueden usar como botones. Para obtener más información, consulte Utilizar autoformas como botones.

Puede configurar un aspecto estándar de formas inteligentes con el Administrador de estilos del objeto (Editar > Administrador de estilos del objeto). Encontrará más información en Estilo del objeto.

***Nota:*** *puede buscar formas inteligentes y texto dentro de ellos con el cuadro de diálogo Buscar.*

## Inserción de formas inteligentes

**Ir al principio**

1. Haga clic en la diapositiva en la que desea insertar la forma inteligente.
2. Haga clic en en la barra de herramientas de objetos, y haga clic en una forma. El puntero del ratón adopta la forma de signo '+'.
3. Haga clic y arrastre el ratón por el escenario para dibujar la forma inteligente.
4. Ajuste la forma utilizando los controladores blancos y amarillos.

*Controladores de tamaño de formas inteligentes*

## Edición de formas inteligentes

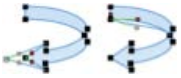
**Ir al principio**

1. Para convertir una forma inteligente en forma libre, haga clic con el botón derecho del ratón en la forma y, a continuación, haga clic en Convertir en forma libre.

   En el contorno de la forma aparecen controladores de color negro.

   *Conversión de formas inteligentes en formas libres*

2. Haga clic en un controlador negro para ver una curva Bézier que permite transformar la línea en una curva. También puede cambiar la posición del punto haciendo clic y arrastrando el controlador negro.



*Curvas Bézier en formas libres*

3. Haga clic en cualquier lugar fuera de la forma para guardar las modificaciones.

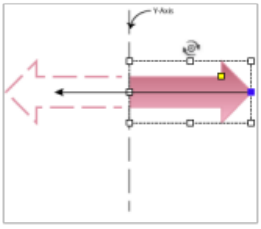
Para editar la forma de nuevo, haga clic en ella con el botón derecho y, a continuación, haga clic en Editar puntos.

Para utilizar una forma inteligente como forma dinámica, haga clic en ella con el botón derecho del ratón y, a continuación, haga clic en Convertir en forma dinámica.

## Volteado de formas inteligentes (solo disponible en la actualización para clientes con planes de suscripción y Adobe Software Assurance)

Ir al principio

Haga clic en la forma inteligente y arrastre uno de los controladores en la dirección que desee. Por ejemplo, para voltear una flecha a la izquierda, haga clic en el controlador de la punta de la flecha y arrástrelo hasta el extremo izquierdo para que se voltee a lo largo del eje Y.




*Flecha volteada en el eje Y*

## Aplicación de rellenos con degradado

Ir al principio

Utilice rellenos con degradado para combinar colores y crear diversos efectos. Puede aplicar rellenos con degradado a las diapositivas y objetos de dibujo. También puede elegir un relleno con degradado para el fondo de los proyectos (Preferencias > Global > Valores predet. > Color de fondo).

1. Seleccione el objeto de dibujo o la diapositiva a los que desea aplicar el relleno con degradado.

2. En el Inspector de propiedades, haga clic en el cuadro Escenario (en el caso de las diapositivas) o Relleno (en el caso de objetos de dibujo).

3. Haga clic en en la parte superior del cuadro.

4. Haga clic en un ajuste predefinido en la fila predefinida.

Observe que la diapositiva o el objeto seleccionados cambian dinámicamente en el escenario para reflejar los cambios del relleno con degradado.

5. Para editar los colores, haga clic en las detenciones de color y elija el color que desee.

   ***Nota:*** *en el caso de objetos de dibujo, establezca la transparencia de los colores (en forma de porcentaje) utilizando la opción adyacente a la paleta Relleno del Inspector de propiedades.*

   Para eliminar una detención de color, haga clic en ella y pulse la tecla Supr del teclado. Incluso puede arrastrar el nivel de color fuera del cuadro de degradado.

6. Para invertir la posición de los colores, haga clic en el icono de inversión de colores.

7. Elija la dirección correspondiente al degradado en la fila de dirección.

8. Haga clic en el icono de degradado lineal en el caso de un degradado lineal, o en el de degradado radial en el caso de un degradado radial.

9. Haga clic en un patrón de la lista de patrones.

10. Haga clic en el icono de adición a gradientes personalizados. El relleno con degradado y los ajustes correspondientes que se han utilizado se guardan en la fila de gradientes personalizados para su uso futuro.

    ***Nota:*** *dispone de degradados personalizadas para utilizarlas en todos los proyectos que cree posteriormente.*

    Para eliminar un degradado personalizado, haga clic en el icono de eliminación y, a continuación, haga clic en el degradado personalizado. Todos los degradados personalizados se eliminan si elimina la carpeta preferencias Adobe Captivate.

### Edición de rellenos con degradado

Puede editar la longitud, la posición y el ángulo (en el caso del relleno lineal) de los degradados del escenario.

***Nota:*** *para editar los colores, patrones y la dirección del degradado, utilice el Inspector de propiedades.*

1. Seleccione la diapositiva o el objeto de dibujo.

2. Haga clic en Editar > Editar degradado.

   Aparece una línea con los puntos inicial y final gruesos en el objeto seleccionado. El punto inicial se identifica mediante un círculo; el punto final, mediante un cuadrado.

3. Para colocar la línea en la ubicación necesaria de la diapositiva o el objeto, arrastre el punto inicial.

4. Para cambiar el ángulo o la longitud del relleno con degradado, haga clic en el punto final y arrástrelo en la dirección pertinente. Mantenga presionada la tecla Mayús (Windows) o la tecla Control (Mac) mientras desplaza la línea para rotar el degradado mediante cambios de 15°.

   También puede rotar la línea para cambiar el ángulo del relleno con degradado. Para ello, pase el ratón sobre la línea. Cuando el cursor cambie a un símbolo de rotación, arrastre el ratón en la dirección necesaria.

---

Ir al principio

## Aplicación de rellenos de textura

1. Seleccione el objeto al que desea aplicar el relleno con textura.

2. En el acordeón Relleno y trazo del Inspector de propiedades, haga clic en el cuadro Escenario (para diapositivas) o Relleno (para objetos de dibujo).

3. En el cuadro de diálogo que aparece, haga clic en en la parte superior.

4. Haga clic en una de las texturas disponibles entre los ajustes preestablecidos; o haga clic en el icono Examinar junto al cuadro de imagen personalizada para elegir una imagen.

   Si la imagen elegida es mayor que el objeto, aparecerá el cuadro de diálogo Recortar/cambiar tamaño de imagen. Para escalar automáticamente la imagen para que quepa en el objeto, haga clic en Ajustar al escenario. Para recortar la imagen, haga clic en Cortar y, a continuación, haga clic y arrastre el cuadro de color azul en la imagen para especificar el área de la imagen que desea conservar.

   - Haga clic en Estirar para aplicar la textura o la imagen a todo el objeto.
   - Haga clic en Mosaico para aplicar la textura o la imagen a un patrón de mosaico. Elija la dirección del mosaico en la lista Tipo de mosaico.

---

## Cambio de propiedades de relleno y trazo

Ir al principio

Seleccione el objeto y configure sus propiedades de relleno y trazo en el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) en el área Relleno y trazo.

Se pueden configurar las siguientes propiedades de trazo de las líneas rectas:

- Transparencia de la línea
- Estilo del trazo, como guiones o puntos
- Color del trazo
- Grosor (anchura) del trazo
- Puntas de flecha, círculos, rombos o cuadrados en los extremos de una línea

Se pueden definir las siguientes propiedades de trazo y relleno para las demás formas inteligentes:

- Color de relleno
- Relleno con degradado
- Relleno con imagen o patrón
- Transparencia del color de relleno
- Estilo del trazo, como guiones o puntos
- Color del trazo
- Anchura del trazo
- Relleno con degradado para el trazo
- Esquinas del objeto: para suavizar las esquinas de un rectángulo o un cuadrado en diferente grados, cambie los valores de su radio de esquina. .

## Colocación de texto dentro de formas inteligentes

Ir al principio

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el objeto y, a continuación, seleccione Añadir texto. También puede hacer doble clic en el objeto y empezar a escribir el texto en el cursor.
2. Añada texto en el área de texto que aparece dentro del objeto y utilice el área Carácter del Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) para dar formato al texto.

Para editar texto dentro de los objetos, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic en el objeto (Mac OS) y, a continuación, seleccione Editar texto. El texto del área de texto dentro del objeto estará disponible para edición. La opción de texto no está disponible si está seleccionada la herramienta de línea.

Para añadir efectos al texto, haga clic en el objeto y, a continuación, haga clic en T en el acordeón Carácter del Inspector de propiedades.

## Sustitución de formas inteligentes

Ir al principio

Haga clic con el botón derecho del ratón en la forma inteligente y luego haga clic en Reemplazar forma inteligente. Haga clic en la forma deseada en el panel de formas inteligentes.

## Uso de formas inteligentes como botones

Ir al principio

Puede convertir cualquier forma inteligente en un botón interactivo. Para ello, seleccione la forma y haga clic en Usar como botón en el Inspector de propiedades.

Convertir en botones formas inteligentes proporciona más flexibilidad en el diseño de las plantillas de proyecto y de las diapositivas patrón. Los botones creados a partir de formas inteligentes actúan como botones de movimiento continuo cuando se utilizan en las diapositivas patrón asociadas a las diapositivas.

Puede insertar formas inteligentes y convertirlas en botones de diapositivas de pregunta. Para los botones creados a partir de formas inteligentes, puede asignar puntos mediante el acordeón de informes en el Inspector de propiedades. Para obtener más información sobre las propiedades en este acordeón, consulte Propiedades de los botones.

## Duplicación de formas inteligentes

Ir al principio

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el objeto y, a continuación, seleccione Duplicar.

## Ajuste de líneas a objetos

Ir al principio

Al dibujar líneas rectas, puede conseguir que se ajusten a los contornos de otros objetos de Adobe Captivate, incluidos los objetos de forma libre. Utilice esta opción cuando desee conectar con precisión el extremo de una línea recta al borde de un objeto.

Para ajustar las líneas a los objetos, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el icono Ajustar al objeto.
2. Dibuje el objeto (rectángulo, óvalo, polígono de forma libre, etc.).

Cuando dibuje una línea recta, la línea se ajustará a los contornos de los objetos con los que entre en contacto.

## Ajuste del tamaño del área dinámica al recuadro de selección de otros objetos

Ir al principio

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el área dinámica y seleccione Área dinámica de ajuste automático.

  Ahora, al mover el área dinámica sobre un objeto, se asumirá que tiene la forma del recuadro de selección de ese objeto. Si hay objetos que se solapan, el área dinámica se redimensiona a las dimensiones del objeto con el orden Z más elevado.

1.
2.
3.
4.

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Leyendas de texto

Sugerencias para creación de leyendas de texto
Propiedades de las leyendas de texto
Adición de texto y leyendas de texto
Edición de leyendas de texto
Leyendas en otros idiomas
Creación de estilos personalizados para las leyendas de texto
Importación y exportación de leyendas de texto
Restauración de la configuración predeterminada de modos de grabación

Puede utilizar las leyendas de texto para lo siguiente:

**Llamar la atención sobre áreas concretas de la diapositiva**

Utilice leyendas de texto para señalar opciones del menú o iconos, o para centrar la atención del usuario sobre detalles que pueden pasarse por alto con facilidad. Cuando no esté utilizando narración de voz en “off”, puede utilizar leyendas de texto en su lugar.

**Añadir texto a una diapositiva**

El único modo de añadir texto sin formato a una diapositiva de Adobe Captivate es utilizar leyendas de texto transparentes. Para obtener más información, consulte Adición de texto sin formato a una diapositiva.

Puede decidir qué aspecto desea dar a las leyendas de texto, con opciones como fuente, tamaño, color, etc. Adobe Captivate ofrece una gran variedad de estilos de leyenda de texto predefinidos y, además, puede crear estilos personalizados que se adapten a las normas de su empresa.

En Adobe Captivate están disponibles los tipos de leyendas siguientes:

**Regular** Utilice leyendas regulares para “hablar” con el usuario sobre las funciones de la pantalla. Puede hacer que Adobe Captivate genere automáticamente leyendas de texto basadas en lo que se graba. Por ejemplo, cuando hace clic en el menú Archivo durante la grabación, Adobe Captivate crea una leyenda de texto que indica que se debe seleccionar el menú Archivo. A continuación, coloca la leyenda de texto en la diapositiva que muestra la acción. También puede insertar manualmente estas leyendas de texto en las diapositivas y editarlas.

**Leyendas para objetos interactivos** Los objetos interactivos están asociados a leyendas de aprobado, suspenso y sugerencia. Estas leyendas se generan automáticamente para los objetos cuando se graban en algunos modos.

> **Aprobado** La leyenda de aprobado se muestra cuando el usuario realiza la acción deseada en el objeto.
>
> **Suspenso** La leyenda de suspenso se muestra cuando el usuario realiza una acción distinta a la que se ha definido en la aplicación.
>
> **Sugerencia** Puede utilizar leyendas de sugerencia para ayudar a los usuarios cuando no sean capaces de realizar una tarea determinada. Las leyendas de sugerencia se muestran cuando el usuario desplaza el cursor del ratón sobre el objeto.

## Sugerencias para creación de leyendas de texto

Ir al principio

A continuación, se indican algunas sugerencias para crear leyendas:

- Si la leyenda es solo texto sobre la diapositiva, utilice el estilo de leyenda Transparente.
- No emplee fuentes que no estén disponibles en la mayoría de los equipos. Por ejemplo, si utiliza FF Confidential y el usuario no dispone de ella en su equipo local, esta se sustituirá por otra fuente.
- Para crear una hoja de estilos, aplique formato a una leyenda y active la casilla de verificación Aplicar propiedades a todas las leyendas de la película en el cuadro de diálogo Leyenda de texto. Todas las leyendas del archivo SWF o las leyendas que cree utilizarán la fuente, la alineación y el estilo de leyenda que haya configurado.
- Las leyendas se pueden utilizar como un script en las narraciones. Cuando haga clic en el botón Audio de la barra de herramientas principal para abrir el cuadro de diálogo Audio de la diapositiva, haga clic en la opción Leyendas y Notas de diapositiva. Si hay un pie de ilustración adjunto a la diapositiva, podrá verla en el cuadro de diálogo Grabar audio como un script.
- La narración de una leyenda añade un grado de accesibilidad adicional a la demostración.

## Propiedades de las leyendas de texto

Ir al principio

Utilice el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) de un pie de ilustración de texto para personalizarlo.

### Leyenda de texto

**Nombre** Especifique un nombre único para el objeto. Puede utilizar este nombre para definir las condiciones de visibilidad del objeto.

**Visible** Anule la selección de esta opción si desea que el objeto no sea visible en la diapositiva. El objeto se puede hacer visible con la opción Mostrar. Encontrará más información en Control de la visibilidad de los objetos.

**Estilo** Seleccione un estilo de la leyenda de texto. Para definir un estilo nuevo, seleccione Editar > Administrador de estilos de objeto. Para obtener más información sobre estilos de objeto, consulte Estilo del objeto.

**Accesibilidad** Haga clic para agregar texto accesible al objeto. Para obtener más información, consulte Personalización del texto de accesibilidad para objetos.

### Características generales

**Tipo de leyenda** Muestra los tipos de leyenda disponibles en Adobe Captivate. Cada tipo tiene su nombre y su aspecto se muestra en una pequeña imagen en miniatura.

***Nota**: al añadir o modificar leyendas de texto, seleccione el tipo de leyenda antes de elegir un estilo o un formato de texto en una leyenda. para que se conserven los cambios de estilo y formato del texto.*

**Tipo de llamada** Hay disponibles cinco tipos de llamada de leyendas. Muchos de los estilos contienen leyendas de texto con llamadas direccionales. Puede seleccionar una leyenda para señalar en la dirección más apropiada.

### Carácter

Utilice esta área para proporcionar las especificaciones de la fuente, como el color, estilo, formato y tamaño del texto.

### Formato

Utilice esta área para especificar valores de alineación del texto, sangría, numeración e interlineado.

**Márgenes** Ajuste los márgenes superior, inferior y laterales entre el texto y el contorno de la leyenda, haga clic en las opciones necesarias en Márgenes y especifique un valor.

**Insertar** Haga doble clic en la leyenda de texto y, a continuación, haga clic en:

- & para insertar símbolos como, por ejemplo, los de copyright o marca comercial.
- [x] para insertar variables del sistema o definidas por el usuario.
- para insertar hipervínculos.

### Sombra y reflejo

**Sombra** Seleccione la casilla de verificación para aplicar sombra a la leyenda de texto. Elija uno de los ajustes preestablecidos. Para personalizar un ajuste preestablecido, haga clic en Personalizar.

**Dirección** Seleccione la dirección: interior o exterior. La vista previa de la dirección seleccionada se muestra en el escenario.

**Color** Haga clic para seleccionar un color para la sombra. Especifique el valor alfa para el color, en porcentaje, en el campo adyacente.

**Desenfocar** Especifique un valor, en píxeles, para el desenfoque de la sombra.

**Ángulo** Especifique el ángulo de la sombra.

**Distancia** Especifique la distancia, en píxeles, a la que la sombra debe mostrarse.

**Reflejo** Seleccione la casilla de verificación para añadir un reflejo a la leyenda de texto. Elija uno de los ajustes preestablecidos.

### Temporización

**Mostrar durante [tiempo]** Tiempo durante el cual se muestra la leyenda de texto en la diapositiva. Seleccione una de las opciones siguientes en el menú emergente:

> **Tiempo específico** Tiempo durante el cual la leyenda de texto aparece en la diapositiva. Defina el tiempo en segundos escribiendo el valor en el campo, o mediante las flechas de desplazamiento.
>
> **Resto de la diapositiva** La leyenda de texto se muestra durante toda la diapositiva.
>
> **Resto del proyecto** La leyenda de texto se muestra durante todo el proyecto. Por ejemplo, puede utilizar esta opción para mostrar una leyenda de texto con el nombre de la empresa.

**Aparecer tras: [n.º] segundos** La leyenda de texto aparece en la diapositiva después del tiempo especificado.

### Transición

**Efecto** Efecto de transacción para el cuadro resaltado. Puede aplicar el efecto de intensificación o atenuación, y configurar el tiempo para estos efectos.

**Entrada: [n.º] segundos** Tiempo que transcurre hasta que la leyenda se muestra completamente en la vista.

**Salida: [n.º] segundos** Tiempo que transcurre hasta que la leyenda desaparece por completo.

---

Ir al principio

## Adición de texto y leyendas de texto

### Adición de leyendas de texto

Si cambia la configuración de las leyendas de texto en el Inspector de Propiedades, se convertirá en la configuración predeterminada. Cualquier leyenda de texto que cree utilizará la nueva configuración.

*Si añade una leyenda de texto transparente, evite usar texto en negrita, ya que, en la mayoría de los monitores, el texto normal aparece más claro que el texto en negrita.*

1. En un proyecto abierto, seleccione la diapositiva a la que desee añadir una leyenda de texto.
2. Seleccione Insertar > Objetos estándar > Leyenda de texto. También puede hacer clic con el botón derecho (Windows) o hacer clic manteniendo presionado Control (Mac OS) en la diapositiva, seleccionar Insertar > Objetos estándar en el menú emergente y, a continuación, elegir Leyenda de texto.
3. Configure las distintas opciones de la leyenda de texto.
4. Para las propiedades con el icono , seleccione
   - **Aplicar a todos los elementos** Para aplicar el efecto a todos los objetos que pertenecen al tipo de objeto.
   - **Aplicar a todos los elementos que tengan el mismo estilo** Para aplicarlo a todos los objetos que utilizan el mismo estilo de objeto.

### Adición de texto sin formato a una diapositiva

Para añadir texto a la diapositiva sin que aparezca como una leyenda de texto, añada el texto como una leyenda de texto transparente.

***Nota:*** *procure no utilizar texto subrayado en las leyendas transparentes, ya que podría disminuir la calidad del texto al visualizar el proyecto.*

*Tras añadir la leyenda de texto transparente, puede que le convenga combinarla con el fondo de la diapositiva.*

1. En un proyecto abierto, seleccione la diapositiva a la que desee añadir una leyenda de texto transparente.
2. Seleccione Insertar > Objetos estándar > Leyenda de texto.
3. En el área General del Inspector de propiedades, seleccione Transparente como el tipo de leyenda.
4. Cambie las opciones necesarias.

   Para añadir un superíndice a una diapositiva, seleccione el texto y
   - (en Windows) Presione Control + Mayús + “+”. Para añadir un subíndice, seleccione el texto y pulse Control + “+”.
   - (en Mac OS) Presione Cmd + Mayús + “+”. Para añadir un subíndice, seleccione el texto y presione Cmd + “+”.

### Inserción de texto como una variable

1. Desplace el cursor hasta la posición del texto en la que desee insertar la variable.
2. En el área Formato del Inspector de propiedades, haga clic en el icono Insertar variable.
3. Seleccione una de las siguientes opciones del menú Tipo de variable:
   - Para insertar una variable que haya creado anteriormente, seleccione Usuario. Seleccione la variable en el menú Variables. Para obtener más información, consulte Creación de variables definidas por el usuario.
   - Para insertar una variable del sistema, seleccione Sistema. Seleccione una variable del sistema del menú Variables. Para filtrar variables del sistema de acuerdo con su categoría, seleccione la opción correspondiente en el menú Ver por. Si no selecciona una categoría, se mostrarán todas las variables del sistema en el menú.
4. Para cambiar el número máximo de caracteres que puede admitir la variable, escriba un valor en el campo Longitud máxima. Si el número de caracteres supera el valor especificado en este campo, no se mostrarán los caracteres adicionales.

***Nota:*** *los espacios también se tienen en cuenta en el recuento de caracteres.*

5. Para crear una variable o cambiar los valores de una variable seleccionada, haga clic en Variables.

6. Haga clic en Aceptar.

Cuando muestre una vista preliminar del proyecto, el valor de la variable aparecerá dentro de la leyenda de texto.

### Inserción de símbolos y caracteres especiales

1. En el área Formato del Inspector de propiedades, haga clic en el botón Insertar.

2. Seleccione del menú un símbolo que desee insertar.

3. Para ver más opciones, haga clic en Otros, seleccione el carácter que desea insertar y, a continuación, haga clic en OK.

### Inserción de hipervínculos

Puede convertir en hipervínculo las leyendas de texto u objetos de dibujo para que, al hacer clic en el texto, se realicen operaciones como, por ejemplo, abrir una página Web o una diapositiva o acciones avanzadas.

1. Seleccione la frase o palabra que desea convertir en hipervínculo. Puede convertir en hipervínculo el texto de leyendas u objetos de dibujo.

2. Haga clic en en el acordeón Formato del Inspector de propiedades y especifique una de las opciones de la lista Vincular a. Encontrará una descripción de las opciones en Navegación en proyectos utilizando objetos interactivos.

   ***Nota:*** *cuando se inserta una variable en el objeto que contiene hipervínculos, solo se admiten las acciones Página Web y Abrir archivo.*

Puede dar formato al texto utilizando las opciones disponibles en el acordeón Carácter del Inspector de propiedades.

Para modificar un hipervínculo, haga clic en en el acordeón Formato del Inspector de propiedades.

Para eliminar un hipervínculo, haga clic en en el acordeón Formato del Inspector de propiedades.

### Añadir efectos al texto

Puede aplicar efectos a texto en:

- Leyendas
- Objetos de dibujo, incluidas las formas inteligentes
- Texto estático (que no cambia en tiempo de ejecución) en las diapositivas de pregunta

1. Haga clic en el título o la forma automática.

2. Haga clic en el icono de efectos de texto ( ) del acordeón Carácter del Inspector de propiedades, y realice una de las siguientes acciones:

   - Haga clic en un efecto de los ajustes preestablecidos. Para realizar cambios en los efectos preestablecidos, haga clic en Editar efectos.
   - Haga clic en + para crear un efecto personalizado. Seleccione las opciones deseadas de la lista y haga clic en Aceptar. Para guardar los ajustes para su uso en el futuro, haga clic en Guardar. El efecto guardado aparece junto con los ajustes preestablecidos.

     ***Nota****: para eliminar un efecto personalizado, haga clic en el efecto y, a continuación, haga clic en .*
   - Haga clic en Borrar efectos para quitar el efecto del texto.

***Nota:*** *los efectos de texto no se aplican si se inserta una variable junto con el texto. Pero los efectos se aplican cuando se quita la variable.*

### Añadir leyendas de texto automáticamente durante la grabación

Durante la grabación de proyectos, o de diapositivas adicionales para los proyectos, Adobe Captivate puede crear leyendas de texto automáticamente basándose en la acción grabada. Por ejemplo, si graba la selección del menú Archivo, Adobe Captivate puede añadir automáticamente a la misma diapositiva una leyenda con el texto “Seleccionar el menú Archivo”.

Entre las acciones que generan leyendas de texto se incluyen las siguientes: seleccionar menús y elementos de menú, pulsar botones, cambiar valores en ubicaciones, como listas, cuadros combinados o casillas de verificación, y abrir ventanas secundarias.

1. En un proyecto abierto, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).

2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Modos en el menú Grabación.

3. Seleccione el modo de grabación que desee para generar leyendas de texto automáticamente.

4. Seleccione Añadir leyendas de texto.

Cuando haya finalizado la grabación y se haya generado el proyecto (incluidas las leyendas de texto que se han creado de forma automática), vea las diapositivas individualmente en el modo de edición para observar las leyendas.

***Nota:*** *Adobe Captivate puede generar leyendas de texto automáticamente para todos los elementos de la interfaz de usuario estándar de Windows. No obstante, puede que no admita elementos de la interfaz de usuario no estándar, como el texto de los menús de aplicaciones creadas con Delphi®.*

---

Ir al principio

## Edición de leyendas de texto

### Edición de una leyenda de texto

Cuando cambie el tamaño de una leyenda de texto, recuerde que no puede ser más pequeña que el mapa de bits utilizado para crearla. Por ejemplo, el estilo de leyenda de texto “Tableta” utiliza mapas de bits de un tamaño aproximado de 18 píxeles (anchura) x 16 píxeles (altura), por lo que no se puede disminuir su tamaño a 15 x 12 píxeles. No obstante, el tamaño de los mapas de bits de las leyendas sí se puede aumentar. Si necesita utilizar leyendas de texto de tamaño muy pequeño, considere el uso de leyendas personalizadas.

Para editar una leyenda de texto, utilice el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

*Si una diapositiva detallada contiene leyendas de texto y otros objetos, puede que le convenga convertir la leyenda de texto en parte permanente del fondo.*

### Copia de leyendas de texto

Puede copiar y pegar leyendas de texto desde una diapositiva a otra. Esto le permitirá ahorrar mucho tiempo, sobre todo si utiliza la misma leyenda de texto en varias diapositivas.

1. En un proyecto abierto, seleccione la diapositiva que contenga la leyenda de texto que desee copiar.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la leyenda de texto y seleccione Copiar.
3. Desplácese a la diapositiva donde desee pegar la leyenda.
4. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva y seleccione Pegar.

   *Puede copiar y pegar varias leyendas de texto a la vez pulsando Control (Windows) o Comando (Mac OS), al tiempo que hace clic en las leyendas de texto. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control (Mac OS) y haga clic en una de las leyendas de texto seleccionadas y elija Copiar.*

### Desplazamiento y cambio de tamaño de las leyendas de texto

Puede cambiar el tamaño de las leyendas de texto automática o manualmente, así como desplazarlas a otras posiciones en la diapositiva. Para desplazar las leyendas de texto de una diapositiva, selecciónelas y arrástrelas hasta la nueva ubicación.

***Nota:*** *cuando cambie el tamaño de una leyenda de texto, recuerde que no puede ser más pequeña que el mapa de bits utilizado para crearla. Por ejemplo, el estilo de leyenda “Tableta” utiliza mapas de bits de un tamaño aproximado de 18 píxeles (anchura) x 16 píxeles (altura), por lo que no se puede disminuir su tamaño a 15 x 12 píxeles. No obstante, el tamaño de los mapas de bits de las leyendas sí puede aumentarse. Si necesita utilizar leyendas de tamaño muy pequeño, considere el uso de leyendas personalizadas.*

#### Cambio de tamaño de una leyenda de texto manualmente

Para cambiar manualmente el tamaño de una leyenda de texto, selecciónela y desplace el puntero del ratón sobre los controladores de selección. Cuando el puntero se convierta en un controlador de cambio de tamaño, arrastre el ratón para cambiar el tamaño del objeto.

#### Cambio de tamaño de leyendas de texto automáticamente

Adobe Captivate puede cambiar automáticamente el tamaño de una leyenda de texto en función de la cantidad de texto que contiene. Si edita el texto, se cambiará el tamaño de la leyenda para ajustarse al texto que se ha modificado. Esto le permite mantener fácilmente leyendas de texto equilibradas y proporcionadas.

1. En un proyecto abierto, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el panel Categoría, seleccione Valores predet. en el menú Configuración global.
3. Seleccione Tamaño automático de leyendas.

### Cambio de orden de las leyendas de texto mediante la Cronología

Adobe Captivate le permite utilizar un gran número de leyendas en cada diapositiva. Puede especificar el orden de aparición de las mismas por medio de la opción Cronología. Esta opción le permite ajustar con total precisión la temporización de todos los objetos de una diapositiva, incluidas las leyendas.

1. En un proyecto abierto, desplácese a la diapositiva que contenga las leyendas cuyo orden desea cambiar.
2. En la Línea de tiempo (Ventana > Línea de tiempo), cambie el orden y la temporización de las leyendas como sea preciso.
   - Por ejemplo, mueva el ratón sobre el borde izquierdo o derecho de una leyenda sobre la cronología hasta que aparezca el cursor que permite cambiar el tamaño. A continuación, arrastre el borde izquierdo o derecho. Esto cambiará el momento en que la leyenda aparece o desaparece y cuánto tiempo se muestra.
   - Como alternativa, supongamos que una leyenda y su diapositiva aparecen al mismo tiempo, pero quiere que haya un ligero retraso. Para conseguir este efecto, mueva el cursor por el centro de la leyenda sobre la cronología hasta que aparezca el cursor en forma de mano. A continuación, arrastre la leyenda completa de modo que el borde izquierdo quede alineado con 2s (2 segundos de retraso) o con 4s (4 segundos de retraso) en el encabezado.
3. Si dos leyendas se superponen en la diapositiva, seleccione la leyenda que desea que aparezca delante definiendo el orden de apilamiento. Para cambiar el orden de apilamiento, mueva las leyendas hacia atrás o hacia delante con respecto a la diapositiva Escenario. Lo más importante que hay que tener en cuenta es que las leyendas situadas detrás de la fase aparecen detrás de las demás leyendas. Utilice uno de los siguientes métodos para definir el orden de apilamiento:
   - Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control (Mac OS) en una leyenda de una diapositiva y seleccione una de las opciones de orden de las leyendas. Si es necesario, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control (Mac OS) y haga clic en otras leyendas de la diapositiva y defina su orden.
   - Seleccione una leyenda. En la barra de herramientas de la vista Editar (junto a Propiedades de la diapositiva), haga clic en Poner objetos seleccionados con el frente o Enviar detrás objetos seleccionados.
   - En la línea de tiempo, mueva el cursor por una leyenda hasta que aparezca el puntero con forma de mano. Arrastre la leyenda hacia arriba o hacia abajo para cambiar su posición en el orden de apilamiento. Al mover una leyenda hacia arriba en el orden de apilamiento, se mueve a la parte delantera de la fase. Si se mueve una leyenda hacia abajo, pasa a estar detrás de la fase.

---

Ir al principio

## Leyendas en otros idiomas

### Adición de idiomas para las leyendas de texto

Si lo desea, puede incorporar otros idiomas a la lista de los que se utilizan para grabar leyendas de texto, que aparece en el cuadro de diálogo Grabación. Las leyendas de texto asociadas a eventos se guardan en archivos CaptureTextTemplates_<language>.rdl en

- (Windows) \\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6. Por ejemplo, el archivo RDL de chino simplificado es CaptureTextTemplates_Chinese-Simplified.rdl.
- (Mac OS) \\Aplicaciones\Adobe Captivate 6.

Estos archivos pueden utilizarse para grabar leyendas de texto en el idioma que corresponda.

#### Grabación de leyendas de texto en otro idioma

1. Abra el Explorador de Windows y navegue
   - (Windows) \\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6
   - (Mac OS) /Aplicaciones/Adobe Captivate 6
2. Copie un archivo con la extensión RDL.
3. Pegue el archivo en la misma ubicación y cámbiele el nombre según el idioma elegido. Por ejemplo, si desea realizar la grabación en polaco, dé al archivo el nombre siguiente: CaptureTextTemplates_Polish.rdl.
4. Abra el archivo RDL en un editor de texto.
5. En las etiquetas Object Name y Event Name, modifique los atributos DefaultTemplate y Template en consonancia con el idioma elegido.
6. Guarde el archivo.
7. En el cuadro de diálogo Preferencias (Editar > Preferencias (en Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (en Mac OS)), seleccione Grabación > Configuración en Categoría.

8. En el Generar leyendas en, seleccione el idioma que acaba de agregar.

Al grabar, las leyendas de texto se generan en el idioma especificado.

**Escritura de texto en otro idioma**
**Para Windows**

1. Abra el Panel de control de Microsoft Windows y haga doble clic en el icono Configuración regional y de idioma. Se abrirá el cuadro de diálogo de opciones de Configuración regional y de idioma.

2. Haga clic en la ficha Idiomas.

3. Haga clic en el botón Detalles.

4. En la ficha Configuración del cuadro de diálogo Servicios de texto e idiomas del dispositivo de entrada, haga clic en el botón Agregar.

5. En el cuadro de diálogo Agregar idioma de entrada, seleccione un idioma en la lista Idioma de dispositivo de entrada.

6. Haga clic en Aceptar. El idioma seleccionado se incluirá en la lista Servicios instalados

7. Seleccione el idioma que desee en la lista Idioma predeterminado del dispositivo de entrada.

8. Haga clic en Aplicar y, a continuación, en OK para guardar los cambios realizados y cierre el cuadro de diálogo Servicios de texto e idiomas del dispositivo de entrada.

9. Haga clic en la ficha Opciones regionales y elija el idioma que seleccionó en la lista Idioma predeterminado del dispositivo de entrada.

10. Haga clic en Aplicar y, a continuación, en OK para guardar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo de opciones de Configuración regional y de idioma. Aparecerá en el escritorio del equipo la Barra de idioma o Editor de métodos de entrada (IME).

11. Agregue contenido al archivo RDL. El texto aparece en el idioma seleccionado.

    Si cambia el idioma en la lista Idioma predeterminado del dispositivo de entrada y en la ficha Opciones regionales, el idioma seleccionado en la Barra de idioma también cambiará automáticamente.

**Para Mac OS**

1. En Preferencias del sistema, seleccione Internacional > ficha Menú de entrada.

2. Seleccione un idioma de la lista.

3. En el menú Apple, seleccione el idioma.

4. Abra el archivo RDL utilizando un editor de texto y empiece a escribir en el idioma que prefiera.

## Localización de las leyendas de texto

Si está localizando un proyecto que contiene leyendas de texto, puede exportar las leyendas para hacer el proceso más fácil.

1. Cree la versión inicial (“idioma original”) del proyecto, incluidas todas las leyendas de texto necesarias.

2. Abra el proyecto finalizado.

3. Seleccione Archivo > Exportar > Leyendas del proyecto y subtítulos opcionales.

   De forma predeterminada, el archivo de Word (DOC) se guarda en la carpeta Mis documentos\Mis proyectos de Adobe Captivate (en Windows) y /Usuarios/<username>/Documentos/Mis proyectos de Adobe Captivate (en Mac OS). Si lo desea, puede cambiar esta ubicación. Además, al archivo de Word se le asigna el nombre [Nombre de proyecto] Captions.doc. Si es necesario, puede cambiar el nombre del archivo haciendo clic directamente en el cuadro de texto Nombre de archivo e introduciendo un nombre nuevo. (Conserve la extensión .doc del nombre de archivo.)

4. Haga clic en Guardar.

5. Se genera el archivo de Word con el nombre especificado y se guarda en la ubicación seleccionada. Se abre un cuadro de diálogo para preguntarle si desea examinar el documento. Haga clic en Sí para ver el documento en Word.

6. El documento de Word contiene el ID de diapositiva, el ID de elemento, el texto de la leyenda original y el número de la diapositiva. Puede cambiar el texto de la leyenda en la columna Datos de la leyenda de texto actualizada. Proporcione una copia del documento de Word al localizador/traductor.

7. El localizador/traductor abre el documento de Word y edita directamente el texto de la leyenda en la columna Datos de la leyenda de texto actualizada del documento, en la que sustituye el texto en el idioma original por el nuevo texto.

8. Mientras el localizador traduce el texto, haga una copia del proyecto de Adobe Captivate original para el nuevo idioma.

   ***Nota:*** *en la copia del proyecto original, mantenga las leyendas de texto originales (el idioma de origen) en el nuevo proyecto. Las leyendas originales cumplen el papel de marcadores de posición y serán sustituidas al importar las nuevas leyendas (ya traducidas).*

9. Cuando se hayan traducido las leyendas de texto, abra la copia del proyecto creada en el paso 8.

10. Seleccione Archivo > Importar > Leyendas del proyecto y subtítulos opcionales.

11. Desplácese al archivo de Word (DOC) que contiene las leyendas de texto traducidas, selecciónelo y haga clic en Abrir.

12. Se importarán al proyecto las nuevas leyendas de texto traducidas conservando el formato original. Aparece un cuadro de diálogo con un mensaje que indica el éxito de la importación. Haga clic en Aceptar.

13. Pruebe las nuevas leyendas de texto abriendo varias diapositivas en Editar vista para leer el nuevo texto.

---

Ir al principio

## Creación de estilos personalizados para las leyendas de texto

Puede crear estilos de leyenda de texto personalizados para los proyectos de Adobe Captivate en un programa de gráficos como Adobe® Fireworks® o Adobe® Photoshop®.

Las leyendas de texto personalizadas deben estar en formato BMP (mapa de bits). Normalmente, las leyendas de texto de Adobe Captivate tienen asociadas cinco imágenes de mapa de bits.

### Asignación de nombres a los estilos personalizados de las leyendas de texto

Cuando cree estilos de leyenda de texto personalizados, siga siempre las convenciones de nomenclatura correctas. Los estilos de leyenda tienen nombres únicos, que deben encontrarse al principio de cada nombre de archivo de mapa de bits asociado. Por ejemplo, si crea un estilo de leyenda de texto llamado “Brightblue”, deberá asignar los siguientes nombres a las cinco imágenes de mapa de bits que constituyen el nuevo estilo:

- Brightblue1.bmp, una imagen sin llamadas
- Brightblue2.bmp, una imagen con una llamada a la derecha o en la parte superior derecha
- Brightblue3.bmp, una imagen con una llamada a la izquierda o en la parte superior izquierda
- Brightblue4.bmp, una imagen con una llamada en la parte inferior derecha
- Brightblue5.bmp, una imagen con una llamada en la parte inferior izquierda

### Almacenamiento de los estilos personalizados de las leyendas de texto

Debe almacenar todas las imágenes de mapa de bits de un estilo de leyenda de texto personalizado en la carpeta de leyendas de Adobe Captivate en C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 4\Gallery\Captions (en Windows) y /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (en Mac OS). Cuando añada los cinco nuevos mapas de bits a la carpeta de leyendas, Adobe Captivate reconocerá los archivos como un nuevo estilo de leyenda de texto. La próxima vez que añada una leyenda de texto nueva, el nuevo estilo personalizado aparecerá en la lista de estilos de leyenda de texto.

### Creación de texto personalizado para los estilos de las leyendas

Pueden crearse estilos personalizados para el texto de las leyendas de texto. Las preferencias indicadas solo tendrán efecto si no se ha definido previamente un estilo para las leyendas de texto.

1. Abra el archivo fonts.ini almacenado en la carpeta \\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Captions (en Windows) o /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (en Mac OS) en un editor de texto.

2. Siga el procedimiento que se describe en el archivo para modificar el estilo de la leyenda de texto.

3. Guarde el archivo.

4. En un proyecto abierto de Adobe Captivate, seleccione Insertar > Objetos estándar > Leyenda de texto.

5. En Tipo de leyenda, seleccione la leyenda que acaba de personalizar.

   El texto del área de texto cambiará al estilo indicado.

6. Edite el texto del área de texto.

7. Haga clic en Aceptar.

### Cambio de la alineación del texto en las leyendas de texto personalizadas

A veces, el texto de las leyendas de texto personalizadas puede aparecer mal alineado. Para resolver este problema, configure los márgenes izquierdo, derecho, superior e inferior.

Los cinco estilos de leyenda de texto requieren una configuración de márgenes distinta, puesto que el texto aparece en posiciones ligeramente diferentes en cada leyenda de texto.

La configuración de márgenes se almacena en un archivo de texto con la extensión .fcm. Puede crear y editar los archivos FCM en el Bloc de notas o en WordPad.

1. En el Explorador de Windows, desplácese a C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Captions. O desplácese a /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions en Mac OS. En esta carpeta se encuentran todos los archivos BMP de las leyendas de texto y los archivos FCM correspondientes.

2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en el archivo FCM que desee editar y seleccione Abrir con.

3. Seleccione un editor de texto.

4. Edite los valores siguientes como sea preciso.

   - Margen izquierdo es el número de píxeles entre el lado izquierdo del mapa de bits y el texto.
   - Margen derecho es el número de píxeles entre el lado derecho del mapa de bits y el texto.
   - Margen superior es el número de píxeles entre la parte superior del mapa de bits y el texto.
   - Margen inferior es el número de píxeles entre la parte inferior del mapa de bits y el texto.

5. Optativo: si es necesario, puede editar el valor de Margen X y Margen Y. Esto puede ser importante a la hora de añadir leyendas automáticamente.

   - Margen X es el número de píxeles en dirección horizontal desde la esquina más próxima a la punta de la llamada de la leyenda.
   - Margen Y es el número de píxeles en dirección vertical desde la esquina más próxima a la punta de la llamada de la leyenda.

     ***Nota**: la esquina más próxima se identifica en el archivo abierto en el editor de texto en "Esquina". Por ejemplo, Esquina=derecha, superior.*

6. En el menú Archivo, elija Guardar.

   Es posible que se abra un cuadro de diálogo para preguntarle si desea reemplazar el archivo original. Haga clic en Sí.

7. Cierre el editor de texto.

### Sugerencias para el diseño de las leyendas de texto personalizadas

**Colores** No emplee colores transparentes para las leyendas. El píxel superior izquierdo determina el color que es transparente. Por ejemplo, si el color del píxel superior izquierdo es amarillo, todo lo que tenga ese mismo color se mostrará transparente en la leyenda de texto. Asimismo, la propia leyenda de texto puede tener un fondo degradado, pero el área que la circunda ("detrás") debe ser de color sólido.

**Suavizado** No suavice los bordes de las leyendas de texto. Las leyendas de texto aparecerán en capturas de pantalla diferentes y el suavizado puede causar un efecto de aureola irregular en algunas pantallas.

---

Ir al principio

## Importación y exportación de leyendas de texto

### Importación de leyendas de texto

Puede importar leyendas de texto desde archivos DOC. En primer lugar, exporte las leyendas de texto desde un proyecto de Adobe Captivate. Adobe Captivate crea un archivo DOC, conservando todo el formato de las leyendas de texto. Con las leyendas de texto en formato DOC, puede efectuar cambios en el texto y el formato en un programa de tratamiento de textos. Después, puede importar las leyendas otra vez en el proyecto Adobe Captivate, siguiendo los pasos que se indican a continuación.

***Nota:** cuando exporte leyendas de texto a un archivo DOC, recuerde que solo podrá volver a importar el archivo en el proyecto original.*

Importar y exportar leyendas de texto a un archivo o desde un archivo DOC puede ser útil en algunas situaciones. Por ejemplo, si tiene que editar varias leyendas, es más fácil y rápido trabajar con archivos DOC en lugar de desplazarse de una diapositiva a otra.

1. En un proyecto abierto que contenga leyendas de texto, seleccione Archivo > Exportar > Leyendas del proyecto y subtítulos opcionales.
2. Efectúe los cambios que necesite mientras las leyendas están en formato DOC (en la columna Datos de la leyenda de texto actualizada) y guarde el archivo DOC.
3. Seleccione Archivo > Importar > Leyendas del proyecto y subtítulos opcionales.
4. Seleccione el archivo DOC que contenga las leyendas de texto exportadas.
5. Haga clic en Abrir.
6. Se abre un cuadro de diálogo de información, que confirma el éxito de la importación. Haga clic en Aceptar.

### Exportación de leyendas de texto

Si tiene instalado Microsoft Word en el equipo, podrá exportar las leyendas de texto de un proyecto de Adobe Captivate a un archivo DOC. Todas las opciones de formato de Adobe Captivate se conservarán en las leyendas de texto abiertas en el archivo DOC. Realice cambios en el texto y en el formato de las leyendas de texto mientras están en formato DOC. A continuación, impórtelas de nuevo al proyecto de Adobe Captivate.

***Nota:*** *cuando exporte leyendas de texto a un archivo DOC, recuerde que solo podrá volver a importar el archivo en el proyecto original.*

La exportación de leyendas de texto puede ser útil en varias situaciones:

- Si desea grabar y añadir voz en “off” a una narración y crear un script, las leyendas de texto exportadas pueden proporcionar la base del script.
- Si desea proporcionar instrucciones paso a paso impresas, puede exportar las leyendas de texto e imprimir el archivo DOC.
- Si necesita localizar un proyecto, puede exportar las leyendas de texto a un archivo DOC y suministrárselo a un traductor.

1. En un proyecto abierto, seleccione Archivo > Exportar > Leyendas del proyecto y subtítulos opcionales.
2. En el cuadro de diálogo Guardar como, escriba el nombre del nuevo archivo DOC.

   Tome nota del directorio predeterminado donde se guarda el archivo Si lo desea, también puede guardar el archivo en otro directorio.
3. Haga clic en Guardar.
4. Las leyendas de texto del proyecto se convierten al formato DOC. Se abre un cuadro de diálogo para confirmar la exportación de las leyendas a Word y para preguntarle si desea ver el documento. Haga clic en Sí.
5. Se abre en Word un archivo DOC que contiene el texto de las leyendas. Efectúe los cambios que sean necesarios en la columna Datos de la leyenda de texto actualizada. También se incluye el número de diapositiva a modo de referencia.
6. Guarde el documento.

---

## Restauración de la configuración predeterminada de modos de grabación

Ir al principio

Si ha cambiado el aspecto de las leyendas de texto, puede restaurar la configuración de las leyendas de texto a sus valores predeterminados. Por ejemplo, cambie la fuente de las leyendas de texto a Times New Roman y el color de la fuente a verde. Haga clic en Restaurar valores predeterminados para cambiar la fuente de nuevo a la fuente predeterminada Arial y el color al color predeterminado azul.

1. En un proyecto abierto, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el panel Categoría, seleccione Modos en el menú Grabación.
3. En el menú Grabación, en el área Modos, haga clic en Restaurar valores predeterminados.

### Adobe también recomienda

- Configuración de audio para objetos no interactivos
- Fijación del tamaño y la posición de los objetos no interactivos

---

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Animaciones

**Propiedades de los objetos de animación**
**Añadir animaciones**
**Texto animado**

Adobe Captivate permite añadir animaciones a los archivos SWF de Adobe Captivate para incluir movimiento en los proyectos, que ayuda a captar la atención de los usuarios. Puede añadir archivos de animación ya existentes a las diapositivas o usar la función de texto animado de Adobe Captivate.

Al añadir un archivo de animación al proyecto, se incorpora automáticamente a la carpeta Multimedia.

- Puede añadir archivos de animación SWF o GIF directamente a una diapositiva. Las diapositivas que contienen archivos de animación se editan igual que cualquier otra que contenga un objeto.

  *Adobe Captivate cuenta con una galería de botones, sonidos y animaciones (en formato SWF) que puede utilizar en sus proyectos. De forma predeterminada, la galería se almacena en la siguiente ubicación al instalar Adobe Captivate: C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery (en Windows) o /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery (en Mac OS).*

  ***Nota:*** *Para añadir un archivo Flash de animación (FLA), primero debe convertirlo al formato SWF. Para ello, debe tener instalada en su equipo la última versión de Flash.*

- Para añadir texto animado, puede seleccionar algunos efectos interesantes incluidos con Adobe Captivate. Experimente con distintos colores, fuentes y efectos hasta obtener el resultado que desee. Las diapositivas con texto animado, con su combinación de texto, movimiento y sonido (si decide añadir audio) pueden dar unos excelentes resultados como presentación de un proyecto.

  ***Nota:*** *Adobe Captivate no puede mostrar las fuentes de dispositiva. Si importa un archivo de animación que contiene texto creado con fuentes de dispositiva, se mostrará la animación en Adobe Captivate, pero no el texto. Si desea importar una animación en Adobe Captivate, asegúrese de que se utilicen fuentes de texto incrustadas.*

Volver al principio

## Propiedades de los objetos de animación

Las propiedades de animación se pueden cambiar mediante el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

### Nombre la animación

**Nombre** Especifique un nombre único para el objeto. Puede utilizar este nombre para definir las condiciones de visibilidad del objeto.

**Visible** Anule la selección de esta opción si desea que el objeto no sea visible en la diapositiva. El objeto se puede hacer visible con la opción Mostrar. Para obtener más información, consulte Control de la visibilidad de los objetos.

**Accesibilidad** Haga clic para agregar texto accesible al objeto. Para obtener detalles, consulte Personalización del texto de accesibilidad para objetos

### Animación

**Información de animación** Haga clic en el icono para ver la información relevante sobre el archivo de animación seleccionado, incluida su versión, anchura, altura y el número de fotogramas que contiene. También se muestra la duración total de la animación.

**Vinculación** Proporciona el vínculo al archivo de animación asociado.

**Actualizar** Haga clic para reflejar las modificaciones en el archivo de origen (si se ha editado en otra aplicación).

**Origen** Vincule el archivo FLA de origen del archivo de animación SWF.

**Editar** Haga clic para editar el archivo FLA con Adobe Flash desde Adobe Captivate. Esta opción solo está disponible en Adobe Captivate, que se instala con el conjunto de soluciones de aprendizaje electrónico de Adobe.

**Alfa** La transparencia del archivo de animación. Un valor de transparencia alto tiene como resultado una versión brillante del archivo de animación y un valor más bajo genera una animación más atenuada.

**Intercambiar** Permite sustituir el archivo de animación con otro de la carpeta Multimedia de la biblioteca con el cuadro de diálogo Seleccionar animación de la biblioteca. Si biblioteca no tiene el archivo requerido, haga clic en Importar en el cuadro de diálogo para importar el archivo a la carpeta Multimedia.

### Temporización

**Mostrar durante [tiempo]** El período de tiempo que se reproduce la animación en el proyecto.

**Resto de la diapositiva** La animación se reproduce hasta que la diapositiva deja de reproducirse. La animación se reproducirá una sola vez, salvo que seleccione la opción Bucle.

**Resto del proyecto** La animación se reproduce durante toda la duración del proyecto, incluso sobre otras diapositivas. La animación se reproducirá una sola vez, salvo que seleccione la opción Bucle.

**Duración de la animación** La duración completa de la animación se reproduce una vez.

**Tiempo específico** La animación se reproduce durante el período de tiempo especificado.

**Aparecer tras: [n.º] segundos** Retraso entre la primera aparición de la diapositiva y la primera aparición de la animación.

**Sincronizar con el proyecto** Sincroniza la velocidad a la que se reproduce el archivo de animación con la velocidad de la cronología (si el archivo de animación no se ejecuta correctamente, pruebe a seleccionar y anular la selección de esta opción para averiguar qué le da mejor resultado).

**Bucle** Seleccione esta opción para volver a reproducir el archivo de animación desde el principio (reproducción continua).

### Transición

**Efecto** Especifique el efecto de transición de la animación. Puede crear una intensificación de la animación durante la entrada y una atenuación durante la salida.

**Entrada: [n.º] segundos** Especifica el tiempo que debe transcurrir hasta que la animación se muestre completamente en la vista.

**Salida: [n.º] segundos** Especifica el tiempo que debe transcurrir hasta que la animación desaparezca completamente de la vista.

### Sombra y reflejo

**Sombra** Seleccione la casilla de verificación para aplicar sombra a la animación. Elija uno de los ajustes preestablecidos. Para personalizar un ajuste preestablecido, haga clic en Personalizar.

**Dirección** Seleccione la dirección: interior o exterior. La vista previa de la dirección seleccionada se muestra en el escenario.

**Color** Haga clic para seleccionar un color para la sombra. Especifique el valor alfa para el color, en porcentaje, en el campo adyacente.

**Desenfocar** Especifique un valor, en píxeles, para el desenfoque de la sombra.

**Ángulo** Especifique el ángulo de la sombra.

**Distancia** Especifique la distancia, en píxeles, a la que la sombra debe mostrarse.

**Reflejo** Seleccione la casilla de verificación para añadir un reflejo a la animación. Elija uno de los ajustes preestablecidos.

---

## Añadir animaciones

Volver al principio

1. En un proyecto abierto, seleccione Insertar > Animación
2. Desplácese hasta el archivo de animación al que desee añadir a la diapositiva, selecciónelo y haga clic en Abrir.
3. En el Inspector de propiedades, establezca las propiedades y opciones que necesite.

La animación se incorpora a la diapositiva.

***Nota:*** *Adobe Captivate no puede mostrar fuentes de dispositivo. Si importa un archivo de animación que contiene texto creado con fuentes dispositiva, se mostrará la animación en Adobe Captivate, pero no el texto. Si desea importar una animación en Adobe Captivate, asegúrese de que se utilicen fuentes de texto incrustadas.*

---

## Texto animado

Volver al principio

Un texto animado es aquél al que se han aplicado efectos especiales. Adobe Captivate ofrece una gran variedad de efectos de animación del texto, con los que puede experimentar como desee. Por ejemplo, para hacer más llamativa la diapositiva de introducción de un proyecto, puede hacer que el texto parezca entrar volando o se intensifique.

El Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) proporciona una vista previa del texto animado que inserte.

### Animación de texto

**Nombre** Especifique un nombre único para el objeto. Puede utilizar este nombre para definir las condiciones de visibilidad del objeto.

**Visible** Anule la selección de esta opción si desea que el objeto no sea visible en la diapositiva. El objeto se puede hacer visible con la opción Mostrar. Para obtener más información, consulte Control de la visibilidad de los objetos.

### Características generales

**Efecto** El efecto de animación que se aplica al texto.

**Transparencia** Especifica un nivel de transparencia para el texto animado. Para obtener un efecto de texto animado muy tenue, seleccione un número alto, por ejemplo 90. Si desea un texto más oscuro, seleccione un valor bajo, por ejemplo 10.

**Propiedades** Haga clic para mostrar el cuadro de diálogo Propiedades del texto animado.

### Sombra y reflejo

**Sombra** Seleccione la casilla de verificación para aplicar sombra al texto animado. Elija uno de los ajustes preestablecidos. Para personalizar un ajuste preestablecido, haga clic en Personalizar.

**Dirección** Seleccione la dirección: interior o exterior. La vista previa de la dirección seleccionada se muestra en el escenario.

**Color** Haga clic para seleccionar un color para la sombra. Especifique el valor alfa para el color, en porcentaje, en el campo adyacente.

**Desenfocar** Especifique un valor, en píxeles, para el desenfoque de la sombra.

**Ángulo** Especifique el ángulo de la sombra.

**Distancia** Especifique la distancia, en píxeles, a la que la sombra debe mostrarse.

**Reflejo** Seleccione la casilla de verificación para añadir un reflejo al texto animado. Elija uno de los ajustes preestablecidos.

### Temporización

**Mostrar durante [tiempo]** Especifica la temporización del texto animado. Haga clic en el menú emergente y elija una opción. Seleccione la opción tiempo específico para especificar el tiempo exacto en segundos durante el que aparecerá el texto animado.

**Aparecer tras: [n.º] segundos** Muestra el texto animado cuando la diapositiva se ha mostrado durante el número de segundos seleccionado.

### Transición

**Bucle** Seleccione esta opción para volver a reproducir el archivo de animación continuamente (reproducción continua) mientras se ejecute el proyecto.

**Efecto** Especifique el efecto de transición de la animación. Puede crear una intensificación de la animación durante la entrada y una atenuación durante la salida.

**Entrada: [n.º] segundos** Especifica el tiempo que debe transcurrir hasta que la animación se muestre completamente en la vista.

**Salida: [n.º] segundos** Especifica el tiempo que debe transcurrir hasta que la animación desaparezca completamente de la vista.

### Propiedades del texto animado

Utilice el cuadro de diálogo Propiedades del texto animado para configurar sus propiedades.

Puede definir las opciones de fuente, transparencia y retardo:

**Texto** El texto al que se aplica la animación.

**Fuente** Especifique el nombre de la fuente y, a continuación, el estilo, el tamaño, los efectos y los colores.

**Retardo (fotogramas)** El tiempo transcurrido, en fotogramas Flash, entre la visualización de una letra animada y la siguiente. Un número bajo (por ejemplo, 0 ó 1), hace que aparezcan todas las letras de forma consecutiva y rápida. Un valor alto (por ejemplo, 30 ó 40), aumenta la separación entre las letras. Pruebe con diferentes valores y examine el texto en la ventana de muestra hasta encontrar el valor apropiado.

***Nota:*** *el valor especificado en Retardo no cambia el valor absoluto del tiempo durante el cual aparece el texto animado. Por ejemplo, supongamos que se especifica un tiempo total para la animación de 8 segundos en la ficha Opciones. El valor de la opción Retardo, ya sea 1 ó 30, no cambiará el tiempo absoluto de 8 segundos.*

**Bucle** Seleccione esta opción para volver a reproducir el archivo de animación continuamente (reproducción continua) mientras se ejecute el proyecto.

### Añadir texto animado

1. Seleccione la diapositiva a la que desea añadir texto animado.
2. Seleccione Insertar > Animación de texto.
3. En el cuadro de diálogo Propiedades del texto animado, escriba el texto que desee animar.
4. Configure las distintas opciones de acuerdo con sus necesidades.
5. Para las propiedades con el icono , seleccione
   - **Aplicar a todos los elementos** Para aplicar el efecto a todos los objetos que pertenecen al tipo de objeto.
   - **Aplicar a todos los elementos que tengan el mismo estilo** Para aplicarlo a todos los objetos que utilizan el mismo estilo de objeto.
6. Haga clic en Aceptar.

   El texto aparece en la sección de vista previa del Inspector de propiedades.

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Cuadros resaltados

Propiedades de los cuadros resaltados
Adición de cuadros resaltados

Utilice los cuadros resaltados para señalar áreas dentro de una diapositiva. Los cuadros resaltados centran la atención del usuario en las áreas necesarias de la diapositiva.

## Propiedades de los cuadros resaltados

Volver al principio

Utilice el Inspector de propiedades del cuadro resaltado para personalizarlo.

### Cuadro resaltado

**Nombre** Especifique un nombre único para el objeto. Puede utilizar este nombre para definir las condiciones de visibilidad del objeto.

**Visible** Anule la selección de esta opción si desea que el objeto no sea visible en la diapositiva. El objeto se puede hacer visible con la opción Mostrar. Para obtener más información, consulte Control de la visibilidad de los objetos.

**Estilo** Seleccione un estilo en el cuadro resaltado. Para definir un estilo nuevo, seleccione Editar > Administrador de estilos de objeto. Para obtener más información sobre estilos de objeto, consulte Estilo del objeto

### Relleno y trazo

**Relleno** Color del relleno del cuadro resaltado. Para decidir el grado de transparencia del color de relleno, seleccione un valor para la opción Alfa en el menú Color. Un valor del 90% es menos transparente (más opaco) que uno del 10%.

**Trazo** Color de trazo del cuadro resaltado.

**Llenar el área exterior** Rellena el área exterior a los límites del cuadro resaltado con el color seleccionado en Color de relleno. Si selecciona esta opción, no se aplicará color al área incluida dentro del cuadro resaltado.

***Nota:*** *al publicar el proyecto o en la vista preliminar puede observar el color de relleno alrededor del cuadro resaltado.*

**Ancho** Grosor del borde del cuadro resaltado.

### Sombra y reflejo

**Sombra** Seleccione la casilla de verificación para aplicar sombra al cuadro resaltado. Elija uno de los ajustes preestablecidos. Para personalizar un ajuste preestablecido, haga clic en Personalizar.

**Dirección** Seleccione la dirección: interior o exterior. La vista previa de la dirección seleccionada se muestra en el escenario.

**Color** Haga clic para seleccionar un color para la sombra. Especifique el valor alfa para el color, en porcentaje, en el campo adyacente.

**Desenfocar** Especifique un valor, en píxeles, para el desenfoque de la sombra.

**Ángulo** Especifique el ángulo de la sombra.

**Distancia** Especifique la distancia, en píxeles, a la que la sombra debe mostrarse.

**Reflejo** Seleccione la casilla de verificación para añadir un reflejo al cuadro resaltado. Elija uno de los ajustes preestablecidos.

### Temporización

**Mostrar durante [tiempo]** Especifica el período de tiempo durante el cual se muestra el cuadro resaltado en la diapositiva.

**Aparecer tras: [n.º] segundos** El cuadro resaltado aparece en la diapositiva después del tiempo especificado.

### Transición

**Efecto** Efecto de transacción para el cuadro resaltado. Puede aplicar el efecto de intensificación o atenuación, y configurar el tiempo para estos efectos.

> **Entrada: [n.º] segundos** Tiempo que transcurre hasta que el cuadro resaltado se muestra completamente en la vista.
> **Salida: [n.º] segundos** Tiempo que transcurre hasta que el cuadro resaltado desaparece por completo.

## Adición de cuadros resaltados

Volver al principio

1. Seleccione Insertar > Objetos estándar > Cuadro resaltado.
2. Utilice el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) para definir las distintas opciones del cuadro resaltado.

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Imágenes e imágenes dinámicas

**Propiedades de las imágenes y las imágenes dinámicas**
**Añadir una imagen o una imagen dinámica**
**Insertar imágenes de personajes**
**Trabajo con archivos de Adobe Photoshop**
**Creación de imágenes de marca de agua**
**Cambio de calidad JPEG**

Puede incorporar imágenes a los proyectos, como logotipos, pantallas de inicio, punteros, fondos, botones, etc. con los formatos siguientes: JPG, JPEG, GIF, PNG, BMP, ICO, EMF, POT o WMF.

Las imágenes dinámicas están formadas por una imagen y un área dinámica (el área “interactiva”). Las imágenes dinámicas aparecen en tiempo de ejecución cuando el usuario desplaza el puntero sobre el área dinámica en tiempo de ejecución. Son de gran utilidad en las diapositivas que están repletas de detalles o en las que contienen botones o barras de herramientas que requieren una explicación.

En las imágenes dinámicas puede usar gráficos del mismo tipo que en las imágenes convencionales. También puede personalizar la ubicación, el contorno y el tamaño del área dinámica de este tipo de imágenes.

*Adobe Captivate cuenta con una galería de botones, sonidos y animaciones (en formato SWF) que puede utilizar en sus proyectos. De forma predeterminada, la galería se encuentra en la siguiente ubicación al instalar Adobe Captivate: C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery (en Windows) y /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery (en Mac OS).*

Volver al principio

## Propiedades de las imágenes y las imágenes dinámicas

Puede cambiar las propiedades de una imagen mediante el área de edición de imagen del Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) después de seleccionar la imagen en la diapositiva.

### Imagen

**Nombre** Especifique un nombre único para el objeto. Puede utilizar este nombre para definir las condiciones de visibilidad del objeto.

**Visible** Anule la selección de esta opción si desea que el objeto no sea visible en la diapositiva. Utilice la opción Mostrar para hacer visible el objeto. Para obtener más información, consulte Control de la visibilidad de los objetos.

**Accesibilidad** Haga clic para agregar texto accesible al objeto. Para obtener detalles, consulte Personalización del texto de accesibilidad para objetos

**Fondo transparente** Seleccione el icono de relleno de color. Todas las apariciones de un color determinado de una imagen se pueden hacer transparentes. Por ejemplo, puede hacer que todas las apariciones del rojo (#FF0000) sean transparentes.

**Restaurar el tamaño original** Restaura el tamaño original de la imagen.

**Seleccionar imagen de la biblioteca** Haga clic en el icono de carpetas. Seleccione esta opción para volver a utilizar una imagen en el archivo del proyecto. Seleccione la imagen y haga clic en OK.

Se muestra el cuadro de diálogo Seleccionar imagen de la biblioteca con las opciones siguientes:

**Importar** Importa una imagen almacenada en el equipo o una ubicación de la red.

### Edición de imagen

**Brillo** El brillo de la imagen. Al incrementar el valor del brillo, la apariencia de la imagen seleccionada es más brillante.

**Enfoque** El enfoque mejora la definición de los bordes de una imagen. Si las imágenes provienen de una cámara digital o un escáner, la mayoría mejorará con el enfoque. El grado de enfoque necesario varía en función de la calidad de la cámara digital o el escáner. Tenga en cuenta que el enfoque no puede corregir las imágenes muy borrosas.

**Contraste** El contraste entre las áreas de luz y de sombra de una imagen. Al aumentar el contraste de una imagen, las áreas con brillo se muestran más brillantes y las áreas oscuras se oscurecen más.

**Alfa** La transparencia de la imagen. Al 100% alfa, la imagen es opaca. Al 0%, la imagen es completamente transparente y se hace invisible.

**Tono** Los colores de una imagen se pueden modificar cambiando los valores del tono.

**Saturación** La intensidad de los colores en la imagen. Al aumentar el valor de saturación, aumenta la intensidad de los colores.

**Escala de grises** En resumen, puede convertir una imagen en color en una monocroma mediante este efecto. El modo de escala de grises utiliza sombras de gris diferentes en una imagen. En las imágenes de 8 bits puede haber hasta 256 sombras de gris. Cada píxel de una imagen en escala de grises tiene un valor de brillo comprendido entre 0 (negro) y 255 (blanco). En las imágenes de 16 y 32 bits, el número de sombras de una imagen es mucho mayor al de las imágenes de 8 bits.

**Invertir color** Invierte los colores de una imagen. Al invertir una imagen, el valor de brillo de cada píxel de los canales se convierte en el valor inverso en la escala de valores de color de 256 pasos. Por ejemplo, un píxel en una imagen positiva con un valor de 255 cambia a 0 y un píxel con un valor de 5, a 250.

**Voltear** Al voltear una imagen se genera su imagen reflejada. Puede voltear una imagen vertical u horizontalmente.

**Girar** Gira una imagen 90 grados en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario.

**Recortar** Haga clic en el icono de recorte. Recorte los controladores del cuadro rectangular para seleccionar el área de la imagen que desee mostrar.

**Ajustar al escenario** Cambia el tamaño de la imagen para que se adapte a las dimensiones de la diapositiva.

### Sombra y reflejo

**Sombra** Seleccione la casilla de verificación para aplicar sombra a la imagen. Elija uno de los ajustes preestablecidos. Para personalizar un ajuste preestablecido, haga clic en Personalizar.

**Dirección** Seleccione la dirección: interior o exterior. La vista previa de la dirección seleccionada se muestra en el escenario.

**Color** Haga clic para seleccionar un color para la sombra. Especifique el valor alfa para el color, en porcentaje, en el campo adyacente.

**Desenfocar** Especifique un valor, en píxeles, para el desenfoque de la sombra.

**Ángulo** Especifique el ángulo de la sombra.

**Distancia** Especifique la distancia, en píxeles, a la que la sombra debe mostrarse.

**Reflejo** Seleccione la casilla de verificación para añadir un reflejo a la imagen. Elija uno de los ajustes preestablecidos.

### Temporización

**Mostrar durante [tiempo]** Especifica el tiempo que se va a mostrar la imagen en la diapositiva.

**Aparecer tras: [n.º] segundos** Retraso entre la primera aparición de la diapositiva y la primera aparición de la imagen.

### Transición

**Efecto** Efecto de transición para la imagen. La imagen se puede atenuar o intensificar en la diapositiva al entrar y al salir.

**Entrada: [n.º] segundos** Especifica el tiempo que debe transcurrir hasta que la imagen se muestre completamente a la vista.

**Salida: [n.º] segundos** Especifica el tiempo que debe transcurrir hasta que la imagen desaparezca completamente de la vista.

---

Volver al principio

## Añadir una imagen o una imagen dinámica

1. Seleccione la diapositiva a la que desea añadir una imagen.
2. Seleccione Insertar > Imagen o Insertar > Objetos estándar > Imagen dinámica.
3. Seleccione una imagen en la lista o vaya a la ubicación en la que se encuentran las imágenes. Haga clic en Abrir.
4. Si es necesario, cambie el tamaño de la imagen en el escenario o utilice el cuadro de diálogo Recortar

   (opción Recortar en el área de edición de imágenes del Inspector de propiedades).

   Defina las siguientes opciones en el cuadro de diálogo Redimensionar/Recortar.

   **Ajustar al escenario** Cambia el tamaño de la imagen para que se adapte a las dimensiones de la diapositiva.

   **Recortar** Muestra un recuadro de selección con las dimensiones correspondientes a las establecidas en el proyecto. Cambie de tamaño los controladores del cuadro para seleccionar el área que desea mostrar en la diapositiva. Si ha seleccionado Restringir las proporciones, se mantendrá la relación entre la altura y la anchura del recuadro de selección.

   **Zoom** Mueva la barra deslizante para acercar y alejar la imagen. De forma alternativa, puede realizar una selección en la lista de tamaños de zoom estándar del menú.

   **Restringir las proporciones** Conserva la proporción entre la altura y la anchura del recuadro de selección que se utiliza para recortar la imagen. Esta opción se activa solo cuando se selecciona recortar la imagen. Cuando desactive esta opción, cambie el tamaño del recuadro de selección y vuelva a activar la opción; las nuevas dimensiones se utilizarán de ahora en adelante para calcular la relación.
5. Configure las propiedades y opciones que necesite.
6. Para ajustar el área dinámica a los bordes de un objeto, pulse Alt y desplace el área dinámica sobre ese objeto.
7. Para las propiedades con el icono , seleccione
   - **Aplicar a todos los elementos** Para aplicar el efecto a todos los objetos que pertenecen al tipo de objeto.
   - **Aplicar a todos los elementos que tengan el mismo estilo** Para aplicarlo a todos los objetos que utilizan el mismo estilo de objeto.
8. Haga clic en Aceptar.

La imagen se incorpora a la diapositiva. Si ha añadido una imagen dinámica, también se añadirá el área dinámica. Arrastre la imagen hasta la ubicación deseada y ajuste el área dinámica como desee.

*Puede crear una imagen de marca de agua haciendo un sencillo truco con la transparencia. Inserte una imagen y defina su transparencia al 50%. Esta configuración surte un buen efecto con numerosos logotipos de empresas.*

---

Volver al principio

## Insertar imágenes de personajes

Haga clic en Insertar > Personajes, haga clic en una de las opciones de Categoría y, a continuación, haga clic en una imagen.

Volver al principio

## Trabajo con archivos de Adobe Photoshop

Esta presentación muestra las funciones de Adobe Photoshop disponibles con Adobe Captivate. Los archivos de Photoshop (PSD) que importa a Adobe Captivate están vinculados a su origen. Puede iniciar Adobe Photoshop (para editar los archivos) desde Adobe Captivate.

Asimismo, si actualiza el archivo de origen, Adobe Captivate le permite actualizar los archivos de la biblioteca; de esta forma, los cambios se reflejarán en la diapositiva.

***Nota:*** *esta función solo está disponible en Adobe Captivate, que se instala como parte del conjunto de soluciones de aprendizaje electrónico de Adobe.*

### Importación de archivos de Photoshop

Puede importar archivos PSD a Adobe Captivate conservando las características de Photoshop. Puede seleccionar o importar diferentes capas del archivo PSD o acoplar capas seleccionadas e importarlas como una única imagen.

En el proyecto de Adobe Captivate, cada capa importada se trata como una imagen distinta. En la biblioteca, se crea una carpeta llamada PSD y las capas importadas se almacenan en formato PNG.

Puede cambiar el tamaño de las imágenes importadas y ajustarlo al del proyecto de Adobe Captivate. Asimismo, puede aplicar todas las propiedades disponibles de edición de imágenes de Adobe Captivate.

Al importar archivos PSD, puede seleccionar e importar composiciones de capas. La composición de capas es una función de Photoshop que permite crear, gestionar y ver varias versiones de un diseño en un solo archivo de Photoshop. Consulte la Ayuda de Photoshop para obtener más información sobre esta función.

1. En un proyecto abierto, seleccione Archivo > Importar > Archivo de Photoshop.

   ***Nota:*** *también puede utilizar la opción Insertar > Imagen o puede arrastrar y soltar el archivo PSD en la diapositiva.*

2. En el cuadro de diálogo Importar, realice una de las acciones siguientes:

   - Para seleccionar capas distintas de un archivo PSD, elija la opción Capas y seleccione cada capa que desee importar. Para combinar las capas seleccionadas antes de la importación, seleccione Combinar capas.

     ***Nota:*** *la importación de cada capa por separado aumenta el tamaño del archivo de imagen. Para reducir el tamaño de la imagen, puede combinar las capas.*

     Para importar las capas que no hubiera importado antes, repita los pasos anteriores y elija las capas correspondientes. Las capas se añaden a la carpeta PSD correspondiente en la biblioteca.

   - Para acoplar las capas e importarlas como una sola imagen, seleccione Imagen plana.

     ***Nota:*** *al acoplar las capas, no se puede editar cada capa por separado dentro de Adobe Captivate. Utilice esta opción solo si está seguro de que no es necesario editar la capas y de que la imagen está lista para usar.*

   - Para importar cualquier composición de capas haga clic en Varios y elija la composición de capas de la lista desplegable. Aparecen las capas en las composiciones de capas seleccionadas. Seleccione las casillas de verificación correspondientes a las composiciones de capas que quiere importar.

3. Seleccione Ajustar escala según el tamaño de la fase para cambiar de forma automática el tamaño de la imagen y ajustarlo al tamaño del proyecto de Adobe Captivate.

### Reutilización de elementos de PSD en la biblioteca

Puede reutilizar elementos de PSD, tales como capas, compuestos de capas, utilizándolos de una de las maneras siguientes, o de todas:

- Para volver a utilizar un elemento de PSD en una diapositiva, arrastre y suelte el elemento desde la biblioteca a la diapositiva.
- Para reutilizar un elemento de PSD en un proyecto distinto, abra el proyecto de destino. A continuación, arrastre y suelte el elemento desde la biblioteca del proyecto actual al proyecto de destino. También puede copiar y pegar los elementos en el proyectos de destino.

  Como alternativa, en un proyecto de destino, seleccione Archivo > Importar > Biblioteca externa y abra el proyecto desde el que quiere importar los elementos de PSD. Cuando aparece el panel Biblioteca del proyecto seleccionado, seleccione el elemento y arrástrelo hasta el proyecto actual.

  Si existe un archivo PSD con el mismo nombre en el proyecto de destino, Adobe Captivate hace coincidir la fecha de modificación de los dos archivos. Si las fechas son las mismas, las capas se copian en la carpeta de archivos PSD correspondiente en la Biblioteca. Si no, las capas se copian como imágenes normales.

### Edición de archivos PSD

❖ En la diapositiva o en la carpeta PSD de la biblioteca, seleccione el archivo PSD importado, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) y, a continuación, seleccione Editar archivo PSD de origen.

Asimismo, puede editar el archivo desde las propiedades de las imágenes (Ventana > Propiedades).

### Actualización de los archivos PSD

Si los archivos de la biblioteca de Adobe Captivate y los archivos originales no están sincronizados, la columna de estado de la biblioteca cambia de a .

Para actualizar y lograr que el recurso de la diapositiva quede sincronizado con el origen,

- Seleccione el PSD en el escenario, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) y, a continuación, seleccione Actualizar desde origen.
- Haga clic en la opción Actualizar del inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
- Haga clic en el icono de estado en la biblioteca.
- Seleccione la carpeta del PSD en la biblioteca, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) y seleccione Actualizar desde origen.

  ***Nota:*** *las dos primeras opciones actualizan la carpeta PSD del escenario y de la biblioteca. Las dos últimas opciones actualizan solo el recurso de la biblioteca y los recursos actualizados no afectan al escenario.*

Si elimina o cambia la ubicación del recurso PSD, aparecerá el icono en la columna de estado. Haga clic en él para volver a vincular. Asimismo, puede realizar esta acción desde el cuadro de diálogo Propiedades de las imágenes.

El procedimiento para vincular a un nuevo archivo PSD es igual que el de importar un nuevo archivo PSD.

---

Volver al principio

## Creación de imágenes de marca de agua

Para crear una imagen de marca de agua, solo tiene que establecer su transparencia.

1. En un proyecto abierto, seleccione Insertar > Imagen.
2. Seleccione una imagen o vaya a la ubicación en la que se encuentre la imagen. Haga clic en Abrir. Se inserta la imagen.
3. Establezca el alfa de la imagen en 50% o menos en el área de edición del Inspector de propiedades. Un número más bajo produce una versión más tenue de la imagen, mientras que los valores altos producen una imagen más brillante.
4. Sitúe la imagen en el lugar de la diapositiva que desee.

---

Volver al principio

## Cambio de calidad JPEG

Adobe Captivate configura automáticamente la calidad de las imágenes JPEG en los proyectos. No obstante, puede configurar esta opción en función de las imágenes que se utilicen en el proyecto. El uso de valores de porcentaje superiores proporciona imágenes de alta calidad pero también aumenta el tamaño del archivo.

1. En un proyecto abierto, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el panel Categoría, seleccione Tamaño y calidad de SWF en el menú Proyecto.
3. Escriba el valor que desee en el cuadro de texto Calidad de imagen JPEG.

Más temas de ayuda

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Ratón


Cambio de las propiedades del ratón
Punteros
Cambio de los movimientos del ratón
Rutas del ratón
Configuración del efecto para el clic del ratón
Cambio del sonido del clic del ratón en una diapositiva individual
Habilitar la rueda del ratón


## Cambio de las propiedades del ratón

Volver al principio

### Opciones

Estas propiedades del ratón se pueden cambiar en su Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

**Lista de punteros del ratón disponibles** Muestra los punteros disponibles. Haga clic en Examinar para desplazarse a un archivo personalizado (con el formato de archivo CUR para Windows y PICT para Mac).

**Duplicar tamaño del ratón** Duplica el tamaño del puntero.

**Ruta recta del puntero** Seleccione esta opción para que el puntero siga una línea recta entre sus puntos inicial y final De forma predeterminada, el ratón sigue una ruta curva, que da una sensación de movimiento más realista; puede cambiarla a una línea recta, por ejemplo, si el proyecto hace una demostración de cómo se dibuja una línea en un programa de gráficos.

**Reducir la velocidad antes de hacer clic** Elija esta opción para ralentizar el movimiento del ratón antes de hacer clic. Esta opción es útil para las rutas del ratón largas que describan un movimiento rápido y se detengan repentinamente.

**Sonido del clic del ratón** Seleccione esta opción para reproducir un sonido cuando el puntero del ratón llegue a su destino. Haga clic en el menú emergente para seleccionar un sonido (Un clic o Doble clic). También puede hacer clic en Examinar para seleccionar otro sonido.

**Mostrar clic del ratón** Añade un efecto de clic visual al movimiento del ratón.

> **Valores predeterminados** Muestra una pequeña y rápida ráfaga de color cuando el usuario hace clic sobre la diapositiva. Puede seleccionar un color para esta ráfaga.
>
> **Personalizado** Elija esta opción para usar un archivo SWF como efecto visual de los clics. Adobe Captivate incluye dos efectos que puede utilizar. Para probarlos, haga clic en el menú emergente, seleccione uno y, a continuación, haga clic en Reproducir. Puede ver el efecto en la pequeña ventana de vista preliminar situada a la derecha.

### Temporización

**Mostrar durante** El tiempo durante el que se muestra el puntero en la diapositiva. Si selecciona un momento concreto, especifíquelo.

**Aparecer tras** Retraso entre la primera aparición de la diapositiva y la primera aparición del puntero de la diapositiva.

## Punteros

Volver al principio

### Selección de un puntero personalizado

1. En un proyecto abierto, seleccione la diapositiva y, a continuación, seleccione Insertar > Ratón.
2. Haga clic en Examinar en el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
3. Seleccione un puntero personalizado en la lista.
4. Haga clic en Abrir.

### Cambio de tamaño del puntero

Puede duplicar el tamaño del puntero del ratón. Los punteros de gran tamaño resaltan los movimientos del ratón y son útiles para crear proyectos accesibles.

El tamaño del puntero se establece en cada diapositiva, es decir, puede decidir concretamente qué diapositivas requieren un tamaño del puntero más grande.

1. En un proyecto abierto, seleccione la diapositiva que contenga el puntero.
2. En el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), seleccione Doble tamaño del ratón.

3. Se muestra en la diapositiva el cursor del ratón al doble de su tamaño.

   ***Nota:*** *para restaurar el tamaño original del puntero, siga los pasos anteriores y anule la selección de Doble tamaño del ratón.*

### Ocultar el puntero en una diapositiva individual

❖ Seleccione la diapositiva y, a continuación, Diapositiva > Ratón > Mostrar ratón.

### Ocultar el puntero en el proyecto completo

1. En un proyecto abierto, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el panel Categoría, expanda Proyecto y seleccione Publicar configuración.
3. En el panel Publicar configuración, anule la selección de la opción Incluir ratón.

---

## Cambio de los movimientos del ratón

Volver al principio

Puede cambiar los movimientos del ratón en diapositivas individuales. Por ejemplo, es posible que desee resaltar el movimiento del ratón en una captura de pantalla para que sea más evidente para el usuario.

1. Pase el puntero del ratón sobre el extremo de la línea del ratón en la diapositiva hasta que adopte la forma de una mano.
2. Arrastre el puntero a una nueva ubicación de la diapositiva.

Si cambia el puntero en una diapositiva, la ubicación inicial del puntero cambiará en la siguiente diapositiva. Muestre una vista preliminar del proyecto para asegurarse de que el ratón se desplace correctamente de una diapositiva a otra.

No se puede alinear el movimiento del ratón con una diapositiva anterior. Asegúrese de cambiar manualmente el punto inicial del ratón en la primera diapositiva del proyecto que contenga los movimientos del ratón.

---

## Rutas del ratón

Volver al principio

### Alineación de las rutas de acceso del ratón

Puede que le convenga que el puntero esté completamente inmóvil durante la reproducción de una diapositiva y que esté correctamente alineado con la diapositiva anterior o siguiente. En este caso, es difícil colocar correctamente de forma manual el puntero. Adobe Captivate puede resolver el problema alineando de forma automática el puntero en la misma posición que la diapositiva anterior o siguiente del proyecto.

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) y seleccione Alinear con la diapositiva anterior o Alinear a la diapositiva siguiente.
2. Muestre una vista preliminar del proyecto para ver si el puntero está alineado entre las diapositivas.

   ***Nota:*** *si la primera diapositiva del proyecto contiene movimientos del ratón, cambie manualmente el punto inicial del movimiento, ya que no puede alinearlo con una diapositiva anterior.*

### Cambio de la forma de las rutas de acceso del ratón

De forma predeterminada, Adobe Captivate crea rutas curvas del ratón en las diapositivas, para dotarlas de una sensación natural y realista. Sin embargo, a veces es preferible una ruta recta del ratón, por ejemplo, para mostrar el movimiento a lo largo de una barra de herramientas.

Puede definir la opción de movimiento del ratón curvo o recto para una diapositiva individual.

❖ En el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) seleccione Ruta recta del puntero.

Esta opción actúa como un conmutador. Selecciónelo de nuevo para restaurar las rutas curvas.

---

## Configuración del efecto para el clic del ratón

Volver al principio

Puede establecer el color o el efecto mostrado al hacer clic con el ratón. Utilice esta opción para añadir una ráfaga rápida de color o un efecto especial alrededor del puntero para resaltar los clics del ratón durante la reproducción del proyecto.

1. En un proyecto abierto, seleccione una diapositiva que contenga el movimiento del ratón.
2. En el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades),
3. Seleccione Mostrar clic del ratón.
4. Realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione Predeterminado. Haga clic en el cuadro de color para abrir el cuadro de diálogo Color. Seleccione un color y haga clic en OK.

Seleccione Personalizado. Seleccione una opción en el menú emergente. Para obtener una vista preliminar de estas opciones, seleccione una de ellas y haga clic en Reproducir. Se reproduce el archivo SWF en la pequeña ventana de vista preliminar situada a la derecha. Para seleccionar otro archivo SWF, elija Examinar en el menú emergente y búsquelo.

Para ver el color de los clics con el ratón, muestre una vista preliminar del proyecto.

## Cambio del sonido del clic del ratón en una diapositiva individual

Volver al principio

Puede cambiar el sonido predeterminado de un clic del ratón que se reproduce cuando el ratón llega al final de su movimiento. Por ejemplo, puede cambiar de clic único a doble clic para reflejar la acción correcta en un flujo de trabajo. También puede suprimir todos los sonidos de clic.

1. Seleccione el objeto Ratón y, a continuación, en el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), seleccione Mostrar clic del ratón.
2. Seleccione Mostrar clic del ratón.
3. Realice las siguientes acciones:
   - Si no desea que se reproduzca un sonido al hacer clic con el ratón, anule la selección Sonido del clic del ratón.
   - Para obtener el sonido de un único clic (el sonido que se produce cuando se pulsa un botón del ratón una vez), seleccione Sonido del clic del ratón y, a continuación, seleccione Un clic en el menú.
   - Para obtener el sonido de un clic doble (el sonido que se produce cuando se pulsa un botón del ratón dos veces), seleccione Sonido del clic del ratón y, a continuación, seleccione Doble clic.
   - Para buscar un sonido alternativo para el clic del ratón, seleccione Sonido del clic del ratón y, a continuación, haga clic en botón Examinar. Se muestra el cuadro de diálogo Abrir, donde puede buscar un archivo mp3.

     *Para oír el sonido seleccionado para el clic del ratón, haga clic en el botón Reproducir.*

## Habilitar la rueda del ratón

Volver al principio

Durante la grabación, puede seleccionar que el movimiento de la rueda del ratón inicie la grabación de vídeo. El proyecto inicia la grabación en modo de vídeo si existe movimiento de la rueda del ratón durante la grabación.

1. En un proyecto abierto, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el panel Categoría de Preferencias, expanda la opción Grabación y seleccione Configuración.
3. En la sección Suavizar movimientos para, seleccione Acciones de la rueda del ratón y haga clic en Aceptar.

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Leyendas dinámicas

Adición de leyendas dinámicas
Edición del área dinámica
Convertir información sobre herramientas en leyendas dinámicas

Las leyendas dinámicas se utilizan para mostrar la leyenda solo cuando el usuario desplaza el ratón sobre un área designada de la diapositiva. Están formadas por una leyenda y un rectángulo que marca el área designada, y que también se denomina área dinámica. La leyenda aparece cuando el usuario desplaza el ratón sobre el área dinámica en tiempo de ejecución.

## Adición de leyendas dinámicas

Volver al principio

1. Seleccione la diapositiva a la que desea añadir una leyenda dinámica.
2. Seleccione Insertar > Objetos estándar > Leyenda dinámica.
3. En el cuadro de diálogo Leyenda dinámica configure las opciones de la leyenda. Consulte Propiedades de la leyenda de texto para obtener más información.
4. Haga clic en Aceptar. La leyenda de texto y el área dinámica aparecerán en la diapositiva.
5. Seleccione el área dinámica y configure las propiedades en el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
6. Haga clic en Accesibilidad para agregar texto accesible al objeto. Para obtener detalles, consulte Personalización del texto de accesibilidad para objetos
7. Para las propiedades con el icono , seleccione
   - **Aplicar a todos los elementos** Para aplicar el efecto a todos los objetos que pertenecen al tipo de objeto.
   - **Aplicar a todos los elementos que tengan el mismo estilo** Para aplicarlo a todos los objetos que utilizan el mismo estilo de objeto.
8. Haga clic en Aceptar.

## Edición del área dinámica

Volver al principio

Las leyendas y las imágenes dinámicas están formadas por una leyenda o imagen y un área dinámica (el área “interactiva”). El área dinámica define el lugar donde debe estar el ratón para que aparezca la leyenda o la imagen.

1. Abra un proyecto de Adobe Captivate.
2. Seleccione la diapositiva que contiene la imagen o leyenda dinámica.
   - Para cambiar el tamaño del área dinámica, haga clic en uno de los controladores de tamaño y arrastre.
   - Para desplazar el área dinámica a otro lugar, pase el ratón sobre el área dinámica hasta que aparezca el cursor en forma de mano. Arrastre el cuadro hasta la ubicación que desee.
   - Para modificar los atributos del área dinámica, seleccione el área dinámica realice los cambios necesarios en el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
   - Personalice las siguientes opciones del área dinámica en el Inspector de propiedades si es necesario:

     **Trazo** Color de trazo del área dinámica.

     **Relleno** Color de relleno del área dinámica. Para decidir el grado de transparencia del color de relleno, seleccione un valor para la opción Alfa en el menú Color. Un valor del 90% es menos transparente (más opaco) que uno del 10%.

     **Ancho** Grosor del borde del área dinámica.

     **Llenar el área exterior** Seleccione esta opción para llenar el área exterior a los límites del área dinámica con el color seleccionado en Color de relleno. Si selecciona esta opción, no se aplicará color al área incluida dentro del área dinámica.
     ***Nota:*** *al publicar el proyecto o en la vista preliminar puede observar el color de relleno alrededor del área dinámica.*

     Las demás fichas del cuadro de diálogo Propiedades son parecidas a las de las leyendas de texto. Para obtener más información, consulte Leyendas de texto.

## Convertir información sobre herramientas en leyendas dinámicas

Volver al principio

Mientras graba un proyecto nuevo o diapositivas adicionales para un proyecto ya existente, puede configurar una opción de grabación que obligue a Adobe Captivate a convertir las informaciones sobre herramientas en leyendas dinámicas. Si selecciona esta opción, Adobe Captivate creará una leyenda dinámica para cada información sobre herramientas que se seleccione durante la grabación.

Convertir una información sobre herramientas en leyenda dinámica es un método sencillo para crear automáticamente una leyenda apropiada y descriptiva para las acciones que tienen lugar en un proyecto.

1. En un proyecto abierto, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Modos en el menú Grabación.
3. Seleccione Convertir información sobre herramientas en leyendas dinámicas.
4. Haga clic en Aceptar.
5. Haga clic en Grabar para iniciar la grabación de un proyecto nuevo y convertir automáticamente la información sobre herramientas en leyendas dinámicas.

Más temas de ayuda

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Minidiapositivas dinámicas

**Propiedades de las minidiapositivas**
**Propiedades de las minidiapositivas dinámicas**
**Creación de una minidiapositiva dinámica**
**Inserción de objetos en una minidiapositiva**

En Adobe Captivate, se denomina minidiapositivas dinámicas a las partes de una minidiapositiva (una diapositiva integrada en otra) que aparecen al desplazar el ratón sobre la zona en cuestión. El procedimiento de inserción y visualización de objetos en las minidiapositivas es el mismo que el que se utiliza para las diapositivas.

Por ejemplo, es posible crear una minidiapositiva dinámica de un mapa para que, al desplazar por encima el ratón, se muestren los datos demográficos.

***Nota:*** *no pueden crearse minidiapositivas dinámicas en las diapositivas de pregunta o en las de revisión de prueba.*

A continuación se indican otras características de las minidiapositivas:

- Una minidiapositiva siempre está vinculada a una minidiapositiva dinámica, ya que se crea junto con ella.
- En una minidiapositiva se pueden insertar la mayoría de los objetos de Adobe Captivate.
- En una minidiapositiva pueden incluirse varios tipos de objeto. Los objetos aparecen únicamente al desplazar el ratón sobre la minidiapositiva dinámica.
- Para incluir archivos de audio y películas, puede arrastrarlos a la minidiapositiva desde la biblioteca.
- Si la duración del archivo de audio o película de una diapositiva es superior a la de la minidiapositiva, el archivo no podrá reproducirse hasta el final.
- Al seleccionar una minidiapositiva o cualquiera de los objetos que contiene, se mostrarán la cronología y las opciones de menú correspondientes (en lugar de las de la diapositiva).
- Las minidiapositivas no pueden ocultarse ni bloquearse, aunque sí los objetos que contienen. Para ocultar o bloquear una minidiapositiva, es necesario ocultar o bloquear la minidiapositiva dinámica correspondiente en la cronología de la diapositiva.
- Los objetos de las minidiapositivas no pueden arrastrarse fuera de los límites de la minidiapositiva.
- Al eliminar una minidiapositiva, se eliminan también los objetos asociados, y se restablece la cronología de la diapositiva.
- Si hace clic fuera de la minidiapositiva o en la tira de película, volverá a mostrarse la cronología de la diapositiva correspondiente.

Volver al principio

## Propiedades de las minidiapositivas

Seleccione la minidiapositiva y utilice el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) para definir las siguientes propiedades de una minidiapositiva:

### Minidiapositiva

**Nombre** Especifique un nombre único para el objeto. Puede utilizar este nombre para definir las condiciones de visibilidad del objeto.

**Estilo** Seleccione un estilo de la minidiapositiva. Para definir un estilo nuevo, seleccione Editar > Administrador de estilos de objeto. Para obtener más información sobre estilos de objeto, consulte Estilo del objeto

**Accesibilidad** Haga clic para agregar texto accesible al objeto. Para obtener detalles, consulte Personalización del texto de accesibilidad para objetos

### Relleno y trazo

**Relleno** El color de relleno de la minidiapositiva. Para decidir el grado de transparencia del color de relleno, seleccione un valor para la opción Alfa en el menú Color. Un valor del 90% es menos transparente (más opaco) que uno del 10%.

**Trazo** Color de relleno de la minidiapositiva.

**Ancho** El grosor del borde de la minidiapositiva.

**Mostrar sombra en tiempo de ejecución** Seleccione esta opción para mostrar una sombra debajo de la minidiapositiva en tiempo de ejecución. La sombra da un efecto tridimensional a la minidiapositiva.

**Imagen** Imagen de fondo de la minidiapositiva. Haga clic en el icono respectivo para quitar o recortar la imagen seleccionada previamente.

### Sombra y reflejo

**Sombra** Seleccione la casilla de verificación para aplicar sombra a la minidiapositiva. Elija uno de los ajustes preestablecidos. Para personalizar un ajuste preestablecido, haga clic en Personalizar.

**Dirección** Seleccione la dirección: interior o exterior. La vista previa de la dirección seleccionada se muestra en el escenario.

**Color** Haga clic para seleccionar un color para la sombra. Especifique el valor alfa para el color, en porcentaje, en el campo adyacente.

**Desenfocar** Especifique un valor, en píxeles, para el desenfoque de la sombra.

**Ángulo** Especifique el ángulo de la sombra.

**Distancia** Especifique la distancia, en píxeles, a la que la sombra debe mostrarse.

**Reflejo** Seleccione la casilla de verificación para añadir un reflejo a la minidiapositiva. Elija uno de los ajustes preestablecidos.

### Temporización

**Mostrar durante** El período de tiempo durante el cual la minidiapositiva se muestra en la diapositiva.

### Transición

**Efecto** El efecto de transición de la minidiapositiva cuando entra y sale de la diapositiva.

**Entrada y salida** El período de tiempo (en segundos) de los efectos de intensificación o atenuación.

---

## Propiedades de las minidiapositivas dinámicas

Volver al principio

Seleccione la minidiapositiva dinámica, utilice el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) para definir las siguientes propiedades de una minidiapositiva dinámica:

### Minidiapositiva dinámica

**Nombre** Especifique un nombre único para el objeto. Puede utilizar este nombre para definir las condiciones de visibilidad del objeto.

**Visible** Anule la selección de esta opción si desea que el objeto no sea visible en la diapositiva. El objeto se puede hacer visible con la opción Mostrar. Para obtener más información, consulte Control de la visibilidad de los objetos.

**Estilo** Seleccione un estilo para la minidiapositiva dinámica. Para definir un estilo nuevo, seleccione Editar > Administrador de estilos de objeto. Para obtener más información sobre estilos de objeto, consulte Estilo del objeto

### Relleno y trazo

**Relleno** Color de relleno de la minidiapositiva dinámica. Para decidir el grado de transparencia del color de relleno, seleccione un valor para la opción Alfa en el menú Color. Un valor del 90% es menos transparente (más opaco) que uno del 10%.

**Trazo** Color de relleno de la minidiapositiva dinámica.

**Mostrar borde** Muestra el borde de la minidiapositiva dinámica. Si desactiva esta opción, el borde no se muestra.

### Acción

**Fijar minidiapositiva** La minidiapositiva seguirá mostrándose aunque se aleje el ratón del la zona de la minidiapositiva dinámica.

**Al hacer clic** Defina la acción que se llevará a cabo cuando el usuario haga clic en la minidiapositiva dinámica mediante la selección de una de las opciones en el menú.

**Método abreviado** Puede especificar un método abreviado de teclado para el clic del ratón y, de este modo, Los usuarios pueden utilizar el método abreviado de teclado en lugar del ratón. Por ejemplo, si selecciona Control+Mayús+Intro como método abreviado de teclado para el clic del ratón, el clic se considerará correcto (clic dentro del área) cuando los usuarios pulsen esta combinación. Si pulsan una combinación incorrecta, se considerará como un clic fuera del área.

***Nota:*** *si el proyecto de Adobe Captivate se muestra en un navegador, configure métodos abreviados de teclado que no entren en conflicto con los habituales del navegador. Por ejemplo, F1 se utiliza normalmente como método abreviado de teclado para abrir la Ayuda en Windows. Las teclas Control, Alt y Mayús corresponden a las teclas Control, Opción y Mayús en los equipos Macintosh®, respectivamente.*

### Sombra y reflejo

**Sombra** Seleccione la casilla de verificación para aplicar sombra a la minidiapositiva dinámica. Elija uno de los ajustes preestablecidos. Para personalizar un ajuste preestablecido, haga clic en Personalizar.

**Dirección** Seleccione la dirección: interior o exterior. La vista previa de la dirección seleccionada se muestra en el escenario.

**Color** Haga clic para seleccionar un color para la sombra. Especifique el valor alfa para el color, en porcentaje, en el campo adyacente.

**Desenfocar** Especifique un valor, en píxeles, para el desenfoque de la sombra.

**Ángulo** Especifique el ángulo de la sombra.

**Distancia** Especifique la distancia, en píxeles, a la que la sombra debe mostrarse.

**Reflejo** Seleccione la casilla de verificación para añadir un reflejo a la minidiapositiva dinámica. Elija uno de los ajustes preestablecidos.

### Temporización

**Mostrar durante** El período de tiempo durante el cual se muestra la minidiapositiva dinámica.

**Aparecer tras** Retraso entre la primera aparición de la diapositiva y la primera aparición de la minidiapositiva dinámica.

**Retraso de área de paso** El tiempo de demora antes de la aparición de la minidiapositiva cuando el ratón se desplaza sobre la minidiapositiva dinámica.

### Transición

**Efecto** El efecto de transición de la minidiapositiva cuando entra y sale de la diapositiva.

**Entrada y salida** El período de tiempo (en segundos) de los efectos de intensificación o atenuación.
**Mostrar borde en tiempo de ejecución** Cuando el ratón se desplaza sobre la minidiapositiva dinámica, se muestra un borde con el color especificado.

## Creación de una minidiapositiva dinámica

Volver al principio

1. Seleccione Insertar > Objetos estándar > Minidiapositiva dinámica.
2. En el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), establezca las opciones necesarias para la minidiapositiva dinámica.

***Nota:*** *cuando se inserta una nueva minidiapositiva dinámica, el valor de temporización predeterminado es "resto de la diapositiva". Si es necesario, puede modificar las propiedades más adelante.*

## Inserción de objetos en una minidiapositiva

Volver al principio

1. Haga clic en la minidiapositiva para seleccionarla.
2. Seleccione Insertar y elija el objeto que desea insertar.
3. En el siguiente cuadro de diálogo, siga las instrucciones que se indican para insertar objetos.
4. Haga clic en Aceptar.

***Nota:*** *Adobe Captivate no permite insertar minidiapositiva dinámicas, efectos de ratón, cuadros de entrada de texto, áreas de clic ni botones en las minidiapositivas.*

*Para seleccionar todos los objetos de una minidiapositiva, haga clic con el botón secundario del ratón en uno de los objetos de la minidiapositiva y, en el menú emergente, elija Seleccionar todo.*

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Configuración de audio para objetos no interactivos

Puede añadir un archivo de audio a los objetos no interactivos. El archivo de audio se reproduce cuando el objeto aparece en la diapositiva.

1. Para añadir audio, vaya al área Audio en el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) y, a continuación, haga clic en Añadir audio.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Audio del objeto.

   **Grabar audio** Haga clic para grabar. Para grabar audio se necesita un equipo básico.

   **Detener audio** Detiene la reproducción del archivo de audio.

   **Reproducir audio** Reproduce el archivo de audio.

   **Importar** Abre el cuadro de diálogo Importar audio. En este cuadro de diálogo puede seleccionar un archivo de audio e importarlo.

   **Biblioteca** Abre la biblioteca. En la biblioteca se muestra una lista de todos los archivos de audio incluidos en el proyecto de Adobe Captivate abierto.

   **Editar** En esta ficha puede editar el archivo de audio de varias formas, por ejemplo, insertando períodos de silencio o ajustando el volumen.

   **Configuración** Abre el cuadro de diálogo Configuración de audio. Aquí puede cambiar opciones de audio como fuente de entrada, nivel de calidad y calibración. Haga clic en el botón Configuración y seleccione las opciones que desee.

2. Especifique lo siguiente en el área Audio:

   **Detención del audio de la diapositiva cuando aparece una minidiapositiva (para minidiapositivas dinámicas)** Cualquier audio asociado a la diapositiva deja de reproducirse cuando aparece la minidiapositiva en la película.

   **Intensificar: [n.º] segundos** Indica el tiempo que transcurre hasta que el audio alcanza el volumen máximo.

   **Atenuar: [n.º] segundos** Indica el tiempo que transcurre hasta que el audio alcanza el volumen mínimo.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Áreas de zoom

**Propiedades del zoom del área de destino**
**Propiedades del las áreas de origen de zoom**
**Añadir áreas de zoom**

Las áreas de zoom dirigen la atención del alumno a las secciones más importantes de una diapositiva. Por ejemplo, si crea una simulación que incluye un paso que puede pasarse por alto con facilidad, puede añadir un área de zoom para resaltarlo. Después de añadir un área de zoom, puede incluir opciones de temporización, transición y audio al efecto zoom. Las áreas de zoom son las siguientes:

**Zoom sobre el origen** El área de la diapositiva que desee ampliar.

**Zoom del área de destino** El área en la que se muestra la parte ampliada de la diapositiva.

Volver al principio

## Propiedades del zoom del área de destino

Puede definir las propiedades del área de destino de zoom mediante el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

**Relleno** Color del área incluida dentro del cuadro Zoom del área de destino. Para decidir el grado de transparencia del color de relleno, seleccione un valor para la opción Alfa en el menú Color. Un valor del 90% es menos transparente (más opaco) que uno del 10%.

**Trazo** Color del trazo del cuadro Zoom del área de destino.

**Ancho** Grosor del borde del cuadro Zoom del área de destino.

**Imagen** Imagen para el zoom del área de destino. Haga clic en el icono respectivo para añadir, recortar o quitar la imagen.

***Nota:*** *también puede cambiar el tamaño y la posición del área de zoom o el zoom del área de destino directamente en la diapositiva. Seleccione el cuadro que desea modificar. Cuando aparezca el cursor en forma de mano, puede ajustar la posición del cuadro. Cuando aparezca el cursor en forma de flecha de dos puntas, puede ajustar el tamaño.*

Volver al principio

## Propiedades del las áreas de origen de zoom

Puede definir las propiedades de un área de origen zoom mediante el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

### Origen del zoom

**Nombre** Especifique un nombre único para el objeto. Puede utilizar este nombre para definir las condiciones de visibilidad del objeto.

**Visible** Anule la selección de esta opción si desea que el objeto no sea visible en la diapositiva. El objeto se puede hacer visible con la opción Mostrar. Para obtener más información, consulte Control de la visibilidad de los objetos.

**Estilo** Seleccione un estilo para el origen de zoom . Para definir un estilo nuevo, seleccione Editar > Administrador de estilos de objeto. Para obtener más información sobre estilos de objeto, consulte Estilo del objeto

### Relleno y trazo

**Relleno** Color del área incluida dentro del origen de zoom.

Para decidir el grado de transparencia del color de relleno, seleccione un valor para la opción Alfa en el menú Color. Un valor del 90% es menos transparente (más opaco) que uno del 10%.

**Trazo** Color de trazo del área incluida dentro del zoom origen.

**Llenar el área exterior** Seleccione esta opción para llenar el área exterior a los límites del cuadro Área de zoom con el color seleccionado en Color de relleno. Si selecciona esta opción, no se aplicará color al área incluida dentro del área de zoom.

***Nota:*** *al publicar el proyecto o en la vista preliminar puede observar el color de relleno alrededor del área de zoom.*

**Ancho** Grosor del borde del cuadro Área de zoom.

### Temporización

**Mostrar durante [tiempo]** Especifica el período de tiempo durante el cual se muestra el área de zoom.

**Aparecer tras: [n.º] segundos** Retraso entre la primera aparición de la diapositiva y la primera aparición del área de zoom.

**Zoom por** la duración del zoom en décimas de segundo.

### Transición

**Efecto** El efecto de transición de la minidiapositiva cuando entra y sale de la diapositiva.

**Entrada y salida** El período de tiempo (en segundos) de los efectos de intensificación o atenuación.

Volver al principio

## Añadir áreas de zoom

1. En un proyecto abierto, seleccione la diapositiva a la que desee añadir un área de zoom.
2. Seleccione Insertar > Objetos estándar > Área de zoom.
3. Configure las opciones necesarias para el área de zoom.
4. Seleccione el zoom del área de destino y configure sus propiedades mediante el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

Más temas de ayuda

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Objetos interactivos

# Cuadros de entrada de texto

### Adición de un cuadro de entrada de texto

Los cuadros de entrada de texto son campos de texto en los que el usuario puede escribir texto y Los cuadros de introducción de texto proporcionan una manera excepcional de probar el conocimiento de los usuarios. Cuando el usuario responde una pregunta, Adobe Captivate establece la correspondencia entre la respuesta y las respuestas que definió al crear el cuadro de entrada de texto. Si lo desea, puede proporcionar una sugerencia al usuario.

Ir al principio

## Adición de un cuadro de entrada de texto

1. Abra la diapositiva a la que desee añadir un cuadro de introducción de texto.
2. Seleccione Insertar> Objetos estándar> Cuadro de introducción de texto. Aparecerá el cuadro de introducción de texto en la diapositiva.
3. Ajuste el tamaño del cuadro y arrástrelo a la posición que desee.
4. Haga doble clic en las leyendas Aprobado, Suspenso o Sugerencia para editar el texto.
5. Para cambiar las propiedades del cuadro de introducción de texto, haga clic en el cuadro y cambie las propiedades en el Inspector de propiedades.

### Propiedades de los cuadros de entrada de texto

Para ver las propiedades de un cuadro de introducción de texto, selecciónelo en la diapositiva. El Inspector de propiedades muestra las propiedades del cuadro de introducción de texto.

Al cambiar las propiedades, los cambios se aplican instantáneamente a la instancia seleccionada del cuadro de introducción de texto. Haga clic en icono Aplicar a todo para aplicar los cambios a todas las áreas de clic del proyecto o a las que utilizan el mismo estilo de objeto.

#### Cuadro de entrada de texto

**Nombre** Especifique un nombre único para el cuadro de introducción de texto. Puede utilizar este nombre para definir las condiciones de visibilidad del área.

**Visible** Desactive esta opción si desea que el cuadro de introducción de texto no sea visible durante la reproducción del proyecto. El objeto se puede hacer visible cuando tenga lugar un evento concreto, como al entrar o salir de una diapositiva. Encontrará más información en Control de la visibilidad de los objetos.

**Estilo** Seleccione un estilo para el cuadro de introducción de texto. Para definir un estilo nuevo, seleccione Editar > Administrador de estilos de objeto. Para obtener más información sobre estilos de objeto, consulte Estilo del objeto.

#### Características generales

**Texto predeterminado** Muestra el texto predeterminado que aparece en el cuadro de introducción de texto. El usuario puede sobrescribir el texto que se muestra para escribir la respuesta. Por ejemplo, puede definir el texto predeterminado siguiente para el cuadro de entrada de texto: “Escriba la respuesta aquí”.

**Conservar texto** Permite a los usuarios ver la respuesta que escribieron anteriormente si vuelven a esta diapositiva con el botón Atrás.

**Mostrar el marco del cuadro de texto** Activa o desactiva la visibilidad del marco del cuadro de introducción de texto. Si no selecciona esta opción, el usuario solo verá el texto predeterminado.

**Campo de contraseña** Muestra asteriscos en el cuadro de introducción de texto para indicar que el cuadro corresponde a un campo de contraseña.

**Validar entrada de usuario** Valida los datos proporcionados por los usuarios. El cuadro se comporta como un campo de formulario y admite cualquier entrada del usuario.

> **Leyenda de aprobado** Leyenda que se muestra cuando el usuario proporciona la respuesta correcta.
>
> **Leyenda de suspenso** Leyenda que se muestra cuando el usuario proporciona una respuesta incorrecta.

**Más opciones** Permite especificar las siguientes opciones (solo disponibles en la actualización para clientes con planes de suscripción y Adobe

Software Assurance):

**Longitud máxima** Número de caracteres a los que desea limitar la entrada.

**Envío automático** Esta opción está habilitada si ha especificado un límite en el número de caracteres. Cuando habilite esta opción, la entrada del usuario se enviará automáticamente cuando se alcance el límite sin que el usuario tenga que hacer clic en Enviar.

**Números** Haga clic si desea que los usuarios solo introduzcan números.

**Mayúsculas** Haga clic si desea que solo se introduzcan caracteres en mayúscula dentro del cuadro de entrada de texto. Todos los caracteres que se escriben en el cuadro se convierten automáticamente en mayúscula, incluso si los usuarios los escriben en minúscula.

**Minúsculas** Haga clic si desea que se introduzcan caracteres en minúscula dentro del cuadro de entrada de texto. Todos los caracteres que se escriben en el cuadro se convierten automáticamente en minúscula, incluso si los usuarios los escriben en mayúscula.

**Ninguna** Haga clic para eliminar cualquier restricción que haya establecido (números, mayúsculas o minúsculas).

**Variable asociada** Indica el nombre de la variable que almacena el valor introducido por los usuarios en el cuadro de introducción de texto. Para especificar otro nombre de variable, haga clic en el icono “X”, escriba el nombre de la variable y haga clic en OK.

**Si se pierde el foco** Seleccione la acción que se realizará cuando el usuario pulse Intro o el tabulador.

**Carácter**

**Familia** Muestra la familia de fuentes asociada con el texto introducido en el cuadro de introducción de texto.

**Estilo** Muestra el estilo de los caracteres introducidos en el cuadro de introducción de texto.

**Tamaño** Muestra el tamaño de los caracteres introducidos en el cuadro de introducción de texto.

**Formato** Muestra el formato (negrita o cursiva) para el texto introducido en el cuadro de introducción de texto.

**Color** Muestra el color de los caracteres introducidos en el cuadro de introducción de texto.

***Nota:*** *cuando se cambian las propiedades de esta sección, el estilo de objeto en la sección General aparece precedido de un signo ‘+’. Esto indica que el estilo se encuentra en un estado de sustitución. Para obtener más información sobre estilos de objeto, consulte Estilo del objeto.*

**Acción**

**Si aprueba** Especifica el evento que se produce cuando un usuario hace clic en el área. Encontrará una descripción de las opciones disponibles en Navegación en proyectos utilizando objetos interactivos.

**Intentos [n.º]** Especifica el número de veces que el usuario puede intentar responder antes de que se ejecute la acción especificada. De forma predeterminada, el número de intentos permitidos es ilimitado. Para especificar un número, desactive la casilla de verificación Ilimitado y, a continuación, haga clic en el número asociado a la opción Intentos.

**Infinito** Permite que el usuario realice un número de intentos infinito.

**Último intento** Especifica el evento que tiene lugar después del último intento. Encontrará una descripción de las opciones disponibles en Navegación en proyectos utilizando objetos interactivos.

- Si selecciona Abrir URL o archivo, o Abrir otro proyecto, haga clic en la flecha invertida junto a la URL o el campo Proyecto para seleccionar la ventana en la que se muestra la dirección URL, el archivo o el proyecto. Para ello, elija Actual, Nuevo, Principal o Superior. Si selecciona Nuevo, Principal o Superior, también tendrá la posibilidad de seguir reproduciendo el proyecto original cuando se abra el archivo, el proyecto o la URL.
- Si selecciona Enviar correo electrónico a, tiene la posibilidad de seguir reproduciendo el proyecto mientras prepara y envía el mensaje.

**Método abreviado** Puede especificar un método abreviado de teclado para el clic del ratón y, de este modo, Los usuarios pueden utilizar el método abreviado de teclado en lugar del ratón. Por ejemplo, supongamos que selecciona la combinación Control+Mayús+Intro como método abreviado de teclado de un clic del ratón. Esta acción de hacer clic (esto es, un clic dentro del área) se trata como correcta cuando los usuarios pulsan esta combinación. Si pulsan una combinación incorrecta, se considerará como un clic fuera del área.

***Nota****: si se muestra el proyecto de Adobe Captivate en un navegador, configure métodos abreviados de teclado que no entren en conflicto con los habituales del navegador. Por ejemplo, F1 se utiliza normalmente como método abreviado de teclado para abrir la Ayuda. Las teclas Control, Alt y Mayús corresponden respectivamente a las teclas Control, Opción y Mayús en los equipos Macintosh®.*

**Opciones**

**Aprobado** Seleccione esta casilla de verificación para incluir una leyenda que se mostrará cuando el usuario haga clic en el área de clic.

**Suspenso** Seleccione esta casilla de verificación para incluir una leyenda que se mostrará cuando el usuario haga clic fuera del área de clic.

**Sugerencia** Seleccione esta casilla de verificación para especificar la sugerencia que se les va a mostrar a los usuarios. Muestra la sugerencia cuando el usuario desplaza el cursor del ratón sobre el área de clic.

**Pausa para leyendas de aprobado/suspenso** Seleccione esta casilla de verificación para detener el proyecto hasta que se muestren todas las leyendas de éxito o fracaso.

**Mostrar botón** Añade un botón Enviar al cuadro de entrada de texto de forma predeterminada. Haga clic en el botón para cambiar sus propiedades, como la etiqueta del botón y el formato de los caracteres de la etiqueta.

**Mostrar barra de desplazamiento** Muestra una barra de desplazamiento cuando el usuario supera el espacio disponible en el cuadro de entrada de texto.

### Sombra y reflejo

**Sombra** Seleccione la casilla de verificación para aplicar sombra al cuadro de entrada de texto.

**Dirección** Seleccione la dirección: interior o exterior. La vista previa de la dirección seleccionada se muestra en el escenario.

**Ajustes preestablecidos** Haga clic en una de las imágenes en Ajustes preestablecidos para aplicar una sombra con ángulo estándar, distancia, nitidez y ajustes de color. Se pueden personalizar estos ajustes utilizando las opciones adecuadas del acordeón Sombra.

**Color** Haga clic para seleccionar un color para la sombra. Especifique el valor alfa para el color, en porcentaje, en el campo adyacente.

**Desenfocar** Especifique un valor, en píxeles, para el desenfoque de la sombra.

**Ángulo** Especifique el ángulo de la sombra.

**Distancia** Especifique la distancia, en píxeles, a la que la sombra debe mostrarse.

**Reflejo** Seleccione la casilla de verificación para añadir un reflejo a la leyenda de texto. Elija uno de los ajustes preestablecidos.

### Temporización

**Mostrar durante** Especifica la duración de la visualización del cuadro de entrada de texto en la diapositiva.

**Aparecer tras** Especifica el retraso comprendido entre la primera aparición de la diapositiva y la primera aparición del cuadro de entrada de texto.

**Pausar después de** Especifica el punto en el que el proyecto entra en pausa para que el usuario pueda escribir texto en el cuadro de entrada de texto. El proyecto solo continúa después de que el usuario haya enviado la respuesta correcta.

### Transición

**Efecto** Muestra el efecto de transición para el cuadro de introducción de texto. Puede aplicar el efecto de intensificación o atenuación, y configurar el tiempo para estos efectos.

### Relleno y trazo

**Relleno** Indica el color de fondo del cuadro de introducción de texto. Para cambiar el color, haga clic en el cuadro Relleno y en un color de la paleta de colores.

### Ficha Informes

Si desea conservar la puntuación del cuadro de entrada de texto o coordinarla con un sistema de gestión de aprendizaje, utilice la ficha Informes.

**Incluir en prueba** Considera el área de introducción de texto como una pregunta de la prueba actual. Los puntos asignados a esta área se sumarán a la puntuación de la prueba actual.

**Puntos** La puntuación que desea asignar a la pregunta. El valor máximo son 100 puntos y el mínimo es 0. Los puntos asignados a este cuadro de introducción de texto se sumarán a los resultados de puntuación de la prueba actual.

**Añadir al total** Incluye los puntos para el clic correcto en la puntuación total.

**Notificar respuestas** Envía la puntuación de la prueba al sistema de gestión de aprendizaje (LMS).

**ID de interacción** Envía información de seguimiento al sistema de gestión de aprendizaje. Utilice el ID de interacción especificado por el sistema de gestión de aprendizaje.

### Ficha Audio

**Intensificar: [n.º] segundos** Indica el número de segundos que transcurren hasta que el audio alcanza el volumen máximo.

**Atenuar: [n.º] segundos** Indica el número de segundos que transcurren hasta que el audio alcanza el volumen mínimo.

**Añadir audio** Permite asociar audio con el área de clic.

### Transformar

Utilice esta sección para definir la ubicación o el tamaño exactos del cuadro de entrada de texto en píxeles. También puede especificar la rotación de un cuadro de entrada de texto en esta sección.

**X** Posición del cuadro de introducción de texto en el eje X

**Y** Posición del cuadro de introducción de texto en el eje Y

**W** Anchura del cuadro de introducción de texto

**H** Altura del cuadro de introducción de texto

**Restringir las proporciones** Mantiene la proporción entre la anchura y la altura del área de introducción de texto cuando se cambia el tamaño.

**Ángulo** Ángulo de rotación del cuadro de entrada de texto.

### Adobe también recomienda

---

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Añadir JavaScript a cuadros y botones

Puede añadir código JavaScript a áreas de clic, cuadros de entrada de texto y botones de los proyectos de Adobe Captivate. El código JavaScript puede ejecutarse cuando el usuario haga clic dentro o fuera del cuadro o el botón. JavaScript ofrece diversas posibilidades para ampliar los proyectos y, a la vez, añadirles interactividad.

1. Haga clic en el área de clic, cuadro de introducción de texto o botón.
2. En la sección Acción del Inspector de propiedades, seleccione Ejecutar JavaScript en la lista Si tiene éxito o Último intento, según sea necesario.
3. Haga clic en Script_Window.
4. Escriba el código JavaScript en el cuadro de texto y haga clic en OK. Si ya ha escrito el código JavaScript en otra parte, cópielo y péguelo en el cuadro de texto.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Añadir audio a cuadros y botones

**Importación de un archivo de audio**
**Importación de un archivo de audio de la Biblioteca**

Puede importar un archivo de audio para utilizarlo con botones, cuadros resaltados, áreas de clic o cuadros de entrada de texto. Puede utilizar los archivos de audio que están disponibles en la Galería o grabar su propio audio para asociarlo con estos objetos. La carpeta Gallery se encuentra en C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6.0 (en Windows) y en /Aplicaciones/Adobe Captivate 6.0/Gallery/ (en Mac OS).

Desde la Biblioteca también puede añadir un archivo de audio que ya se encuentren en el proyecto.

El archivo de audio se reproduce cuando se muestra el objeto. También puede asociar audio con las leyendas Aprobado, Suspenso o Sugerencia.

## Importación de un archivo de audio

Volver al principio

1. Haga clic en el área de clic, cuadro de introducción de texto o botón.
2. En la sección Audio del Inspector de propiedades, haga clic en Añadir audio.
3. En el cuadro de diálogo Audio del objeto, haga clic en Importar (F6).
4. Desplácese hasta el archivo de audio que desee añadir, selecciónelo y haga clic en Abrir.
5. Para escuchar y probar el archivo de audio, haga clic en el icono Reproducir.
6. Para cambiar la configuración de audio, como los dispositivos de entrada, el nivel de calidad o la calibración, haga clic en Configuración.
7. Haga clic en la ficha Editar para editar el archivo de audio (cambiar el volumen, añadir silencios o cambiar la duración).
8. Haga clic en Guardar y después en Cerrar.

## Importación de un archivo de audio de la Biblioteca

Volver al principio

1. Haga clic en el área de clic, cuadro de introducción de texto o botón.
2. En la sección Audio del Inspector de propiedades, haga clic en Añadir audio.
3. En el cuadro de diálogo Audio del objeto, haga clic en Biblioteca.

   ***Nota:*** *para poder utilizar la opción Biblioteca, el proyecto de Adobe Captivate debe contener uno o varios archivos de audio. La opción de biblioteca no está disponible en los proyectos que no tienen archivos de audio.*
4. En el cuadro de diálogo Seleccionar audio de la biblioteca, seleccione el archivo de audio y haga clic en OK. Para utilizar un archivo de audio que no exista en la biblioteca, haga clic en Importar.
5. Para escuchar y probar el archivo de audio, haga clic en el icono Reproducir.
6. Para cambiar la configuración de audio, como los dispositivos de entrada, el nivel de calidad o la calibración, haga clic en Configuración.
7. Haga clic en la ficha Editar para editar el archivo de audio (cambiar el volumen, añadir silencios o cambiar la duración).
8. Haga clic en Guardar y después en Cerrar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Botones

Añadir un botón
Cambio de tamaño automático de los botones
Modificación de botones en las diapositivas de pregunta

Puede usar botones para aumentar la interactividad de los proyectos de Adobe Captivate. Para añadir rápidamente un botón, puede usar el estilo de botón predeterminado (un simple rectángulo blanco). También puede importar imágenes de botón personalizado. Puede cambiar el tamaño y la posición de los botones en una diapositiva, y determinar lo que ocurrirá cuando el usuario haga clic en el botón.

## Añadir un botón

Volver al principio

***Nota:*** *cambie el tamaño de los botones antes de modificar el tamaño del proyecto. Al cambiar el tamaño de un proyecto, el de los botones no se modifica automáticamente.*

1. Abra la diapositiva a la que vaya a añadir un botón.
2. Seleccione Insertar > Objetos estándar > Botón.
   ***Nota:*** *puede eliminar un botón en cualquier momento seleccionándolo y pulsando la tecla Eliminar. Cuando elimine un botón, también se eliminarán todos los objetos asociados (como las leyendas de aprobado y suspenso).*

   Aparecerá el botón en la diapositiva.
3. Ajuste el tamaño del botón y arrástrelo a la posición que desee.
4. Haga doble clic en las leyendas Aprobado, Suspenso o Sugerencia para editar el texto.
5. Para cambiar las propiedades del botón, haga clic en el botón y cambie las propiedades en el Inspector de propiedades.

### Propiedades de los botones

Para ver las propiedades de un botón, selecciónelo en la diapositiva. El Inspector de propiedades muestra las propiedades del botón.

Al cambiar las propiedades, los cambios se aplican de forma instantánea a la instancia del botón seleccionada. Haga clic en el icono Aplicar a todo ( ) para aplicar los cambios a todos los botones del proyecto o a los que utilizan el mismo estilo de objeto.

**Botón**

**Nombre** Especifique un nombre único para el botón. Puede utilizar este nombre para definir las condiciones de visibilidad del botón.

**Visible en salida** Desactive esta opción si desea que el botón no sea visible durante la reproducción del proyecto. El objeto se puede hacer visible cuando tenga lugar un evento concreto, como al entrar o salir de una diapositiva. Para obtener más información, consulte Control de la visibilidad de los objetos.

**Estilo** Seleccione un estilo para el botón. Para definir un estilo nuevo, seleccione Editar > Administrador de estilos de objeto. Para obtener más información sobre estilos de objeto, consulte Estilo del objeto

**Características generales**

**Botón OS** Un botón que contiene texto. El aspecto del botón varía según el sistema operativo.

- **Leyenda** Escriba el texto que desea que muestre el botón.
- **Convertir el botón en transparente** Hace el botón transparente de forma que solo se muestre el texto en la diapositiva.

**Botón de tema** Botón que se puede personalizar mediante la modificación de atributos como, por ejemplo, el color de relleno y el radio de vértice. Este tipo de botón también puede contener texto.

- **Leyenda** Escriba el texto que desea que muestre el botón.
- **Color de relleno** Color del botón.
- **Trazo** Color del borde del botón.
- **Ancho** Grosor del borde del botón.
- **Estilo** El estilo de la línea de trazo.
- **Radio de vértice** Grado de suavizado de las esquinas del botón.

**Botón de imagen** Se utiliza una imagen como botón. Puede buscar una imagen disponible en la galería o seleccionarla en el menú que se muestra.

- **Hacer transparente** Crea un botón transparente.

**Carácter**

**Familia** Muestra la familia de fuentes asociada con el texto introducido en el botón.

**Estilo** Muestra el estilo para los caracteres introducidos en el botón.

**Tamaño** Muestra el tamaño de los caracteres introducidos en el botón.

**Formato** Muestra el formato (negrita o cursiva) para el texto introducido en el botón.

**Color** Muestra el color de los caracteres introducidos en el botón.

***Nota:*** *cuando se cambian las propiedades de esta sección, el estilo de objeto en la sección General aparece precedido de un signo '+'. Esto indica que el estilo se encuentra en un estado de sustitución. Para obtener más información sobre estilos de objeto, consulte Estilo del objeto*

**Acción**

**Si aprueba** Especifica el evento que ocurre cuando un usuario hace clic en el botón. Encontrará una descripción de las opciones disponibles en Navegación en proyectos utilizando objetos interactivos.

**Intentos [n.º]** Especifica el número de veces que el usuario puede intentar responder antes de que se ejecute la acción especificada. De forma predeterminada, el número de intentos permitidos es ilimitado. Para especificar un número, desactive la casilla de verificación Ilimitado y, a continuación, haga clic en el número asociado a la opción Intentos.

**Infinito** Permite que el usuario realice un número de intentos infinito.

**Último intento** Especifica el evento que tiene lugar después del último intento. Encontrará una descripción de las opciones disponibles en Navegación en proyectos utilizando objetos interactivos.

- Si selecciona Abrir URL o archivo, o Abrir otro proyecto, haga clic en la flecha invertida junto a la URL o el campo Proyecto para seleccionar la ventana en la que se muestra la dirección URL, el archivo o el proyecto. Para ello, elija Actual, Nuevo, Principal o Superior. Si selecciona Nuevo, Principal o Superior, también tendrá la posibilidad de seguir reproduciendo el proyecto original cuando se abra el archivo, el proyecto o la URL.
- Si selecciona Enviar correo electrónico a, tiene la posibilidad de seguir reproduciendo el proyecto mientras prepara y envía el mensaje.

**Método abreviado** Puede especificar un método abreviado de teclado para el clic del ratón y, de este modo, Los usuarios pueden utilizar el método abreviado de teclado en lugar del ratón. Por ejemplo, supongamos que selecciona la combinación Control+Mayús+Intro como método abreviado de teclado de un clic del ratón. Esta acción de hacer clic (esto es, un clic dentro del área) se trata como correcta cuando los usuarios pulsan esta combinación. Si pulsan una combinación incorrecta, se considerará como un clic fuera del área.

***Nota:*** *si el proyecto de Adobe Captivate se muestra en un navegador, configure métodos abreviados de teclado que no entren en conflicto con los habituales del navegador. Por ejemplo, F1 se utiliza normalmente como método abreviado de teclado para abrir la Ayuda. Las teclas Control, Alt y Mayús corresponden respectivamente a las teclas Control, Opción y Mayús en los equipos Macintosh®.*

**Opciones**

**Aprobado** Seleccione esta casilla de verificación para incluir una leyenda se mostrará cuando el usuario haga clic en el botón.

**Suspenso** Seleccione esta casilla de verificación para incluir una leyenda que se mostrará cuando el usuario haga clic fuera del botón.

**Sugerencia** Seleccione esta casilla de verificación para especificar la sugerencia que se les va a mostrar a los usuarios. Muestra la sugerencia cuando el usuario desplaza el cursor del ratón sobre el botón.

**Pausa para leyendas de aprobado/suspenso** Seleccione esta casilla de verificación para detener el proyecto hasta que se muestren todas las leyendas de éxito o fracaso.

**Mostrar el cursor de mano sobre la zona de "pulsaciones"** Seleccione esta casilla de verificación para cambiar el puntero a una mano que señala cuando el usuario mueva el puntero sobre el botón.

**Doble clic** Seleccione esta casilla de verificación si desea que los usuarios hagan doble clic en el botón.

**Desactivar sonido de clic** Seleccione esta casilla de verificación para desactivar el sonido que se reproduce cuando el usuario hace clic dentro del área del botón.

**Sombra y reflejo**

**Sombra** Seleccione la casilla de verificación para aplicar sombra al botón.

**Dirección** Seleccione la dirección: interior o exterior. La vista previa de la dirección seleccionada se muestra en el escenario.

**Ajustes preestablecidos** Haga clic en una de las imágenes en Ajustes preestablecidos para aplicar una sombra con ángulo estándar, distancia, nitidez y ajustes de color. Se pueden personalizar estos ajustes utilizando las opciones adecuadas del acordeón Sombra.

**Color** Haga clic para seleccionar un color para la sombra. Especifique el valor alfa para el color, en porcentaje, en el campo adyacente.

**Desenfocar** Especifique un valor, en píxeles, para el desenfoque de la sombra.

**Ángulo** Especifique el ángulo de la sombra.

**Distancia** Especifique la distancia, en píxeles, a la que la sombra debe mostrarse.

**Reflejo** Seleccione la casilla de verificación para añadir un reflejo a la leyenda de texto. Elija uno de los ajustes preestablecidos.

**Temporización**

**Mostrar durante** Especifica el tiempo que se va a mostrar el botón en la diapositiva.

**Aparecer tras** Especifica el retraso comprendido entre la primera aparición de la diapositiva y la primera aparición del botón.

**Pausar después de** Especifica el punto en el que el proyecto entra en pausa para que el usuario pueda hacer clic en el botón. El proyecto solo continúa después de que el usuario haga clic en el botón.

**Ficha Informes**

Si desea conservar la puntuación del botón o coordinarla con un sistema de gestión de aprendizaje, use la ficha Informes.

**Incluir en prueba** Considera el botón como una pregunta de la prueba actual. Los puntos asignados a este botón se sumarán a la puntuación de la prueba actual.

**Puntos** La puntuación que desea asignar a la pregunta. El valor máximo son 100 puntos y el mínimo es 0. Los puntos asignados a este botón se sumarán a la puntuación de la prueba actual.

**Añadir al total** Incluye los puntos para el clic correcto en la puntuación total.

**Notificar respuestas** Envía la puntuación de la prueba al sistema de gestión de aprendizaje (LMS).

**ID de interacción** Envía información de seguimiento al sistema de gestión de aprendizaje. Utilice el ID de interacción especificado por el sistema de gestión de aprendizaje.

**Ficha Audio**

**Intensificar [n.º]** Indica el tiempo que transcurre hasta que el audio alcanza el volumen máximo.

**Atenuar [n.º]** Indica el tiempo que transcurre hasta que el audio se silencia.

**Detener el audio de la diapositiva al hacer clic** Detiene la reproducción del archivo de audio asociado con la diapositiva cuando el usuario hace clic en el botón. Esta opción solamente detiene el audio de la diapositiva, no el audio de fondo. Por otra parte, el uso de un método abreviado de teclado no detiene el audio.

**Detención de diapositiva al poner en pausa** Detiene la reproducción del archivo de audio asociado con la diapositiva cuando se detiene el proyecto.

**Añadir audio** Permite asociar audio con el botón.

**Transformar**

Utilice esta sección para definir la ubicación o el tamaño exactos de los botones en píxeles. También puede especificar la rotación de un botón en esta sección.

**X** Posición del botón en el eje X

**Y** Posición del botón en el eje Y

**W** Anchura del botón

**H** Altura del botón

**Restringir las proporciones** Mantiene proporción entre la anchura y la altura del botón cuando se cambia el tamaño.

**Ángulo** Ángulo de rotación del botón.

### Propiedades de los botones de revisión

El botón Revisar está presente en la diapositiva de resultados de pruebas. Cuando los usuarios hacen clic en el botón Revisar, aparece una diapositiva con un informe de las preguntas respondidas correcta e incorrectamente. También especifica las respuestas correctas de todas las preguntas. Las propiedades de los botones de revisión son similares a las de los botones normales.

---

## Cambio de tamaño automático de los botones

Volver al principio

Puede configurar Adobe Captivate para que cambie automáticamente el tamaño de un botón o una leyenda en función de la cantidad de texto que contenga el botón. Cuando edite el texto, el botón cambiará para adaptarse al nuevo texto.

1. En un proyecto abierto, seleccione Editar > Preferencias (en Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Valores predet. en el menú Configuración global.
3. Seleccione Botones de tamaño automático en el panel General situado a la derecha.

***Nota:*** *se recomienda cambiar el tamaño de los botones antes de cambiar el del proyecto. Al cambiar el tamaño de un proyecto, el de los botones no se modifica automáticamente.*

---

## Modificación de botones en las diapositivas de pregunta

Volver al principio

Si lo desea, puede modificar algunas de las propiedades de los botones de las diapositivas de pregunta. Los botones estándar son Borrar, Atrás, Enviar y Omitir.

1. Seleccione el botón de pregunta que desee modificar.
2. En el panel Propiedades de las pruebas, especifique los valores para las distintas opciones.

***Nota:*** *cambie el tamaño de los botones antes de modificar el tamaño del proyecto. Al cambiar el tamaño de un proyecto, el de los botones no se modifica automáticamente.*

Más temas de ayuda

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Áreas de clic

**Propiedades de las áreas de clic**
**Adición de un área de clic**

Las áreas de clic son áreas de la diapositiva en las que debe hacer clic el usuario antes de que se ejecute la acción siguiente. Estas áreas se pueden utilizar para demostrar la funcionalidad de una aplicación, por ejemplo, colocándolas en los menús o en los botones en los que el usuario deba hacer clic. El creador del proyecto puede decidir qué ocurre cuando el usuario hace clic en un elemento. Por ejemplo, el proyecto puede avanzar a la próxima diapositiva, abrir una dirección URL o enviar un mensaje de correo electrónico.

En Adobe Captivate puede insertar los tipos siguientes de áreas de clic:

- Área de clic de botón secundario
- Área de clic primario
- Área de doble clic

A menos que se especifique como un área de doble clic o clic con el botón secundario en Propiedades, las áreas de clic se comportarán como áreas de clic sencillo. Los distintos tipos de áreas de clic podrán reconocerse por sus iconos asociados.

Los cuadros en los que se hace clic con el botón secundario del ratón no se admiten en los casos siguientes; en tales situaciones, actúan como áreas de clic con el botón primario tras publicar el proyecto de Adobe Captivate:

- Publicación de un proyecto como un archivo SWF (opción HTML habilitada) a menos que:
  - Desactivación de la accesibilidad (Editar > Preferencias > Proyecto > Configuración de publicación).
  - Publicación de un archivo SWF en una ruta de acceso de confianza si se planea suministrar el contenido desde un CD. Si JavaScript está habilitado en el navegador y el contenido se suministra desde un servidor web, este paso no es obligatorio.
- Publicación de un proyecto si la conformidad con el artículo 508 está activada.
- Publicación de un proyecto en forma de archivo PDF.
- Publicación de un proyecto como conjunto de archivos EXE.

***Nota:*** *los cuadros en los que se hace clic con el botón secundario del ratón no se admiten durante la previsualización del proyecto (opciones de previsualización Proyecto, Desde esta diapositiva y Próximas 'n' diapositivas).*

Tras añadir un área de clic al proyecto, puede ver, puede ver y editar sus propiedades por medio del Inspector de propiedades. Para ver las propiedades de un área de clic en relación con otros objetos interactivos del proyecto, seleccione Proyecto > Interacción avanzada.

Volver al principio

## Propiedades de las áreas de clic

Para ver las propiedades de un área de clic, selecciónela en la diapositiva. El Inspector de propiedades muestra las propiedades del área de clic.

Al cambiar las propiedades, los cambios se aplican de forma instantánea a la instancia seleccionada del área de clic. Haga clic en icono Aplicar a todo para aplicar los cambios a todas las áreas de clic del proyecto o a las que utilizan el mismo estilo de objeto.

### Sección Cuadro de clic

**Nombre** Especifique un nombre único para el objeto. Puede utilizar este nombre para definir las condiciones de visibilidad del objeto.

**Visible** Anule la selección de esta opción si desea que el objeto no sea visible en la diapositiva. El objeto se puede hacer visible con la opción Mostrar. Para obtener más información, consulte Control de la visibilidad de los objetos.

### Sección Acción

**Si aprueba** Especifica el evento que se produce cuando un usuario hace clic en el área, por ejemplo, abrir otro proyecto o una URL específica. Encontrará una descripción de las opciones disponibles en Navegación en proyectos utilizando objetos interactivos.

**Intentos [n.º]** Especifica el número de veces que el usuario puede intentar responder antes de que se ejecute la acción especificada. De forma predeterminada, el número de intentos permitidos es ilimitado. Para especificar un número, desactive la casilla de verificación Ilimitado y, a continuación, haga clic en el número asociado a la opción Intentos.

**Infinito** Permite que el usuario realice un número de intentos infinito.

**Último intento** Especifica el evento que tiene lugar después del último intento. Encontrará una descripción de las opciones disponibles en Navegación en proyectos utilizando objetos interactivos.

- Si selecciona Abrir URL o archivo, o Abrir otro proyecto, haga clic en la flecha invertida junto a la URL o el campo Proyecto para seleccionar la ventana en la que se muestra la dirección URL, el archivo o el proyecto. Para ello, elija Actual, Nuevo, Principal o Superior. Si selecciona Nuevo, Principal o Superior, también tendrá la posibilidad de seguir reproduciendo el proyecto original cuando se abra el archivo, el proyecto

o la URL.

- Si selecciona Enviar correo electrónico a, tiene la posibilidad de seguir reproduciendo el proyecto mientras prepara y envía el mensaje.

**Método abreviado** Puede especificar un método abreviado de teclado para el clic del ratón y, de este modo, Los usuarios pueden utilizar el método abreviado de teclado en lugar del ratón. Por ejemplo, supongamos que selecciona la combinación Control+Mayús+Intro como método abreviado de teclado de un clic del ratón. Esta acción de hacer clic (esto es, un clic dentro del área) se trata como correcta cuando los usuarios pulsan esta combinación. Si pulsan una combinación incorrecta, se considerará como un clic fuera del área.
***Nota:*** *si el proyecto de Adobe Captivate se muestra en un navegador, configure métodos abreviados de teclado que no entren en conflicto con los habituales del navegador. Por ejemplo, F1 se utiliza normalmente como método abreviado de teclado para abrir la Ayuda. Las teclas Control, Alt y Mayús corresponden respectivamente a las teclas Control, Opción y Mayús en los equipos Macintosh®.*

## Sección Opciones

**Aprobado** Seleccione esta casilla de verificación para incluir una leyenda que se mostrará cuando el usuario haga clic en el área de clic.

**Suspenso** Seleccione esta casilla de verificación para incluir una leyenda que se mostrará cuando el usuario haga clic fuera del área de clic.

**Sugerencia** Seleccione esta casilla de verificación para especificar la sugerencia que se les va a mostrar a los usuarios. Muestra la sugerencia cuando el usuario desplaza el cursor del ratón sobre el área de clic.

**Pausa para leyendas de aprobado/suspenso** Seleccione esta casilla de verificación para detener el proyecto hasta que se muestren todas las leyendas de éxito o fracaso.

**Mostrar el cursor de mano sobre la zona de "pulsaciones"** Seleccione esta casilla de verificación para cambiar el puntero a una mano que señala en el momento en el que el usuario mueve el puntero sobre el área de clic.

**Doble clic** Seleccione esta casilla de verificación si desea que los usuarios hagan doble clic en esta área.

**Desactivar sonido de clic** Seleccione esta casilla de verificación para desactivar el sonido que se reproduce cuando el usuario hace clic dentro del área de clic.

**Pausar hasta que el usuario haga clic** Seleccione esta casilla de verificación para pausar el proyecto hasta que el usuario haga clic en el área de clic. El proyecto se reanuda solo después de que el usuario haga clic en el área de clic.

**Clic con el botón secundario** Seleccione esta casilla de verificación si desea que los usuarios hagan clic con el botón secundario en el área de clic.

## Sección Temporización

**Mostrar durante [tiempo]** Especifica el tiempo durante el cual aparece el área de clic en la diapositiva.

**Aparecer tras: [n.º] segundos** Especifica el tiempo tras el cual aparece el área de clic en la diapositiva después de que empiece a reproducirse.

## Sección Audio

**Intensificar [n.º]** Indica el tiempo que transcurre hasta que el audio alcanza el volumen máximo.

**Atenuar [n.º]** Indica el tiempo que transcurre hasta que el audio se silencia.

**Detener el audio de la diapositiva al hacer clic** Detiene la reproducción del archivo asociado con la diapositiva al hacer clic dentro del área de clic. Esta opción solamente detiene el audio de la diapositiva, no el audio de fondo. Por otra parte, el uso de un método abreviado de teclado no detiene el audio.

**Detención de diapositiva al poner en pausa** Detiene la reproducción del archivo de audio asociado con la diapositiva cuando se detiene el proyecto. Por ejemplo, si ha activado la opción Pausar hasta que el usuario haga clic, el audio de la diapositiva se detiene hasta que el usuario hace clic en el área de clic.

**Añadir audio** Permite asociar audio con el área de clic.

## Sección Informes

Puede asignar una puntuación a cada clic correcto del ratón y coordinarla con un sistema de gestión de aprendizaje.

**Incluir en prueba** Considera el área de clic como una pregunta de la prueba actual. Los puntos asignados a esta área de clic se sumarán a la puntuación de la prueba actual.

**Puntos** La puntuación que desea asignar a la pregunta. El valor máximo son 100 puntos y el mínimo es 0. Los puntos asignados a esta área de clic se sumarán a la puntuación de la prueba actual.

**Añadir al total** Incluye los puntos para el clic correcto en la puntuación total.

**Notificar respuestas** Envía la puntuación de la prueba al sistema de gestión de aprendizaje (LMS).

**ID de interacción** Envía información de seguimiento al sistema de gestión de aprendizaje. Utilice el ID de interacción especificado por el sistema de gestión de aprendizaje.

## Sección Transformar

Utilice esta sección para definir la ubicación o el tamaño exactos del área de clic en píxeles. También puede especificar la rotación de un área de clic en esta sección.

**X** Posición del área de clic en el eje X

**Y** Posición del área de clic en el eje Y

**W** Anchura del área de clic

**H** Altura del área de clic

**Restringir las proporciones** Mantiene proporción entre la anchura y la altura del área de clic al cambiar el tamaño.
**Ángulo** Ángulo de rotación del área de clic.

Volver al principio

## Adición de un área de clic

1. Abra la diapositiva a la que desea añadir un área.
2. Seleccione Insertar > Objetos estándar > Área de clic. Aparecerá un área de clic en la diapositiva.
3. Ajuste el tamaño del área de clic y arrástrela a la posición que desee.
4. Haga doble clic en las leyendas Aprobado, Suspenso o Sugerencia para editar el texto.
5. Para cambiar las propiedades del área de clic, haga clic en el cuadro y cambie las propiedades en el Inspector de propiedades.

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

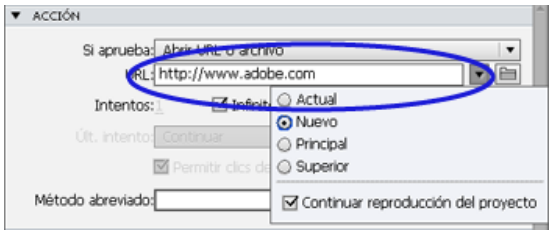
# Navegación en proyectos utilizando objetos interactivos

Se pueden definir opciones de navegación mediante objetos interactivos de acuerdo con lo siguiente:

- Cuando el usuario realiza la acción de acuerdo con lo definido en la aplicación
- Cuando el usuario realiza una acción distinta a la definida en la aplicación

En la lista siguiente se describen las acciones disponibles en los menús Al entrar y Al salir del Inspector de propiedades de una diapositiva.
***Nota:*** *las opciones Ir a la diapositiva anterior, Ir a la diapositiva siguiente, Ir a la última diapositiva visitada e Ir a diapositiva solo están disponibles en el menú Al salir.*
**Continuar** La película se desplaza a la siguiente acción definida.
**Ir a la diapositiva anterior** Se muestra la diapositiva anterior.
**Ir a la siguiente diapositiva** La película pasa a la diapositiva siguiente.
**Ir a la última diapositiva visitada** La película pasa a la diapositiva que se mostró anteriormente.
**Ir a diapositiva** La película pasa a la diapositiva especificada.
**Abrir URL o archivo** Si el usuario está conectado a Internet, se abre un navegador web con la página web especificada. También se puede abrir un archivo especificado para el usuario.
Al especificar una dirección URL, haga clic en la flecha junto a la casilla de la URL para abrir la URL de una de las siguientes maneras:

**Actual** En la ventana actual del navegador en el que se reproduce la película de Adobe Captivate.
**Nuevo** En una nueva ventana del navegador.
**Principal** En los casos en los que el proyecto de Adobe Captivate sea parte de una página HTML, seleccione esta opción para mostrar la dirección URL en la región asignada al proyecto.
**Superior** En los casos en que el proyecto de Adobe Captivate sea parte de una página HTML, seleccione esta opción para mostrar la dirección URL en el cuadro 'superior' de la página.



*Opciones para abrir URL*

**Abrir otro proyecto** Abre el proyecto especificado de Adobe Captivate.
**Enviar correo electrónico a** Se abre un borrador del editor de correo electrónico predeterminado con la dirección de correo electrónico especificada en el campo A.
**Ejecutar JavaScript** Adobe Captivate ejecuta JavaScript especificado.
**Ejecutar acciones avanzadas** Adobe Captivate ejecuta el script escrito en Adobe Captivate.
**Ejecutar acción compartida** Permite asociar el objeto a una acción avanzada compartida. Si selecciona esta opción, deberá seleccionar una acción compartida en la lista desplegable y hacer clic en {P} para editar los parámetros.
**Reproducir audio** Adobe Captivate reproduce el audio asignado al objeto interactivo. El audio se reproduce hasta que los usuarios hacen clic en otro objeto interactivo o salen de la diapositiva. Si los usuarios no intervienen, el audio se reproduce hasta llegar al final del archivo de audio especificado, sin hacer bucle.
Si los usuarios hacen clic en otro objeto interactivo con audio antes de que finalice la reproducción en curso, empezará a reproducirse el segundo archivo de audio.

***Nota:*** *si utiliza varias acciones de reproducir audio en acciones avanzadas, solo se reproduce la acción correspondiente a la primera reproducción de audio.*
**Detener audio activado** Adobe Captivate detiene el audio activado por la última acción de Reproducir audio.
**Mostrar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, se hace visible el objeto oculto especificado.
**Ocultar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, se le oculta el objeto especificado.
**Activar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, activa otro objeto en el proyecto.
**Desactivar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, desactiva otro objeto en el proyecto.
**Asignar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, el valor de la variable especificada se establece dentro del objeto.
**Aumentar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, el valor de la variable especificada se incrementa en consecuencia.
**Disminuir** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, el valor de la variable especificada disminuye en consecuencia.
**Salida** El usuario sale de la película al realizar la acción necesaria.
**Pausa** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, se pone la película en pausa.

**Aplicar efecto** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, se aplica el efecto asociado con el objeto especificado.
**Alternar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, el valor de la variable pasa de 0 a 1 y viceversa.
**Mostrar índice** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, se muestra el índice.
**Mostrar barra de reproducción** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, se muestra la barra de reproducción.
**Ocultar índice** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, se oculta el índice.
**Ocultar barra de reproducción** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, se oculta la barra de reproducción.
**Bloquear índice** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, se bloquea el índice. El usuario no navega a un tema al hacer clic en él en el índice.
**Desbloquear índice** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, se desbloquea el índice.
**Ninguna acción** Cuando el usuario sale de la diapositiva, no ocurre nada.

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Audio

# Edición de audio


Edición de archivos de audio
Edición de temporización de audio
Adición de silencio a un archivo de sonido
Edición de audio con Adobe Audition
Adición de subtítulos opcionales a un archivo de audio
Eliminación de audio de una diapositiva
Eliminación del audio de fondo


Ir al principio

## Edición de archivos de audio

Puede editar los archivos de audio de un proyecto de Adobe Captivate siempre que lo desee. En el cuadro de diálogo Editar audio, puede escuchar archivos de audio, insertar silencios, ajustar el volumen y cambiar muchas otras opciones.

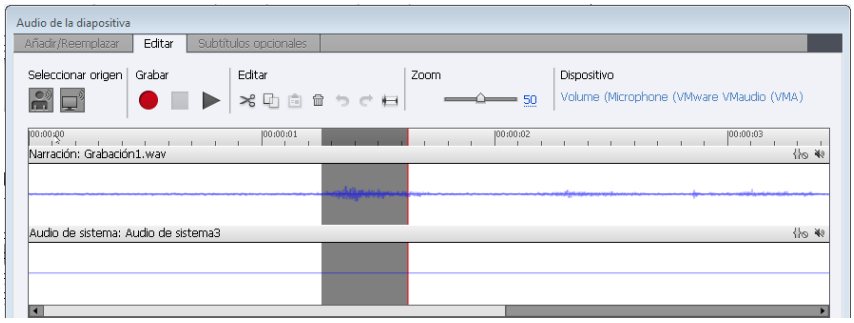
1. Seleccione Audio > Editar y, a continuación, seleccione Objeto, Diapositiva, Diapositivas, Proyecto o Fondo, en función de sus necesidades.

   ***Nota:*** *la opción Editar estará activada si alguna diapositiva de pregunta o de proyecto contiene un archivo de audio Está desactivada en el caso de los grupos de preguntas y las diapositivas de pregunta aleatoria.*

2. Si está editando el audio de una diapositiva y la diapositiva contiene tanto narración como audio del sistema, la ficha Editar del cuadro de diálogo Audio de dispositiva muestra ambas formas de onda de audio (solo en el parche para clientes con suscripción y Adobe Software Assurance).

   - Para editar solo el audio de la narración, haga clic en el icono de audio del sistema ( ). Solo se muestra la forma de onda de audio de la narración y puede seguir editando el audio.
   - Para editar solo el audio del sistema, haga clic en el icono de la narración ( ). Solo se muestra la forma de onda de audio del sistema y puede seguir editando el audio.
   - Para realizar operaciones de edición de manera simultánea en ambos tipos de audio, haga clic tanto en el icono de la narración como en el del audio del sistema. Se muestran ambas formas de onda de audio. Cuando selecciona un fragmento de una forma de onda de audio, el fragmento de la otra forma de onda de audio que se corresponde con el tiempo seleccionado también se selecciona.

   En cualquier momento, si desea excluir una forma de onda de audio de la edición, haga clic en el icono Quitar selección ( ) que se corresponde con la forma de onda.




*Edición simultánea de la narración y del audio del sistema*

3. Realice las modificaciones necesarias en el cuadro de diálogo Audio de la diapositiva.

   Puede cortar y pegar secciones del archivo de audio, insertar periodos de silencio para aumentar la duración del archivo de audio, ajustar el volumen, importar otro archivo de audio, etc.

   **Cortar selección** Haga clic para cortar la parte seleccionada del archivo de audio.

   **Copiar selección** Haga clic para copiar la parte seleccionada del archivo de audio.

   **Pegar selección** Haga clic para pegar la información del portapapeles (por ejemplo, si selecciona una parte del archivo de audio y hace clic en el botón Cortar selección o Copiar selección, el audio seleccionado se copiará en el portapapeles; a continuación, puede usar la función Pegar selección para colocar el audio del portapapeles en cualquier lugar del archivo de audio).

**Eliminar selección** Haga clic para eliminar la parte seleccionada del archivo de audio.

**Deshacer** Haga clic para deshacer la última acción realizada.

**Rehacer** Haga clic para rehacer la última acción realizada.

**Insertar silencio** Seleccione la parte del audio en la que desee insertar silencio y haga clic en Insertar silencio. Seleccione una de las opciones siguientes:

**Inicio del audio**

Añade silencio al principio del archivo de audio.

**Fin del audio**

Añade silencio al final del archivo de audio.

**Posición del encabezado de reproducción**

Esta opción solo está disponible si no ha seleccionado una parte del archivo de audio. El silencio se insertará en la posición del encabezado de reproducción. Esta opción se utiliza para insertar un período de tiempo muy breve.

**Ajustar el volumen** Haga clic para subir o bajar el volumen del audio del archivo. También tiene la posibilidad de ajustar más las partes más silenciosas del archivo de audio.

> **Normalizar** Si elige esta opción, Adobe Captivate ajustará automáticamente el volumen del sonido. Normalizar el audio ayuda a mantener un volumen del audio constante en las distintas diapositivas.
>
> **Dinámico** Esta opción amplifica las secciones silenciosas del audio para compensar las variaciones de volumen del audio.
>
> **Relación** Especifica la amplificación máxima utilizada. El valor predeterminado de 2,0 configura la amplificación de las secciones más silenciosas del audio en un factor de 2. Un valor más alto puede ser conveniente para los proyectos con diferencias muy pronunciadas entre las secciones de mayor y menor volumen, pero también puede amplificar el sonido de fondo.
>
> **Umbral** Controla la amplificación del sonido de fondo. No se amplificarán los sonidos de intensidad más baja que el nivel de ruido. Si el ruido de fondo se amplifica demasiado, establecer un umbral de ruido más alto puede resolver el problema Tenga en cuenta que la opción Dinámica no funciona bien con niveles altos de ruido.

**Aumentar y reducir** Utilice el regulador para aumentar o reducir la forma de onda.

**Configuración** Haga clic para configurar diversas opciones, como el dispositivo de grabación, el nivel de calidad del audio y la calibración del dispositivo de grabación.

**Podcast** Exporta el archivo de audio en formato WAV o mp3. Después puede utilizar estos archivos para transmisión a dispositivos móviles. Esto se refiere a la distribución de archivos en Internet mediante alimentadores (feeds) Web a reproductores portátiles y equipos.

**Forma de onda** Muestra el archivo de audio en forma gráfica. La forma de onda es una representación visual del archivo de audio.

**Grabar audio** Haga clic para empezar a grabar el audio Para poder grabar necesita un micrófono).

**Detener** Haga clic para detener la reproducción del archivo de audio.

**Reproducir** Haga clic para reproducir el archivo de audio.

**Estado** Muestra el estado del archivo de audio como “reproduciendo”, “listo”, etc.

**Cabezal de reproducción** Muestra la ubicación seleccionada, en segundos, en el archivo de audio. Por ejemplo, si trabaja con un archivo de audio de 10 segundos de duración y hace clic en la mitad del mismo, esta zona del cabezal reproducirá aproximadamente 00:05:00 o 5 segundos.

**Duración** Muestra el tiempo total que tarda en reproducirse el archivo de audio.

**Seleccionado** Muestra el tiempo total seleccionado. Por ejemplo, supongamos que tiene un archivo de audio de 20 segundos de duración. Si hace clic al principio del archivo y arrastra hasta la mitad, habrá seleccionado aproximadamente 10 segundos del mismo.

**Escala** Muestra la escala de presentación de la forma de onda (Para cambiar la escala, utilice el control deslizante Zoom).

**Biblioteca** Abre el cuadro de diálogo Seleccionar audio de la biblioteca, en el que puede buscar un archivo de audio e importarlo.

Haga clic en Seleccionar audio de la biblioteca para importar un archivo de audio de la biblioteca del proyecto.

4. Cuando termine de editar el archivo de audio, haga clic en Guardar.

## Edición de temporización de audio

Ir al principio

Adobe Captivate le permite editar la temporización de los archivos de audio, una vez grabados o importados. El control de la temporización de los archivos de audio le ofrece la capacidad de utilizar archivos de distintas duraciones e incorporarlos sin problemas a los proyectos.

Después de grabar o importar un archivo de audio, este aparece como una forma de onda en el cuadro de diálogo Audio de la diapositiva. Si el proyecto contiene varios archivos de audio, puede ver cuáles de ellos están asignados a cada diapositiva.

- Seleccione Audio > Editar y, a continuación, elija Diapositiva, Diapositivas, Proyecto o Fondo (dependiendo de sus necesidades) y, a continuación, utilice la ficha Editar.

***Nota:*** *editar estará activado si alguna diapositiva de pregunta o de proyecto contiene un archivo de audio y desactivada en el caso de los grupos de preguntas y las diapositivas de pregunta aleatoria.*

Los archivos de audio del proyecto de Adobe Captivate se muestran como formas de onda. Encima de la forma de onda se muestran los números de las diapositivas, que permiten conocer la distribución exacta de los archivos de audio en las diapositivas.

- Para cambiar la distribución de los archivos de audio en las diapositivas, haga clic en un divisor de diapositiva y deslícelo hacia la derecha o la izquierda. La forma de onda permanece estática, pero se modifica dónde empieza la reproducción del archivo de audio en el proyecto de Adobe Captivate. Esta opción es particularmente útil cuando se dispone de un archivo de audio de larga duración y se desea experimentar si es más conveniente asignarlo a una sola diapositiva o reproducirlo en varias.
- Para escuchar el audio, haga clic en un punto de la forma de onda y seleccione Reproducir audio. Se reproduce el audio desde la posición seleccionada hasta el final de todo el audio del proyecto (puede detener la reproducción en cualquier momento haciendo clic en Detener).
- Para aumentar una parte concreta de la forma de onda, haga clic en esta y, a continuación, arrastre la barra del regulador del zoom.
- Para cortar o copiar y pegar audio, seleccione una sección del archivo de audio directamente en la forma de onda, haga clic en Cortar selección o Copiar selección, haga clic en otra parte de la forma de onda y elija Pegar selección.
- Para eliminar el audio, seleccione una sección del archivo de audio directamente en la forma de onda y haga clic en Eliminar.
- Puede insertar un periodo de silencio en un archivo de audio: Para que el silencio empiece en un punto concreto del archivo, haga clic en el lugar exacto de la forma de onda. Haga clic en Insertar silencio. Escriba la duración del período de silencio que desee añadir y, a continuación, seleccione una ubicación para el período de silencio en el menú emergente: la ubicación en la que hizo clic en la forma de onda, el principio o el final del audio.
- Para ajustar el volumen de los archivos de audio, haga clic en Ajustar el volumen. Aumente o disminuya el volumen y seleccione las opciones de procesamiento de audio mediante la barra deslizante.
- Para configurar las opciones de calidad del audio y el dispositivo de grabación, haga clic en Configuración.
- Para añadir un nuevo archivo de audio, haga clic en un lugar de la forma de onda, haga clic en Biblioteca, desplácese a un archivo y haga clic en Abrir. Se importará el archivo de audio directamente en el proyecto de Adobe Captivate, en la ubicación especificada.

## Adición de silencio a un archivo de sonido

Ir al principio

Puede añadir periodos de silencio a los archivos de audio que forman parte de un proyecto de Adobe Captivate. Esta función es útil sobre todo si ha importado un archivo de audio y necesita sincronizarlo con los objetos y diapositivas del proyecto. Añadir periodos de silencio le permite adaptar el archivo de audio existente a un proyecto de Adobe Captivate sin necesidad de hacer grandes modificaciones.

1. Seleccione Audio > Editar y, a continuación, elija Diapositiva, Diapositivas, Proyecto o Fondo (dependiendo de sus necesidades) y a continuación, vaya a la ficha Editar.

2. Si lo desea, puede añadir periodos de silencio al principio del archivo, al final o en el lugar en el que lo necesite.

   Para añadir silencio en un punto concreto del archivo, en la forma de onda, haga clic en el lugar exacto.

   ***Nota:*** *las casillas Cabezal de reproducción e Información seleccionada, en la parte inferior del cuadro de diálogo, pueden ayudarle a elegir la ubicación exacta en el archivo de audio. Por ejemplo, si desea añadir un periodo de silencio de cuatro segundos dentro del archivo, haga clic en la forma de onda hasta que, en el cuadro de información del cabezal de reproducción, se muestre un número de aproximadamente cuatro segundos (es decir, 00:04.00).*

3. Haga clic en Insertar silencio.

4. Seleccione la parte del audio en la que desee insertar silencio y haga clic en Insertar silencio.

   **Inicio del audio**

Añade silencio al principio del archivo de audio.

**Fin del audio**

Añade silencio al final del archivo de audio.

**Posición del encabezado de reproducción**

Esta opción solo está disponible si no ha seleccionado una parte del archivo de audio. El silencio se insertará en la posición del encabezado de reproducción. Esta opción se utiliza para insertar un período de tiempo muy breve.

***Nota**: si se selecciona una parte de un archivo de audio y, a continuación, se hace clic en Insertar silencio, la selección se sustituye con un silencio.*

5. Haga clic en Guardar.

   Se añade el periodo de silencio al archivo de audio y se muestra en la forma de onda. Se guarda con un nombre nuevo el archivo de audio al que ha añadido el silencio.

6. Para probar el archivo de audio con el período de silencio añadido, haga clic en el icono de audio.

   *Si tiene que añadir silencios frecuentemente en la misma posición y con la misma duración, presione S para añadirlo sin necesidad de abrir el cuadro de diálogo Insertar silencio.*

---

Ir al principio

## Edición de audio con Adobe Audition

Puede utilizar Adobe Audition para editar audio cuando quiera opciones de edición no disponibles en Adobe Captivate. Por ejemplo, para aplicar filtros o eliminar ruido, necesita un editor de audio avanzado como Adobe Audition. Puede editar los archivos de audio desde las diapositivas o realizar un procesamiento por lotes abriendo varios archivos en Adobe Audition desde el panel Biblioteca.

Los cambios se reflejan en la biblioteca de Adobe Captivate y en las diapositivas asociadas en las que se están utilizando los archivos de audio. Los archivos guardados se vuelven a importar a Adobe Captivate con las asociaciones de las diapositivas intactas.

***Nota:** esta función solo está disponible en Adobe Captivate, que se instala como parte del conjunto de soluciones de aprendizaje electrónico de Adobe.*

### Edición del audio de una diapositiva

La edición del audio de una diapositiva resulta útil cuando aplica filtros que no afectan a la temporización del audio.

***Nota:** puede seguir los pasos que se describen a continuación para la edición del audio de fondo.*

1. Seleccione las diapositivas con los archivos de audio (que desea editar).

2. Seleccione Audio y, a continuación, seleccione la o las diapositivas, o el proyecto, en función de lo que necesite.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Audio de la diapositiva.

3. En la ficha Editar, seleccione Editar con Adobe Audition:

4. Lea las instrucciones antes de continuar.

5. Edite el audio de la diapositiva en Adobe Audition y guarde los cambios.

6. Haga clic en Aceptar en el mensaje de Adobe Captivate.

   ***Nota:** si ha editado marcadores de diapositiva en Adobe Audition, el mensaje mostrará una casilla de verificación que puede usar para importar también los cambios de los marcadores.*

Cuando edite el archivo de audio de la diapositiva en Adobe Audition:

- Si el archivo de audio influye a varias diapositivas, asegúrese de que no modifica la duración del audio.
- Si el archivo de audio solo se aplica a una diapositiva, puede aumentar la duración del audio. Si la duración del audio supera a la duración de la diapositiva, una vez que se ha vuelto a importar, Adobe Captivate aumenta la duración de la diapositiva para ajustar el audio. Sin embargo, si el audio está adjunto a un elemento, no se aumenta la duración del elemento aunque el audio del elemento que se ha vuelto a importar tenga una duración superior. Por otro lado, Adobe Captivate le invitará a aumentar el tiempo de aparición cuando haga clic en OK o en Aplicar al elemento en el cuadro de diálogo Propiedades.

Al editar audio mediante Adobe Audition, se puede importar en Adobe Captivate cualquier cambio de la longitud del clip de audio efectuado al mover los marcadores de la diapositiva. Sin embargo, al cambiar el nombre, eliminar o cambiar el orden de los marcadores de diapositiva, tales cambios no se pueden volver a importar. Por ejemplo, si mueve el marcador Slide3 a una posición anterior al marcador Slide2, se le preguntará si desea hacer caso omiso al cambio o cancelar la operación, o bien volver a colocar los marcadores en la posición original.

### Edición de archivos de audio de la biblioteca

1. Seleccione los archivos de audio que desea editar de la biblioteca de Adobe Captivate.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) y, a continuación, seleccione Editar con Adobe Audition.

   Adobe Audition se inicia. Los archivos que ha seleccionado se importan y quedan disponibles para su edición.

   ***Nota:*** *si esta opción no está disponible, seleccione Editar con y seleccione el programa apropiado.*
3. Edite los archivos con Adobe Audition.
4. Seleccione Guardar todo.

Mientras edita los archivos de audio con Adobe Audition, puede seguir trabajando en su proyecto de Adobe Captivate.

Si modifica los archivos de audio exportados en Adobe Captivate, quedan anulados por los archivos editados y se vuelven a importar desde Adobe Audition. Sin embargo, si elimina o divide los archivos de audio en clips con Adobe Captivate, dichos archivos no se volverán a importar.

---

Ir al principio

## Adición de subtítulos opcionales a un archivo de audio

Los subtítulos opcionales aumentan la accesibilidad de los proyectos. Esta opción permite crear una transcripción de los archivos de audio asociados a las diapositivas de los proyectos. Cuando se reproduce un archivo de audio de una diapositiva, se muestra su transcripción para los usuarios con discapacidad auditiva.

La opción que habilita los subtítulos opcionales se encuentra disponible en la sección Mostrar control de reproducción del Editor de máscaras. Para obtener más información, consulte Diapositivas.

***Nota:*** *no es posible añadir subtítulos opcionales al audio del sistema (disponible solo en el parche del plan de suscripción y actualización).*

1. Seleccione Audio > Administración de audio.
2. Seleccione la diapositiva con un archivo de audio a la que desea añadir un subtítulo opcional de la lista y, a continuación, haga clic en el botón Subtítulo opcional.

   Las opciones siguientes están disponibles en la ficha Subtítulos opcionales del cuadro de diálogo Audio de la diapositiva:

   **Añadir subtítulo opcional** Haga clic en el icono “+” para añadir un pie de ilustración. Aparece una fila nueva en la ventana de leyenda abajo. Escriba el texto del subtítulo opcional en la fila.

   **Eliminar subtítulo opcional** Haga clic en el icono “-” para eliminar una fila de leyendas seleccionada.

   **Aumentar y reducir** Utilice el regulador para aumentar o disminuir la ampliación de la forma de onda.

   **Barra de reproducción** Use estos controles para previa del archivo de audio.

   **Ventana Leyenda y Notas de diapositivas** Cada nota de diapositiva aparece como una fila en esta ventana. Haga clic en cualquier fila para editar o eliminar el texto. También puede añadir Leyendas para incluirlas como referencia.
3. Si desea probar el archivo de audio, haga clic en el botón Reproducir.
4. Haga clic en el lugar específico de la forma de onda donde desee añadir una leyenda y, a continuación, haga clic en “+”.

   Aparece en la forma de onda una fila para leyendas nueva, con el tiempo de inicio seleccionado.
5. Escriba la leyenda que desee incorporar al archivo de audio.
6. Para agregar otra fila a la leyenda, haga clic en Añadir. Haga clic en “-” para quitar una fila de la leyenda del archivo de audio.

   ***Nota:*** *para aumentar la precisión, puede ajustar manualmente la temporización de cada leyenda, arrastrando los marcadores de los tiempos de inicio y final de cada uno.*
7. Cuando termine de añadir todas las filas que desee, haga clic en Guardar.

   *En el cuadro de diálogo Subtítulos opcionales, puede añadir subtítulos opcionales mientras se reproduce el audio si hace clic en “+”o presiona Alt+A.*

   ***Nota:*** *los subtítulos opcionales múltiples deben ser contiguos. Si no desea que aparezca un subtítulo opcional en un periodo de tiempo intermedio, añada un subtítulo en blanco de la misma duración.*

---

## Eliminación de audio de una diapositiva

Ir al principio

- En un proyecto abierto, realice una de las acciones siguientes:
  - En Tira de película (Ventana > Tira de película), seleccione una diapositiva y haga clic en el símbolo de audio de la esquina inferior derecha de la diapositiva y, a continuación, seleccione Quitar.
  - Seleccione la diapositiva que contenga el audio y, a continuación, haga clic en Quitar audio en el área Audio del Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

***Nota:*** *Eliminación de audio mediante el Inspector de propiedades elimina tanto el audio de la narración como el audio del sistema (solo disponible en el parche para clientes con suscripción y Adobe Software Assurance). Para eliminar cualquiera de los dos tipos de audio, haga clic con el botón derecho del ratón en la onda de audio en la línea de tiempo y seleccione Eliminar.*

---

## Eliminación del audio de fondo

Ir al principio

- En un proyecto abierto, seleccione > Audio > Quitar > Fondo.

---

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Audio del sistema (Cp 7)

El audio del sistema se refiere al audio que emiten los altavoces del equipo. Por ejemplo, el audio asociado a los vídeos de YouTube o el sonido que escucha cuando aparecen mensajes de error en algunas aplicaciones. Adobe Captivate le permite capturar o grabar el audio del sistema mientras graba una simulación de software o una demostración de vídeo. También puede añadir el audio del sistema a una diapositiva después de crear un proyecto mediante una grabación o una importación.

***Nota:*** *Adobe Captivate no admite la grabación de audio del sistema en Windows XP. En Mac, asegúrese de que ha instalado y configurado Soundflower para grabar audio del sistema en proyectos de Adobe Captivate. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Puede añadir audio del sistema solo a una diapositiva específica. Esto significa que puede importar o editar audio del sistema mediante las siguientes opciones en el menú Audio:

- Importar a > Diapositiva
- Grabar en > Diapositiva
- Editar > Diapositiva

Cuando una diapositiva contiene tanto narración como audio del sistema, la línea de tiempo muestra dos capas diferentes para estas dos formas de onda de audio.

*Línea de tiempo que muestra narración y audio del sistema*
***A.*** *Narración* ***B.*** *Audio del sistema*

Sin embargo, en un proyecto de demostración de vídeo, el audio del sistema no existe en una capa separada de la línea de tiempo. La narración y el audio del sistema se fusionan en una única forma de onda de audio. Los dos tipos de audio están disponibles como elementos diferentes en el cuadro de diálogo Editar audio y en la biblioteca de Adobe Captivate.

No se pueden añadir subtítulos opcionales al audio del sistema.

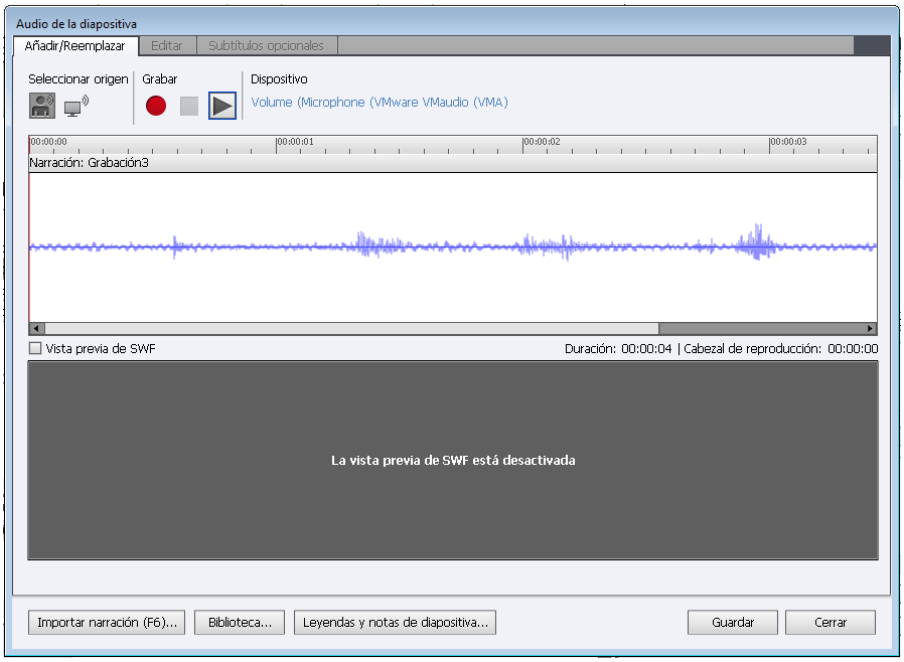
### Consulte también

- Grabación en sincronización
- Edición de audio
- Inserción de audio
- Vista preliminar de audio
- Visualización de detalles de audio
- Exportación de audio

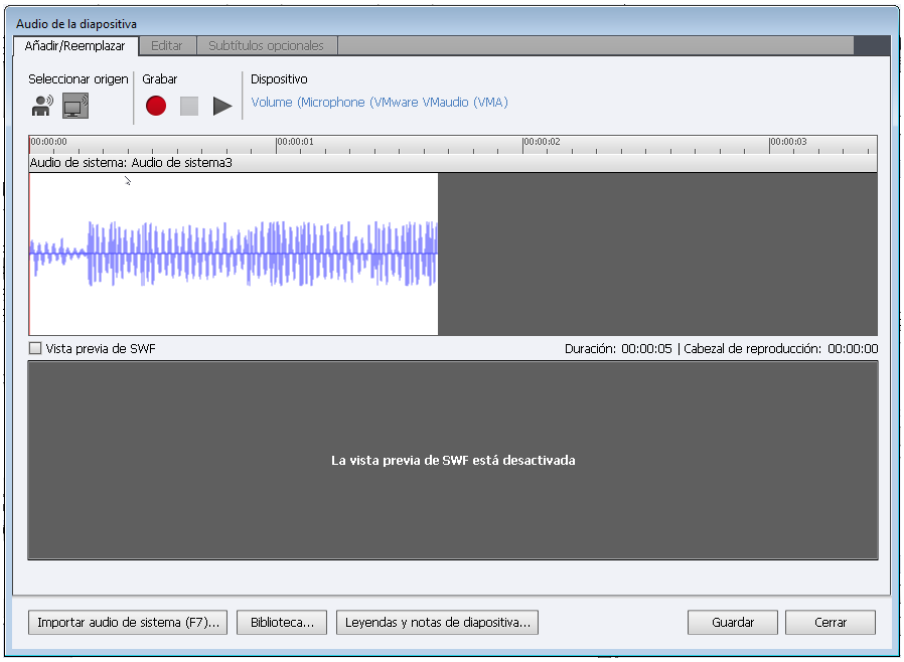
Ir al principio

## Visualización de las formas de onda de la narración y del audio del sistema

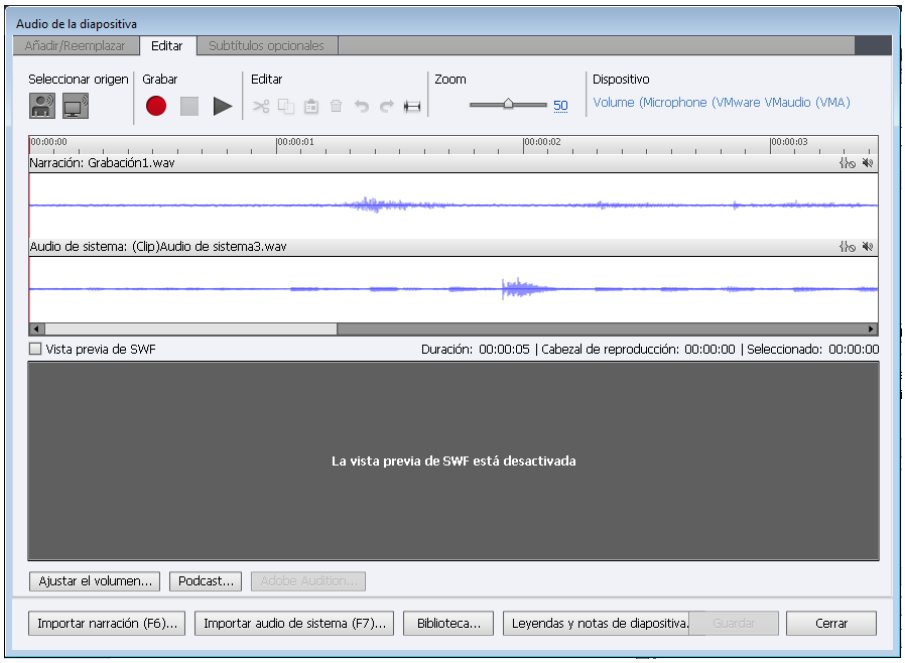
La vista predeterminada en el cuadro de diálogo Audio de diapositiva (fichas Añadir/Reemplazar o Editar) muestra todas las formas de onda de audio que actualmente se asocian a la diapositiva.




*Cuadro de diálogo Audio de diapositiva de una diapositiva solo con audio de narración*




*Cuadro de diálogo Audio de diapositiva de una diapositiva solo con audio del sistema*




*Cuadro de diálogo Audio de diapositiva de una diapositiva solo con audio del sistema*

Para ver:

- Solo narración, haga clic en el icono de audio del sistema ( ).
- Solo audio del sistema, haga clic en el icono de narración ( ).
- Tanto narración como audio del sistema, haga clic en los iconos de narración y de audio del sistema.

***Nota:*** *en un proyecto de demostración de vídeo, las formas de onda de audio de la narración y del audio del sistema se fusionan en una sola línea de tiempo. Sin embargo, los dos tipos de audio están disponibles por separado para su edición en el cuadro de diálogo Editar audio y en la biblioteca de Adobe Captivate.*

Ir al principio

## Eliminación de audio del sistema

Haga clic con el botón derecho del ratón en la forma de onda de audio en la Cronología y seleccione Eliminar.

***Nota:*** *cuando haga clic en Quitar audio en el acordeón de audio del Inspector de propiedades, se eliminarán tanto la narración como el audio del sistema asociados a la diapositiva.*

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Exportación de audio

Exportación de audio desde diapositivas
Exportación de audio desde proyectos

## Exportación de audio desde diapositivas

Ir al principio

1. En un proyecto abierto, seleccione Audio > Administración de audio.
2. Desplácese hacia abajo y haga clic en la diapositiva que contenga el archivo de audio que desee exportar.
3. Si desea exportar archivos mp3, seleccione Incluir archivos MP3 en la exportación.
4. Haga clic en Exportar.
5. Desplácese a la carpeta de destino y haga clic en OK.

## Exportación de audio desde proyectos

Ir al principio

Puede exportar archivos de audio que se hayan insertado o grabado. Los archivos de audio exportados se pueden usar para la transmisión a dispositivos móviles.

1. Seleccione Audio > Editar y, a continuación, seleccione Proyecto.
2. En el cuadro de diálogo Audio de diapositivas, haga clic en Podcast.
3. Guarde el archivo en formato WAV o MP3.

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Visualización de detalles de audio

Detalles del audio
Configuración de diapositiva

Todos los detalles del audio (Audio > Administración de audio) se muestran en la misma ventana de Adobe Captivate, para facilitar su administración. Allí puede ver el tiempo de reproducción, el tamaño y otros atributos de todos los archivos de audio del mismo proyecto.

## Detalles del audio

Ir al principio

**Diapositiva/objeto** El nombre de la diapositiva.

**Sonido** La presencia (Sí o No) de un archivo de sonido.

**Duración** La duración del archivo de sonido en segundos.

**Intensificar** La presencia (Sí o No) de un efecto de intensificación.

**Atenuar** La presencia (Sí o No) de un efecto de atenuación.

**Tamaño** El tamaño del archivo de sonido.

**Nombre de archivo original** El nombre original del archivo de sonido.

**Nombre de visualización** El nombre del archivo después de haber cambiado el nombre el Adobe Captivate. Si no ha cambiado el nombre, se mostrará el nombre original.

**Velocidad de muestreo de audio (kHz)** El número de veces por segundo que la forma de onda original se convierte al formato digital. Cuanto mayor sea la velocidad de muestreo, más fidelidad tendrá la representación digital del sonido. La velocidad de muestreo del audio de calidad CD es de 44.100 muestras por segundo.

**Velocidad en bits (kbps)** El número de bits que utiliza un archivo digital durante un periodo de tiempo especificado, expresado normalmente como kilobits por segundo. Cuanto más alta es la velocidad en bits a la que se codifica un archivo de audio, mayor es la calidad del sonido. Una velocidad que se utiliza con frecuencia es 128 kbps.

**Subtítulo opcional** Indica si se han incorporado efectos de sonido o una transcripción del diálogo al archivo de audio.

## Configuración de diapositiva

Ir al principio

**Reproducir** Haga clic en este icono para reproducir el sonido de la diapositiva seleccionada.

**Detener** Haga clic en este icono para detener la reproducción del audio.

**Eliminar** Haga clic en este icono para eliminar o borrar el sonido de la diapositiva seleccionada.

**Exportar** Haga clic para abrir un cuadro de diálogo Buscar carpeta y exportar el archivo de audio seleccionado a una carpeta.

**Actualizar** Haga clic para obtener una versión actualizada del archivo de sonido.

**Subtítulo opcional** Haga clic en este icono para incorporar una transcripción del diálogo o los efectos de sonido incluidos en el archivo de audio. Los subtítulos opcionales aumentan la accesibilidad del proyecto para las personas con discapacidad auditiva.

**Mostrar el audio de nivel de objeto** Seleccione esta casilla de verificación para mostrar los archivos de sonido asociados a los objetos (áreas de clic, leyendas, botones, cuadros resaltados, etc.) del proyecto.

**Incluir archivos MP3 en la exportación** Seleccione esta casilla de verificación para incluir archivos mp3 cuando exporte audio.

**Incluir archivos WAVE en la exportación** Seleccione esta casilla de verificación para incluir archivos WAV cuando exporte audio.

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Vista preliminar de audio

**Prueba de audio de un objeto**
**Prueba del audio de la diapositiva**
**Prueba de audio de fondo**

Tras añadir un archivo de audio, para probarlo, puede reproducir una presentación preliminar.

Dispone que dos métodos para obtener una presentación preliminar del audio. En primer lugar, puede previsualizar el proyecto completo de Adobe Captivate y escuchar el audio asociado a un objeto, una diapositiva o el fondo. Esto le permite saber exactamente dónde empieza y termina el audio en el proyecto, así como probar el audio que oirán los usuarios.

O bien, si necesita oír únicamente una presentación preliminar del audio, sin necesidad de oírlo en el contexto del proyecto, puede abrir el audio de fondo, un objeto o una diapositiva y reproducir el archivo de audio.

## Prueba de audio de un objeto

Ir al principio

1. En el escenario, seleccione el objeto con el audio asociado.
2. En el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en Editar audio en el área Audio.
3. En el cuadro de diálogo Audio del objeto, haga clic en el icono Reproducir para escuchar el archivo de audio.

## Prueba del audio de la diapositiva

Ir al principio

1. Seleccione la diapositiva que contiene audio.
2. Seleccione Audio > Grabar.
3. En el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en Editar audio en el área Audio. En el cuadro de diálogo Audio del objeto, haga clic en el icono Reproducir para escuchar el archivo de audio.

## Prueba de audio de fondo

Ir al principio

1. En un proyecto abierto, seleccione Audio > Editar > Audio de fondo.
2. En el cuadro de diálogo Audio de fondo, haga clic en el icono Reproducir audio para escuchar el archivo de audio.

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Grabación en sincronización

Equipo de grabación
Sugerencias para la grabación de audio
Configuración de las preferencias de grabación de audio
Calibración del micrófono
Grabación de audio en diapositivas
Grabación de audio durante la creación de un proyecto
Grabación de audio para objetos

Para añadir sonido sincronizado (grabación de sonido sincronizada) a los proyectos, puede narrar la película en un micrófono mientras la graba. La película se grabará en formato mono.

## Equipo de grabación

Ir al principio

Disponer del equipo de audio adecuado ofrece una gran diferencia en la calidad del audio grabado.

**PC con tarjeta de sonido** La tarjeta de sonido instalada en el sistema es una grabadora de audio digital.

**Micrófono** Si es posible, evite usar el módico micrófono que se le suministró al comprar su PC. Utilice un cable de micrófono adecuado y un soporte para sujetar el micrófono mientras graba.

**Preamplificador de micrófono** Un preamplificador aumenta la intensidad de la señal del micrófono. La entrada de micrófono de la tarjeta de sonido probablemente ya incluya un preamplificador, aunque seguramente no será de muy buena calidad. Al comprar un preamplificador, puede elegir entre un mezclador pequeño y una versión independiente. Los mezcladores permiten conectar varios micrófonos y dispositivos en un mismo punto y ajustar el volumen de cada uno de forma independiente. Normalmente se considera que los preamplificadores independientes filtran los ruidos mejor que los mezcladores.

**Altavoces** Probablemente, los altavoces que se incluyen en el equipo tienen la calidad necesaria para realizar la grabación. Si es necesario, puede cambiar alguno de los parámetros del altavoz. No obstante, si trabaja con un equipo portátil, utilice altavoces de PC estándar en lugar de los incorporados en el portátil.

**Auriculares** Los auriculares pueden resultarle útiles porque, cuando está conectado el micrófono, el eco que se produce en los altavoces puede distraerle. Además, lo más conveniente es utilizar auriculares cerrados, para evitar escapes de sonido (que puede captar el micrófono).

**Reproductores de medios** Cualquiera de los programas que puede utilizar para reproducir archivos de audio en su equipo.

**Software de grabación** En el mercado existe una amplia gama de programas de grabación. Las opciones más importantes del software son las funciones de edición (para corregir los errores), música y efectos de sonido, así como la capacidad para crear archivos en el formato necesario (por ejemplo, mp3 o WAV).

**Lugar de grabación** Tras adquirir todo el equipo de audio necesario, lo más importante que debe hacer antes de empezar a grabar es algo evidente: encontrar un lugar tranquilo para grabar. Empiece por cerrar puertas, desconectar los equipos de su PC que no sean necesarios, apagar o bajar las luces, desconectar los teléfonos y los buscapersonas. Informe a sus compañeros de que la grabación está en curso.

## Sugerencias para la grabación de audio

Ir al principio

Siga estas sugerencias para grabar audio de la mejor calidad posible.

**Configuración** Tras adquirir todos los componentes necesarios del equipo de grabación de audio, asegúrese de que está configurado correctamente. En primer lugar, conecte el micrófono al mezclador o el preamplificador, y después conecte la salida de este dispositivo a la toma “line in” (entrada de línea) de la tarjeta de sonido de su PC. Conecte también los auriculares al sistema. A continuación, ajuste el volumen del mezclador o preamplificador. Empiece a hablar para probar el volumen, subiéndolo gradualmente hasta que se indique un valor justo por debajo de cero.

**Configuración de la tarjeta de sonido** Abra la aplicación de software que controla la tarjeta de sonido La configuración de sonido se encuentra en el Panel de control. Seleccione la fuente de grabación (entrada de línea) y ajuste el volumen al 100%.

Puede controlar el volumen exacto de grabación con el mezclador o el preamplificador.

**Configuración del software de grabación de audio** Inicie el software de grabación de audio. Cambie los valores de configuración que sean necesarios. Tenga en cuenta que los mezcladores y los preamplificadores no tienen mandos de volumen, por lo que deberá observar los indicadores durante la grabación. Mientras graba, asegúrese de que el valor mostrado en los indicadores no pase de cero, ya que podría grabar

un sonido distorsionado.

**Colocación del micrófono** Una correcta colocación del micrófono puede suponer una importante mejora del audio del archivo final. En primer lugar, acérquese el micrófono (a una distancia de 10 a 15 cm), para evitar que se graben otros sonidos próximos. No hable hacia el micrófono situado debajo, sino colóqueselo encima de la nariz, dirigido hacia abajo, hacia la boca. Por último, sitúe el micrófono ligeramente a un lado de la boca, puesto que esto ayudará a suavizar el sonido de las letras S y P.

**Técnica de uso del micrófono** Tenga a mano un vaso de agua para evitar que se le “seque la boca”. Antes de grabar, aleje la cabeza del micrófono, respire profundamente, exhale el aire, respire otra vez, abra la boca, gírese hacia el micrófono y empiece a hablar. Este truco puede eliminar el sonido de la respiración y el chasquido de los labios que se graban muchas veces al principio de las pistas de audio. Hable con lentitud y detenimiento. Puede que le parezca que habla con una lentitud artificial, pero esto puede corregirse más tarde mediante el software de grabación de audio. Por último, tenga en cuenta que no tiene por qué salir todo bien a la primera. Puede escuchar y evaluar las grabaciones y, si es preciso, volver a grabarlas.

**Edición de audio** La edición de audio es similar a la edición de texto. Escuche atentamente la grabación. Elimine los sonidos extraños y utilice las opciones disponibles en el software para perfeccionar la grabación. Añada la música o los efectos de sonido que desee. No olvide guardar la pista de audio en el formato correcto (archivos mp3 o WAV).

**Adición de archivos de audio a Adobe Captivate** Cuando termine de grabar el archivo de audio, añádalo al proyecto de Adobe Captivate.

**Revisión adicional** Tras añadir el audio al proyecto de Adobe Captivate, vuelva a escucharlo. Reproduzca el proyecto como si fuera un usuario. Por último, pida a otras personas que examinen el archivo de audio/SWF de Adobe Captivate. Si es necesario, edite otra vez el archivo de audio.

---

Ir al principio

## Configuración de las preferencias de grabación de audio

Con frecuencia, al grabar un archivo de audio uno se ve ante el dilema de tener que elegir entre calidad y tamaño. A mayor calidad del sonido, mayor tamaño del archivo. Cuanto más comprima un sonido y menor sea el tamaño de muestreo, más pequeño será el tamaño y más baja la calidad. Adobe Captivate permite controlar la grabación y la compresión del sonido en función de los requisitos de entrada y salida.

Crear audio en Adobe Captivate es un proceso que consta de dos partes. Primero se graba audio en formato WAV y después Adobe Captivate lo convierte en un archivo mp3. Los archivos grabados en formato WAV ofrecen un cierto grado de flexibilidad. Puede editarlos y ajustarlos “a la baja”, así como comprimirlos en archivos mp3 diseñados a la medida del público al que estén dirigidos.

Cuando trabaje con audio, tenga en cuenta quién será su público. Si es probable que los usuarios tengan acceso al proyecto de Adobe Captivate mediante una conexión de acceso telefónico por módem, use una alta compresión/bajo tamaño de muestreo, como 56 kbps. Sin embargo, si tiene que distribuir el proyecto en CD-ROM, puede usar una compresión más baja o un mayor tamaño de muestreo, como 144 kbps. En un caso óptimo de desarrollo, experimente hasta encontrar el equilibrio ideal para los usuarios entre calidad del sonido y tamaño del archivo.

Con Adobe Captivate, podrá grabar archivos de audio para diapositivas individuales, grupos de diapositivas o proyectos.

***Nota:*** *en las diapositivas que contienen sus propios archivos de audio, la cronología se amplía para dar cabida al archivo de audio. Sin embargo, los archivos de audio de un proyecto se interrumpen si superan la cronología del mismo.*

1. En un proyecto abierto, seleccione Audio > Grabar a y seleccione una de las opciones:

   **Diapositiva** Graba un archivo de audio solo para la diapositiva seleccionada.

   **Diapositivas** Graba un archivo de audio para un grupo de diapositivas, empezando por la seleccionada. Para finalizar la definición del intervalo de diapositivas incluido en el grupo, introduzca un número de diapositiva en el campo A del cuadro de diálogo Grabar audio.

   **Fondo** Crea audio de fondo para el proyecto. Para obtener más información, consulte Creación de audio de fondo.

   **Objeto** Establece audio para un objeto seleccionado en la diapositiva.

2. En el cuadro de diálogo Audio, configure las siguientes opciones de acuerdo con sus preferencias:

   **Vista previa de SWF**

   La ventana de grabación muestra un panel de vista preliminar en el que puede ver el proyecto a medida que se realiza la grabación del audio.

   **Reproducción continua**

   Seleccione esta opción si desea que se reproduzca el archivo hasta el final de todas las diapositivas seleccionadas o hasta el final del proyecto.

   **Notas de leyenda y diapositiva**

   Utilice estas opciones para grabar una narración de voz en “off” sincronizada con el texto de la leyenda o de las notas de la diapositiva. Lea en voz alta el texto que haya añadido a estas áreas cuando grabe audio.

   **Grabar audio**

   Haga clic en el icono para empezar a grabar el audio.

**Reproducir audio**

Haga clic en el icono para reproducir el archivo de audio una vez que haya finalizado la grabación.

**Detener audio**

Haga clic en el icono para detener la reproducción del archivo de sonido.

**Ficha Editar**

Le permite realizar los cambios siguientes en el archivo de audio:

- Seleccionar partes del archivo de audio y copiarlas
- Eliminar partes del archivo de audio
- Insertar silencio.

**Podcast**

Exportar a podcast para guardar el archivo en formato WAV o mp3

**Intensificar y atenuar**

Define un tiempo, expresado en segundos, para intensificar y atenuar el archivo de audio al principio y al final de un proyecto.

**Bajar volumen de audio de fondo en las diapositivas si hay audio adicional**

Reduce automáticamente el volumen del audio de fondo en las diapositivas que tienen asignados archivos de audio individuales, como una narración con voz en “off”.

**Volver al principio del audio**

El archivo de audio de fondo se reproduce continuamente.

**Detener el audio al final del proyecto**

Detiene el audio de fondo cuando finaliza el proyecto.

**Configuración**

Haga clic para abrir el cuadro de diálogo Configuración de audio, donde puede seleccionar la calidad del audio y el dispositivo de grabación.

El cuadro de diálogo Configuración contiene las siguientes opciones:

**Dispositivos de entrada de audio** Indica el tipo de dispositivo que se usará para crear el archivo de audio. Las opciones disponibles en su equipo se muestran en el menú.

**Velocidad en bits** Seleccione la velocidad en bits a la que se debe ejecutar la codificación de audio. Seleccione una de las opciones siguientes según la calidad de la codificación de audio que requiera:

Opciones de velocidad en bits constante:

> **Velocidad en bits de CD (128 kbps)** Especifica la cantidad de información de audio (en kbps) que se almacenará en cada segundo de una grabación, que tiene la calidad de un CD.
>
> **Velocidad en bits de casi CD (96 kbps)** Especifica la cantidad de información de audio (en kbps) que se almacenará en cada segundo de una grabación, que casi tiene la calidad de un CD. Esta es la velocidad predeterminada.
>
> **Velocidad en bits de FM (64 kbps)** Especifica la cantidad de información de audio (en kbps) que se almacenará en cada segundo de una grabación, que tiene la calidad de una emisión de radio en FM.
>
> **Velocidad en bits personalizada** Especifica la cantidad de información de audio que se almacenará en cada segundo de una grabación; en este caso, la calidad definida por el usuario. Si lo desea, arrastre el control deslizante para establecer la velocidad en bits.

**Calibración de la entrada de audio** Haga clic para que se muestre el cuadro de diálogo Calibrar entrada de audio. Se le solicitará que lea una frase en el dispositivo de grabación si está utilizando un micrófono. Con la grabación de muestra, Adobe Captivate detecta el nivel óptimo de sensibilidad de grabación. Es importante que calibre el dispositivo de grabación para obtener una calidad óptima del sonido.

---

## Calibración del micrófono

Ir al principio

Para grabar el audio de un proyecto, debe configurar el volumen de grabación correcto del micrófono o el dispositivo de grabación. Este proceso se denomina calibrar el dispositivo de grabación. Adobe Captivate puede detectar automáticamente el nivel de sensibilidad óptimo para la grabación y el micrófono.

***Nota:*** *Adobe Captivate tiene que detectar un dispositivo de grabación para poder calibrarlo. Antes de empezar a calibrar, compruebe si está*

*correctamente conectado al equipo un micrófono o un dispositivo de grabación en la toma “entrada de línea”, y si está encendido.*

La calibración puede ser manual o automática. Consulte www.adobe.com/go/learn_calibration_es para obtener una comparación de las calibraciones manual y automática.

**Calibración manual**

1. En un proyecto abierto, seleccione Audio > Configuración.
2. Haga clic en Calibrar entrada.
3. En el cuadro de diálogo Calibrar entrada de audio, especifique un valor de preamplificador entre `.1` y `100` y, a continuación, haga clic en OK.

   El volumen se multiplica por el valor que especifique. Por ejemplo, si especifica `5`, el volumen se multiplica por cinco, mientras que el valor `.5` disminuye el volumen a la mitad. Se aumenta/reduce en múltiplos.
4. Utilice los botones Grabar y Reproducir para probar el valor del preamplificador.

**Calibración automática**

1. En un proyecto abierto, seleccione Audio > Configuración.
2. Haga clic en Calibrar entrada.
3. En el cuadro de diálogo Calibrar entrada de audio, haga clic en Calibración automática.
4. Para ajustar el volumen correcto del dispositivo de grabación, lea la siguiente oración ante el micrófono hasta que se muestre un mensaje que indica que l nivel de entrada es correcto.

   “Estoy ajustando el volumen de grabación del micrófono para Adobe Captivate”.
5. Cuando termine, haga clic en OK.

---

## Grabación de audio en diapositivas

Ir al principio

Si tiene conectado un micrófono a su PC, puede grabar el audio de una diapositiva. Puede usar audio para diversos tipos de narraciones o instrucciones.

1. En un proyecto abierto, seleccione Audio > Grabar en el menú principal y seleccione una de las opciones disponibles: Diapositiva, Diapositivas o Fondo.
2. Para definir las opciones de grabación, haga clic en Configuración en el cuadro de diálogo Audio de la diapositiva y, a continuación, realice los cambios necesarios.

   Puede que necesite hacer algunos ajustes de la configuración del audio, según el tipo de grabación (voz en “off”, música, etc.) y el tipo de reproducción que desee (dentro de un archivo EXE, a través de Internet, etc.).
3. Optativo: si ha creado leyendas de texto o notas de diapositivas para utilizarlas como un script, haga clic en Leyenda y Notas de diapositivas y añádalas a los campos de las fichas Leyendas y Notas de diapositivas.
4. Puede optar por grabar una narración, audio del sistema o ambos (solo en el parche del plan de suscripción y Adobe Software Assurance).
   - Para grabar una narración, haga clic en el icono de narración ( ) y vaya al paso 5.
   - Para grabar audio del sistema, asegúrese de que el material de audio requerido necesario está en ejecución en el equipo y, a continuación, haga clic en el icono de audio del sistema ( ).
5. Haga clic en el icono de grabar audio para iniciar la grabación.
6. Hable al micrófono o al dispositivo de grabación. Si está usando un dispositivo de entrada de línea (por ejemplo, un CD) o un archivo del sistema, ejecute el archivo que desee grabar.
7. Cuando termine, haga clic en el icono Detener audio.

   El audio se convertirá al formato mp3.
8. Para escuchar la grabación, haga clic en el icono Reproducir audio.
9. Optativo: si desea añadir silencios o ajustar el volumen del archivo de audio, utilice las opciones de la ficha Editar para cambiar la

configuración.

10. Cuando termine, haga clic en Guardar.

## Grabación de audio durante la creación de un proyecto

Ir al principio

Adobe Captivate permite grabar una pista de audio a la vez que se graba un proyecto. Esto le permite crear un proyecto completo de una manera rápida y eficaz.

En el procedimiento siguiente se explica cómo puede grabar audio mientras crea un proyecto de Adobe Captivate sobre una aplicación.

1. Abra la aplicación que desee grabar (debe estar abierta para poder empezar a grabar).
2. Prepare el equipo de grabación de audio.
3. Abra Adobe Captivate.
4. Seleccione Archivo > Grabar nuevo proyecto.
5. Realice las siguientes acciones:
   - En la sección Tipo de grabación, seleccione un modo de grabación
   - Seleccionar la ventana que desee grabar
   - Personalizar las demás opciones disponibles.
6. En la ventana de grabación, seleccione el tipo de grabación y elija el tipo de entrada de audio en el menú Audio.
7. Seleccione Audio de sistema para grabar el audio procedente de los altavoces del equipo (solo en el parche del plan de suscripción y Adobe Software Assurance).

   Después de crear el proyecto, puede editar, importar o quitar el audio del sistema.

   ***Nota:*** *Esta opción está deshabilitada en Windows XP, ya que Adobe Captivate no admite la grabación de audio del sistema en Windows XP.*
8. Haga clic en Grabar.

   Si es la primera vez que graba audio, se abrirá un cuadro de diálogo para preguntarle si desea probar el volumen del audio. Haga clic en Calibración automática o defina el valor del preamplificador para calibrar el dispositivo de grabación para obtener unos resultados óptimos. Siga las instrucciones indicadas y, cuando termine, haga clic en OK.
9. Mientras graba el proyecto, para crear la pista de audio, hable al micrófono o al dispositivo de grabación. Por ejemplo, puede explicar las acciones que esté realizando o leer el texto de las leyendas.
10. Cuando finalice la grabación, pulse la tecla Fin (en Windows) o (Cmd + Intro) en Mac OS para detener la grabación.

    Los archivos de audio grabados se asignarán a la diapositiva correcta y se guardarán como archivos mp3 individuales. Puede ver estos archivos en la Biblioteca.

    ***Nota:*** *si necesita pausar la grabación de la narración, pulse la tecla Pausa/Interrupción. Para reanudar la grabación del proyecto, vuelva a pulsar la tecla Pausa/Corte en Windows o Cmd+ F2 en Mac OS.*

## Grabación de audio para objetos

Ir al principio

Puede grabar un archivo de audio para utilizarlo con botones, cuadros resaltados, áreas de clic o cuadros de entrada de texto. Para grabar audio se requiere contar con un equipo básico.

asimismo, puede añadir audio existente a cuadros de entrada de texto, leyendas, diapositivas, minidiapositivas, etc.

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en el objeto al que desee añadir audio y seleccione Audio > Grabar a.
2. En el cuadro de diálogo Audio de un objeto, haga clic en el icono Grabar.
3. Cuando termine la grabación, haga clic en Detener audio.
4. Para escuchar y probar el archivo de audio, haga clic en Reproducir audio.

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Inserción de audio

**Importación de audio**
**Adición de audio de la biblioteca**
**Creación de audio de fondo**
**Uso de un sonido del teclado personalizado**

Adobe Captivate permite añadir narraciones, música, instrucciones paso a paso o prácticamente cualquier sonido a los proyectos.

Puede utilizar audio en los proyectos de Adobe Captivate de diversas formas. Por ejemplo, puede hacer todo lo siguiente en el mismo proyecto.

- Añadir una pista de audio de fondo para reproducirla durante todo el proyecto.
- Añadir sonido a una diapositiva individual.
- Añadir sonido a un objeto determinado, como una leyenda, un área de clic, un cuadro resaltado o un botón.

Adobe Captivate le permite grabar sus propios archivos de audio (si dispone de un equipo básico) o importar archivos ya existentes. Puede grabar archivos de audio durante la grabación del proyecto o añadirlos posteriormente. Los archivos importados pueden estar en formato WAV o mp3. Si añade un archivo WAV, cuando publique el proyecto, Adobe Captivate lo convertirá automáticamente al formato mp3.

Después de añadir audio a un proyecto, puede ajustar la temporización de los objetos para sincronizarlos exactamente con el archivo de sonido. Adobe Captivate también incluye funciones para añadir silencio a los archivos de audio y para normalizar el audio de todas las diapositivas para que el volumen de sonido sea uniforme.

Adobe Captivate cuenta con una galería de botones, sonidos y animaciones (en formato SWF) que puede utilizar en sus proyectos. De forma predeterminada, la galería se almacena en la siguiente ubicación al instalar Adobe Captivate:

C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery (en Windows)

o

/Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (Mac OS).

*Puede asociar un archivo de audio a un botón o un área de clic de tal forma que se reproduzca el sonido correspondiente cuando el usuario haga clic en él, en lugar de cuando se muestre. Para ello, cree el botón o el área de clic, y seleccione la opción Leyenda de aprobado. Esta leyenda debe ser transparente y no contener texto. Añada un archivo de audio a la leyenda de aprobado.*

## Importación de audio

Ir al principio

Puede importar un archivo de audio para utilizarlo con diapositivas, botones, cuadros resaltados, áreas de clic o cuadros de entrada de texto. También puede añadir archivos que ya se encuentren en el proyecto actual, desde la Biblioteca.

1. Seleccione la diapositiva o el objeto al que desee añadir audio.
2. En el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en Agregar audio en el área Audio.
3. En el cuadro de diálogo Audio de la diapositiva, haga clic en Importar.

   *Adobe Captivate cuenta con una galería de botones, sonidos y animaciones (en formato SWF) que puede utilizar en sus proyectos. De forma predeterminada, la galería se coloca en la siguiente ubicación al instalar Adobe Captivate: C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery (en Windows) o /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/Captions (en Mac OS).*
4. Desplácese hasta el archivo de audio que desee añadir, selecciónelo y haga clic en Abrir.
5. Optativo: para escuchar y probar el archivo de audio, haga clic en Reproducir audio.
6. Seleccione otras opciones que desee.
   - Para editar el archivo de audio (por ejemplo, cambiar el volumen, añadir silencios, cambiar la duración, etc.), haga clic en Editar audio en el área Audio.
   - Si desea atenuar o intensificar el audio, con las opciones Intensificar y Atenuar del área Audio, especifique el número de segundos.
7. Cuando termine, haga clic en Guardar.

## Adición de audio de la biblioteca

Ir al principio

Los archivos de audio existentes se pueden volver a utilizar para las diapositivas o los objetos de un proyecto.

1. En un proyecto de audio abierto, haga clic en el panel Biblioteca y, a continuación, seleccione el archivo de la carpeta Audio.
2. Arrastre y coloque el objeto de audio en el objeto o la diapositiva.

---

## Creación de audio de fondo

Ir al principio

Puede crear un audio de fondo para los proyectos. El audio se reproducirá mientras se muestran las diapositivas del proyecto. Un audio de fondo puede ser música, efectos de sonido o prácticamente cualquier clase de sonido que pueda importar o grabar.

Utilizar el audio de fondo con el audio de una diapositiva individual causa un efecto muy profesional. Adobe Captivate dispone de una opción que permite reducir el volumen del audio de fondo cuando se reproduce una diapositiva que tiene asignado audio. Por ejemplo, puede importar un archivo de música y configurar su reproducción continua como audio de fondo. En el mismo proyecto, puede grabar una narración de voz en “off” para diapositivas independientes y, cuando se reproduzca la narración, se disminuirá el volumen de la música.

1. En un proyecto abierto, realice una de las acciones siguientes:
   - Seleccione Audio > Importar a > Fondo para importar un archivo de audio ya existente, navegando al archivo, seleccionándolo y haciendo clic en Abrir.

     Si desea utilizar un archivo de audio que ya esté incorporado en el proyecto, haga clic en Seleccionar audio de la biblioteca.
   - Haga clic en Grabar a > Fondo y siga las instrucciones para grabar el audio de fondo.
2. Optativo: para escuchar el archivo de audio, haga clic en Reproducir audio.
3. Seleccione entre las opciones siguientes:

   **Intensificar y atenuar** Permite definir un tiempo, expresado en segundos, para intensificar y atenuar el archivo de audio al principio y al final de un proyecto.

   **Volver al principio del audio** El archivo de audio de fondo se reproduce continuamente.

   **Detener el audio al final del proyecto** Detiene el audio de fondo cuando finaliza el proyecto.

   **Ajustar volumen de audio de fondo en las diapositivas con audio** Utilice el regulador para ajustar el volumen del audio de fondo de las diapositivas que tienen asignados archivos de audio individuales, como una narración con voz en “off”.

---

## Uso de un sonido del teclado personalizado

Ir al principio

Adobe Captivate dispone de una función que graba el sonido de las pulsaciones de teclas utilizadas durante la grabación de un proyecto. Puede incluir o excluir los sonidos de las teclas, o crear un sonido personalizado de estas.

1. Cree una grabación con pulsaciones de teclas o utilice un archivo mp3 ya grabado (por ejemplo, un archivo de sonido de Windows).
2. Asigne al nuevo archivo de sonido el nombre KeyClick.mp3.
3. Guarde el archivo y anote su ubicación.
4. En el Explorador de Windows, busque la carpeta de efectos de sonido de Adobe Captivate (La ubicación predeterminada es: \\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\SoundEffects (en Windows) o /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/SoundEffects (en Mac OS)).
5. Busque el archivo denominado KeyClick.mp3. Es el archivo predeterminado de sonido de pulsaciones de teclas de Adobe Captivate.

   ***Nota:*** *antes de sobrescribir el archivo, puede copiar el original KeyClick.mp3 en otra carpeta para volverlo a utilizar si lo necesita.*
6. Copie el nuevo sonido de pulsaciones de teclas de la ubicación indicada en el paso 3 anterior y péguelo en la carpeta de efectos de sonido de Adobe Captivate.
7. Seleccione la opción oír el sonido del teclado (Preferencias > Grabación > Configuración).

---

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

Vídeo

# Diferencias entre vídeos de evento y vídeos sincronizados

Los siguientes casos pueden ayudarle a decidir la opción que debe elegir:

**Caso: demostración solicitada**

Necesita reproducir un vídeo en una diapositiva (probablemente de interacción con el usuario), por ejemplo, una demostración solicitada.

En este caso, se puede utilizar la opción de vídeo de evento.

**Caso: presentaciones habladas**

Un presentador describe el contenido de la diapositiva. En este tipo de casos con presentaciones habladas, la opción más aconsejable es la de vídeo sincronizado con varias diapositivas.

El siguiente cuadro muestra las diferencias entre las dos opciones, para facilitar la elección de una de ellas:

| Vídeo de evento | Vídeo sincronizado con varias diapositivas |
|---|---|
| Puede que no se sincronice con la diapositiva. | Se reproduce en sincronía con la diapositiva. |
| Solo se puede colocar en el escenario | Se puede colocar tanto en el escenario como en el índice |
| No se agrega a la biblioteca | Se agrega a la biblioteca.<br>Puede previsualizar el vídeo tanto en las diapositivas como en la biblioteca.<br>Puede sustituir o actualizar el archivo desde la biblioteca. |
| Se pueden agregar varios vídeos a una diapositiva | Solo se puede agregar un vídeo a varias diapositivas |
| No es compatible con subtítulos opcionales | Es compatible con subtítulos opcionales. |
| Los usuarios pueden reproducir, pausar, rebobinar o adelantar el vídeo utilizando los controles de reproducción de la máscara. | Los usuarios no pueden controlar el vídeo de diapositivas. El vídeo se reproduce en función de cómo se ha sincronizado con el proyecto. |

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Vídeo de evento

Propiedades de los vídeos de evento
Añadir un archivo de vídeo
Cambio de la calidad de vídeo

Volver al principio

## Propiedades de los vídeos de evento

Defina las propiedades de vídeos de evento en el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

### Objeto de vídeo

**Nombre** Especifique un nombre único para el objeto. Puede utilizar este nombre para definir las condiciones de visibilidad del objeto.

**Visible** Anule la selección de esta opción si desea que el objeto no sea visible en la diapositiva. El objeto se puede hacer visible con la opción Mostrar. Para obtener más información, consulte Control de la visibilidad de los objetos.

**Accesibilidad** Haga clic para agregar texto accesible al objeto. Para obtener detalles, consulte Personalización del texto de accesibilidad para objetos

### Características generales

**Tipo de vídeo** El tipo de vídeo que desea insertar:

> **Vídeo de descarga progresiva** Elija esta opción si el vídeo está alojado en un servidor interno, un servidor web o en Adobe Media Server (AMS).
>
> **Flujo de vídeo** Elija esta opción si desea utilizar flujo de vídeo RTMP. El vídeo debe estar alojado en el AMS.
>
> **Servicio de flujo de vídeo de Flash** Seleccione esta opción si el vídeo está alojado en AMS o en cualquier otro servidor web y el proveedor del servicio es uno de los socios de Adobe. Con esta opción, puede usar flujos de vídeo RTMP o HTTP.
>
> ***Nota:*** *si un proyecto de Adobe Captivate contiene archivos de vídeo, para que la función de reproductor de vídeo funcione correctamente, asegúrese de que los archivos contengan metadatos. Los archivos de vídeo creados con Flash Communication Server 1.5.2, FLV Exporter versión 1.2 y Sorenson Squeeze® 4.0 contienen metadatos de manera automática. Sorenson Squeeze 4.0 se incluye con el kit de Flash Vídeo. Si importa un archivo FLV que no contiene metadatos, el archivo no podrá reproducirse correctamente en el proyecto.*

**Vínculo de archivo (aparece únicamente cuando el tipo de vídeo seleccionado es Vídeo de descarga progresiva)** La ruta absoluta o relativa del archivo de vídeo.

**Examinar (aparece únicamente cuando el tipo de vídeo seleccionado es Vídeo de descarga progresiva)** Haga clic para desplazarse hasta el archivo de vídeo.

**URI de servidor (aparece únicamente cuando el tipo de vídeo seleccionado es Flujo de vídeo)** El nombre del servidor, el nombre de la aplicación y el nombre de la instancia.

**Nombre de flujo de datos (aparece únicamente cuando el tipo de vídeo seleccionado es Flujo de vídeo)** El nombre del flujo de datos.

**URL (aparece únicamente cuando el tipo de vídeo seleccionado es Servicio de flujo de vídeo de Flash)** El vínculo directo al archivo suministrado por el servicio de flujo de vídeo de Flash.

**Detectar tamaño** Muestra el tamaño actual del vídeo insertado.

**Señal de vídeo en vivo (aparece únicamente cuando el tipo de vídeo seleccionado es Flujo de vídeo)** Seleccione esta opción para insertar una señal de vídeo en vivo.

**Reproducción automática** El vídeo empieza a reproducirse automáticamente en cuanto aparece en la diapositiva.

**Rebobinado automático** El vídeo se rebobina automáticamente hasta la posición inicial cuando finaliza la reproducción.

**Tiempo de búfer (aparece únicamente cuando el tipo de vídeo seleccionado es Flujo de vídeo o Servicio de flujo de vídeo de Flash)** Especifique la cantidad de vídeo (tiempo) que debe cargarse antes de que empiece la reproducción del vídeo en el proyecto de Adobe Captivate (el tiempo total de transmisión de flujo de vídeo depende del ancho de banda del usuario).

**Máscara** La máscara (barra de reproducción) para el vídeo insertado. Aparecerá una vista preliminar de la máscara seleccionada inmediatamente debajo del menú Máscara.

### Sombra y reflejo

**Sombra** Seleccione la casilla de verificación para aplicar sombra al vídeo. Elija uno de los ajustes preestablecidos. Para personalizar un ajuste preestablecido, haga clic en Personalizar.

**Dirección** Seleccione la dirección: interior o exterior. La vista previa de la dirección seleccionada se muestra en el escenario.

**Color** Haga clic para seleccionar un color para la sombra. Especifique el valor alfa para el color, en porcentaje, en el campo adyacente.

**Desenfocar** Especifique un valor, en píxeles, para el desenfoque de la sombra.

**Ángulo** Especifique el ángulo de la sombra.

**Distancia** Especifique la distancia, en píxeles, a la que la sombra debe mostrarse.

**Reflejo** Seleccione la casilla de verificación para añadir un reflejo al vídeo. Elija uno de los ajustes preestablecidos.

### Temporización

**Mostrar durante** Especifica el período de tiempo durante el cual se muestra el archivo de vídeo en la diapositiva.

- **Tiempo específico** Reproduce el archivo de vídeo durante un intervalo de tiempo especificado.
- **Resto de la diapositiva** Reproduce el archivo de vídeo durante toda la diapositiva.
- **Resto del proyecto** Reproduce el archivo de vídeo durante todo el proyecto.
- **Duración del archivo** Reproduce el archivo de vídeo hasta el final.

**Aparecer tras** El período de tiempo después del cual aparece el archivo de vídeo en la diapositiva después de que empiece a reproducirse.

**Bucle (opción desactivada si ha seleccionado Resto de la diapositiva o Duración del vídeo en el menú Mostrar durante)** Elija esta opción si desea que el vídeo se reproduzca continuamente.

**Pausar diapositiva hasta el final del vídeo (esta opción solo estará habilitada si seleccionó el resto de la diapositiva en el menú Mostrar durante)** Seleccione esta opción para pausar la diapositiva que contiene el vídeo hasta que éste termine de reproducirse. Esta opción solo estará habilitada si selecciona el resto de la diapositiva en el menú Mostrar durante.

#### Transición

**Efecto** Especifique el efecto de transición del archivo de vídeo. Puede crear una intensificación del archivo de vídeo durante la entrada y una atenuación durante la salida.

**Entrada: [n.º] segundos** Especifica el tiempo que debe transcurrir hasta que el archivo de vídeo se muestre completamente en la vista.

**Salida: [n.º] segundos** Especifica el tiempo que debe transcurrir hasta que el archivo de vídeo desaparezca completamente de la vista.

---

Volver al principio

## Añadir un archivo de vídeo

***Nota:*** *para que un archivo FLV/F4V se reproduzca en un proyecto de Adobe Captivate, es necesario que contenga metadatos. Si el archivo insertado no tiene metadatos, añádalos con un programa de otro fabricante (por ejemplo, FLVMDI).*

1. En un proyecto abierto, seleccione Vídeo > Insertar vídeo > Vídeo de evento.
2. En el cuadro de diálogo Insertar vídeo, especifique la ubicación del archivo de vídeo y, a continuación, haga clic en Aceptar.

(Cp 7) En los archivos de salida HTML5, los vídeos de evento se muestran con una barra de reproducción.

---

Volver al principio

## Cambio de la calidad de vídeo

Por lo general, el color se procesa de forma correcta en los proyectos de Adobe Captivate. Sin embargo, en algunas ocasiones los colores no se procesan de forma adecuada, como cuando la combinación de colores varía radicalmente entre las diapositivas.

Puede solucionar la mayoría de estos problemas si cambia la calidad del vídeo de la diapositiva. Adobe Captivate proporciona cuatro niveles de calidad de vídeo, aunque en la mayoría de los casos se recomienda emplear la opción Baja.

1. En un proyecto abierto, seleccione la diapositiva que contenga los colores que desee corregir.
2. En el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), elija una de las siguientes opciones de vídeo:

   **Baja** Es el formato predeterminado de las diapositivas. Baja es la opción más eficaz para la mayoría de las capturas de pantalla porque utiliza 256 colores optimizados.

   **Optimizada** Esta opción proporciona la calidad JPEG más alta posible.

   **JPEG** Esta opción es más adecuada para diapositivas que contienen fotografías. Puede cambiar la calidad de las imágenes JPEG en el cuadro de diálogo Preferencias del proyecto.

   **Alta** En contraposición al formato Baja de 256 colores, este formato emplea 16 millones de colores para las diapositivas. Utilice esta opción solo si las opciones Estándar y Optimizado no ofrecen la profundidad correcta del color. Esta opción aumenta el tamaño del archivo de forma considerable.

***Nota:*** *los formatos JPEG, Alta calidad u Optimizado aumentan el tamaño del archivo y el tiempo necesario para descargar el proyecto. Utilice un formato distinto al estándar solo cuando sea necesario y adecuado.*

Más temas de ayuda

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Vídeo sincronizado con varias diapositivas

**Inserción de vídeos sincronizados**
**Edición de la duración del vídeo**
**Sincronización de objetos con el vídeo**
**Modificación de la proporción del vídeo**
**Administración de vídeos sincronizados**
**Actualización de vídeos sincronizados**
**Uso del audio**
**Configuración de la temporización**
**Configuración de la transición**
**Configuración del tamaño y la posición de los vídeos sincronizados**
**Prácticas recomendadas para utilizar vídeos sincronizados de forma eficaz**

Puede insertar archivos de vídeo de todos los formatos conocidos en las diapositivas de su proyecto. Después de importar un vídeo grabado previamente, puede decidir la parte del vídeo que se debe reproducir en cada diapositiva en sincronía con los contenidos.

***Nota:*** *no puede añadir vídeos síncronizados a diapositivas bloqueadas, diapositivas aleatorias, marcadores de posición de diapositiva de grabación, diapositivas de marcador de posición de prueba, diapositivas con vídeo sincronizado ni marcadores de posición de diapositivas con vídeo.*

Volver al principio

## Inserción de vídeos sincronizados

1. Seleccione Vídeo > Insertar vídeo > Vídeo sincronizado con varias diapositivas.
2. Especifique la ruta del archivo o la URL del vídeo.
3. Haga clic en la opción requerida en la lista Tipo de vídeo.

   **Vídeo de descarga progresiva** Elija esta opción si el vídeo está alojado en un servidor interno, un servidor web o en Adobe Media Server (AMS).

   **Flujo de datos** Elija esta opción si desea utilizar flujo de datos RTMP. El vídeo debe estar alojado en el AMS.

   **Servicio de flujo de vídeo de Flash** Seleccione esta opción si el vídeo está alojado en AMS o en cualquier otro servidor web y el proveedor del servicio es uno de los socios de Adobe. Con esta opción, puede usar flujo de datos RTMP o HTTP.
   ***Nota:*** *si un proyecto de Adobe Captivate contiene archivos FLV/F4V, para que la función de reproductor de vídeo pueda funcionar correctamente, asegúrese de que los archivos contengan metadatos. Los archivos FLV/F4V creados con Flash Communication Server 1.5.2, FLV Exporter versión 1.2 y Sorenson Squeeze® 4.0 contienen metadatos de manera automática. Sorenson Squeeze 4.0 se incluye con el kit de Flash Vídeo. Si importa un archivo FLV que no contiene metadatos, el archivo no podrá reproducirse correctamente en el proyecto.*
4. En la lista Mostrar vídeo en, haga clic en Escenario o Índice, dependiendo de dónde necesite el vídeo.
5. Para insertar el vídeo en la diapositiva seleccionada en la Tira de película, haga clic en Modificar duración de diapositiva para acomodar vídeo.

   Para distribuir el vídeo en diapositivas específicas, haga clic en Distribuir vídeo en diapositivas y, a continuación, especifique los números de las diapositivas.

Puede insertar el mismo vídeo a otra diapositiva o grupo de diapositivas del mismo proyecto. Cuando se importa un vídeo sincronizado en varias diapositivas, se conserva internamente la asociación entre el vídeo y las diapositivas (grupo de vídeo sincronizado). Cualquier modificación de la duración del vídeo se aplicará a todas las diapositivas del grupo de vídeo sincronizado.

***Nota:*** *mientras coloca vídeos desde Adobe Bridge, utilice las opciones de Windows > panel Indicador de progreso para insertar el vídeo en la dispositiva en el escenario o la biblioteca.*

### Inserción de formatos de archivo de vídeo distintos de Flash

Adobe Captivate admite la inserción directa de archivos FLV/F4V como vídeos sincronizados. Sin embargo, para insertar formatos de vídeo que no son Flash, necesita Adobe Media Encoder (AME), que permite convertir los archivos a FLV/F4V.

1. Seleccione Vídeo > Insertar vídeo > Vídeo sincronizado con varias diapositivas.
2. Seleccione el archivo y haga clic en OK.
3. En el cuadro de diálogo Vídeo, haga clic en Sí y elija la ubicación en la que desea guardar el archivo en formato FLV.

El estado de conversión del archivo se indica en Windows > panel Indicador de progreso.

4. Una vez convertidos los archivos, añádalos al proyecto eligiendo una de las siguientes opciones del panel Indicador de progreso, y haga clic en Ir a:
   - Importar como vídeo sincronizado para añadir el vídeo a la diapositiva en el escenario.
   - Importar a la biblioteca para añadir el vídeo a la biblioteca del proyecto y utilizarlo cuando sea necesario.

***Nota:*** *no puede colocar archivos que no sean FLV ni F4V desde Adobe Bridge. Sin embargo, puede arrastrar y soltar los archivos desde Adobe Bridge a la diapositiva en el escenario en Adobe Captivate.*

---

Volver al principio

## Edición de la duración del vídeo

El cuadro de diálogo Editar vídeo (Vídeo > Editar temporización del vídeo) le permite editar la temporización del vídeo:

- **Editar y previsualizar:** utilice la ficha de edición para editar la temporización y la previsualización del vídeo sincronizado durante la edición. Puede elegir la parte del vídeo que debe reproducirse en cada diapositiva. Cuando se edita la temporización, los cambios se aplican únicamente al grupo de vídeo sincronizado en cuestión.

  Reproduzca la vista previa, deténgala en el punto en el que desea ajustar el vídeo y ajuste el marcador de posición (arrastre a derecha o izquierda). Aplicar el zoom a la línea de tiempo facilita la edición del vídeo. Para ayudarle a sincronizar la diapositiva y el vídeo, la duración de ambos se muestra bajo la línea de tiempo.

  Cuando desplace el marcador, puede producirse una diferencia entre el vídeo y la duración de la diapositiva (para la diapositiva con la duración del vídeo reducido). Puede sincronizar la duración utilizando la línea de tiempo. Las parte de vídeo sin utilizar fuera de los marcadores de inicio y fin se pueden asignar a diapositivas adyacentes (si las hay en el proyecto). Para ello, utilice ⊡⊢ y ⊣⊡.

  También puede previsualizar el vídeo sincronizado en la biblioteca y en el escenario (mediante el cuadro de diálogo Edición de temporización de vídeo). La vista previa en el escenario permite decidir el orden de aparición de diversos objetos mientras se reproduce el vídeo.

  ***Nota:*** *en el escenario solo se pueden previsualizar las diapositivas que contienen el vídeo sincronizado.*

- **Añadir una diapositiva de inicio y una diapositiva de fin:** para lograr un control eficaz de la distribución del vídeo, puede, en caso necesario, añadir diapositivas antes de la primera diapositiva o detrás de la última diapositiva de su proyecto. Esto resulta útil si, al principio o al final, hay vídeo que no se ha utilizado. El vídeo sincronizado se distribuye también en estas diapositivas.

  Para ello, utilice ⊡⊢ y ⊣⊡.

- **Subtítulos opcionales:** si vídeo incluye audio, utilice la ficha Subtítulos opcionales con el fin de introducir leyendas para las personas con discapacidad auditiva. El texto se muestra junto con el audio mientras se reproduce la diapositiva.

---

Volver al principio

## Sincronización de objetos con el vídeo

Utilizando la línea de tiempo, reproduzca el vídeo, páusela donde quiera que aparezca el objeto y mueva el objeto a la posición del cabezal de reproducción o inserte uno nuevo.

***Nota:*** *cuando se reproduce una diapositiva, se puede producir un error al principio o al final del vídeo. El vídeo se inicia o finaliza ligeramente antes o después de la hora pretendida. Este comportamiento no se produce cuando se reproduce todo el proyecto.*

---

Volver al principio

## Modificación de la proporción del vídeo

No se permite modificar la proporción del vídeo; así, se conserva la calidad de este.

---

Volver al principio

## Administración de vídeos sincronizados

El cuadro de diálogo Gestión de vídeo (Vídeo > Gestión de vídeo) proporciona los siguientes detalles:

- los vídeos sincronizados que ha insertado
- la diapositiva y los grupos de diapositivas a los que pertenecen
- el tipo de vídeo
- URL del archivo de vídeo alojado
- la colocación (si en el índice o en el escenario)

Utilice este cuadro de diálogo para:

- **Indicar el tipo de vídeo:** el tipo de vídeo que va a insertar. Para ver la descripción de los tipos de vídeo, consulte la sección General en Propiedades de los vídeos de evento.

**Especificar la ubicación:** en el índice o en el escenario. Según la ubicación, aparecerá un icono u otro en la esquina inferior derecha de la diapositiva de la tira de película y de la línea de tiempo:

- si está en el índice
- si está en el escenario

Puede colocar el vídeo en el índice en los casos de presentaciones habladas en los que el centro de atención está en la diapositiva (por ejemplo, un texto o un vídeo Flash). Al colocar el vídeo en el índice se evita la distracción que puede suponer la reproducción de un vídeo sincronizado en el escenario.

Cuando el vídeo sincronizado se reproduce en el índice, asegúrese de seleccionar Mostrar índice (Proyecto > Índice) para que el índice también sea visible cuando se reproduzca el proyecto.

- **Inicie el cuadro de diálogo Editar temporización del vídeo**: haga clic en para editar la temporización del vídeo. Para obtener más información sobre la edición de la temporización del vídeo, consulte Edición de la duración del vídeo.
- **Eliminar**: haga clic en para eliminar vídeo sincronizado.

## Actualización de vídeos sincronizados

Volver al principio

1. Modifique el archivo de origen del vídeo según sea necesario.
2. Abra el proyecto al que quiera actualizar el vídeo.
3. En ella carpeta Medios > Vídeo del panel Biblioteca, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en el nombre del vídeo y haga clic en Actualizar.

Los cambios se reflejan en todas las diapositivas que utilicen el vídeo.

## Uso del audio

Volver al principio

No puede asociar audio adicional a un vídeo sincronizado. Por tanto, Adobe le recomienda que utilice audio incluido en el archivo y no audio como objeto para garantizar una sincronización correcta.

## Configuración de la temporización

Volver al principio

❖ En la sección Temporización del Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), indique los segundos después de los cuales debe aparecer el vídeoen en la diapositiva específica.

## Configuración de la transición

Volver al principio

❖ En la sección Transición del Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), indique los efectos de transición aplicables al vídeo.

***Nota:*** *los efectos de transición no se aplican a vídeos sincronizados utilizados en el índice.*

## Configuración del tamaño y la posición de los vídeos sincronizados

Volver al principio

1. En el área Posición y tamaño del inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), indique los valores del tamaño y la posición.

   ***Nota:*** *la aplicación de tamaños arbitrarios a los objetos de vídeo disminuye la calidad del vídeo del proyecto publicado.*

2. Haga clic en para aplicar los valores a todas las diapositivas del grupo de vídeo sincronizado. Un grupo de vídeo sincronizado consta de diapositivas en las que se importó de forma simultánea el vídeo sincronizado.

   ***Nota:*** *Aplicar a todo aplica los valores de tamaño y posición únicamente al grupo de diapositivas al que se importó el vídeo sincronizado. Estos valores no se aplican a otras instancias del vídeo en el proyecto (otros grupos de vídeo sincronizado).*

## Prácticas recomendadas para utilizar vídeos sincronizados de forma eficaz

Volver al principio

- Utilice vídeos sincronizados cuando quiera que el vídeo se reproduzca en sincronización con el contenido de las diapositivas. Para otros fines, utilice el archivo FLV o el objeto F4V, en que el usuario obtiene el control del vídeo (por ejemplo, reproducirlo o pausarlo).
- Asegúrese de que los vídeos tienen suficientes fotogramas clave. Se recomienda que el intervalo de fotogramas clave sea al menos de un fotograma clave cada 2 segundos.

  Puede utilizar Adobe Media Encoder (AME) para aumentar el intervalo de fotogramas clave, si es necesario. Para ver un vídeo 30 fps, configure el fotograma clave de distancia en 60 (fotogramas) en AME (o cualquier otra herramienta de su preferencia).
- Asegúrese de que los vídeos tengan velocidades óptimas de bits, de forma que los usuarios experimenten toda su capacidad. Se muestran

muchos mensajes de "carga" a los usuarios.

Decida las velocidades de bits según el servidor y la banda ancha de los usuarios de destino. Para obtener información sobre el cálculo bits las velocidades, consulte el artículo en www.adobe.com/devnet/flash/apps/flv_bitrate_calculator.

- Importe vídeo de su equipo local en lugar de desde una ubicación de red compartida. Los vídeos grandes importados directamente desde ubicaciones de red pueden provocar retrasos excesivos e inestabilidad del sistema.
- La duración mínima de una parte de vídeo en una diapositiva (por vídeo sincronizado) debe ser de 3 segundos. Esta duración es necesaria para garantizar que se asignan al menos un par de fotogramas clave por diapositiva.
- La duración máxima de un vídeo sincronizado no debe ser superior a 999 segundos (duración máxima de una diapositiva). Si el vídeo es más largo que esto, distribúyalo entre varias diapositivas. Los vídeos de más de 999 segundos pueden provocar inestabilidad en el sistema.
- Dimensiones del vídeo:
  - Asegúrese de que la dimensión del objeto de vídeo dimensión sea la misma que la del vídeo original, para de esta forma, obtener una calidad óptima.
  - No cambie la proporción de aspecto del vídeo, incluso aunque no pueda mantener las mismas dimensiones entre el objeto de video y el vídeo original. En caso contrario, el vídeo perderá calidad.
  - Mantenga las dimensiones de un vídeo que desee incluir en el índice como: Altura: 144 y Anchura: 196.

### Sincronización de vídeo con un proyecto

1. Decida qué diapositivas del proyecto necesitan vídeos sincronizados. Establezca la duración óptima para estas diapositivas, de forma que la sincronización sea más efectiva.
2. Disponga las diapositivas en el orden en el que deben aparecer en el vídeo. No se recomienda la reorganización de diapositivas después de importar el vídeo.
3. Importe el vídeo con una distribución que abarque varias diapositivas.
4. Utilice el cuadro de diálogo Edición de temporización de vídeo para especificar qué parte del vídeo se reproduce en qué diapositiva. Para obtener más información, consulte Edición de la duración del vídeo.
5. Especifique qué objeto debe aparecer en la parte del clip de vídeo. Para obtener más información, consulte Sincronización de objetos con el vídeo.

### Publicación de proyectos con vídeos sincronizados

De forma predeterminada, los archivos SWF publicados con vídeos sincronizados están optimizados para descargas progresivas de vídeo. Puede alojar la carpeta de publicación con el archivo SWF en un servidor web sin cambiar la configuración.

Para alojar los vídeos en un servidor distinto del que existe el archivo SWF (por ejemplo, un servidor de vídeo) o si desea utilizar streaming o Flash Video Streaming Service (FVSS):

1. Cargue los vídeos en el servidor.
2. En el cuadro de diálogo Administración de vídeo (Vídeo > Administración de vídeo), especifique la ruta del vídeo en el servidor.

En el caso de streaming, especifique la ruta rtmp. Si utiliza el servicio FVSS, especifique la ruta dada por el proveedor de FVSS.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Widgets

# Interacciones de aprendizaje inteligente

**De un experto:**
**Previsualización de interacciones de aprendizaje**

Las interacciones de aprendizaje son widgets estáticos útiles para acciones estándar de interacción del usuario como, por ejemplo, las de uso de acordeones o fichas.

Para insertar interacciones de aprendizaje:

1. Haga clic en Insertar > Interacciones.
2. Haga clic en el tipo de interacción que desea insertar en el cuadro de diálogo Seleccionar interacción y, a continuación, haga clic en Insertar.
3. Seleccione un tema en la lista de temas.
4. Haga clic en Personalizar para personalizar el tema seleccionado.

   ***Nota:*** *los botones tienen tres estados: Arriba, Sobre y Activo. Arriba es el estado cuando el usuario no ha hecho clic en el botón. Sobre es el estado cuando el usuario pasa el ratón sobre los botones. Activo es el estado cuando el usuario hace clic en el botón.*
5. Haga doble clic en el texto del botón y el área de contenido del botón para introducir el texto. Además de texto, también puede insertar imágenes y archivos de audio en el área de contenido del botón.
6. Haga clic en el icono “+” para añadir botones.
7. Haga clic en Aceptar.
8. Modifique las propiedades del widget requeridas mediante el Inspector de propiedades. Para obtener más información sobre propiedades de widgets, consulte Propiedades de los widgets.

Para editar el tema o el contenido en el widget después de la inserción, haga doble clic en el widget en el escenario.

***Nota:*** *a diferencia de otros widgets, Adobe Captivate permite redimensionar los widgets de la interacción de aprendizaje sin perder la calidad de la imagen en el escenario. Para utilizar esta función, haga clic en Actualizar widget en el inspector de propiedades cada vez que redimensione el widget en el escenario.*

La actualización de Adobe Captivate para clientes con planes de suscripción y Adobe Software Assurance ofrece actualizaciones dinámicas para interacciones de aprendizaje, mediante el sondeo periódico del almacén de interacciones de Adobe. La colección de interacciones instalada en el equipo se compara con la del almacén de interacciones para determinar las interacciones nuevas o actualizadas. Al abrir el cuadro de diálogo Seleccionar interacción, podrá ver que algunas de las interacciones se etiquetan como:

- **Nueva**. Hay nuevas interacciones disponibles para usar. La etiqueta desaparece cuando se hace clic en la interacción.

*Interacción etiquetada como nueva*

- **Actualizada**. Las interacciones cuyas actualizaciones están disponibles desde la última vez que revisó el cuadro de diálogo Seleccionar interacción. Si tiene abierto el proyecto durante un largo período de tiempo, deberá cerrar y volver a abrir el proyecto para ver las actualizaciones más recientes.

*Interacción etiquetada como Actualizada*

Las actualizaciones para este tipo de interacción dependen de los datos del proyecto. Por lo tanto, independientemente de si ha utilizado la interacción en el proyecto o no, podrá ver las interacciones etiquetadas como Actualizada. Si ha utilizado la interacción en el proyecto, deberá insertar la actualización y volver a introducir sus datos.

- **Actualizar**: interacciones que se pueden actualizar conservando intactos los datos existentes. Puede actualizar rápidamente la interacción haciendo clic en el botón Actualizar debajo de la interacción en el cuadro de diálogo Seleccionar interacción.

*Interacción que puede actualizar instantáneamente*

## Previsualización de interacciones de aprendizaje

Ir al principio

- Para ver las interacciones de aprendizaje en Internet Explorer 9 y Safari, haga clic en Archivo > Vista previa > Salida HTML5 en navegador Web.
- Para previsualizar las interacciones en otros dispositivos o navegadores Web:
  1. Publique el proyecto en formato HTML5.
  2. Aloje los archivos de salida en un servidor Web (IIS, Apache, WAMP).
  3. Reproduzca la salida publicada mediante la dirección URL en el navegador requerido.

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Interacción de arrastrar-soltar (Cp 7)

Las interacciones de arrastrar-soltar ofrecen un modo interesante y atractivo de evaluar el conocimiento de los usuarios. Esta interacción permite a los usuarios responder a preguntas arrastrando y colocando los objetos en las áreas o los objetos designados.

Una interacción de arrastrar-soltar implica un origen de arrastre y un destino de colocación. Los usuarios arrastran los orígenes de arrastre y los sueltan en los destinos de colocación.

Adobe Captivate también permite agrupar orígenes de arrastre y destinos de colocación por “tipos”. Por ejemplo, puede crear el tipo “Papelería” para incluir los orígenes de arrastre “bolígrafo”, “lápiz” y “borrador”. A continuación, puede asignar cualquier elemento de “Papelería” al destino de colocación “Oficina” para que todos los elementos de ese tipo se asignen automáticamente al destino.

Ir al principio

## Creación de interacciones de arrastrar-soltar

Puede crear una interacción de arrastrar-soltar utilizando un asistente o el panel Interacción arrastrar-soltar.

Puede crear una interacción de arrastrar-soltar en cualquier diapositiva, excepto:

- Diapositivas patrón
- Diapositivas de grupos de preguntas
- Diapositivas de pregunta
- Diapositivas de marcador de posición

Puede convertir cualquier objeto de una diapositiva en un origen de arrastre o un destino de colocación, a excepción de:

- Objetos interactivos (cuadro de entrada de texto, área de clic, botón)
- Marcadores de posición
- Formas inteligentes que actúan como botones
- Objetos dinámicos
- Diapositivas con vídeo
- Vídeo FLV
- Animación de texto
- Widgets interactivos
- Ratón
- Área de zoom
- Objetos insertados en minidiapositivas dinámicas
- Todos los objetos que tienen la temporización configurada como “Resto del proyecto”

La interacción arrastrar-soltar no admite efectos de objeto.

### Uso del asistente de interacción de arrastrar-soltar

1. En la diapositiva en la que desea la interacción, inserte los objetos que se marcarán como orígenes de arrastre y destinos de colocación.

2. Haga clic en Insertar > Asistente de interacción arrastrar-soltar.

3. Siga las instrucciones del asistente para elegir los orígenes de arrastre y los destinos de colocación y, a continuación, especifique las respuestas correctas asignando los orígenes y los destinos.
   Nota: puede agrupar los orígenes de arrastre y los destinos de colocación por tipos utilizando el asistente y luego asignándolos. Para obtener más información, consulte Tipos.

4. Después de hacer clic en Finalizar en el asistente, aparece el Inspector de propiedades de interacción de arrastrar-soltar. Puede utilizar este Inspector de propiedades para elegir parámetros específicos para los orígenes de arrastre y los destinos de colocación. Para obtener más información, consulte Edición de interacciones de arrastrar-soltar.

### Creación de interacción de arrastrar-soltar con el Inspector de propiedades

1. En la diapositiva en la que desea la interacción, inserte los objetos que se marcarán como orígenes de arrastre y destinos de colocación.

2. Haga clic en Ventana > Arrastrar y soltar. Se abre el Inspector de propiedades de interacción de arrastrar-soltar.

3. Haga clic en el icono Crear nueva interacción ( ).

4. Para especificar los orígenes de arrastre, haga clic en los objetos del escenario y, a continuación, en Origen de arrastre del acordeón General del Inspector de propiedades de interacción de arrastrar-soltar. Para seleccionar varios objetos, pulse Ctrl y haga clic (Windows).

5. Para especificar los orígenes de arrastre, haga clic en los objetos del escenario y, a continuación, en Destino de colocación del acordeón General del Inspector de propiedades de interacción de arrastrar-soltar. Para seleccionar varios objetos, pulse Ctrl y haga clic (Windows).

6. Para agrupar orígenes de arrastre y destinos de colocación similares por tipo, haga clic en “+” junto a Tipo personalizado. Si ya ha creado los tipos, haga clic en el tipo correspondiente de la lista Tipo personalizado.

7. Para asignar los orígenes de arrastre para corregir los destinos de colocación, haga clic en el origen de arrastre. El icono "+" aparece en el centro del origen de arrastre. Haga clic y arrastre el símbolo "+" y señale con la flecha el destino correcto de colocación.

8. Para asignar un efecto de animación para los orígenes de arrastre, haga clic en el efecto deseado en la lista Efectos del acordeón Origen de arrastre.

9. Edite diferentes aspectos de la interacción de arrastrar-soltar, los orígenes de arrastre y los destinos de colocación mediante el panel Interacción arrastrar-soltar. Para obtener más información, consulte Edición de interacciones de arrastrar-soltar.

### Prácticas recomendadas para crear interacciones arrastrar-soltar

- Inserte todos los objetos que incluir en la interacción arrastrar-soltar antes de abrir el asistente de arrastrar-soltar.
- Al agregar los objetos, asígneles nombres fácilmente identificables. No cambie el nombre de los objetos después de crear la interacción.
- El nombre de la interacción no debe coincidir con el de ningún tipo, origen o destino de arrastre.
- El tiempo de visualización de origen o destino de arrastre debe ser mayor que la pausa de la interacción.
- Ninguno de los objetos incluidos en una interacción arrastrar-soltar debe tener configurado un valor 'Aparecer tras'.
- Si el resultado es para iPad, intente crear proyectos con resolución de iPad en lugar de usar la opción 'Scale HTML5 content' para evitar problemas de arrastre en iPad.
- Especifique al menos una respuesta correcta para una interacción arrastrar-soltar. De no hacerlo, puede que el proyecto se bloquee en la diapositiva de interacción cuando los usuarios intenten enviar las respuestas.
- Puede que la configuración de Respuestas correctas no funcione según lo previsto si modifica la interacción después de configurar las respuestas correctas. Por lo tanto, asegúrese de identificar y marcar orígenes de arrastre y destinos de colocación, y asigne los tipos apropiados antes de configurar las respuestas correctas.
- Si cambia nombres de objeto o tipos, o si los elimina, asegúrese de realizar los cambios necesarios en la configuración de respuestas correctas.
- Puede que a veces haya solapamiento del área de ajuste o relleno de dos objetivos de colocación. En estos casos, Adobe Captivate ejecuta la acción de colocar según:
  - Primero, las condiciones de aceptación. Si el origen de arrastre no está configurado para ser aceptado por uno de los destinos de colocación, el origen se suelta en el otro destino de colocación.
  - Segundo lugar, orden Z. Si ambos destinos de colocación tienen la misma condición de aceptación, la acción soltar se ejecuta según el orden Z de los destinos de colocación. El orden Z de destino de colocación se basa en la Cronología; el destino que aparece más adelante en la interacción tiene el orden Z más importante.
- Advierta a los usuarios que no deben utilizar la barra de reproducción o el botón de rebobinado para regresar al principio de la interacción. Si lo hacen, parecerá que los orígenes de arrastre habrán recuperado su posición original, aunque estén correctamente colocados en los destinos.

---

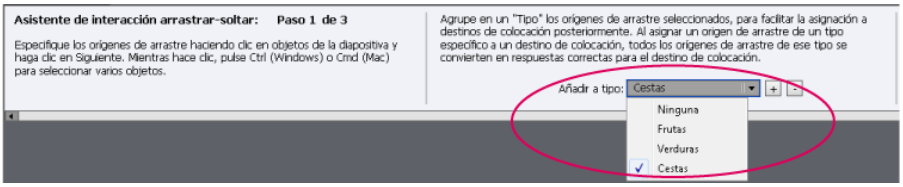
## Tipos

Ir al principio

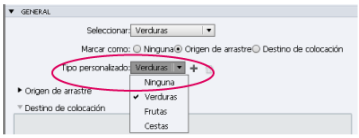
En el contexto de las interacciones de arrastrar-soltar, los tipos son categorías de origen de arrastre o destino de colocación que tienen algún elemento similar.

Agrupando los orígenes de arrastre y los destinos de colocación en tipos, no solo puede asignarlos rápidamente al asignar un elemento en un tipo, sino que también puede utilizar diferentes combinaciones para las condiciones de aceptar y las respuestas correctas. Por ejemplo, puede especificar que solo se puedan aceptar dos objetos de un tipo de origen de arrastre en un determinado destino de colocación.

Dependiendo del modo en el que esté creando la interacción de arrastrar-soltar, puede crear tipos en el Asistente de interacción arrastrar-soltar o en el panel (Inspector de propiedades). Los tipos que cree mediante el asistente se pueden editar mediante el panel Inspector de propiedades.




*Opción de tipo en el Asistente de interacción arrastrar-soltar*




*Opción de tipo en el Inspector de propiedades arrastrar-soltar*

---

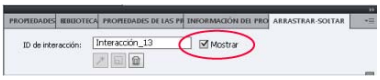
## Edición de interacciones de arrastrar-soltar

Ir al principio

### Ver asignación de orígenes de arrastre y destinos de colocación

Cuando complete la creación de la interacción de arrastrar-soltar mediante el asistente y salga de este, la asignación desaparecerá del escenario. Para ver la asignación, haga clic en Mostrar en el panel Interacción arrastrar-soltar.

La opción "Mostrar" funciona como un conmutador que puede utilizar para ver u ocultar las asignaciones cuando sea necesario.




*Mostrar y ocultar la asignación de arrastrar-soltar*

### Adición de nuevos orígenes de arrastre y destinos de colocación

Seleccione el objeto de la diapositiva y haga clic en Origen de arrastre o Destino de colocación del acordeón General del panel Interacción arrastrar-soltar.

Para asignarlos, haga clic en el origen de arrastre y arrastre el símbolo "+" hasta que la flecha señale el destino de colocación correcto.

### Especificación de varias respuestas correctas

**Caso 1**: varios orígenes de arrastre son respuestas correctas para un destino de colocación

Cree un grupo “Tipo” y agrúpelos. A continuación, asigne el grupo “Tipo” al destino de colocación.

**Caso 2**: varios destinos de colocación admiten un origen de arrastre

Cree un grupo “Tipo” para los destinos de colocación. A continuación, asigne el origen de arrastre al grupo “Tipo”.

**Caso 3**: solo algunos tipos de orígenes de arrastre son correctos para un destino de colocación específico

Haga clic en el destino de colocación en el escenario y en Aceptar en el acordeón Destino de colocación. A continuación, seleccione los tipos de origen de arrastre necesarios.

**Caso 4**: solo algunos objetos de un tipo de origen de arrastre son respuestas correctas para un destino de colocación

Haga clic en el destino de colocación en el escenario y en Aceptar en el acordeón Destino de colocación. A continuación, seleccione el tipo de origen de arrastre necesario. Desmarque la casilla de verificación Aceptar todo y especifique el límite para el número de objetos en Recuento.

**Caso 5**: se necesitan múltiples combinaciones de orígenes de arrastre y destinos de colocación en una sola interacción

Haga clic en Respuestas correctas (Inspector de propiedades de arrastrar-soltar > Propiedades de interacción) y agregue filas adicionales a un conjunto de respuestas existente. O bien, agregue un nuevo conjunto de respuestas y especifique su asignación.

**Caso 6**: los usuarios deben arrastrar y colocar los objetos en un orden específico

En el cuadro de diálogo Respuestas correctas, cree el orden disponiendo las respuestas del modo adecuado y seleccione la opción Secuencia en Tipo.

### Asignación de varios conjuntos de respuestas a destinos de colocación

Si una interacción de arrastrar-soltar justifica varios conjuntos de respuestas correctas, puede especificar aquellos que utilicen el cuadro de diálogo Respuestas correctas (Inspector de propiedades de arrastrar-soltar > Acordeón de propiedades de interacción > Respuestas correctas).

Además, puede especificar si los destinos de colocación de cada conjunto tienen que aceptar respuestas en cualquier combinación especificada o

si las respuestas solo se pueden proporcionar en la secuencia que se ha determinado.

1. Abra el cuadro de diálogo Respuestas correctas (panel Arrastrar-soltar > acordeón Propiedades de interacción > Respuestas correctas).

   La primera respuesta en línea con la asignación que ha especificado al crear una interacción ya aparecerá en la lista.

2. Para especificar más combinaciones de respuestas para el conjunto de respuestas existente:

   a. Haga clic en +. A continuación, haga clic en la fila que aparece debajo de Destino de colocación y luego en el nombre de objetivo de la lista desplegable.

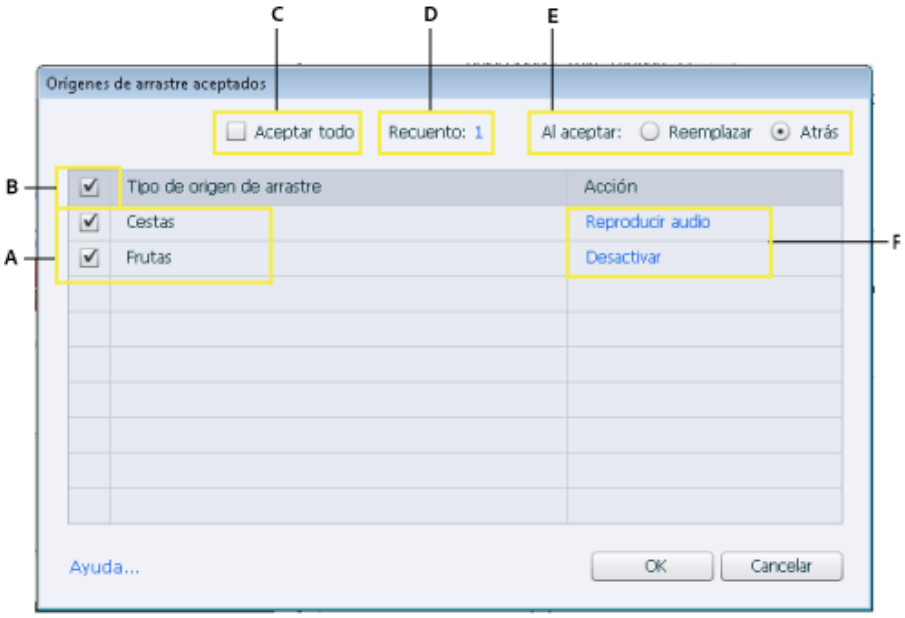
   b. Especifique el origen para este destino haciendo clic en la fila debajo de Origen de arrastre y luego haga clic en un nombre de origen de la lista desplegable.

   c. Recuento indica el número de objetos en el tipo de origen de arrastre con las respuestas correctas. De forma predeterminada, este número se obtiene de la asignación que ha especificado al configurar la interacción. Haga clic en la fila Recuento para especificar un número distinto.

   d. Si desea que los usuarios asignen los orígenes de arrastre y los destinos de colocación en el orden que ha especificado, haga clic en Secuencia en la lista Tipo.

3. Para agregar un nuevo conjunto de respuestas, haga clic en Agregar nueva respuesta y repita los pasos anteriores.

### Especificación de las condiciones de “Aceptar”




*Cuadro de diálogo Aceptar*

**A** Lista de todos los tipos de orígenes de arrastre que puede aceptar el destino de colocación seleccionado. Para excluir un tipo de origen de arrastre de un destino de colocación, desmarque la casilla de verificación correspondiente al tipo de origen de arrastre.

**B** Utilice esta casilla de verificación para incluir o excluir todos los tipos de orígenes de arrastre enumerados.

**C** Seleccione la casilla de verificación Aceptar todo para especificar que el destino de colocación puede aceptar todos los objetos de los tipos de orígenes de arrastre seleccionados. En los casos en los que desee que solo se acepten algunos de los objetos de un tipo de origen de arrastre determinado, desmarque la casilla Aceptar todo y especifique el número de objetos que se pueden aceptar.

**D y E** Utilice estas opciones para especificar el número de objetos que se puede aceptar y lo que sucede cuando los usuarios arrastran y colocan más objetos de los que se ha especificado.

**Reemplazar** El objeto anterior que se arrastra y coloca se sustituye con el nuevo.

**Atrás** El nuevo objeto vuelve a la ubicación de la diapositiva desde la que se arrastra.

**F** Acciones estándar que se pueden asignar a los orígenes de arrastre de un tipo específico.

### Configuración de los mensajes de comentarios

Haga clic en el destino de colocación del escenario y luego seleccione una de las opciones siguientes del acordeón Destino de colocación del panel Interacción arrastrar-soltar:

**Al aceptar** En la leyenda de texto que aparece en el escenario, escriba el mensaje que se mostrará a los usuarios cuando arrastren un origen correcto y lo coloquen en el destino.

**Al rechazar** En la leyenda de texto que aparece en el escenario, escriba el mensaje que se mostrará a los usuarios cuando arrastren un origen incorrecto y lo coloquen en el destino.

**En sugerencia** En la leyenda de texto que aparece en el escenario, escriba el mensaje que se mostrará a los usuarios cuando muevan el ratón por encima del destino de colocación.

### Asignación de audio a la acción de arrastrar y colocar

Cuando los usuarios arrastran un origen y lo colocan en un destino, puede reproducir audio para que la interacción resulte más interesante.

- Para reproducir el audio cuando los destinos de colocación aceptan una respuesta, haga clic en el destino de colocación y, a continuación, en el archivo de audio de la lista Audio del acordeón Destino de colocación. Puede hacer clic en Examinar para utilizar un clip de audio guardado en su ordenador.
- Para reproducir el audio cuando los destinos de colocación rechazan una respuesta, seleccione Reproducir audio en el acordeón Propiedades de interacción. Cuando se selecciona esta opción, Adobe Captivate reproduce un clip de audio predeterminado; actualmente no es posible seleccionar audio personalizado para este caso.

### Configuración de las propiedades de origen de arrastre

Para especificar el comportamiento de los orígenes de arrastre durante o después de su colocación en los destinos, utilice las opciones siguientes:

**Relleno de zona de pulsaciones** Hace referencia al relleno que rodea al destino de colocación seleccionado. Se considera que los orígenes de arrastre se colocan en el destino cuando los usuarios los colocan en cualquier lugar de esta zona de relleno (que no se encuentra necesariamente en el destino).

**Posición** Haga clic en una de las siguientes opciones para especificar cómo se ajustan los orígenes de arrastre después de colocarlos en el destino seleccionado:

> **Absoluto** Los orígenes de arrastre permanecen en el mismo lugar donde los colocan los usuarios.
>
> **Anclar** Los orígenes de arrastre se ajustan a los puntos de ancla seleccionados. Puede elegir uno de los nueve puntos de ancla que hay bajo la opción Anclar.
>
> **Mosaico** Los múltiples orígenes de arrastre se apilan o colocan en el orden seleccionado. Seleccione una opción de mosaico en el panel.

**Tamaño** Edite el valor predeterminado (100 %) si desea aumentar o reducir el tamaño del origen de arrastre después de colocarlo en el destino. Un valor inferior al 100 % reduce el tamaño y un valor superior al 100 % lo aumenta.

**Opacidad** Edite el valor predeterminado (100 %) para cambiar la opacidad de los orígenes de arrastre después de colocarlos en los destinos. Un valor 0 convierte los orígenes de arrastre en invisibles después de soltarlos.

**Profundidad** Seleccione Frente o Atrás para especificar el orden Z de los orígenes de arrastre después de colocarlos en el destino. El primer origen se coloca al frente o detrás del destino de colocación. Los demás objetos se colocan al frente o detrás del objeto colocado anteriormente.

### Consulte también

- Uso de los efectos para los orígenes de arrastre y los destinos de colocación
- Otras opciones del panel Interacción arrastrar-soltar
- Asignación de audio a la acción de arrastrar y soltar

### Uso de los efectos para los orígenes de arrastre y los destinos de colocación

- Para los orígenes de arrastre, haga clic en el orden de arrastre del escenario y elija un efecto de la lista Efectos del acordeón Origen de arrastre (en el panel Interacción arrastrar-soltar).

Los efectos de los orígenes de arrastre se muestran cuando los usuarios hacen clic en estos objetos y los arrastran.

- Para los destinos de colocación, haga clic en el destino de colocación del escenario y elija un efecto de la lista Efectos del acordeón Destino de colocación (en el panel Interacción arrastrar-soltar).

Los efectos de los destinos de colocación se muestran cuando los usuarios mueven el ratón por encima de estos objetos.

### Otras opciones del panel Interacción arrastrar-soltar

### Propiedades de interacción

**Respuestas correctas** Utilice esta opción para especificar las condiciones “o” para las respuestas correctas. La asignación de tipos de orígenes de arrastre a los destinos de colocación permite establecer una condición “y” según la cual ambos objetos x **e** y pueden ser las respuestas correctas. El cuadro de diálogo Respuestas correctas permite especificar x **o** y como las respuestas correctas. Para obtener más información, consulte Asignación de varios conjuntos de respuestas en destinos de colocación.

**Usar cursor de mano** El cursor de mano aparece mientras los usuarios arrastran y colocan objetos.

**Enviar origen de arrastre a posición original** Cuando los orígenes arrastrados se colocan fuera del destino de colocación, se devuelven a la ubicación de la diapositiva desde la que se han arrastrado.

Si no se selecciona esta opción y los usuarios mueven los orígenes de arrastre a la diapositiva, la opción Atrás ajusta los objetos en su última posición en la diapositiva desde la que se han arrastrado. Las respuestas incorrectas se devuelven automáticamente a la ubicación desde donde se han arrastrado.

**Vuelva a arrastrar el origen colocado** Permite a los usuarios volver a arrastrar un origen de arrastre colocado (incorrecto o correcto) a otro destino de colocación.

***Nota:*** *puede que esta función no se comporte según lo previsto en esta versión. Puede utilizar la función Restablecer o sugerir a los usuarios que deshagan los cambios.*

### Acción

**Restablecer** Si se permiten varios intentos, esta opción le ayuda a determinar si deben restablecerse las respuestas cuando los usuarios hacen clic en Enviar.

***Nota:*** *Si ha seleccionado Ninguna en la opción Restablecer, asegúrese de seleccionar Incluir en prueba en el acordeón Informes. Si la diapositiva no está incluida en la prueba, se restablecen las respuestas cada vez que los usuarios salen y vuelven a la diapositiva.*

### Opciones

**Pausar después de: [n.º] segundos** La diapositiva se detiene en el momento especificado (n.º segundos) para que los usuarios interactúen. El tiempo se calcula después de que la diapositiva que contiene la interacción de arrastrar-soltar empiece a reproducirse.

**Envío automático** Las respuestas correctas se envían inmediatamente sin necesidad de que los usuarios hagan clic en el botón Enviar. Esta opción resulta útil en situaciones en las que debe activarse de inmediato una acción Si aprueba cuando los usuarios responden correctamente.

**Deshacer** Inserta un botón de deshacer en la diapositiva. Solo se deshará la última acción de arrastre realizada por el usuario.

**Restablecer** Inserta un botón de restablecimiento en la diapositiva para que el usuario restablezca la interacción en cualquier momento.

---

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Nuevas API de widget en Adobe Captivate 6

**CPWidgetInternalResourceLoader**
**CPWidgetExternalResourceLoader**

Adobe Captivate 6 proporciona las siguientes clases nuevas para que los desarrolladores de widgets administren los recursos externos en su widget:

- CPWidgetInternalResourceLoader
- CPWidgetExternalResourceLoader

---

## CPWidgetInternalResourceLoader

Ir al principio

Utilice esta clase para usar imágenes en un widget. Los recursos se incorporan en el archivo de salida SWF como archivos PNG. Se requiere ByteArray para usar estos recursos.

Esta clase se puede utilizar en modo de escenario, en modo de edición o durante la ejecución.

Esta clase contiene las siguientes funciones:

- browseResource
- getResourceStream

### browseResource

```
public function browseResource(): int
```

Funciona únicamente en el modo de edición. La biblioteca de Adobe Captivate se inicia y puede seleccionar o buscar el recurso.

Esta función devuelve un número entero (número del recurso).

### getResourceStream

```
public function getResourceStream (resourceID:int) : ByteArray
```

Esta función se puede utilizar en modo de escenario, en modo de edición y durante la ejecución. Debe indicar el número del recurso como parámetro de entrada. La función devuelve el objeto ByteArray para ese recurso.

---

## CPWidgetExternalResourceLoader

Ir al principio

Utilice esta clase para utilizar archivos de música o vídeo en un widget. Estos recursos se externalizan y no están incrustados en el archivo SWF de Adobe Captivate. Los recursos se copian como archivos independientes en el mismo directorio que el archivo de salida SWF.

Para utilizar estos recursos, debe obtener la ruta de acceso a los recursos.

Esta clase contiene las siguientes funciones:

- browseResource
- getResourceStream

### getResourcePath

```
public function getResourcePath (Resource ID:int) : String
```

Esta función se puede utilizar en modo de escenario, en modo de edición y durante la ejecución. Debe indicar el número del recurso como parámetro de entrada. La función devuelve la ruta de acceso a ese recurso.

---

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

# Creación de widgets

Creación de widgets estáticos
Creación de widgets interactivos
Creación de widgets de pregunta

## Creación de widgets estáticos

Ir al principio

1. En Adobe Captivate, seleccione Archivo > Nuevo > Widget en Flash.
2. En el cuadro de diálogo Crear nuevo widget, seleccione Estático en el menú Widget y, a continuación, haga clic en OK.
3. En Flash, seleccione Ventana > Acciones.
4. Aparecerá el panel Acciones con el código de plantilla para el widget estático. Personalice este código para crear el widget.

## Creación de widgets interactivos

Ir al principio

1. En un proyecto abierto, seleccione Archivo > Nuevo > Widget en Flash.
2. En el cuadro de diálogo Crear nuevo widget, haga lo siguiente:
   a. En el menú Widget, seleccione Interactivo.
   b. En el menú Versión de ActionScript, seleccione la versión de ActionScript que tiene pensado utilizar al escribir el código de widget en Flash.
   c. Haga clic en OK.
3. En Flash, seleccione Ventana > Acciones.
4. Aparecerá el panel Acciones con el código de plantilla para el widget interactivo. Personalice este código para crear el widget.

## Creación de widgets de pregunta

Ir al principio

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Widget en Flash.
2. En el cuadro de diálogo Crear nuevo widget, seleccione Pregunta y haga clic en OK.
3. En Flash, haga clic con el botón secundario del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en la capa Acciones de la línea de tiempo y seleccione Acciones.
4. Aparecerá el panel Acciones con el código de plantilla para el widget de pregunta. Personalice este código para crear el widget.

   ***Nota:*** *puede añadir widgets de pregunta a grupos de preguntas. Se tratan del mismo modo que cualquier otra diapositiva de pregunta.*

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Creación de archivos WDGT

**Creación de archivos WDGT solo para archivos de salida SWF**
**Creación de archivos WDGT para archivos de salida SWF y HTML5**

El archivo WDGT es un archivo con la extensión .wdgt que contiene:

- Archivos SWF con enlaces a otros recursos o archivos SWF
- Una versión HTML del widget
- El archivo description.xml que contiene información acerca de los vínculos

Los archivos HTML son necesarios para los archivos de salida HTML5. Si desea generar solo los archivos de salida SWF de los proyectos de Adobe Captivate, el archivo WDGT no debe contener los archivos HTML.

## Creación de archivos WDGT solo para archivos de salida SWF

Ir al principio

Un archivo WDGT para archivos de salida SWF debe contener los siguientes elementos:

- swf (directorio): contiene el archivo de salida SWF del widget y otros recursos asociados.
- description.xml (archivo): contiene información sobre el archivo SWF y versiones en HTML del widget que Adobe Captivate puede usar para publicar y mostrar el widget a los usuarios.

1. Cree un nuevo directorio y asígnele el nombre correspondiente, por ejemplo, `miwidget`. A continuación, cree un subdirectorio: `swf`.
2. Publique el archivo FLA como archivo SWF en Flash. Coloque el archivo SWF en el directorio `swf`.
3. Cree un archivo `description.xml`. Si el archivo SWF principal `ABC.swf` utiliza dos archivos vinculados `PQR.swf` y `XYZ.swf`, el archivo description.xml tendrá el siguiente formato:

   ```
   <?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?> <widget> <Description>This is a ABC
   widget(static)</Description> <Type>isStatic</Type> <Name>ABC.swf</Name>
   <linkedfiles>PQR.swf</linkedfiles> <linkedfiles>XYZ.swf</linkedfiles> </widget>
   ```

4. Coloque el archivo `description.xml` en el directorio raíz, que, en este caso, es `miwidget`.
5. Comprima el directorio raíz (directorio `miwidget`) y cambie la extensión del archivo a .wdgt.
6. Coloque el archivo .wdgt. en <directorio de instalación de Adobe Captivate>/Gallery/Widgets.

## Creación de archivos WDGT para archivos de salida SWF y HTML5

Ir al principio

Un archivo WDGT para archivos de salida SWF y HTML5 debe contener los siguientes archivos y directorios:

- swf (directorio): contiene el archivo de salida SWF del widget y de otros recursos asociados.
- html5 (directorio): contiene los recursos y los scripts relacionados con el widget creado en HTML y javascript. Esta es la estructura típica de directorio:
  - imágenes (directorio)
  - scripts (directorio)
  - xyz_oam.xml (archivo)

  El directorio `html5` puede contener otros directorios de recursos, como los temas. Debe crear el archivo xml de metadatos openAJAX (`xyz_oam.xml`) para almacenar toda la información de los widgets como, por ejemplo, secuencias de comandos y recursos.
- `description.xml (archivo)`: contiene información sobre las versiones SWF y HTML del widget que Adobe Captivate puede usar para publicar y mostrar el widget a los usuarios.

1. Cree un nuevo directorio y asígnele el nombre correspondiente, por ejemplo, `miwidgethtml`. A continuación, cree los siguientes subdirectorios:

   - swf
   - html5

2. Publique el archivo FLA como archivo SWF en Flash. Coloque el archivo SWF en el directorio `swf`.

3. Cree el widget mediante HTML y JavaScript.

4. Coloque todos los recursos y las secuencias de comandos en el directorio `html5`.

5. Cree un archivo XML de metadatos OpenAjax que almacene toda la información relevante del widget, como por ejemplo, las secuencias de comandos y las bibliotecas javascript.

   Para obtener más información sobre el esquema OpenAjax, consulte este sitio Web.

   A continuación, se muestra un ejemplo:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?> <!-- OpenAjax Alliance Widget Specification --> <widget
name="Arrow" id="com.adobe.captivate.dev.sample.widgets.arrow" spec="0.1b" jsClass='Arrow' sandbox='true'
width='300' height='300' xmlns="http://openajax.org/metadata"> <requires> <libraries> <library
name="dojo" version="1.7" copy="true" src="js/dojo-release-1.7.1" includeRef="false"> <preload>
djConfig="{parseOnLoad:true}" </preload> <require type="javascript" src="dojo/dojo.js" copy="false"
includeRef="true"/> </library> <library name ="jQuery" version="1.6.1" copy="true"
src="js/jquery1.7.1/jquery-1.7.1.min.js" type="javascript"/> <library name="jQuery.svg" version="1.4.4"
copy="false" src="js/jquery.svg" includeRef="false"> <require type="javascript" src="jquery.svg.js"/>
<require type="css" src="jquery.svg.css"/> </library> </libraries> <require type="folder"
src="assets/svg"/> </requires> <javascript src="js/arrow.js"/> <!-- Properties are currently ignored by
captivate since we expect the widget to do all the work that has to be done from widget xml or the
widget JSON. Still we give it a stab to see if we can get in property replacement --> <properties>
<property name="style" datatype="String" default="AeroArrow"/> </properties> <content type='fragment'>
<![CDATA[ <H1>Hello Widget!!!</H1> <div ID="__WID___ArrowShape"/> ]]> </content> </widget>
```

6. Abra el javascript que corresponde al valor especificado para el atributo `jsclass` en el archivo XML de metadatos. Por ejemplo, si el valor `jsclass` es `Arrow`, abra el archivo `arrow.js` del directorio `scripts`.

7. Asegúrese de que el archivo `arrow.js` incluye la función `onLoad()` que invoca la función `getMovieProps()`. A continuación, se muestra un ejemplo:

```
arrow1 = { onLoad: function() { if ( ! this.captivate ){ return; } //Gives access to the the movie
handle this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle; //Gives access to the widget params
this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle.widgetParams(); //Function to replace all instances //of a
Captivate variable by their associated values this.movieProps =
this.captivate.CPMovieHandle.replaceVariables(varString); //Access to the event dispatcher where
addEventListener and //removeEventListener can be called. Also contains the constants //needed for
registering for events such as //<Widget>.captivate. CPMovieHandle.getMovieProps().eventDispatcher
//.SLIDE_ENTER_EVENT this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle.getMovieProps().eventDispatcher;
//Access to the variables handle this.movieProps =
this.captivate.CPMovieHandle.getMovieProps().variablesHandle; //Access to the external resource loader
this.movieProps = this.captivate.CPMovieHandle.getMovieProps().ExternalResourceLoader); if ( !
this.movieProps ){ return; } this.varHandle = this.movieProps.variablesHandle; this.eventDisp =
this.movieProps.eventDispatcher; // other code }; //To unload your widget onUnload: function() { /*Unload
your widget here*/ }; } // Ensure that there is a constructor function // available for the JavaScript
class identified by // the 'jsClass' attribute. The constructor has no arguments. arrow = function () {
return arrow1; }
```

   Nota:

   - no registre directamente controladores de sucesos `onload` de navegador (por ejemplo, `window.addEventListener('load',myCallback,0);`) para que el widget sea portátil en muchos escenarios, entre ellos los de tiempo de ejecución dinámicos donde el widget se puede añadir al documento después de realizarse el evento de 'carga' del navegador.

     En su lugar, los widgets deben basarse en la función de callback `onLoad` definida en esta especificación para notificar que el widget ha terminado de cargar y está listo para el procesamiento.

no registre directamente controladores de sucesos `onunload` de navegador (por ejemplo, `window.addEventListener('unload',myCallback,0);`) para que el widget sea portátil en muchos escenarios, entre ellos los de tiempo de ejecución dinámicos donde el widget se puede quitar del documento mucho antes de la página descargada.

En su lugar, los widgets deben basarse en la función de callback `onUnload` definida en esta especificación para notificar que el widget se va a quitar de la página.

Para obtener más información sobre getMovieProps() consulte, Métodos y propiedades.

8. Coloque el archivo XML de metadatos OpenAjax en el directorio `html5`.

9. Cree el archivo `description.xml`.

   Para obtener más información sobre el esquema del archivo `description.xml`, consulte esquema de description.xml.

10. Coloque el archivo `description.xml` en el directorio raíz (en este caso, el directorio `miwidgethtml`).

11. Comprima el directorio raíz (directorio `miwidgethtml`) y cambie la extensión del archivo a .wdgt.

12. Coloque el archivo .wdgt. en <directorio de instalación de Adobe Captivate>Gallery/Widgets.

### Muestra del archivo description.xml

Si el archivo SWF principal es `ABC.swf` y el archivo XML openAJAX que creó es `XYZ_oam.xml`, el archivo `description.xml` es:

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?> <!-- widget header spec - compulsorily required. if not present will be treated as spec 1 which doesnt support html5 etc version - widget version number type - widget type --> <widget spec="2" name="Certificate" description="This is a test for Process Tabs" uri="www.mycomapny.com" version="1.0" type="static"> <!-- Authors header - Can contain multiple authors --> <authors> <!-- Author header - author info about is to show off some skills like i am cool widget developer. contact me for custom widgets --> <author name="Dominique Skyler" email="dominique@mycomapny.com" organization="MyCompany" uri="www.mycompany.com"> <about>Widget Developer</about> </author> </authors> <!-- license info - author info --> <license name="CC" description="Creative Commons License" text="Feel free to use this" uri="http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/"/> <!-- different output formats supported each format has one directory in the wgt file paths can refer to other formats by using .. notation --> <formats> <!-- for the output format swf --> <format type="swf"> <content source="ABC.swf"/> </format> <!-- for the html5 output --> <format type="html5"> <!-- reference to the oam file --> <content source="XYZ.xml"/> </format> </formats> </widget>
```

### esquema de description.xml

**widget**

<widget> es el elemento raíz que define un solo widget e incluye los siguientes elementos secundarios:

- autores
- licencia
- formatos

El elemento <widget> incluye los siguientes atributos:

| Atributo | Descripción | Tipo | Obligatorio | Valor |
|---|---|---|---|---|
| especificación | Indica la especificación en la que se basa el XML. El valor predeterminado '2' indica que el archivo XML incluye información sobre la versión HTML del widget. | Entero positivo | Sí | 2 |
| nombre | Nombre del widget. | Cadena | No | N/D |
| descripción | Descripción del widget. | Cadena | No | N/D |
| uri | URL de la página Web | Cadena | No | N/D |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | correspondiente, por ejemplo, sitio Web de la empresa. | | | |
| versión | Versión del widget. | Entero positivo. | No | N/D |
| tipo | El tipo de widget: estático o interactivo. | Cadena | Sí | • estático<br>• interactivo |

**autores**

<autores> es el elemento secundario del elemento <widget> e incluye los siguientes atributos:

| Atributo | Descripción | Tipo | Requerido | Valores predeterminados |
|---|---|---|---|---|
| nombre | Nombre del desarrollador o autor del widget. | Cadena | No | N/D |
| correo electrónico | ID de correo electrónico del desarrollador o autor del widget. | Cadena | No | N/D |
| organización | Nombre de la organización del desarrollador o autor del widget. | Cadena | No | N/D |
| uri | URL del sitio Web de la organización o cualquier otro sitio Web que el autor desee mencionar. | Cadena | No | N/D |

***Nota:*** *todos estos atributos se omiten en esta versión de Adobe Captivate.*

**licencia**

<licencia> es el elemento secundario del elemento <widget> e incluye los siguientes atributos:

| Atributo | Descripción | Tipo | Requerido | Valores predeterminados |
|---|---|---|---|---|
| nombre | Un nombre corto para la licencia de widget. | Cadena | No | N/D |
| descripción | Descripción de la licencia del widget. | Cadena | No | N/D |
| texto | El texto de la licencia que desea mostrar con el widget.<br>También puede incluir texto de las licencias del software de otros fabricantes utilizado en el widget. | Cadena | No | N/D |
| uri | Vínculo al sitio Web donde los usuarios del widget pueden encontrar más información sobre la licencia. | Cadena | No | N/D |

***Nota:*** *todos estos atributos se omiten en esta versión de Adobe Captivate.*

**formatos y formato**

<formatos> incluye el elemento secundario <formato>, que incluye los nombres de las versiones SWF y HTML del widget.

El elemento <formato> incluye el atributo siguiente:

| Atributo | Descripción | Tipo | Requerido | Valor |
|---|---|---|---|---|
| tipo | El tipo de origen: SWF o HTML. | Cadena | Sí | • swf<br>• html5 |

**contenido**

<contenido> es el elemento secundario de <formato> e incluye el siguiente atributo:

| Atributo | Descripción | Tipo | Requerido | Valor |
|---|---|---|---|---|
| origen | Se refiere al archivo de salida SWF o la versión HTML del widget. | Cadena | Sí | Nombre del archivo SWF o el archivo XML de metadatos de la versión HTML del widget. |

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Acceso a las propiedades de la película de Adobe Captivate


MovieHandle
Métodos y propiedades
Directrices para el empleo de movieHandle en widgets


## MovieHandle

Volver al principio

Adobe Captivate pasa un controlador al widget durante el tiempo de ejecución a través de la función cpSetValue. El widget debe contener un elemento parecido al siguiente en la función cpSetValue.

```
function cpSetValue( variable:String , val )
{
    if(variable == 'movieHandle' ) {
        this.movieHandle = val;
}
}
```

## Métodos y propiedades

Volver al principio

Al emplear MovieHandle, se puede acceder a las propiedades siguientes.

**widgetParams** El parámetro de widget ofrecido por el widget durante el tiempo de edición. En AS3, es una función, movieHandle.widgetParams(), mientras que en AS2, es una propiedad, movieHandle.widgetParams.

**replaceVariables(var:String)** Cualquier cadena con nombres de variables rodeada de los símbolos $$ se sustituirá por el valor de la variable durante el tiempo de ejecución. Por ejemplo, movieHandle.replaceVariables($$JohnDoe$$ ha obtenido $$cpQuizInfoPointsscored$$ de $$cpQuizInfoTotalQuizPoints$$) dará como resultado "JohnDoe ha obtenido 10 de 100", suponiendo que JohnDoe obtuviera una puntuación de 10 puntos de un total de 100 establecido en Adobe Captivate.

**getContainerProps()** Da como resultado las propiedades del contenedor.

> **containerType** Da como resultado una de las opciones siguientes: diapositiva, minidiapositiva, diapositiva de destino de zoom, minidiapositiva de destino de zoom, película (en el caso del resto del widget del proyecto)

**getSlideProps()** Da como resultado las propiedades de la diapositiva que contiene el widget. El objeto obtenido como resultado tiene los miembros siguientes.

> **slideType** Da como resultado una de las opciones siguientes: diapositiva normal, diapositiva de preguntas o diapositiva de preguntas aleatoria.
>
> **slideHandle** Controlador de las funciones de la diapositiva. slideHandle admite las funciones siguientes: AddNoSkipFrame, startFrame y endFrame.
>
> AddNoSkipFrame(frameNum:Number): No se omite ningún fotograma en el tiempo de ejecución. frameNum hace referencia al número de fotograma con respecto a la diapositiva indexada desde 1.
>
> El archivo SWF de Adobe Captivate emplea una función denominada “marcapasos” durante el tiempo de ejecución. Cuando no hay suficientes recursos del sistema, el marcapasos omite fotogramas de tal manera que el usuario no percibe ningún problema en la película. Sin embargo, es posible que en el proceso se omita un fotograma que contenga acciones. AddNoSkipFrame se emplea para asegurarse de que el marcapasos no omita el fotograma especificado.
>
> startFrame da como resultado el número de fotograma en el que comienza la diapositiva. La indexación empieza por cero.
>
> endFrame da como resultado el número de fotograma en el que termina la diapositiva. La indexación empieza por cero.

**getMovieProps** Da como resultado las propiedades de la película de Adobe Captivate más próxima a la jerarquía del widget. El objeto obtenido como resultado tiene los miembros siguientes:

> **contentWidth** Anchura del contenido de la película.
>
> **contentHeight** Alto del contenido de la película.
>
> **variablesHandle** Desde aquí, se accede a algunas variables de sistema de Adobe Captivate. Por ejemplo, movieHandle.GetMovieProps().varaiblesHandle.myVar = 10;

**movieHandle <desfasado>** Controlador de object(rdMovie) de la película principal en el tiempo de ejecución de Captivate. Aquí, solo están disponibles algunas variables de sistema de Adobe Captivate.

**IsWidgetVisible** Indica si el widget está visible en el escenario.

**isWidgetEnabled** Indica si el widget está activado. Se considera que un widget está activado cuando se encuentra en la diapositiva o en la

cronología. Las funciones mencionadas solo funcionan si isWidgetEnabled() da como resultado verdadero.

Volver al principio

## Directrices para el empleo de movieHandle en widgets

El valor de movieHandle debe actualizarse mediante el widget siempre que se active cpSetValue('movieHandle', val). Si se activa varias veces, el valor podría ser diferente cada vez. Las variables deben actualizarse para cada activación.

GetSlideProps y GetMovieProps consumen una gran cantidad de recursos de memoria. Por lo tanto, utilícelos con moderación. La práctica recomendada es almacenar en la memoria caché el valor obtenido en forma de variable y emplear dicha variable. Consulte el ejemplo siguiente.

```
var slideProps:Object;
var movieHandle:Object;
function  cpSetValue( variable:String , val ) {
if ( variable == 'movieHandle' ) {
        movieHandle = val;

}
}
function onWidgetEnabled(){
    slideProps =  movieHandle.GetSlideProps();
}
function myWidgetFunction (){
    if(slideProps.slideType == "Question Slide" ) {
        myLabel.Text = "" ;
}
}
```

Asegúrese de que las operaciones se llevan a cabo durante el tiempo de ejecución de Adobe Captivate solo cuando está activado el widget. La realización de operaciones en movieHandle (en especial, variablesHandle) cuando el widget no está activado puede producir resultados inesperados.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Adición de widgets

Adición de widgets del panel Widget
Adición de widgets del menú Insertar

## Adición de widgets del panel Widget

Volver al principio

De manera predeterminada, los widgets disponibles en la galería de widgets aparecen en el panel Widget. La galería de widgets se crea en la carpeta \\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Widgets (en Windows) y /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets (en Mac OS) al instalar la aplicación. El panel Widget muestra solo los widgets creados con la versión de ActionScript 3.0.

1. Seleccione Ventana > Widget.
2. En el panel Widget, seleccione un widget. En el panel Widget se muestra una vista preliminar del widget.

   ***Nota:*** *los widgets se pueden ordenar en el panel Widget como Estático, Interactivo o Pregunta, seleccionando la opción correspondiente en el menú.*
3. Realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en Insertar.
   - Arrastre el widget a la diapositiva.
4. En el cuadro de diálogo Widget, indique el nombre del curso: Para obtener más opciones de widgets, consulte Propiedades de los widgets.

## Adición de widgets del menú Insertar

Volver al principio

1. Seleccione Insertar > Widget.
2. En el cuadro de diálogo Abrir, desplácese a la carpeta que contiene el widget y ábralo.
3. En el cuadro de diálogo Widget, indique el nombre del curso: Para obtener más opciones de widgets, consulte Propiedades de los widgets.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Definición del modo de visibilidad para los widgets

**Definición de vista preliminar de película**
**Código de muestra para la definición de la visibilidad para distintos modos**

Mediante la definición de la visibilidad de los widgets, los desarrolladores pueden poner a disposición de los usuarios algunas facetas del widget para vista preliminar o personalización.

El estado de visibilidad de un widget se puede configurar para las vistas siguientes:

- Ficha Widget del panel de propiedades (estado de fase): los desarrolladores pueden mostrar una instantánea del widget en esta ficha.
- Ficha Parámetros de widget en el panel de propiedades (estado de edición): en este modo, la instantánea del objeto suele estar oculta y solo se muestran los parámetros que se pueden personalizar.
- Durante el tiempo de ejecución: los desarrolladores pueden definir la visibilidad de un objeto en función de determinados parámetros.
- Panel Widgets: para ver el archivo SWF en el modo de vista previa, establezca wm==preview en el código.

El estado de visibilidad no está definido para los widgets. Utilice la propiedad movieHandle.widgetParams para establecer el estado de visibilidad.

Utilice las siguientes sugerencias cuando cree decisiones de visibilidad:

- Decida si el widget está visible en los casos siguientes:
  - Área de edición
  - Inspector de propiedades
  - Durante el tiempo de ejecución
- Optimice el código para realizar dibujos. Un uso excesivo de este código puede ralentizar el reproductor. Es posible que no desaparezca el cuadro de diálogo del widget aunque se haya hecho clic en el botón OK.
  - Optimice el código en la función OnEnterFrame para el widget de manera que se reduzca al mínimo el uso de la CPU.
  - El código de dibujo realiza un uso intensivo de la CPU. Almacene estados en las variables y utilícelos para dibujar solo cuando sea necesario.
- Para probar los problemas relacionados con Flash, puede simular el modo en el que aparece el widget en el escenario en Flash sin iniciar Captivate. Predefina wm = 'Escenario' y wm = 'Editar' en la función OnEnterFrame. De igual modo, para simular el comportamiento del widget en tiempo de ejecución con Flash, predefina widgetParam y, a continuación, realice una prueba.
- Utilice el comando trace para depurar archivos SWF. Asegúrese de eliminar el comando durante la prueba final ya que reduce el rendimiento.
- Compruebe que solo publica los siguientes formatos:
  - Flash 8 y versiones posteriores
  - ActionScript 3.0.

## Definición de vista preliminar de película

Volver al principio

Puede proporcionar un archivo SWF falso que aparece en el área de vista preliminar cuando el usuario selecciona un widget en el panel Widget. El archivo SWF falso proporciona a los usuarios una idea de cómo funciona el widget.

Examine PieChart.fla para comprender mejor el procedimiento para la definición de una vista preliminar de la película.

1. Abra el archivo PieChart FLA del gráfico circular en Flash. Este archivo se encuentra disponible en el equipo, en el directorio *\\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate <número de versión>\Gallery\Widgets*.
2. En el inspector de propiedades, seleccione la película fuera del escenario. El nombre de la película PieChart_prvw aparece en el inspector de propiedades.
3. Haga clic con el botón secundario (Windows) o pulse Control (Mac OS) y haga clic en el fotograma que contiene la acción y seleccione Acciones.
4. Busque el siguiente fragmento de código.

```
if (wm == 'Preview')
    {
    PieChart_prvw._visible = true;
```

```
    }
```

El código establece la película en modo de vista preliminar y muestra la película en el área de vista preliminar cuando el usuario selecciona el widget. Si establece la visibilidad como falso, el widget no aparece en el área de vista preliminar.

## Código de muestra para la definición de la visibilidad para distintos modos

Volver al principio

```
function cpSetValue( variable:String , val )
{
    if(variable == 'movieHandle' ) {
        movieHandle = val;
        mainmov = movieHandle.getMovieProps().variablesHandle;
        }
     if (variable == 'widgetMode')
      {
          widgetMode = val;
      }
}
this.onEnterFrame = function()
{
var wm:String = widgetMode;//this variable will be provided by Captivate App or Captivate Movie
    if(wm ==  undefined)
    {
        wm = widgetMode;
    }
    if(wm == undefined)
        wm = 'Stage';

    if(wm == 'Edit')//Property inspection inside Captivate app
    {
        button1.visible=true;

    }
    else if (wm == 'Preview')
    {

        button1.visible=false;
    }
    else //this is the stage mode
    {
        button1.visible=true;
    }
}
```

(cc) BY-NC-SA

# Propiedades de los widgets

Widgets
Animación
Temporización
Transición
Acción
Opciones
Audio
Transformar
Informes
Configuración de audio para los widgets

Además de los parámetros definidos por el desarrollador de widgets, Adobe Captivate permite establecer las propiedades para los widgets. Puede modificar las propiedades de un widget mediante el Inspector de propiedades (Windows > Propiedades).

## Widgets

Volver al principio

**Nombre** Especifique un nombre único para el objeto. Puede utilizar este nombre para definir las condiciones de visibilidad del objeto.

**Visible** Anule la selección de esta opción si desea que el objeto no esté visible en la diapositiva de forma predeterminada. Utilice la acción Mostrar para hacer visible el widget. Para obtener más información, consulte Control de la visibilidad de los objetos.

## Animación

Volver al principio

**Nombre del objeto** Nombre del objeto de animación.

**Vinculación** Proporciona el vínculo al archivo SWF asociado.

**Actualizar** Haga clic para reflejar las modificaciones en el archivo de origen (si se ha editado en otra aplicación).

**Origen** Vincule el archivo FLA de origen del archivo de animación SWF.

**Editar** Haga clic para editar el archivo FLA con Adobe Flash desde Adobe Captivate.

**Alfa** Transparencia del widget. Con una transparencia del 0%, el widget es opaco, y con una transparencia del 100% es invisible.

**Propiedades de widgets** Haga clic para que se muestre el cuadro de diálogo Propiedades del widget que muestra los parámetros que se pueden utilizar para personalizar el widget. Estos parámetros solo están disponibles si el desarrollador que crea el widget ha establecido las reglas para personalizarlo. En este cuadro de diálogo se puede mostrar una instantánea del widget.

## Temporización

Volver al principio

**Mostrar durante [tiempo]** Especifica el tiempo que se va a mostrar el widget en la diapositiva.

**Aparecer tras: [n.º] segundos** Especifica el retraso comprendido entre la primera aparición de la diapositiva y la primera aparición del widget.

**Pausar después de: [n.º] segundos** Especifica el punto en que debe realizarse una pausa en el proyecto para permitir que el usuario realice las instrucciones del widget.

***Nota:*** *este campo se aplica solo a widgets interactivos.*

## Transición

Volver al principio

**Efecto** Efecto de transición para el widget. Puede aplicar el efecto de intensificación o atenuación, y configurar el tiempo para estos efectos.

## Acción

Volver al principio

**Si aprueba** Los opciones disponibles si el usuario cumple los criterios especificados en el widget. Para obtener más información, consulte Navegación en proyectos utilizando objetos interactivos.

**Intentos** Establezca el número de intentos.

**Infinito** El usuario puede intentarlo un número de veces ilimitado.

**Último intento** Opciones disponibles si el usuario no cumple los criterios especificados en el widget en el número de intentos definido. Para obtener más información, consulte Navegación en proyectos utilizando objetos interactivos.

## Opciones

Volver al principio

Seleccione las opciones adecuadas de las acciones siguientes:

**Aprobado** La leyenda que se muestra cuando el usuario realiza correctamente la tarea asignada por el widget.
**Suspenso** La leyenda que se muestra cuando el usuario no proporciona la entrada solicitad por el widget.
**Sugerencia** La leyenda ofrece una sugerencia al usuario. Muestra la sugerencia cuando el usuario desplaza el puntero sobre el widget.
**Pausa para leyendas de aprobado/suspenso** Detiene el proyecto hasta que se muestren todas las leyendas de aprobado y suspenso.

## Audio

Volver al principio

Para añadir audio al widget, vaya al área Audio en el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) y, a continuación, haga clic en Añadir audio.

**Intensificar: [n.º] segundos** Indica el número de segundos que transcurren hasta que el audio alcanza el volumen máximo.
**Atenuar: [n.º] segundos** Indica el número de segundos que transcurren hasta que el audio alcanza el volumen mínimo.
**Audio** Se muestra el cuadro de diálogo Audio del objeto. Para obtener más información, consulte Configuración de audio para los widgets.

## Transformar

Volver al principio

Para definir la ubicación o el tamaño exactos del widget en términos de píxeles, o para rotar el widget, haga clic en la ficha Transformar. Seleccione entre las opciones siguientes:

**X** Posición de la coordenada X del objeto
**Y** Posición de la coordenada Y del objeto
**W** Anchura del objeto en píxeles
**H** Altura del objeto
**Restringir las proporciones** Mantiene proporción entre la anchura y la altura si se cambia el tamaño del objeto.
**Ángulo** Ángulo de rotación del widget.

## Informes

Volver al principio

Si desea conservar la puntuación del widget o coordinarla con un sistema de gestión de aprendizaje (LMS), use la ficha Informes.

**Incluir en prueba** Los puntos asignados a este widget se sumarán a los resultados de puntuación de la prueba actual.
**Puntos** Puntos asignados a una respuesta correcta. El valor máximo son 100 puntos y el mínimo es 0.
**Añadir al total** La puntuación del botón se suma al total de la prueba.
**Notificar respuestas** Envía la puntuación al sistema de gestión de aprendizaje (LMS).
**ID de interacción** Envía información de seguimiento al LMS de acuerdo con el ID de interacción especificado en el LMS.

## Configuración de audio para los widgets

Volver al principio

Puede añadir un archivo de audio a los objetos no interactivos. El archivo de audio se reproduce cuando el objeto aparece en la diapositiva.

1. Para añadir audio, vaya al área Audio en el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) y, a continuación, haga clic en Añadir audio.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Audio del objeto.

2. En la ficha Agregar/Reemplazar, utilice las opciones siguientes:

   **Grabar audio** Abre el cuadro de diálogo Grabar audio (para grabar audio se precisa un equipamiento básico).

   **Detener** Detiene la reproducción del archivo de audio.

   **Reproducir** Reproduce el archivo de audio.

3. En la ficha Editar, puede editar el archivo de audio de varias formas, por ejemplo, insertando períodos de silencio o ajustando el volumen.
4. Haga clic en Configuración para abrir el cuadro de diálogo Configuración de audio. Aquí puede cambiar opciones de audio como fuente de entrada, nivel de calidad y calibración. Haga clic en el botón Configuración y seleccione las opciones que desee.
5. Haga clic en Importar para mostrar el cuadro de diálogo Importar audio. En este cuadro de diálogo puede seleccionar un archivo de audio e importarlo.
6. Haga clic en Biblioteca para abrir la biblioteca. En la biblioteca se muestra una lista de todos los archivos de audio incluidos en el proyecto de Adobe Captivate abierto.

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

# Widgets de pregunta

Además de las funciones descritas en este tema, los widgets de pregunta deben contener las funciones siguientes.

**getWidgetQuestionState()** Este método se activa cuando el usuario hace clic en Enviar en la diapositiva de preguntas. El método ofrece al widget una opción para restaurar el estado cuando la prueba se restaura en un LMS. Esta función debe dar como resultado una cadena no vacía de tal manera que pueda restaurar su estado cuando se vuelva a cargar el widget.

**setWidgetQuestionState()** Restaura el widget a su estado anterior. setWidgetQuestionState() se activa cuando se vuelve a cargar el widget en el LMS.

```
function getWidgetQuestionState()
{
    trace("get Widget Question State");
    return "<var1>"+var1+"</var1><var2>"+var2+"</var2>"
//Should be a non- empty String.Should not contain _ and  ;
}
function setWidgetQuestionState( val:String)
{
    trace("set Widget Question State()" +  val  );
}
```

Por ejemplo, supongamos que el estado de las variables es var1=10, var2="Captivate" cuando se pulsa Enviar y se activa la función. Abra la prueba de Adobe Captivate en el LMS, aborde la pregunta y pulse Enviar. Se activa la función getWidgetQuestionState. Vuelva a abrir la prueba en el LMS. Cuando se muestra la pregunta widget, se activa la función setWidgetQuestion con la misma cadena: "<var1>10</var1><var2>Captivate</var2>"

**respuestas()** Muestra la información de la revisión. La función da como resultado una matriz de Objects() con las propiedades siguientes.

**answerID** Un ID único para cada respuesta.

**chosenAnswer** Cadena que representa la respuesta seleccionada por el usuario.

**correctAnswer** Cadena que representa la respuesta correcta.

Por ejemplo,

```
function answers():Array {
var answers:Array = new Array();
var ans : Object  = new Object();
var ans2 :Object = new Object();
ans.answerID =  "10";
ans.chosenAnswer = "Hi..Hi...";
ans.correctAnswer = "Hello...Hello...";
answers["firstanswer"]= ans;
ans2.answerID =  "12";
ans2.chosenAnswer = "Hi2..Hi2...";
ans2.correctAnswer = "Hello2...Hello2...";
answers["first2answer"]= ans2;
return answers; }
```

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Widget de Twitter

**Adición del widget de Twitter a los proyectos**
**Flujo de trabajo de colaboración**
**¿Cómo se determina el "contexto" de los tweets?**
**Planteamiento de preguntas**
**Respuesta a preguntas**

El widget de Twitter facilita la colaboración en contexto entre usted (el autor) y los usuarios (alumnos a distancia). Su objetivo es ayudar a simular un entorno de aula en el que los alumnos puedan formularle preguntas a usted y a otros alumnos en tiempo real.

Cuando se publica un proyecto que contiene el widget de Twitter, los usuarios pueden formular preguntas desde el propio proyecto sin tener que iniciar una sesión en Twitter. Las preguntas le aparecen a usted y a otros usuarios en el contexto adecuado del proyecto en el que se formulan.

Si bien las preguntas se pueden plantear solo desde un proyecto publicado, las respuestas se pueden formular por los siguientes medios:

- Tras acceder a Twitter mediante un navegador web o un dispositivo móvil.
- Dentro del proyecto publicado de Adobe Captivate mediante el botón Responder que aparece al hacer clic en el icono de Twitter.

Volver al principio

## Adición del widget de Twitter a los proyectos

1. Descargue el widget de Twitter de Adobe Exchange. El archivo .zip descargado contendrá los siguientes archivos:
   - twitterwidget.swf: el widget de Twitter que puede insertar en los proyectos de Adobe Captivate.
   - Twitteroauth.zip: el archivo de configuración OAuth, destinado a la autenticación de Adobe Captivate cuando los usuarios intentan acceder al proyecto con el widget de Twitter.
2. Asegúrese de cumplir los requisitos previos para el uso del widget de Twitter. Consulte Requisitos previos para obtener más información.
3. Configure el proyecto suministrando un nombre exclusivo en Preferencias. Consulte Configuración del proyecto para obtener más información.
4. Inserte el widget de Twitter en el proyecto. Consulte Inserción del widget de Twitter en proyectos para obtener más información.

### Requisitos previos

1. Instale un servidor web y PHP en un equipo. Puede optar por WAMP (para Windows) o MAMP (para Mac) que proporciona ambos elementos.
   ***Nota:*** *el equipo puede ser aquel en que haya instalado Adobe Captivate (o cualquier otro de la red).*
   Visite http://www.wampserver.com/es/download.php para descargar WAMP. Para obtener instrucciones detalladas, consulte http://www.ehow.com/how_5921076_set-up-localhost-computer.html.
   ***Nota:*** *haga caso omiso del último paso de estas instrucciones (que le indica que prosiga de acuerdo con las instrucciones del sitio web de WAMP).*

   Visite http://www.mamp.info/es/index.html para descargar MAMP. Para obtener instrucciones detalladas, consulte http://documentation.mamp.info/es/mamp/installation.
2. En el equipo de Windows, configure PHP y el servidor web. Consulte Configuración de PHP y Configuración del servidor web para obtener más información. Este paso no es necesario en Mac, ya que los parámetros requeridos se encuentran activados de forma predeterminada con MAMP.
3. Configure la autenticación de Adobe Captivate mediante OAuth. Consulte Configuración de la autenticación mediante OAuth

Los usuarios (alumnos a distancia) no tienen que cumplir estos requisitos previos. Simplemente necesitan una cuenta válida de Twitter para acceder a los proyectos con el widget de Twitter.

### Configuración de PHP

En Windows, active la biblioteca CURL. Para ello, haga clic en el icono de WAMPSERVER de la bandeja del sistema, seleccione PHP > PHP extensions y, a continuación, haga clic en php_curl.

Para verificar si CURL se ha activado, escriba http://localhost o http://localhost:8080 en un navegador web y, a continuación, haga clic en phpinfo() en la sección Tools. Busque CURL en la página. Compruebe si la fila cURL support contiene el valor enabled.

### Configuración del servidor web

En Windows, active el módulo rewrite. Para ello, haga clic en el icono de WAMPSERVER de la bandeja del sistema, seleccione Apache > Apache modules y, a continuación, haga clic en rewrite_module.

Para verificar si el módulo rewrite se ha activado, escriba http://localhost o http://localhost:8080 en un navegador web y, a continuación, haga clic en phpinfo() en la sección Tools. Busque rewrite en la página. Compruebe si mod_rewrite aparece en la fila de módulos cargados (tabla apache2handler).

### Configuración de la autenticación mediante OAuth

1. Haga clic con el botón secundario del ratón (Windows) en el archivo twitteroauth.zip o pulse la tecla Control mientras hace clic en él (Mac) y, a continuación, haga clic en Extraer. El contenido se extraerá en la carpeta twitteroauth.
   ***Nota:*** *twitteroauth.zip está disponible en la carpeta TwitterWidget.zip descargada de Adobe Exchange.*
2. Coloque la carpeta twitteroauth en el directorio raíz del servidor web. Para acceder al directorio raíz:
   - (En Windows) Haga clic en el icono de WAMPSERVER de la bandeja del sistema y haga clic en el directorio www o vaya a <*carpeta_instalación_WAMP*>/wamp/www.
   - (En Mac) Vaya a /Aplicaciones/MAMP/htdocs.

### Configuración del proyecto

1. Abra el proyecto en el que desee insertar el widget de Twitter.
2. Vaya a Editar > Preferencias (en Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (en Mac).
3. En el cuadro de diálogo Preferencias, haga clic en la opción Información de Proyecto (en la lista Categoría).
4. En el campo Nombre del proyecto, especifique un nombre para el proyecto. Elija un nombre exclusivo, ya que este se utilizará como etiqueta de almohadilla en Twitter para el curso.

### Inserción del widget de Twitter en proyectos

1. Abra el proyecto de Adobe Captivate en el que desee insertar el widget de Twitter.
2. Haga clic en la primera diapositiva de la tira de película.
3. Haga clic en Insertar > Widget. Vaya a la ubicación en la que ha descargado el archivo twitterwidget.swf y haga clic en Abrir. Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades del widget.
4. En el campo Nombre de usuario, escriba el nombre de usuario de su cuenta de Twitter. Esta cuenta se considera la cuenta del autor.
5. En el campo Ubicación de PHP, especifique la ubicación de la carpeta twitteroauth que colocó en el directorio raíz como una URL con el formato siguiente:

   http://<*direcciónIP_del_servidor_web*>/<*ubicación_carpeta_twitteroauth*>

   Por ejemplo, si ha colocado la carpeta en c:/wamp/www/Twitter/twitteroauth, especifique la ubicación de PHP como sigue:

   http://<*direcciónIP_del_servidor_web*>/Twitter/twitteroauth

   En Windows, si accede a la página principal del servidor web con el número de puerto 8080, especifique también dicho número de puerto para la ubicación de PHP. Por ejemplo,

   http://<*direcciónIP_del_servidor_web*>:8080/Twitter/twitteroauth

   En Mac, especifique el número de puerto 8888. Por ejemplo, http://<*direcciónIP_del_servidor_web*>:8888/Twitter/twitteroauth
6. Haga clic en Aceptar. El widget de Twitter aparecerá ahora en la diapositiva. Al publicar la salida, el widget aparecerá en la misma posición que en la diapositiva.
7. En el panel de temporización del inspector de propiedades del widget, haga clic en la opción Resto del proyecto de la lista desplegable Mostrar durante.

Antes de previsualizar o publicar el proyecto, asegúrese de que el servidor WAMP o MAMP esté en línea.

- En Windows, mueva el ratón sobre el icono del servidor WAMP de la bandeja del sistema. Si aparece la indicación de estado "Offline" (esto es, sin conexión), haga clic en el icono y, a continuación, en la opción Put Online para conectarlo.
- En Mac, inicie MAMP. En la pantalla de bienvenida, si ve un botón rojo asociado a Apache y PHP, haga clic en los botones adyacentes para efectuar la conexión. Los botones cambiarán a color verde.

### Acceso a la salida de los proyectos con el widget de Twitter

Cuando usted o sus usuarios intenten acceder al proyecto publicado con el widget de Twitter, aparecerá un mensaje de solicitud del PIN de OAuth.

1. Haga clic en Generar para generar el PIN.

   Si ya ha iniciado sesión en Twitter, haga clic en Permitir para continuar con la misma cuenta. Para iniciar una sesión con una cuenta

diferente, haga clic en Iniciar sesión.

Si aún no ha iniciado sesión en Twitter, se le solicitará el nombre de usuario y la contraseña de Twitter.

Después de haber iniciado sesión correctamente, el número PIN aparecerá en el navegador web predeterminado.

***Nota:*** *si el número PIN no aparece en la ventana del navegador, permita en este las ventanas emergentes y pruebe a actualizar la página.*

2. Copie el número PIN y péguelo en el campo del número PIN de OAuth del mensaje de solicitud que apareció en el proyecto.
3. Haga clic en Inicio de sesión.

### Búsqueda del proyecto en Twitter

Utilice el nombre del proyecto para buscarlo en Twitter, TweetDeck o search.twitter.com. Se enumeran todos los tweets (preguntas y respuestas) formulados en el seno del proyecto. A continuación, podrá twittear una respuesta o una pregunta.

---

Volver al principio

## Flujo de trabajo de colaboración

Las preguntas y respuestas twitteadas antes de que usted o un alumno a distancia empezaran a ver el proyecto se agrupan en hilos de conversación. Usted (el autor) podrá ver todos los hilos de conversación en la diapositiva mostrada en ese momento, con independencia del fotograma que esté viendo. Sin embargo, otros alumnos solo podrán ver las conversaciones que hayan tenido lugar hasta el fotograma que estén viendo en ese momento.

Para ver los hilos de conversación, haga clic en el icono de Twitter.

Todos los tweets que se publiquen mientras usted o un alumno vean la salida del proyecto se indicarán al instante. Usted (el autor) recibe una notificación de los tweets que se publican en cualquier diapositiva del proyecto, con independencia de que ya haya visto o no dicha diapositiva. Sin embargo, en el caso de otros alumnos a distancia, los tweets aparecen en la lista de conversaciones que pueden ver al alcanzar la diapositiva (y el fotograma) en cuestión.

Cuando se twittea una pregunta o respuesta nuevas, aparece un segundo icono de Twitter en la diapositiva. Este icono desaparece en cuanto se ven todos los tweets.
***Nota:*** *el segundo icono de Twitter difiere del primero en el color del ala. En el primer icono, el ala del pájaro es azul, mientras que aparece amarilla en el segundo.*
Todos los tweets vistos se añaden a las listas de conversaciones en la diapositiva.

Los siguientes pasos constituyen un esbozo del flujo de trabajo de colaboración entre un autor, Casey, y dos alumnos a distancia, Alex y Jaden:

1. Casey crea y publica un curso electrónico con el widget de Twitter.
2. Alex empieza a ver el curso y hace clic con el botón secundario del ratón en una tabla de la diapositiva 10 (fotograma 2); a continuación, formula una pregunta.
3. Jaden también está viendo el curso al mismo tiempo.
   - Si Jaden también está en el segundo fotograma de la diapositiva 10 o ya ha visto esta última, aparecerá un icono adicional de Twitter en su equipo. Jaden puede hacer clic en el icono para ver la pregunta y hacer clic en la opción de respuesta para contestarla. Tan pronto como Jaden ve la pregunta, desaparece el icono adicional y los tweets (tanto la pregunta como la respuesta) se añaden como hilo de conversación.
   - Si Jaden aún no ha visto el segundo fotograma de la diapositiva 10, la pregunta de Alex aparecerá como un hilo de conversación. Jaden puede hacer clic en el icono original de Twitter para ver la pregunta.
4. Casey también está viendo el curso en ese momento. Con independencia de qué diapositiva o fotograma esté viendo Casey, aparecerá un icono adicional de Twitter tan pronto como Alex o Jaden formulen una pregunta.
   - Casey puede hacer clic en el tweet para ir al contexto (fotograma 2 de la diapositiva 10) y responder a la pregunta.
   - Casey puede acceder a los tweets anteriores haciendo clic en el icono original de Twitter.

---

Volver al principio

## ¿Cómo se determina el "contexto" de los tweets?

Los siguientes factores determinan el contexto de una pregunta:

- Número de fotograma
- La ubicación de la diapositiva en la que el alumno a distancia hace clic para formular una pregunta.

Si usted u otros alumnos se encuentran viendo el proyecto publicado, podrá ir al contexto (diapositiva y fotograma) haciendo clic en los encabezados de la conversación o en los nuevos tweets.

Cuando usted u otros alumnos vean los tweets del proyecto mediante Twitter, el contexto se proporciona del modo siguiente:

NúmeroFotograma, coordenada X, coordenada Y

Por ejemplo: 245; 400; 194.

## Planteamiento de preguntas

Volver al principio

Los alumnos (pero no el autor) pueden formular preguntas en el proyecto publicado con el widget de Twitter.

1. Haga clic con el botón secundario del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y el botón del ratón simultáneamente (Mac); a continuación, seleccione Formular pregunta.
2. Haga clic en el interior del cuadro de diálogo Formular una pregunta y escriba la pregunta.
3. Haga clic en Enviar.

## Respuesta a preguntas

Volver al principio

Usted (el autor) y los alumnos pueden responder a cualquier pregunta del proyecto con el icono de Twitter.

1. Haga clic en el icono de Twitter para ver las preguntas.
2. Haga clic en Responder para contestar una pregunta o un hilo de conversación. Para enviar la respuesta a una persona concreta, haga clic en la marca de flecha adyacente al nombre de dicha persona.
3. Escriba la respuesta y haga clic en Enviar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Tipos de widgets

Widget estático
Widget interactivo
Widget de pregunta

## Widget estático

Volver al principio

Los widgets estáticos son widgets genéricos que le ayudarán a configurar las interacciones del usuario. Los widgets estáticos no interactúan con Adobe Captivate. Es decir, no se pueden configurar acciones de aprobado y suspenso para estos widgets.

## Widget interactivo

Volver al principio

Los widgets interactivos cambian su aspecto o su función en base a la entrada del usuario. Puede asignar acciones de aprobado y suspenso a estos widgets y hacer que interactúen con Adobe Captivate cuando los usuarios interactúen con los widgets.

Si se trata de un desarrollador que intenta crear un widget interactivo en Flash, podrá examinar el código para el widget de botón. El código ofrece una idea acerca de cómo crear widgets interactivos. Busque el widget de botón, FlashButton.fla, en su equipo, en la carpeta \\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate <número de versión>\Gallery\Widgets\FlashButton.wdgt (en Windows) y /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets/FlashButton.wdgt (en Mac OS).

El widget de botón se resalta cuando el usuario desplaza el puntero sobre él.

1. Inserte una diapositiva en blanco.
2. Inserte el archivo FlashButton.swf del panel Widget (Ventana > Widget).
3. Obtenga una vista preliminar de la diapositiva. Cuando desplaza el puntero sobre el botón, se resalta el botón de widget.

## Widget de pregunta

Volver al principio

Puede utilizar widgets de pregunta para añadir nuevos tipos de preguntas en Adobe Captivate. El siguiente procedimiento explica cómo insertar un widget para las preguntas de opción múltiple:

1. Inserte una diapositiva en blanco.
2. Inserte el widget MCQ_AS3.swf desde el panel Widget. Se insertan dos diapositivas: una con un marcador de posición para la pregunta y otra para las puntuaciones.
3. Escriba la pregunta y las diversas opciones según corresponda.
4. Para insertar otra pregunta, añada una diapositiva en blanco después de aquella que contiene la pregunta y, a continuación, vuelva a insertar el widget.

***Nota:*** *utilice el panel Propiedades de las pruebas para editar diversas propiedades, como los puntos alcanzados por cada respuesta correcta y los botones que se van a mostrar en las diapositivas.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Uso de ActionScript 3.0 en los widgets

***Nota:*** *solo se admite ActionScript 3.0.*
Los cambios de la versión 2 a la versión 3 de ActionScript ofrecen modificaciones en el acceso a las demostraciones de Adobe Captivate. Aquí se describen algunos de los cambios.

- Para declarar onEnterFrame, especifique this.addEventListener("enterFrame",onEnterFrame);
- Utilice void en lugar de Void
- Ahora la interfaz externa solo utiliza dos parámetros. Por ejemplo, ExternalInterface.addCallback("isStatic",isStatic);
- Utilice parent en lugar de _parent
- Utilice el código siguiente en el archivo de ActionScript:

```
function cpSetValue(variable:String, val):void
{
if (variable == 'widgetMode')
{
widgetMode = val;
}
}
ExternalInterface.addCallback("cpSetValue", cpSetValue);
```

- El modo de obtener widgetParam ha cambiado en ActionScript 3.0 debido a los cambios en la estructura de las demostraciones de Captivate:

```
var slide:Object = parent.parent.parent;
var slideXml:XMLList = XMLList(slide.slideXml);
var parname:String = parent.parent.name;
var ItemXML:XMLList = XMLList(slideXml.ItemList.Item.(@name == parname));
widgetParam:String = ItemXML.widgetParams;
```

- Conozca el nuevo modo de analizar XML.

***Nota:*** *asegúrese de que la versión de ActionScript para el widget coincida con la versión de ActionScript utilizada para la demostración de Captivate. Los widgets de ActionScript 2.0 no funcionan en las películas que se publican mediante ActionScript 3.0 y viceversa.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Uso de XML en los widgets

Los widgets utilizan XML para enviar datos de Flash a Captivate. En los ejemplos siguientes se muestran widgets llamados por Adobe Captivate.

**Ejemplo 1: Creación de objetos en Flash ActionScript**

```
var _parameters: Object = new Object();
_parameters.country = txtCountry.text;
return _parameters;
```

Este segmento de código crea un objeto denominado _parameters y asigna el campo country al mismo. Cuando se devuelve el objeto _parameters, Adobe Captivate lo almacena en formato XML para usarlo en el futuro (por ejemplo, para publicación en un idioma determinado).

**Ejemplo 2: Reproducción de una película que contiene un widget**

```
if(movieHandle.widgetParams != undefined && movieHandle.widgetParams != '')//at runtime inside Captivate
movie
{
trace("widgetParams = "+movieHandle.widgetParams);
var x:XML = new XML(movieHandle.widgetParams);
var countryName = x.firstChild.firstChild.firstChild.firstChild.nodeValue;
ShowRandomizedCountryName(countryName);
initDone = true;
}
```

El estado de visibilidad no está definido para los widgets. Establezca este estado mediante la propiedad movieHandle.widgetParams, que contiene valores derivados de Adobe Captivate.

El comando trace imprime widgetParams, que es una cadena en formato XML. Puede acceder a los nodos de la cadena mediante XML. Lea el código para comprender cómo se almacenan los datos de modo que pueda acceder al nodo que necesite. Para analizar la cadena, utilice XML que es modelo de ActionScript. Para obtener más información, consulte la documentación de ActionScript en Flash.

Más temas de ayuda

Diccionario de Flash ActionScript

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Uso de variables en los widgets

Para utilizar una variable de Adobe Captivate en widgets, especifique la variable dentro de $$. En los widgets se pueden utilizar variables definidas por el usuario y del sistema. El widget puede obtener y configurar variables en la demostración de Captivate.

Por ejemplo, la variable definida por el usuario $$username$$ en un widget de certificado obtiene el nombre del usuario y lo muestra en el certificado.

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Panel Widget

**Clasificación de widgets en el panel Widget**
**Adición de nuevos widgets al panel Widget**
**Cambio de la ubicación predeterminada del panel Widget**
**Descarga de widgets desde Adobe Captivate Exchange**
**Widgets vinculados**

El panel Widget (Ventana > Widget) muestra todos los widgets presentes en la carpeta \\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate <número de versión>\Gallery\Widgets (en Windows) y /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Galería/Widgets (en Mac OS). Puede añadir widgets a una diapositiva arrastrando el widget del panel a la diapositiva. De forma alternativa, puede seleccionar un widget del panel y hacer clic en Insertar. Aparece una vista preliminar del widget en el panel de vista preliminar al seleccionar una diapositiva. Los desarrolladores que crean los widgets pueden definir la imagen que los usuarios ven el panel de vista preliminar.

## Clasificación de widgets en el panel Widget

Volver al principio

Los widgets se pueden ordenar en función del tipo en el panel Widget.

✤ Utilice el menú que se encuentra en la parte inferior del panel para seleccionar el tipo de widgets que desea mostrar.

## Adición de nuevos widgets al panel Widget

Volver al principio

1. Haga clic en el icono Examinar en el panel Widget.
2. En el cuadro de diálogo Examinar carpeta, desplácese al widget que desee añadir al panel.
3. Seleccione el widget y haga clic en Abrir.

## Cambio de la ubicación predeterminada del panel Widget

Volver al principio

Los widgets del panel Widget se obtienen de la carpeta *\\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\Widgets* (en Windows) y la carpeta /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets (en Mac OS). Puede cambiar esta ubicación predeterminada dirigiendo el panel Widget hacia una carpeta alternativa.

- Haga clic en el icono Cambiar ruta. En el cuadro de diálogo Buscar carpeta, seleccione una carpeta desde la que desee completar el panel Widget.

## Descarga de widgets desde Adobe Captivate Exchange

Volver al principio

Puede descargar widgets desde Adobe Captivate Exchange en el panel Widget.

- Haga clic en el icono Adobe Captivate Exchange. Descargue el widget de la página web de Adobe Captivate Exchange.

## Widgets vinculados

Volver al principio

Si tiene un widget que hace referencia a otros widgets, realice lo siguiente para ver el widget en el panel Widget.

1. Guarde todos los widgets relacionados en una única carpeta.
2. Cree el archivo description.xml que proporciona información acerca de la vinculación de archivos SWF.

   El archivo description.xml contiene las siguientes etiquetas:
   **Descripción** Descripción del widget.

   **Tipo** Tipo de widget: Estático, Interactivo o Pregunta.

   **Name** Nombre del archivo SWF principal que utiliza los archivos SWF vinculados.

   **Linkedfiles** Nombre de los archivos SWF que están vinculados al archivo SWF principal. Utilice punto y coma para separar los nombres.
3. Comprima la carpeta y proporcione un nombre al archivo ZIP, con una extensión .wdgt.
4. Coloque el archivo ZIP en la carpeta Widgets. La ruta de esta carpeta es \\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate <número de

versión>\Gallery\ (en Windows) y /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery(en Mac OS).

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Variables y acciones avanzadas

# Acciones compartidas (Cp 8)

Si quiere aplicar Acciones avanzadas a casos similares dentro de un proyecto o en varios proyectos, puede guardar el script como plantilla y reutilizarlo cuando sea necesario. Por ejemplo, una Acción avanzada se puede guardar como plantilla que muestre/oculte elementos y reutilizarla en actividades de revelar mediante clic o en juegos de memoria.

Arrastre y coloque Acciones compartidas de la Biblioteca en los Objetos. Ahora, es posible parametrizar variables. Puede utilizar variables como parámetros y definir valores diferentes durante la creación del proyecto. Asocie acciones a distintos activadores interactivos (al Aprobar y Entrar objetos y Diapositivas).

**Nota**: puede abrir proyectos de Adobe Captivate 7 en Adobe Captivate 8 y compartir las Acciones avanzadas que ha utilizado en esos proyectos.


**Compartir acciones**
**Prácticas recomendadas**
**Uso de acciones compartidas dentro de un proyecto**
**Uso de acciones compartidas entre proyectos**
**Duplicación, cambio de nombre o eliminación de acciones compartidas**
**Detalles de uso de acciones compartidas**


### Consulte también

- Acciones avanzadas

---

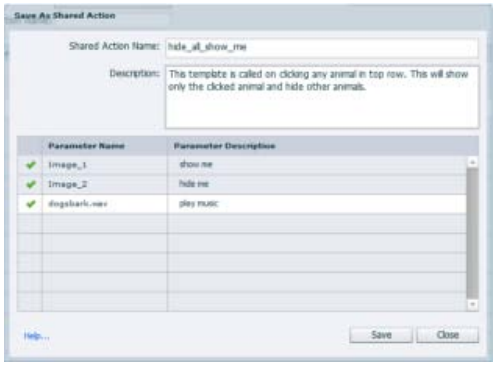
## Compartir acciones

**Ir al principio**

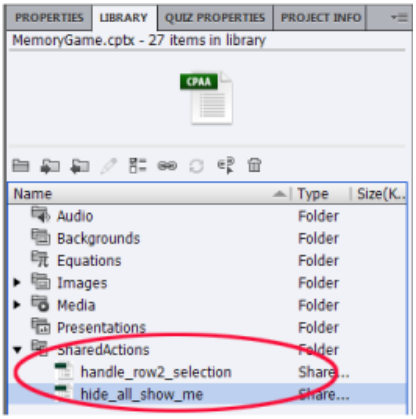
1. Abra el cuadro de diálogo Acciones avanzadas (Proyecto > Acciones avanzadas), abra la acción que compartir y, a continuación, haga clic en Guardar como acción compartida.

2. En el cuadro de diálogo Guardar como acción compartida, especifique un nombre para la acción y escriba una descripción (por ejemplo, el propósito de la acción).

3. Escriba una descripción de cada uno de los parámetros utilizados en la acción. Generalice la descripción según los casos de uso previstos. Podrá seleccionar estas descripciones al reutilizar la acción.




La acción compartida queda disponible en el cuadro de diálogo Acciones avanzadas y como recurso en la biblioteca de Adobe Captivate. Ahora puede usar la acción dentro de un proyecto o en proyectos diferentes.




## Prácticas recomendadas

Ir al principio

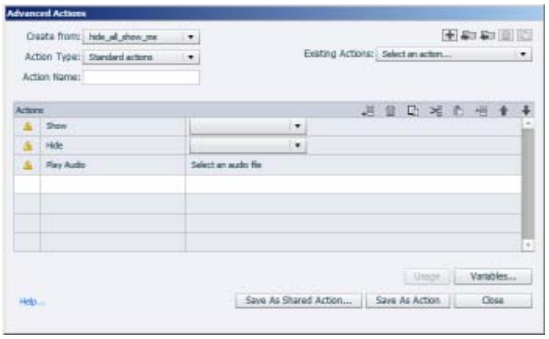
- Inserte las diapositivas y los objetos necesarios en el proyecto y, a continuación, comparta acciones.
- Proporcione una descripción adecuada de la acción compartida y los parámetros, para identificarlos fácilmente cuando los quiera reutilizar.
- Se pueden usar grupos de objetos como parámetros en acciones compartidas. Al hacerlo, se ahorra tiempo y esfuerzos.
- No utilice efectos personalizados en acciones compartidas.
- No utilice marcadores de posición como parámetros en acciones compartidas.

## Uso de acciones compartidas dentro de un proyecto

Ir al principio

1. Abra el cuadro de diálogo Acciones avanzadas (Proyecto > Acciones avanzadas) y haga clic en una acción compartida en la lista Crear de. Las acciones de la acción compartida se reflejan en el cuadro de diálogo.

   Para obtener más información sobre cómo compartir acciones, consulte Compartir acciones.




2. Realice una de las acciones siguientes (o todas):
   - Haga clic en los objetos requeridos en las listas desplegables.
   - Agregue o elimine acciones según sea necesario.

3. Haga clic en Guardar como acción para guardar la acción avanzada. Si ha hecho muchos cambios y quiere reutilizar la acción modificada, haga clic en Guardar como acción compartida.

## Uso de acciones compartidas entre proyectos

Ir al principio

Puede reutilizar acciones compartidas en distintos proyectos, mediante cualquiera de estos procedimientos:

- Exporte e importe la acción compartida desde el cuadro de diálogo Acciones avanzadas o la Biblioteca. Para obtener más información, consulte Exportación e importación de acciones compartidas.

- Copie y pegue la acción compartida en los proyectos de destino. Para obtener más información, consulte Copiar acciones compartidas.
- Arrastre y coloque la acción compartida abriendo la Biblioteca del proyecto de origen desde la Biblioteca del proyecto de destino (opción Abrir biblioteca). Para obtener más información, consulte Arrastre y colocación de acciones compartidas desde una Biblioteca externa.

### Exportación e importación de acciones compartidas

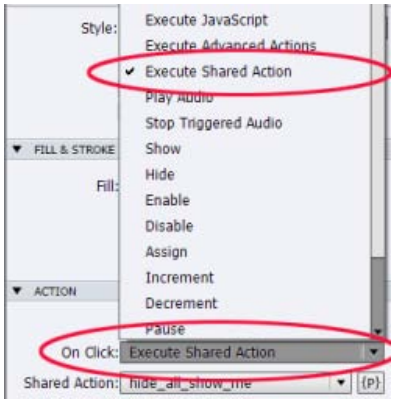
1. Exporte la acción compartida requerida como archivo .cpaa y guárdelo en su equipo mediante uno de los métodos siguientes:
   - En el cuadro de diálogo Acciones avanzadas, haga clic en la Acción compartida en la lista Crear de y haga clic en Exportar ( ).
   - Haga clic en la Acción compartida en la biblioteca de Adobe Captivate y haga clic en Exportar ( ).

   Especifique la ubicación del archivo .cpaa y haga clic en Exportar.

2. Importe el archivo .cpaa en el proyecto requerido mediante uno de los métodos siguientes:
   - En el cuadro de diálogo Acciones avanzadas, haga clic en Importar ( ).
   - Haga clic en Importar ( ) en la biblioteca de Adobe Captivate.

3. Asigne la acción compartida a los objetos necesarios:
   a. Haga clic en el objeto en el escenario y luego en Ejecutar acción compartida, en la lista Si aprueba del Inspector de propiedades (acordeón de acción).
   b. Seleccione la acción en la lista de Acciones compartidas y haga clic para editar los parámetros.
   c. En las listas desplegables en la columna Valor de parámetro, haga clic en las opciones adecuadas para la Descripción de parámetro correspondiente.

   **Nota**: si la Acción avanzada principal implica la creación de una variable, esta se crea automáticamente también en el proyecto de destino.



### Parametrizar variables

Ahora, es posible aplicar parámetros a las variables y añadir distintos valores en tiempo de ejecución.

Para obtener más información sobre cómo crear acciones compartidas, consulte Compartir acciones

.

1. En el panel Acciones avanzadas, seleccione cualquier variable (por ejemplo Asignar acción) y defina el valor como variable y literales
2. Haga clic en el botón Guardar como acción compartida.
3. En la ventana emergente, podrá ver la variable y los literales como Parámetros.
4. Puede guardar la acción compartida.
5. Al ejecutar esta acción compartida en un objeto, podrá definir nuevos valores de parámetro para el objeto.

### Copia de acciones compartidas

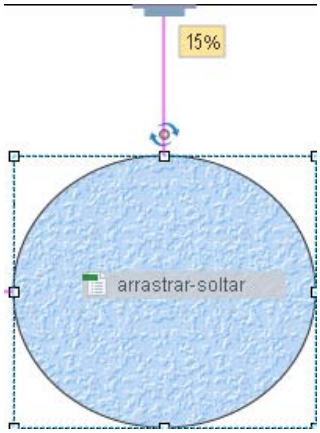
Para copiar, seleccione la diapositiva que contiene el objeto que implementa la acción compartida, así como otros objetos que se utilizan como parámetros de la acción compartida. Por ejemplo, hay una acción compartida "AcciónComún" que muestra el texto "Bienvenidos" y tiene asignado un botón "Entrar". Asegúrese de que se copian tanto el texto como el botón y péguelos en el proyecto de destino.

### Arrastre y colocación desde una biblioteca de proyecto externa

Haga clic en el icono Abrir biblioteca en la biblioteca del proyecto de origen. Busque y seleccione el proyecto del que desea importar la acción compartida. La Biblioteca externa se abre en una ventana independiente. Arrastre y coloque la acción compartida en la Biblioteca del proyecto de origen.

#### Arrastre y colocación de acciones compartidas en objetos

1. Cree una acción avanzada y guárdela como un elemento de acción compartida.
2. Haga clic en el icono de Bibliotecas, disponible junto al icono de Propiedades.
   De forma predeterminada, no se muestra el icono de Bibliotecas. Haga clic en Ventana > Bibliotecas para mostrarlo.
3. Cree un objeto en la diapositiva.
4. Haga clic en la acción compartida en la Biblioteca y colóquela en el objeto, como se muestra en la captura de pantalla siguiente.
   La acción compartida se aplicará al objeto.




## Duplicación, cambio de nombre o eliminación de acciones compartidas

Ir al principio

- Para duplicar una acción compartida, haga clic con el botón derecho en la Acción compartida ubicada en la Biblioteca de Adobe Captivate y luego haga clic en Duplicar.
- Para cambiar el nombre de la acción, haga clic con el botón derecho en la Acción compartida ubicada en la Biblioteca de Adobe Captivate y haga clic en Cambiar nombre.

- Para eliminarla, haga clic con el botón derecho en la Acción compartida ubicada en la Biblioteca de Adobe Captivate y seleccione Eliminar.

## Detalles de uso de acciones compartidas

Ir al principio

Haga clic en la Acción compartida, en la Biblioteca de Adobe Captivate y haga clic en el icono Utilización. Adobe Captivate muestra las situaciones en las que se activa la acción compartida.

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Tutorial sobre scripts

**Creación de variables para el proyecto**
**Creación de objetos para las diapositivas**
**Creación de una acción avanzada para la diapositiva de inicio de sesión**
**Creación de una acción avanzada para la diapositiva de correo electrónico y bienvenida**
**Aplicación de la acción avanzada a la diapositiva de inicio de sesión**
**Aplicación de la acción avanzada a la diapositiva siguiente después del inicio de sesión**
**Más tutoriales y ejemplos**

El siguiente tutorial le ayudará a empezar a utilizar los scripts en Adobe Captivate.

Se le ha pedido que cree una diapositiva de inicio de sesión con campos para especificar el nombre de usuario y la contraseña.

Cuando el usuario escriba los valores correctos, se producirán las siguientes acciones:

- El proyecto pasará a la diapositiva siguiente.
- Una leyenda de texto de la diapositiva siguiente mostrará el mensaje, "Bienvenido <user name>".
- Se abrirá el editor de correo electrónico predeterminado con el Id. de correo electrónico de la persona a la que se informará del inicio de sesión.

Si el usuario especifica información incorrecta, se mostrará una leyenda de texto que pedirá al usuario que vuelva a escribir la información.

## Creación de variables para el proyecto

Volver al principio

1. Seleccione Proyecto > Variables.
2. Cree una variable denominada varUserName, con el valor usuario. Para obtener más información, consulte Creación de variables definidas por el usuario.
3. Cree una variable denominada varPassword con el valor contraseña.

## Creación de objetos para las diapositivas

Volver al principio

1. En modo de edición en un proyecto abierto, inserte dos cuadros de entrada de texto para el nombre y la contraseña. Los cuadros de entrada de texto se deben configurar para que actúen como campos de formulario.
   ***Nota:*** *para configurar un cuadro de entrada de texto para que actúe como un campo de formulario, selecciónelo y anule la selección de Validar entrada de usuario en el inspector de propiedades.*
2. Elimine el botón Enviar del campo de Nombre de usuario.
3. Configure las siguientes opciones en el nombre de usuario:
   - En Acciones, vaya a Si aprueba y seleccione Ninguna acción.
   - Anule la selección de Intentos infinitos.
     ***Nota:*** *esta opción se desactiva automáticamente si desactiva Validar entrada de usuario.*
   - En el área Acción del Inspector de propiedades, seleccione Continuar en el campo Último intento.
   - Asocie el campo a la variable varUserName del campo Variable asociada (área General del Inspector de propiedades).
4. Haga doble clic en el campo de entrada de texto para la contraseña y configure las siguientes opciones:
   - En el campo Si aprueba, seleccione Continuar.
   - Anule la selección de Intentos infinitos.
   - En el menú Después del último intento, seleccione Continuar.
   - En Variable asociada, seleccione varPassword.
5. Inserte una leyenda de texto y haga lo siguiente:
   - Escriba el texto siguiente en la leyenda: Nombre de usuario/contraseña no válido. Repita la operación.
   - En Nombre, cambie el nombre de la leyenda a FailureCaption. Anule la selección de la opción Visible. De este modo, se ocultará la leyenda hasta que las condiciones del script activen la leyenda.

6. Inserte una diapositiva en blanco.
7. Inserte un pie de ilustración de texto con el texto Bienvenido y la variable varUserName con el formato Bienvenido $$varUserName$$.
8. Guarde el proyecto como variables.cp.

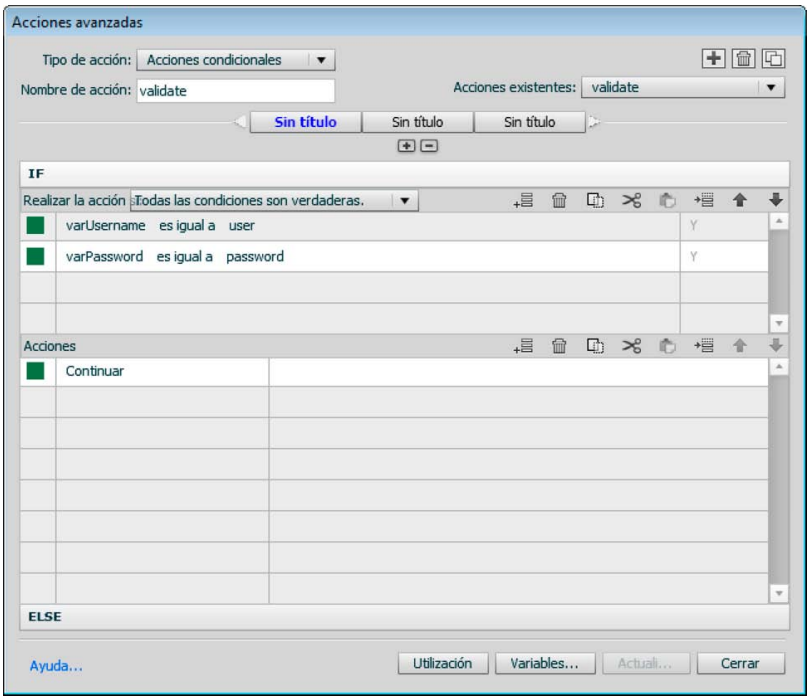
Volver al principio

## Creación de una acción avanzada para la diapositiva de inicio de sesión

La acción avanzada para la diapositiva de inicio de sesión debe hacer lo siguiente:

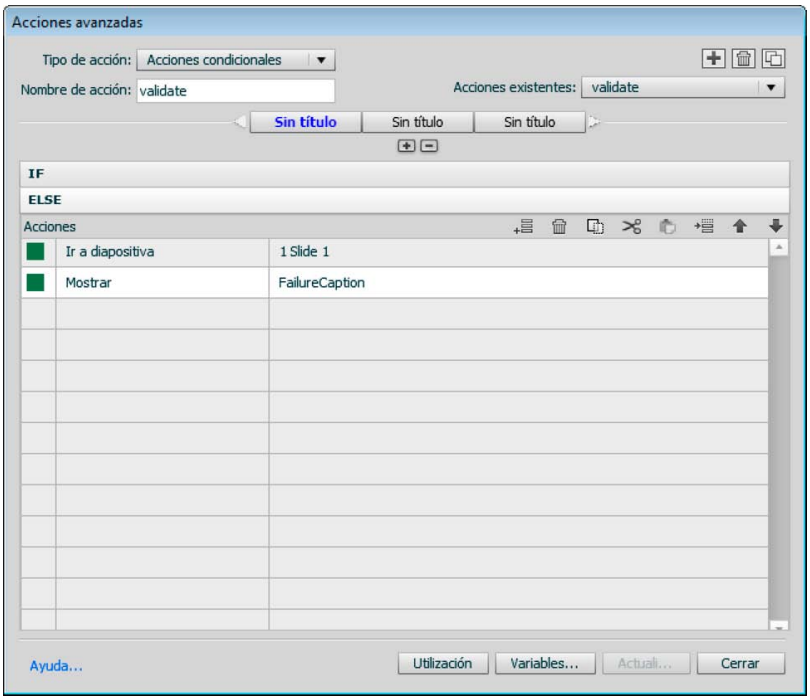
- Comprobar si se ha escrito la información correcta en los campos de inicio de sesión y contraseña.
- Desplazarse a la siguiente diapositiva si la información es correcta.
- Permanecer en la diapositiva de inicio de sesión si la información no es correcta y mostrar una leyenda de texto que solicite al usuario que vuelva a escribir la información de inicio de sesión.

1. Seleccione Proyecto > Acciones avanzadas.
2. En la ventana del script, haga lo siguiente:
   a. Haga clic en Acciones condicionales como el tipo de acción.
   b. Especifique el nombre del script como 'validate'.
   c. En la sección IF, haga doble clic en las filas y seleccione las opciones adecuadas en las listas desplegables. Consulte la siguiente ilustración para ver las opciones que debe seleccionar:



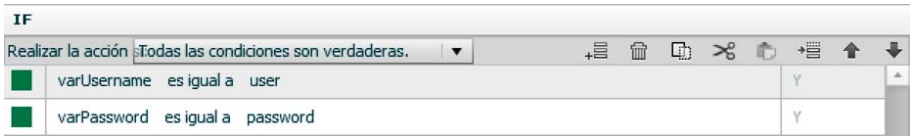

*Condición IF en la acción avanzada 'validar'*

   d. En la sección Acciones, haga doble clic en la primera fila y especificar la acción como Continuar.
   e. Haga clic en el encabezado ELSE, haga doble clic en las filas y especifique las opciones adecuadas tal como se muestra a continuación.



*Condición ELSE en la acción avanzada 'validar'*

Observe ahora las líneas individuales del código para entender su función.

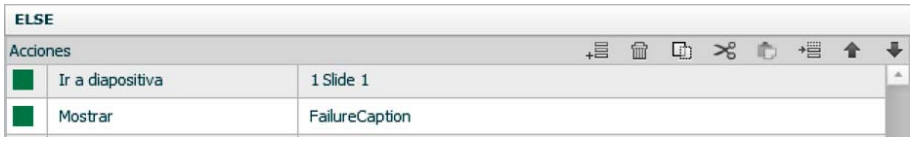


*Líneas de código en la condición IF*

El código comprueba si el usuario ha utilizado las credenciales de inicio de sesión de usuario y contraseña en los campos correspondientes.

*Acción realizada cuando se cumplen las condiciones IF*

Este proyecto se desplaza a la siguiente diapositiva si se han especificado el nombre de usuario y la contraseña correctos.



*Líneas de código en la condición ELSE*

Si la información de usuario no es correcta, el proyecto permanecerá en la diapositiva de inicio de sesión. Se mostrará la leyenda de texto con el nombre FailureCaption.

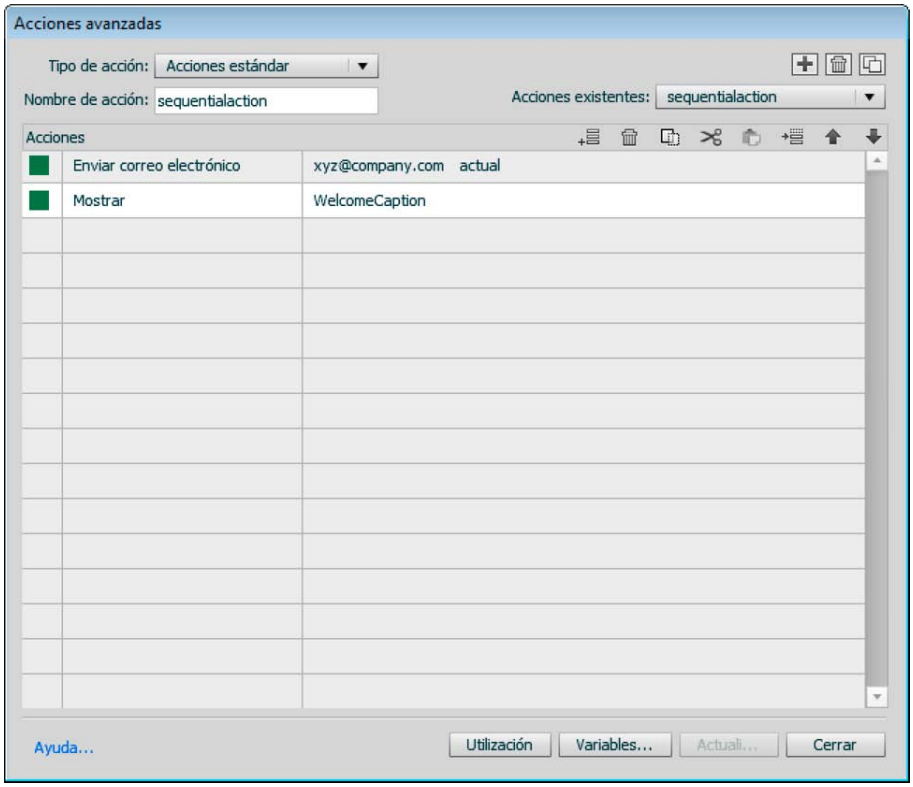
## Creación de una acción avanzada para la diapositiva de correo electrónico y bienvenida

Volver al principio

En la ventana del script, haga lo siguiente:

Cree un guión denominado acción secuencial con el siguiente código:

1. Haga clic en Acciones estándar como el tipo de acción.
2. Especifique el nombre del script como 'sequentialaction'.
3. Haga doble clic en las filas y especifique las opciones tal como se muestra a continuación.




*Líneas de código en 'acción secuencial'*

Observe ahora las líneas individuales del código para entender su función.

| | | |
|---|---|---|
| ■ | Enviar correo electrónico | xyz@company.com actual |

*Primera línea de código en 'acción secuencial'*

Si el inicio de sesión es correcto, el código abrirá el editor de correo electrónico predeterminado con el Id. de correo electrónico xyz@company.com en el campo A.

| | | |
|---|---|---|
| ■ | Mostrar | WelcomeCaption |

*Segunda línea de código en 'acción secuencial'*

Muestra una leyenda de texto que contiene el texto "Bienvenido <nombre de usuario>".

## Aplicación de la acción avanzada a la diapositiva de inicio de sesión

Volver al principio

❖ Haga doble clic en la diapositiva de inicio de sesión y configure las siguientes acciones en el inspector de propiedades:

- En la entrada: seleccione Continuar.
- En la salida de diapositiva: seleccione Ejecutar acciones avanzadas y, en el menú Acción, seleccione Validar.

## Aplicación de la acción avanzada a la diapositiva siguiente después del inicio de sesión

Volver al principio

❖ Haga doble clic en la diapositiva que se muestra y, en el inspector de propiedades, configure las siguientes acciones:

- En la entrada: seleccione Ejecutar acción avanzada y, en el menú Acción, elija la acción secuencial.
- En la salida: seleccione Ir a la diapositiva siguiente.

Ejecute el proyecto y compruebe si se ha conseguido su finalidad.

## Más tutoriales y ejemplos

Volver al principio

- Sugerencias de Lieve Weymeis en:
  - Menú de curso personalizado
  - Creación de pruebas con varias puntuaciones
  - Conclusión basada en varias puntuaciones

Puntuaciones parciales con comentarios personalizados

## Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que quiere compartir?

### Create a keypad-simulation using advanced actions

Lieve Weymeis

Un ejemplo de acciones estándar y condicionales avanzadas relativamente sencillas.

### Where is Null?

Lieve Weymeis

Un tutorial de vídeo sobre cómo hacer referencia a valores nulos en acciones avanzadas.

### Creating a Game Results Board with Captivate 5

Lieve Weymeis

Un tutorial sobre la creación de acciones avanzadas para una tabla de resultados de juego.

(cc) BY-NC-SA

# Edición/eliminación de variables definidas por el usuario

1. Seleccione Proyecto > Variables.
2. En la lista de variables, seleccione la variable que desee editar.
3. Realice una de las acciones siguientes:
   - Para editar la variable, modifique el valor o la descripción de la variable, y haga clic en Actualizar.
   - Para eliminar la variable de la lista, haga clic en Eliminar.

***Nota:*** *no puede eliminar variables del sistema o variables que estén siendo empleadas por leyendas de texto. La eliminación de una variable relacionada con una acción restablece dicha acción para que continúe.*

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Creación de variables definidas por el usuario

1. Seleccione Proyecto > Variables.
2. En el menú Tipo, seleccione Usuario.
3. Haga clic en Añadir nuevo y escriba la siguiente información:

   **Nombre** Especifique un nombre único para la variable. Asegúrese de que el nombre sea intuitivo para ayudar a los usuarios a deducir su contenido. Por ejemplo, una variable que almacene el número de versión un producto podría denominarse VersiónDeProducto o NúmeroDeVersión.

   **Valor** Especifique un valor para la variable. El valor que especifique aparecerá siempre que la variable se muestre en el documento. También puede configurar la variable más adelante si deja este campo en blanco. Las variables con valores no definidos aparecen como espacios en blanco en el proyecto.

   **Descripción** Opcionalmente, puede añadir una descripción a la variable. Por ejemplo, puede añadir una nota para los autores con el fin de indicarles cuando deben usar la variable.
4. Haga clic en Guardar.

***Nota:*** *mientras asigna variables a cuadros de entrada de texto, puede definir la variable mediante el icono 'x' del inspector de propiedades. Para obtener instrucciones detalladas, consulte este blog de Lieve Weymeis.*

Algunos nombres de variables se reservan mediante ActionScript. No utilice los nombres de variable siguientes cuando cree las suyas propias:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| alpha | buttonMode | filters | mouseX | switch |
| currentframe | byte | final | mouseY | synchronized |
| droptarget | cacheAsBitmap | finally | name | tabChildren |
| focusrect | case | float | namespace | tabEnabled |
| Ramesloaded | cast | focusEnabled | native | tabIndex |
| height | catch | focusRect | new | textSnapshot |
| highquality | char | for | null | this |
| lockroot | class | forceSmoothing | numChildren | throw |
| name | const | framesLoaded | opaqueBackground | throws |
| parent | constructor | function | override | to |
| quality | contextMenu | get | package | totalFrames |
| rotation | continue | goto | parent | trackAsMenu |
| soundbuftime | currentFrame | graphics | private | transform |
| target | currentLabel | height | protected | transient |
| totalframes | currentLabels | hitArea | prototype | true |
| url | currentScene | if | public | try |
| visible | debugger | implements | return | type |
| width | default | import | root | typeof |
| x | delete | in | rotation | use |
| xmouse | do | include | scale9Grid | useHandCursor |
| xscale | double | instanceof | scaleX | var |
| y | doubleClickEnabled | interface | scaleY | virtual |
| ymouse | dropTarget | internal | scenes | visible |
| yscale | dynamic | intrinsic | scrollRect | void |
| abstract | each | is | set | volatile |
| accessibilityProperties | else | loaderInfo | short | while |
| as | enabled | long | soundTransform | |
| blendMode | enum | mask | stage | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| boolean<br>break | export<br>extends<br>false | menu<br>mouseChildren<br>mouseEnabled | static<br>stop<br>super | |

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Eventos SWF de Adobe Captivate

### Suscripción a eventos SWF

La siguiente tabla muestra una lista de los eventos SWF que se señalan en Adobe Captivate:

| Evento | Señalado cuando |
|---|---|
| CPMovieStartEvent | Comienza la reproducción de la película |
| CPMovieStopEvent | Finaliza la reproducción de la película |
| CPMoviePauseEvent | La película se detiene |
| CPMovieResumeEvent | Se reanuda la reproducción de la película |
| CPSlideEnterEvent | Se añade una diapositiva |
| CPSlideExitEvent | Se sale de una diapositiva |
| CPQuestionSubmitEvent | Se envía y se evalúa una pregunta |
| CPAnswerSubmitEvent | Se envía una respuesta para el objeto interactivo |
| CPEndPlayerScrubbingEvent | Los usuarios dejan de arrastrar la barra de reproducción. |
| CPHideRolloverEvent | Los usuarios deslizan el puntero del ratón sobre un objeto dinámico. |
| CPInteractiveItemSubmitEvent | Los usuarios hacen clic en un elemento interactivo. |
| CPQuestionEventData | Los usuarios envían una respuesta a una pregunta. |
| CPQuestionSkipEvent | Los usuarios omiten una pregunta. |
| CPQuestionSubmitEvent | Los usuarios envían una respuesta a una pregunta. |
| CPShowRolloverEvent | Los usuarios dejan de deslizar el ratón sobre un objeto dinámico. |
| CPStartPlaybarScrubbingEvent | Los usuarios comienzan a arrastrar la barra de reproducción. |
| CPVariableCreatedEvent | Los usuarios crean una variable en Adobe Captivate. |
| CPVariableValueChangedEvent | Los usuarios cambiar el valor de una variable en Adobe Captivate. |

Volver al principio

## Suscripción a eventos SWF

Utilice la función AddEventListener para suscribirse a eventos SWF.

**Ejemplo**

```
eventHandle.addEventListener(CPMovieStartEvent.CPMOVIESTARTEVENT,CPEventHandler);
```

dónde

```
eventHandle = movieHandle.getMovieProps().eventDispatcher;
```

Este ejemplo muestra cómo imprimir un mensaje cuando comienza a reproducirse la película de Adobe Captivate.

```
function CPEventHandler(e:Event):void
```

```
{
    switch(e.type)
    {
        case CPMovieStartEvent.CPMOVIESTARTEVENT:
                                                var startEvt : CPMovieStartEvent;
                                                startEvt = e as CPMovieStartEvent;
                                                trace("movie started playing");
                                                break;
    }
}
```

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Asignación de accciones avanzadas a un evento

Puede definir varias acciones que se realizarán de forma secuencial después de que se produzca un evento. Puede asignar varias acciones para lo siguiente:

**Objetos interactivos** Puede definir la secuencia de acciones que tendrá lugar después de que el usuario realice una acción en un objeto.

**Diapositivas** Puede definir la secuencia de acciones que tendrá lugar cuando el usuario entre o salga de una diapositiva.

**Diapositivas de pregunta** Puede definir la secuencia de acciones que tendrá lugar cuando el usuario termine de responder una pregunta.

Para obtener más información sobre las acciones disponibles en Adobe Captivate, consulte Navegación en proyectos utilizando objetos interactivos.

Para asignar acción avanzada,

1. En el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), seleccione Ejecutar acciones avanzadas (en el área Acción > Al introducir).
2. Haga clic en el icono Examinar.
3. En el cuadro de diálogo Acciones avanzadas, especifique los detalles.
4. Haga clic en Cerrar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Acciones avanzadas

Modelo de acciones avanzadas
Crear acciones avanzadas
Edición de las instrucciones
Edición/eliminación/duplicación de acciones avanzadas
Localización de diapositivas en las que se utiliza el script
Aplicación de acciones avanzadas a las diapositivas
Aplicación de acciones avanzadas a objetos interactivos

En Adobe Captivate se pueden utilizar scripts para lo siguiente:

- Aumentar la interactividad de los proyectos de Adobe Captivate mediante la gestión de escenarios de interacción complejos basados en condiciones.
- Controlar la película

## Modelo de acciones avanzadas

Ir al principio

La creación de scripts para el modelo de acciones avanzadas de Adobe Captivate se basa en el modelo objeto-evento-acción.

Los eventos de un objeto interactivo, como el clic del ratón, inician acciones definidas para ese evento. Puede gestionar escenarios complejos de interacción mediante la creación de scripts de sus propias acciones y su aplicación a distintos objetos interactivos. El editor de scripts de Adobe Captivate le ayuda a crear scripts de acciones personalizadas para objetos interactivos.

Puede utilizar las siguientes opciones para definir acciones de los objetos interactivos en Adobe Captivate:

**Acción condicional**

Al crear scripts de acciones, proporciona condiciones if … else y/o operadores.

**Acción estándar**

Utilice un solo script para ejecutar varias acciones de una secuencia. Aunque la interfaz de usuario ofrece un modo de ejecutar varias acciones, se limita a las acciones disponibles en Adobe Captivate. Es posible combinar acciones definidas durante la creación de scripts con acciones predefinidas en Adobe Captivate.

## Crear acciones avanzadas

Ir al principio

1. Seleccione Proyecto > Acciones avanzadas.
2. Seleccione el tipo de acción:

   **Acción condicional** Para crear una condición if … else para el script.

   **Acción estándar** Para personalizar una de las acciones predefinidas en Adobe Captivate.
3. En el Nombre de acción, introduzca un nombre para la acción.
4. Haga clic en el icono de añadir.
5. Siga escribiendo el código con las opciones proporcionadas. Todas las opciones a las que no se haya asignado un valor se marcarán con el icono rojo. Si no establece estos valores, ocurrirá un error cuando trate de guardar el script.
6. Haga clic en Guardar para guardar el script.

## Edición de las instrucciones

Ir al principio

- Cuando edite un script, utilice los iconos adecuados para añadir, eliminar, copiar, cortar, pegar, insertar o mover una instrucción (una línea de código).
- Utilice el menú desplegable para cambiar el tipo de Variable a Literal o viceversa.

- Para eliminar una decisión, selecciónela y haga clic en el icono de eliminar.

## Edición/eliminación/duplicación de acciones avanzadas

Ir al principio

1. Seleccione Proyecto > Acciones avanzadas.
2. En Acciones existentes, seleccione la acción que desee modificar o eliminar.
3. Realice una de las acciones siguientes:
   - Utilice el icono apropiado de la esquina superior derecha para eliminar o duplicar la acción
   - Para actualizar la acción avanzada, utilice los iconos del menú apropiados para actualizar las instrucciones y haga clic en Actualizar.

## Localización de diapositivas en las que se utiliza el script

Ir al principio

1. Seleccione Proyecto > Acciones avanzadas.
2. En Acciones existentes, seleccione la acción.
3. Haga clic en Utilización.

Se muestran las diapositivas en el proyecto que utilice el guión seleccionado.

## Aplicación de acciones avanzadas a las diapositivas

Ir al principio

1. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), vaya a Acción.
2. Seleccione Ejecutar acciones avanzadas.
3. En Script, seleccione el script que desee ejecutar del menú Acción.

## Aplicación de acciones avanzadas a objetos interactivos

Ir al principio

1. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), vaya a Acción.
2. En el menú Acción, seleccione Ejecutar acciones avanzadas. Entre los ejemplos de acciones se encuentran Si aprueba, Si suspende la prueba, Perder enfoque, etc.
3. En Script, seleccione el script que desee ejecutar del menú Acción.

### Adobe también recomienda

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Creación de una prueba

# Permitir que los usuarios repitan la prueba

**Uso de la acción Regresar a prueba**
**Variable de ámbito de la prueba**

El ámbito de un cuestionario comienza en la primera diapositiva de pregunta y termina cuando un usuario:

- llega a la diapositiva de resultados; o
- la diapositiva anterior a la de resultados si esta última se encuentra oculta.

Si los usuarios navegan a una diapositiva de contenido o de refuerzo cuando aún se encuentran en el ámbito de la prueba, puede optar por permitirles que regresen a la prueba. Para ello, asigne la acción Regresar a prueba a uno de estos elementos:

- Cualquier objeto interactivo de la diapositiva. Los objetos interactivos son: áreas de clic, botones y cuadros de entrada de texto.
- Acción al salir de la diapositiva.

  ***Nota:*** *esta opción no es aplicable a las diapositivas de pregunta.*

Puede asignar la acción Regresar a prueba a objetos existentes u objetos nuevos interactivos. Cuando se asigna la acción a un objeto existente, Adobe Captivate solo la asocia cuando los usuarios acceden a la diapositiva desde la prueba. Si no, se asocia al objeto la acción Continuar.

Por ejemplo, supongamos que tiene una diapositiva de contenido que desea utilizar como diapositiva de refuerzo para los usuarios que contesten incorrectamente una pregunta. Al cambiar la acción del botón de la diapositiva de contenido como Regresar a prueba:

- El botón se comporta como un botón “Siguiente” la primera vez que los usuarios acceden a la diapositiva. Mediante este comportamiento, la diapositiva se trata como si fuera una diapositiva de contenido normal.
- El botón permite que los usuarios regresen a la prueba.

## Uso de la acción Regresar a prueba

Volver al principio

1. Configure las diapositivas de preguntas para que lleven a las diapositivas de refuerzo o contenido relevantes. Para ello, haga clic en el botón Enviar, cambie la acción en el Inspector de propiedades a Ir a diapositiva y seleccione la diapositiva de contenido.
2. Realice una de las acciones siguientes:
   - En la diapositiva de contenido o de refuerzo, haga clic en cualquier objeto interactivo y luego en Regresar a prueba, en la lista de acciones del Inspector de propiedades.
   - Haga clic en la diapositiva y luego en Regresar a prueba, en el acordeón Acción del Inspector de propiedades.

Cuando los usuarios hacen clic en el objeto interactivo asociado a la acción Regresar a prueba, Adobe Captivate les lleva de nuevo a:

- La última diapositiva de pregunta respondida, en caso de que la respuesta haya sido incorrecta o hayan optado por omitir la pregunta.
- La pregunta siguiente a la última diapositiva de pregunta respondida, en caso de que se haya contestado correctamente.
- Pasa a la siguiente diapositiva si los usuarios no han intentado realizar la prueba anteriormente.

## Variable de ámbito de la prueba

Volver al principio

cpInQuizScope es una variable del sistema, de solo lectura, que indica si los usuarios pueden regresar a la prueba desde una diapositiva. Si el valor de cpInQuizScope es:

- True, los usuarios regresan a la prueba al salir de la diapositiva o hacer clic en un objeto interactivo asignado a la acción Regresar a prueba.
- False, los usuarios pasan a la siguiente diapositiva del proyecto.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Inserción de pruebas preliminares

**Informes de ejecución de prueba preliminar**
**Ramificaciones de pruebas preliminares**
**Variables de prueba preliminar**

Las pruebas preliminares se utilizan para evaluar los conocimientos de los alumnos antes de comenzar el curso. En función de la puntuación que los alumnos obtengan en una prueba preliminar, se les puede dirigir a diapositivas o a módulos específicos del curso. De este modo los alumnos pueden aprovechan mejor el tiempo, al dedicar su atención únicamente a contenido relevante para ellos.

1. Haga clic en Prueba > Insertar diapositiva de pregunta.
2. Seleccione el tipo de pregunta que usar en la prueba preliminar y escriba el número de preguntas requerido.
3. En la lista desplegable correspondiente a cada tipo de pregunta, haga clic en Prueba preliminar.

Diferencias entre preguntas de prueba normal y preguntas de prueba preliminar:

| Prueba preliminar | Pregunta de prueba normal |
|---|---|
| No puede contener diapositivas de pregunta aleatoria | Puede contener diapositivas de pregunta aleatoria |
| Editar acción de prueba preliminar | No hay ninguna acción avanzada asociada de forma predeterminada |
| No existe la acción Si aprueba | Acción Si aprueba |
| La barra de reproducción siempre está oculta en el proyecto CPTX (incluidos los casos en los que hay preguntas de prueba normal) | La barra de reproducción está disponible si se ha activado en el Editor de aspectos. Puede ocultar la barra de reproducción en preguntas de pruebas normales seleccionando Ocultar barra de reproducción en prueba, en Preferencias. |

## Informes de ejecución de prueba preliminar

Volver al principio

Los siguientes detalles de prueba preliminar se pueden notificar en un LMS, Acrobat.com, Adobe Connect o a cualquier servidor de su red:

- Vistas de diapositivas
- Datos de interacción de usuario

***Importante:*** *con Adobe Captivate no se pueden notificar puntuaciones de prueba preliminar. Pero es posible notificarlo en un LMS mediante Multi-SCO Packager en Adobe eLearning Suite. Para obtener más información, consulte la documentación de Adobe eLearning Suite.*

Para habilitar la creación de informes de prueba preliminar, haga lo siguiente:

1. Haga clic en Editar > Preferencias > Prueba > Informes.
2. Seleccione Activar la creación de informes para este proyecto y, a continuación, elija una opción apropiada. Si desea que los detalles se notifiquen en un LMS, haga clic en SCORM 1.2 , SCORM 2004 o AICC, según el estándar que admita el LMS.
3. Especifique Criterios de aprobado/finalización y Datos que notificar. Para obtener más información, consulte Criterios de aprobado/finalización y Datos que notificar.

## Ramificaciones de pruebas preliminares

Volver al principio

1. Haga clic en una de las diapositivas de pregunta de prueba preliminar en la Tira de película.
2. Haga clic en Editar acción de prueba preliminar, en el acordeón Acción del panel Propiedades de las pruebas.

   La acción predeterminada asociada a las pruebas preliminares, CpPrestestAction, aparece en el cuadro de diálogo Acciones avanzadas.
3. Para editar la acción avanzada, seleccione los valores adecuados en las secciones IF, Acciones y Else.
   - De modo predeterminado, Editar acción de prueba preliminar incluye la variable cpQuizInfoPretestScorePercentage en la sección IF. Si, al configurar la prueba, ha optado por expresar la puntuación en forma de puntos en lugar de como porcentaje, haga doble clic en el nombre de la variable y elija cpQuizInfoPretestPointScored.

- Si ha asignado puntuaciones parciales o negativas a las puntuaciones de prueba preliminar, también se pueden utilizar otras variables como, por ejemplo, cpQuizInfoQuestionPartialScoreOn.

Además de una prueba preliminar, puede incluir preguntas de prueba normal en módulos individuales de un curso. En estos casos, la opción Revisar prueba de la diapositiva de resultados lleva a los usuarios a la prueba del módulo que han visto, no a la prueba preliminar.

## Variables de prueba preliminar

Volver al principio

**cpQuizinfoPretestPointsscored** Devuelve en forma de puntos la puntuación obtenida por los usuarios en la prueba preliminar. Por ejemplo, 20.
**cpQuizInfoPretestScorePercentage** Devuelve en forma de porcentaje la puntuación obtenida por los usuarios en la prueba preliminar. Por ejemplo, 50 %.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Inserción de diapositivas de pregunta

**Diapositivas de pregunta predeterminadas**
**Diapositiva de resultados de la prueba**

Asegúrese de que ha configurado las preferencias de la prueba antes de insertar las diapositivas de pregunta. Para obtener más información sobre preferencias de prueba, consulte Preferencias de la prueba.

1. En un proyecto abierto, seleccione la diapositiva tras la que desea insertar diapositivas de pregunta.
2. Seleccione Prueba > Diapositiva de pregunta.
3. Seleccione los tipos de preguntas de entre los siguientes y especifique el número de diapositivas que deben insertarse de cada tipo:
   **Opción múltiple** Los usuarios seleccionan una o más respuestas correctas de una lista.

   **Verdadero/falso** Los usuarios seleccionan Verdadero o Falso (o Sí o No).

   **Relleno de espacios en blanco** Los usuarios rellenan un espacio en blanco de una frase.

   **Respuesta corta** Los usuarios proporcionan una palabra o una frase.

   **Asociación** Los usuarios relacionan las entradas de dos listas.

   **Zona interactiva** Los usuarios desplazan el puntero sobre áreas de la diapositiva.

   **Secuencia** Los usuarios organizan los elementos de una lista en la secuencia correcta.

   **Escala de calificación (Likert)** Los usuarios indican su nivel de acuerdo con las afirmaciones.

   **Pregunta aleatoria** Muestra preguntas que se seleccionan al azar del grupo de preguntas al que están vinculadas. Después de seleccionar Pregunta aleatoria, seleccione el grupo de preguntas apropiado del grupo de preguntas vinculado. Para obtener más información, consulte Diapositivas de pregunta aleatoria

   ***Nota:*** *puede añadir una diapositiva de preguntas widget solo a los grupos de preguntas.*
4. Especifique el número de preguntas.
5. Especifique si la pregunta es calificada, de encuesta o de prueba preliminar y haga clic en Aceptar.

   **Pregunta calificada** Para evaluar al usuario con la puntuación que asigne a la pregunta.

   **Pregunta de encuesta** Para obtener comentarios del usuario.
   ***Nota:*** *la opción de pregunta calificada no es aplicable a preguntas de tipo Escala de calificación (Likert).*

   **Prueba preliminar** Para evaluar los conocimientos de los usuarios sobre el tema antes de que inicien el curso.

La tira de película muestra diapositivas nuevas con marcadores de posición de preguntas y respuestas. Para ver una descripción de una diapositiva de pregunta predeterminada típica, consulte Diapositivas de pregunta predeterminadas.

Además de la diapositiva de pregunta que haya elegido, Adobe Captivate inserta una diapositiva de resultados de la prueba después de las diapositivas de preguntas. En esta diapositiva se totalizan los puntos que un usuario ha obtenido en todas las diapositivas. Para obtener más información sobre la diapositiva de resultados de la prueba, consulte Diapositiva de resultados de la prueba.

Después de insertar una diapositiva de pregunta, sustituya el marcador de posición con el texto de pregunta y respuesta requerido. Para obtener más información sobre la configuración de los diferentes tipos de diapositiva, consulte Configuración de diapositivas de pregunta.

## Adobe recomienda

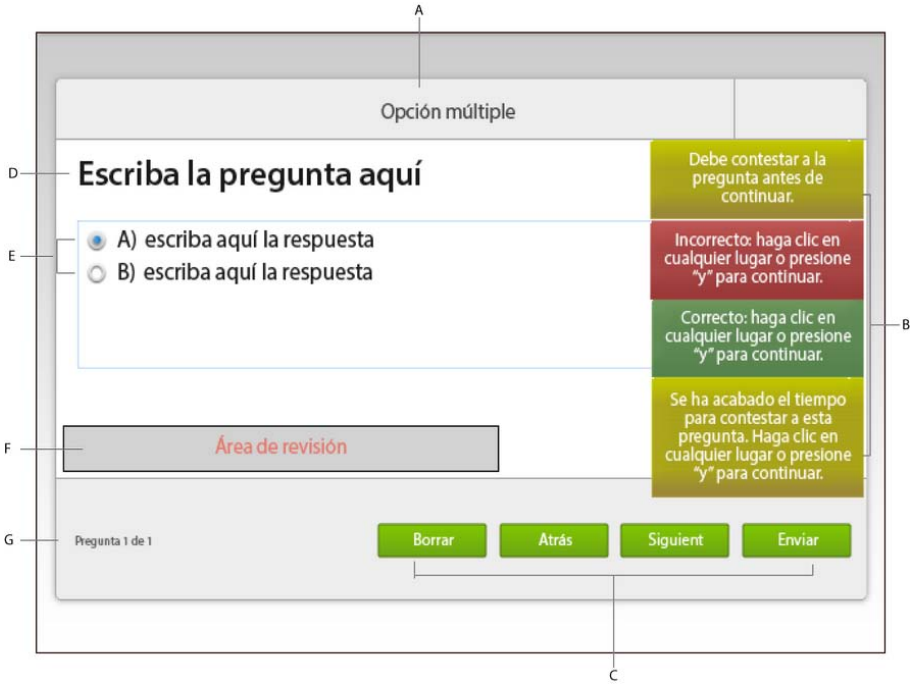
¿Tiene un tutorial que quiere compartir?

**Captivate 5 Quick Tip: Super-charged Quiz creation**
Rick Zanotti
Un vídeo que describe el flujo de trabajo general para insertar diapositivas de pregunta.

## Diapositivas de pregunta predeterminadas

Volver al principio

Una diapositiva de pregunta predeterminada típica contiene marcadores de posición para preguntas, opciones de respuestas. botones interactivos y leyendas predeterminadas.




*Diapositiva de pregunta predeterminada típica*
***A.*** *Tipo de pregunta* ***B.*** *Leyendas de prueba* ***C.*** *Botones de prueba* ***D.*** *Marcador de posición de pregunta* ***E.*** *Opciones de respuesta* ***F.*** *Área de revisión* ***G.*** *Indicador de progreso*

**Tipo de pregunta** Indica el tipo de pregunta (por ejemplo, opción múltiple o verdadero/falso) que haya elegido al insertar las diapositivas.

**Marcador de posición de pregunta** Permite una pregunta mediante la edición del texto predeterminado.

**Opciones de respuesta** Permite escribir las opciones de respuesta que proporcionar a los usuarios, mediante la edición del texto predeterminado.

Puede aumentar el número de opciones de respuesta en el panel Propiedades de las pruebas.

***Nota:*** *la forma en que se designan las respuestas correctas para la pregunta varía en función del tipo de pregunta. Consulte Configuración de diapositivas de pregunta para obtener información.*

**Área de revisión** Muestra un mensaje preconfigurado cuando los usuarios revisan la prueba mediante el botón Revisar prueba en la diapositiva de resultados de la prueba. Puede configurar el mensaje en las preferencias de la prueba (Editar > Preferencias > Prueba > Configuración > Mensajes de revisión de preguntas).

**Botones de prueba** Permiten a los usuarios restablecer sus respuestas, omitir la pregunta, regresar a una pregunta anterior y enviar las respuestas. Puede optar por ocultar o mostrar estos botones utilizando el panel Propiedades de las pruebas.

**Leyendas de prueba** Permiten proporcionar mensajes adecuados a los usuarios cuando contestan a las preguntas de la prueba. Para obtener más información, consulte Propiedades de las pruebas.

**Indicador de progreso** Indican los números de las preguntas de forma relativa o absoluta. Puede desactivar el indicador de progreso o cambiar el tipo en las preferencias del proyecto. Para obtener más información, consulte Configuración de las preferencias del indicador de progreso.

Volver al principio

## Diapositiva de resultados de la prueba

La diapositiva de resultados de la prueba resume el rendimiento del usuario al final de la prueba. Puede ocultar o mostrar los parámetros predeterminados mediante el panel Propiedades de las pruebas.

Los usuarios pueden optar por continuar con el curso o revisar la prueba. Cuando los usuarios revisan la prueba, el área de revisión en las diapositivas de pregunta muestra un mensaje preconfigurado. El mensaje indica si el usuario ha respondido correctamente a la pregunta o si la ha omitido. Puede personalizar los mensajes de revisión en las preferencias (Editar > Preferencias > Prueba > Configuración > Mensajes de revisión prueba).

De forma predeterminada, la diapositiva de resultados se inserta después de las diapositivas de pregunta. Puede hacer clic y arrastrar la diapositiva en la tira de película para colocarla en la ubicación requerida, por ejemplo, al final del curso.

Si elimina la diapositiva, puede insertarla de nuevo haciendo clic en Mostrar puntuación al final de la prueba, en las preferencias del proyecto (Editar > Preferencias > Prueba > Configuración).

(cc) BY-NC-SA

# Preferencias de la prueba

Configuración de preferencias de prueba generales
Configuración de preferencias de aprobado o suspenso
Especificación de etiquetas de botón y mensajes
Configuración de las preferencias del indicador de progreso

Volver al principio

## Configuración de preferencias de prueba generales

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Configuración en el menú Prueba.
3. Escriba información en los campos siguientes:
4. **Nombre** Escriba el nombre de la prueba. En un proyecto con más de una prueba, la asignación de un nombre ayuda a identificar la prueba fácilmente.

   **Requerido** Seleccione una de las siguientes opciones del menú:

   **Optativo: el usuario puede omitir esta prueba** Permite a los usuarios omitir la prueba y seguir adelante con el proyecto.

   **Necesario: el usuario debe realizar esta prueba para continuar** El proyecto solo pasa a la siguiente diapositiva si el usuario ha recorrido todas las diapositivas de preguntas.

   **Necesario aprobar: el usuario debe aprobar esta prueba para continuar** El proyecto solo pasa a la siguiente diapositiva si el usuario ha obtenido los puntos necesarios en la prueba.

   **Responder todo: El usuario debe responder a todas las preguntas para continuar** El proyecto solo pasa a la siguiente diapositiva si el usuario ha respondido a todas las diapositivas de preguntas.

   **ID de objetivo** El ID de la prueba a la que pertenece la diapositiva de preguntas. En una prueba principal que contenga varias pruebas, el ID de objetivo permite identificar aquella a la que pertenece la pregunta.

   **Prefijo de ID de interacción** A cada acción que realiza el usuario en una diapositiva de preguntas se le asigna un ID de interacción único. Por ejemplo, si el usuario responde a una pregunta de forma incorrecta la primera vez y correctamente en la segunda oportunidad, Adobe Captivate genera dos ID de interacción. Puede utilizar este campo para personalizar los ID de interacción generados añadiendo un prefijo con los caracteres asignados.

   **Reorganizar respuestas** En las diapositivas de preguntas con varias respuestas, las respuestas se reorganizan de forma aleatoria cuando el usuario intenta responder a la misma diapositiva de preguntas por segunda vez.

   **Enviar todo** Active esta opción para que los usuarios puedan revisar y modificar las preguntas contestadas y enviarlas todas al mismo tiempo. Para obtener más información, consulte Envío simultáneo de todas las respuestas.

   **Según ramificación** Utilice esta opción para calcular la puntuación final basada únicamente en las preguntas de la “rama” que hayan visto los usuarios. Por ejemplo, supongamos que un proyecto incluye una prueba ramificada en dos módulos que a su vez contienen una prueba cada uno. Si un usuario llega al módulo con tres preguntas de 10 puntos cada una, la puntuación total será 30 puntos.

   Si esta opción no está habilitada, el cálculo de las puntuaciones se basa en el número total de preguntas del proyecto, no en el módulo que los usuarios han visto.

   ***Nota:*** *de modo predeterminado, las pruebas preliminares tienen en cuenta la existencia de ramificaciones.*

   **Mostrar progreso** Seleccione esta opción para mostrar a los usuarios el número de la pregunta actual en la prueba. Para obtener más información, consulte Configuración de las preferencias del indicador de progreso.

   **Permitir desplazamiento hacia atrás** El usuario puede volver a visitar las diapositivas que intentó responder anteriormente.

   **Mostrar puntuación al final de la prueba** Permite a los usuarios ver su puntuación al finalizar la prueba. Puede personalizar el mensaje que aparece cuando el usuario aprueba o suspende la prueba. Haga clic en Mensajes de resultado de la prueba para personalizar los mensajes. También puede personalizar las opciones que desee que aparezcan en la diapositiva de puntuación.

   **Mensaje de aprobado** Personalice el texto que debe aparecer cuando el usuario apruebe la prueba. También puede desactivar esta opción si no desea que se muestre un mensaje al usuario.

   **Mensaje de suspenso** Personalice el texto que debe aparecer cuando el usuario suspenda la prueba. También puede desactivar esta opción si no desea que se muestre un mensaje al usuario.

   **Texto del botón de correo electrónico** Especifica el texto del botón de correo electrónico. Los usuarios pueden hacer clic en el

botón para enviar un mensaje de correo electrónico a una dirección específica.

**Mostrar puntuación** Muestra la puntuación del usuario en la diapositiva de resultados.

**Mostrar máxima puntuación posible** La máxima puntuación posible si se responden todas las preguntas correctamente.

**Mostrar el número de preguntas correctas** Número de preguntas que el usuario ha respondido correctamente.

**Mostrar el total de preguntas** Número de preguntas que el usuario ha respondido.

**Mostrar precisión** La puntuación del usuario como un porcentaje.

**Mostrar el número de intentos de prueba** Número de intentos del usuario.

**Permitir revisar la prueba al usuario** Los usuarios pueden revisar una prueba después de que hayan terminado de responder y se haya mostrado la puntuación. Esta opción permite al usuario conocer las respuestas que han respondido incorrectamente y las respuestas correctas. Puede personalizar los mensajes que se muestran en el comentario. Haga clic en Mensajes de revisión de preguntas para personalizar los mensajes de comentarios:

**Incompleto** Para las respuestas incompletas.

**Correcto** Para las respuestas correctas.

**Parcialmente correcta** Para respuestas parcialmente correctas.

**Incorrecto** La respuesta introducida por el usuario y la respuesta correcta.

**Ocultar barra de reproducción en prueba** Seleccione esta opción para ocultar la barra de reproducción en las diapositivas de pregunta y resultado.
***Nota:*** *la barra de reproducción no se muestra nunca en las preguntas de pruebas preliminares.*

### Revisiones de pruebas

Cuando los usuarios revisan la prueba después de intentar dar las respuestas correspondientes, Adobe Captivate brinda información gráfica (mediante imágenes) relativa a los resultados.

| Imagen/mensaje | Significado | Se muestra en Tipo de pregunta... |
|---|---|---|
| | La respuesta en incorrecta | Todos |
| | La respuesta es correcta | Todos |
| | La respuesta a la pregunta es parcialmente correcta | Preguntas de opción múltiple, si se ha activado la puntuación parcial.<br>Por ejemplo, si hay dos opciones de respuesta que son correctas para la pregunta y el usuario selecciona una de ellas. |
| No ha respondido a esta pregunta completamente<br>(Mensaje predeterminado especificado en Preferencias > Prueba > Configuración > Mensajes de revisión de preguntas) | Se ha omitido la pregunta | Cualquier tipo de pregunta de "evaluación" que el usuario haya omitido. |
| | Respuestas omitidas | Pregunta de asociación, Pregunta de secuencia, Pregunta de opción múltiple, Pregunta de relleno de espacios en blanco con varias respuestas<br>Por ejemplo, si un usuario no selecciona ninguna opción en el cuadro combinado de una pregunta de asociación. |
| | Respuesta correcta | Todos |
| | Lista de respuestas correctas | Pregunta de asociación, Pregunta de secuencia, Pregunta de relleno de espacios en blanco<br>Por ejemplo, cuando los usuarios responden incorrectamente una pregunta de secuencia, el icono de adhesivo proporciona la secuencia correcta de respuestas. |

| | | |
|---|---|---|
| | Respuesta correcta (en una pregunta con zonas interactivas) | Pregunta con zonas interactivas |
| | Respuesta incorrecta | Todos |
| | Respuesta incorrecta (en una pregunta con zonas interactivas) | Pregunta con zonas interactivas<br>Este icono se muestra en los clics incorrectos seleccionados por el usuario en una pregunta con zonas interactivas. |

Estas imágenes se encuentran en la carpeta <carpeta de instalación>/Gallery/Quiz/QuizReviewAssets. Puede reemplazar las imágenes (archivos PNG, FLA y SWF) con imágenes personalizadas. Sin embargo, asegúrese de mantener el mismo tamaño que el de las predeterminadas para obtener los mejores resultados.

Volver al principio

## Configuración de preferencias de aprobado o suspenso

Puede configurar la puntuación mínima necesaria para aprobar una prueba y también puede definir la acción que se realizará después de que el usuario apruebe o suspenda una prueba.

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Aprobado o suspenso en el menú Prueba.
3. En las opciones de aprobado/suspenso, realice una de las acciones siguientes:
   - Defina el porcentaje mínimo que debe alcanzar el usuario para aprobar la prueba.
   - Defina los puntos mínimos que debe conseguir el usuario para aprobar la prueba.
4. Para decidir cómo continuará el proyecto cuando el usuario apruebe una prueba, seleccione una acción en la sección Si aprueba.

   **Continuar** La película se desplaza a la siguiente acción definida.

   **Ir a la diapositiva anterior** Se muestra la diapositiva anterior al usuario.

   **Ir a la diapositiva siguiente** La película pasa a la diapositiva siguiente.

   **Ir a la última diapositiva visitada** Es parecido al botón Atrás. La película pasa a la diapositiva que se mostró anteriormente.

   **Regresar a prueba** Lleva a los usuarios a

   - La última dispositiva de pregunta que los usuarios han respondido incorrectamente o han omitido.
   - La pregunta después de la última diapositiva de pregunta que los usuarios han respondido correctamente.

   **Ir a diapositiva** La película pasa a la diapositiva especificada.

   **Abrir URL o archivo** Si el usuario está conectado a Internet, se abre un navegador web con la página web especificada. También se puede abrir un archivo especificado para el usuario.

   **Abrir otro proyecto** Abre el proyecto especificado de Adobe Captivate.

   **Enviar correo electrónico a** Se abre un borrador del editor de correo electrónico predeterminado con la dirección de correo electrónico especificada en el campo A.

   **Ejecutar JavaScript** Adobe Captivate ejecuta JavaScript especificado.

   **Ejecutar acción avanzada** Adobe Captivate ejecuta el script escrito mediante la aplicación.

   **Mostrar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, se hace visible el objeto oculto especificado.

   **Ocultar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, se oculta el objeto especificado.

   **Activar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, activa otro objeto en el proyecto.

   **Desactivar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, desactiva otro objeto en el proyecto.

   **Asignar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, el valor de la variable especificada se establece dentro de la leyenda de texto.

   **Aumentar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, el valor de la variable especificada se incrementa en consecuencia.

   **Disminuir** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, el valor de la variable especificada se reduce en consecuencia.

   **Varias acciones** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, se ejecutan varias acciones en el orden especificado por el usuario.

   **Aplicar efecto** Cuando el usuario realiza la acción necesaria, se aplica el efecto asociado.

**Ninguna acción** Cuando el usuario sale de la diapositiva, no ocurre nada.

5. Para decidir cómo continuará el proyecto cuando el usuario suspenda una prueba, seleccione una acción en la sección Si suspende la prueba. Las acciones son similares a las de la sección Si aprueba.

## Especificación de etiquetas de botón y mensajes

Volver al principio

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Etiquetas predet. en el menú Prueba.
3. Cambie el estilo y las etiquetas predeterminadas de los botones Enviar, Enviar todo, Borrar, Omitir y Atrás, en la sección Etiquetas de botón de pregunta predeterminada. Los cuatro botones se mostrarán en cualquier diapositiva de pregunta a menos que los desactive en el Inspector de propiedades de una diapositiva concreta.

   Para crear un nuevo estilo de etiqueta, haga clic en Crear nuevo estilo. Consulte Estilo del objeto para obtener más información.
4. Especifique el texto y el estilo que se utilizará para lo siguiente:
   **Mensaje de respuesta correcta** Aparece cuando la respuesta del usuario es correcta.

   **Mensaje de respuesta incorrecta** DEFINICIÓN

   **Mensaje de reintento** DEFINICIÓN

   **Mensaje de incompleto** Aparece cuando la respuesta del usuario no es completa.

   **Mensaje de tiempo de espera agotado** Aparece cuando el usuario no responde en el tiempo especificado. Puede definir el tiempo utilizando el Inspector de propiedades de la diapositiva de preguntas.

   **Mensaje de respuesta parcialmente correcta** Aparece cuando los usuarios seleccionan una respuesta parcialmente correcta en preguntas de opción múltiple.

## Configuración de las preferencias del indicador de progreso

Volver al principio

La barra de progreso muestra el progreso del usuario a lo largo de las preguntas.

Para establecer las preferencias del indicador de progreso,

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Prueba > Configuración.
3. En la sección Configuración, seleccione Mostrar progreso.
4. Especifique un tipo de progreso tipo. Esta opción especifica cómo debe mostrar la barra de progreso el avance del usuario por las preguntas.
   - El progreso relativo indica la pregunta actual y el número total de preguntas (por ejemplo, “Pregunta 3 de 10”).
   - El progreso absoluto indica únicamente el número de pregunta (por ejemplo, “Pregunta 3”)

   ***Nota:*** *en pruebas ramificadas, la ruta de ramificación puede ser indefinida. Por ejemplo, si los usuarios hacen clic en el botón A, van a la rama 1 o a la 2. En estos casos, Adobe Captivate omite el número total de preguntas aunque se haya seleccionado la opción Progreso relativo.*

**Configuración de propiedades**
Seleccione el indicador de progreso en el escenario y, a continuación, especifique las propiedades en el Inspector de propiedades.
**Estilo** Seleccione un estilo para el indicador de progreso. Para definir un estilo nuevo, seleccione Editar > Administrador de estilos del objeto. Para obtener más información sobre estilos de objeto, consulte Referencia de contenido a: estilo de objeto.
**Carácter** Especifique las opciones para personalizar la apariencia del texto de la barra de progreso.
Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Diapositivas de pregunta aleatoria

**Creación de grupos de preguntas**
**Creación de diapositivas de pregunta aleatoria**

En este tipo de diapositivas, las preguntas se seleccionan al azar del grupo de diapositivas al que están vinculadas. Estas diapositivas ayudan a evitar que la prueba sea predecible. Las diapositivas de pregunta aleatoria no tienen su propia cronología, sino que utilizan la temporización de la diapositiva de pregunta seleccionada en tiempo de ejecución.

***Nota:*** *las diapositivas de pregunta aleatoria no pueden exportarse a Flash 8 ni a Flash CS3.*

Cree un grupo de preguntas antes de crear una diapositiva de pregunta aleatoria.

Volver al principio

## Creación de grupos de preguntas

1. Seleccione Prueba > Administrador de grupos de preguntas.
2. Haga clic en el botón de adición (+) encima del panel izquierdo para añadir un grupo de preguntas.
3. En el cuadro de texto que aparece, escriba un nombre para el grupo de preguntas.
4. Haga clic en el botón de adición (+) encima del panel derecho para añadir preguntas al grupo.

   Se muestra el cuadro de diálogo Insertar preguntas.
5. Seleccione los tipos de preguntas y especifique el número de diapositivas de pregunta cada tipo que se deben insertar.
6. Para importar gran número de preguntas desde archivos de formato GIFT, haga clic en Importar archivo GIFT. Seleccione el archivo .txt que contiene las preguntas en formato GIFT.
7. Optativo: haga clic en el botón de eliminación (–) de los paneles izquierdo o derecho para quitar preguntas del grupo o de la lista de preguntas.
8. Cierre el cuadro de diálogo Insertar preguntas. Aparece el panel Grupo de preguntas.
9. Seleccione la diapositiva de pregunta en el panel de grupo de preguntas y añada el contenido de la prueba en el escenario. Para obtener más información, consulte Configuración de diapositivas de pregunta.

   ***Nota:*** *a diferencia de las diapositivas de pregunta, en los grupos de preguntas no se pueden asignar directamente puntos ni puntuaciones a preguntas calificadas. Puede asignar los puntos a la diapositiva de pregunta aleatoria utilizando el Inspector de propiedades correspondiente.*
10. Repita el procedimiento para agregar más grupos de preguntas y agregar preguntas a estos.

Los grupos de preguntas no se pueden exportar como XML. Sin embargo, en el Administrador de grupos de preguntas, puede hacer lo siguiente mediante el menú del botón secundario:

- Arrastrar preguntas de un grupo a otro.
- Copiar las preguntas de un grupo y pegarlas en otros grupos.
- Bloquear, desbloquear, ocultar y mostrar preguntas.

***Nota:*** *puede copiar, duplicar y eliminar las diapositivas de pregunta utilizando el panel Grupo de preguntas.*

### Desplazamiento de diapositivas de pregunta a un grupo de preguntas

Puede desplazar una diapositiva de pregunta o un grupo de diapositivas de preguntas a un grupo de preguntas. La diapositiva de pregunta se elimina del proyecto principal y se coloca en el grupo de preguntas. También puede mover diapositivas de preguntas de un grupo de preguntas al proyecto principal, o a otros grupos de preguntas.

Los grupos de preguntas no son compatibles con la agrupación de diapositivas, por lo que toda la información de agrupación se pierde cuando las diapositivas agrupadas se trasladan a grupos. Como consecuencia, si las diapositivas de preguntas se devuelven al proyecto principal ya no están asociadas a ningún grupo.

Para llevar a un grupo de diapositivas de pregunta de varios grupos de diapositivas, expanda el grupo, seleccione las diapositivas de pregunta y llévelas al grupo de preguntas.

***Nota:*** *la acción de mover diapositivas de preguntas a grupos de preguntas o al proyecto principal no se puede deshacer.*

1. En la Tira de película, seleccione la diapositiva de pregunta que se va a mover al grupo de preguntas.

   Si es necesario, puede seleccionar varias diapositivas.

2. Haga clic con el botón secundario del ratón (Windows) o haga clic manteniendo pulsado el botón Control (Mac OS) en la diapositiva, seleccione Mover pregunta a y elija el grupo al que desea mover la diapositiva.

### Desplazamiento de una pregunta de un grupo de preguntas a otro o al proyecto principal

1. En el panel Grupo de preguntas, seleccione la diapositiva de pregunta que se va a mover al grupo de preguntas o proyecto principal.

   Si es necesario, puede seleccionar varias diapositivas.

2. Haga clic con el botón secundario (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva, seleccione Mover pregunta a y elija Proyecto principal o No. grupo.

### Importación de preguntas de grupos de preguntas de otros proyectos

1. Seleccione Archivo >Importar > Grupos de preguntas.
2. Seleccione el proyecto que se va a importar y haga clic en Abrir.

   Los grupos de preguntas aparecen en el panel izquierdo del cuadro de diálogo Importar grupos de preguntas y las preguntas correspondientes se muestran en el panel derecho.

3. Seleccione las preguntas que va a importar en el proyecto actual y haga clic en OK.

***Nota:*** *Al importar grupos de preguntas, se importan también las acciones avanzadas y compartidas asociadas.*

---

Volver al principio

## Creación de diapositivas de pregunta aleatoria

1. Haga clic en Prueba > Diapositiva de pregunta aleatoria. En la tira de película aparece una nueva diapositiva que se reemplazará en tiempo de ejecución con una pregunta del grupo de preguntas que se seleccione.
2. En el panel Prueba, realice una de las acciones siguientes en el área General:
   - En el menú Grupo de preguntas, seleccione el grupo del que se elegirán las preguntas aleatoriamente. Consulte Creación de grupos de preguntas para obtener información detallada.
   - Haga clic en Añadir preguntas para añadir más preguntas al grupo que ha seleccionado.
   - Seleccione el tipo como Encuesta o Calificada.

     ***Importante:*** *si selecciona Encuesta, solo se seleccionarán aleatoriamente preguntas de encuesta en el grupo de preguntas. De manera similar, si selecciona Calificada, solo se seleccionarán aleatoriamente preguntas calificadas en el grupo de preguntas.*

     Si selecciona Encuesta y el grupo de preguntas no contiene ninguna pregunta de encuesta, se mostrará a los usuarios una diapositiva vacía.

   - Si el tipo es Calificada: En el cuadro Puntos, escriba un número o utilice las flechas para asignar un valor de puntos. El intervalo está comprendido entre 0 y 100.
3. En el área Acción, realice las acciones siguientes:
   - Para las opciones Si tiene éxito y Último intento, utilice el menú para seleccionar una de las acciones siguientes:

     **Continuar** La película se desplaza a la siguiente acción definida.

     **Ir a la diapositiva anterior** Se muestra la diapositiva anterior.

     **Ir a la siguiente diapositiva** La película pasa a la diapositiva siguiente.

     **Ir a la última diapositiva visitada** Es parecido al botón Atrás. La película pasa a la diapositiva mostrada anteriormente.

     **Ir a diapositiva** La película pasa a la diapositiva especificada.

     **Abrir URL o archivo** Si el usuario está conectado a Internet, se abre un navegador web con la página web especificada. También se puede abrir un archivo especificado para el usuario.

     **Abrir otro proyecto** Abre el proyecto de Adobe Captivate especificado.

     **Enviar correo electrónico a** Se abre un borrador del editor de correo electrónico predeterminado con la dirección de correo electrónico especificada en el campo A.

     **Ejecutar JavaScript** Adobe Captivate ejecuta JavaScript especificado.

     **Ejecutar acciones avanzadas** Adobe Captivate ejecuta el script escrito mediante la aplicación.

     **Asignar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, el valor de la variable especificada se establece dentro de la leyenda de texto.

     **Aumentar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, el valor de la variable especificada se incrementa en consecuencia.

**Disminuir** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, el valor de la variable especificada se reduce en consecuencia.

**Varias acciones** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, se ejecutan varias acciones en el orden especificado por el usuario.

**Ninguna acción** No sucede nada.

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Configuración de diapositivas de pregunta


Diapositivas de pregunta de opción múltiple
Diapositivas de pregunta verdadero/falso
Diapositivas de pregunta de relleno de espacios en blanco
Diapositivas de pregunta de respuesta corta
Diapositivas de pregunta de asociación
Diapositivas de pregunta de zona interactiva
Diapositivas de preguntas de secuencia
Diapositivas de pregunta de escala de calificación (Likert)
Diapositivas de widget de pregunta
Propiedades de las pruebas
Propiedades del área de respuestas


Volver al principio

## Diapositivas de pregunta de opción múltiple

1. Inserte la diapositiva de pregunta de opción múltiple (Prueba > Diapositiva de pregunta > Opción múltiple).

   La pregunta de opción múltiple predeterminada contiene un marcador de posición de pregunta y dos opciones de respuesta: A y B.

2. Haga doble clic en el marcador de posición de pregunta en el escenario para editarlo y escribir la pregunta.
3. Para añadir más opciones de respuesta, edite el número junto a Respuestas, en el acordeón General del panel Propiedades de las pruebas (Ventana > Propiedades de las pruebas).

   Si la pregunta tiene más de una respuesta correcta, haga clic en Varias respuestas en el panel Propiedades de las pruebas.

   ***Nota:*** *seleccione Mezclar las respuestas (panel Propiedades de las pruebas) si desea que aparezcan en un orden distinto cada vez que el usuario regrese a esta pregunta.*

4. Para especificar las respuestas correctas, haga clic en el botón de opción o en las casillas de verificación correspondientes a las opciones de respuesta correctas en el escenario.
5. Seleccione Puntuación parcial para asignar puntuaciones parciales a las respuestas. A continuación, seleccione el elemento de respuesta y especifique los puntos que quiere asignarle, en la Opción de respuesta avanzada del Inspector de propiedades.

   ***Nota:*** *no es posible configurar puntuaciones parciales para preguntas de opción múltiple en los grupos de preguntas. Para obtener más información sobre grupos de preguntas, consulte Diapositivas de pregunta aleatoria.*

   La variable cpQuizInfoQuestionPartialScoreOn indica si se ha activado la puntuación parcial para una diapositiva de pregunta.

6. Especifique otras propiedades para la diapositiva de pregunta en el panel Propiedades de las pruebas. Para obtener más información, consulte Propiedades de las pruebas.

Volver al principio

## Diapositivas de pregunta verdadero/falso

1. Inserte la diapositiva de pregunta de tipo verdadero/falso (Prueba > Diapositiva de pregunta > Verdadero/falso).

   La diapositiva de pregunta verdadero/falso predeterminada contiene un marcador de posición de pregunta y las opciones de respuesta: Verdadero y Falso.

2. Haga doble clic en el marcador de posición de pregunta para editarlo y escribir la pregunta.
3. Para establecer la respuesta correcta, haga clic en la respuesta correcta (Verdadero o Falso) en el escenario. Puede reemplazar Verdadero y Falso con Sí y No, si es necesario.
4. Especifique otras propiedades para la diapositiva de pregunta en el panel Propiedades de las pruebas. Para obtener más información, consulte Propiedades de las pruebas.

Volver al principio

## Diapositivas de pregunta de relleno de espacios en blanco

1. Inserte la diapositiva de pregunta de relleno de espacios en blanco (Prueba > Diapositiva de pregunta > Relleno de espacios en blanco).
2. Para especificar la palabra o la frase que los usuarios tienen que rellenar, realice una de las acciones siguientes o todas ellas:
   - Seleccione una palabra o una frase y, a continuación, haga clic en Marcar espacio en blanco en el panel Propiedades de las pruebas.

- Escriba la pregunta de forma que la respuesta (una palabra o una frase) reemplace la palabra 'vacío'.

3. Para proporcionar varias opciones entre las que los usuarios pueden elegir:
   a. Haga doble clic en la palabra o frase que esté marcada en blanco y, a continuación, utilice el botón + para añadir otras palabras/frases que rellenen correctamente dicho espacio en blanco.
   b. Seleccione Lista desplegable en lugar de Entrada del usuario.
   c. Compruebe las palabras o frases que rellenan correctamente el espacio en blanco.
   d. Seleccione Mezclar las respuestas si desea que las opciones aparezcan en un orden distinto cada vez que el usuario regrese a esta pregunta.

---

## Diapositivas de pregunta de respuesta corta

Volver al principio

1. Inserte la diapositiva de pregunta de respuesta corta (Prueba > Diapositiva de pregunta > Respuesta corta).
2. En el escenario, haga doble clic en el marcador de posición de la pregunta para reemplazarlo con su pregunta.
3. Haga doble clic dentro del cuadro de respuesta situado justo debajo de la pregunta. Aparece el cuadro Entradas correctas.
4. Escriba las frases que constituyan las respuestas correctas. Utilice el botón + para añadir varias entradas.

---

## Diapositivas de pregunta de asociación

Volver al principio

1. Inserte una diapositiva de pregunta de asociación (Prueba > Diapositiva de pregunta > Asociación).
2. En la columna 1, haga clic en el texto de marcador de posición 'escriba aquí el elemento'. Aparece una lista desplegable junto al texto de marcador de posición. Esta lista le ayudará a indicar la correspondencia correcta para cada pregunta. Cuando los usuarios respondan a la pregunta, su elección se comprobará con la respuesta correcta que especifique en esta lista.
3. Haga doble clic en el texto de marcador de posición para reemplazarlo con la palabra o la frase correspondiente.
4. En la columna 2, haga doble clic en el marcador de posición 'escriba aquí la respuesta' para reemplazarlo con las opciones de respuesta. No indique la correspondencia correcta en la columna 2; utilice la lista desplegable para hacerlo.
5. Para añadir más filas a las columnas, especifique el número requerido en los campos Columna 1 y Columna 2 del acordeón General del panel Propiedades de las pruebas.
6. Si quiere que las opciones aparezcan en un orden distinto cada vez que el usuario regrese a esta pregunta, haga clic en Mezclar columna 1, en el panel Propiedades de las pruebas.

---

## Diapositivas de pregunta de zona interactiva

Volver al principio

Las diapositivas de zona interactiva contienen áreas que el usuario tiene que identificar. Por ejemplo, puede pedir a los usuarios que identifiquen productos de la empresa por las imágenes que aparecen en la diapositiva.

Las respuestas a las preguntas con zonas interactivas son correctas si se hace clic en todas las zonas interactivas correctas y en ninguna de las zonas incorrectas.

1. Inserte una diapositiva de pregunta de zona interactiva (Prueba > Diapositiva de pregunta > Zona interactiva).

   La diapositiva de zona interactiva predeterminada contiene texto de marcador de posición para la pregunta y un área interactiva representada por un rectángulo.
2. Haga doble clic en la pregunta de marcador de posición y reemplácela con su pregunta.
3. Especifique el número de áreas de zona interactiva que se requieran en el panel Propiedades de las pruebas (el campo Respuestas del acordeón General). Puede agregar un máximo de 10 áreas de zona interactiva a una diapositiva.
4. Agregue objetos a la diapositiva (por ejemplo, imágenes que quiera utilizar como zonas interactivas) coloque las áreas de zona interactiva en estos objetos.
5. Para cada área de zona interactiva, establezca las propiedades requeridas (por ejemplo, relleno, trazo, respuesta correcta) con el Inspector de propiedades. Para obtener más información, consulte Configuración de las propiedades de la zona interactiva.
6. Realice una de las acciones siguientes en el panel Propiedades de las pruebas:
   - Para desactivar los clics del ratón en áreas de las diapositivas que no sean zonas interactivas, haga clic en Permitir hacer clic solo en zonas interactivas.
   - Para personalizar la animación que aparece cuando los usuarios hacen clic en una zona interactiva, haga clic en Examinar y seleccione la animación.

### Configuración de las propiedades de la zona interactiva

Haga clic en el área de la zona interactiva y haga lo siguiente en el inspector de propiedades:

1. En el acordeón General:

   Si desea que al hacer clic en la zona interactiva se marque como respuesta correcta (en el área General del Inspector de propiedades).

   - Haga clic en Respuesta correcta si la zona interactiva se debe marcar como respuesta correcta cuando el usuario haga clic en ella.
   - Haga clic en Mostrar el cursor de mano sobre la zona de "pulsaciones" para que aparezca el icono de mano cuando el cursor pase sobre la zona interactiva.
2. En el acordeón Relleno y trazo:
   - Para cambiar el color de borde predeterminado, seleccione la zona interactiva y, a continuación, utilice la opción Trazo.

     ***Nota:*** *el color del borde no aparece si el ancho del marco es cero.*
   - Escriba un número o utilice el regulador para definir el grosor del borde de la zona interactiva.
   - Para cambiar el valor predeterminado, utilice la opción Relleno.

     ***Nota:*** *el color de relleno no aparece si el valor de alpha es 0%. En el menú Color, especifique un valor de alfa. Un valor de alpha del 0% crea un relleno invisible (transparente), mientras que un valor del 100% crea uno opaco.*
3. Para aplicar un efecto de sombra a un área de zona interactiva, haga clic en Activar en el acordeón Sombra y reflejo.
4. En el acordeón de transformación, especifique los valores exactos de tamaño y posición del área de la zona interactiva.
5. Haga clic en , si está disponible, para aplicar las propiedades a varias áreas de zona interactiva en la diapositiva y en el proyecto.

---

Volver al principio

## Diapositivas de preguntas de secuencia

Una diapositiva de secuencia ofrece una lista de elementos que se pueden organizar en el orden correcto. Por ejemplo, puede mostrar una lista de reyes y pedir al usuario que los ordene cronológicamente.

1. Inserte una diapositiva de pregunta de secuencia (Prueba > Diapositiva de pregunta > Secuencia).
2. En el escenario, reemplace el texto falso con su pregunta.
3. Introduzca la lista en el orden correcto. Adobe Captivate cambia el orden de las respuestas en la lista y las muestra a los usuarios en orden aleatorio.
4. En el panel Propiedades de las pruebas, especifique el número de opciones como Respuestas, en el acordeón General.
5. En la lista Tipo de respuesta, especifique el modo en que los usuarios deben organizar las respuestas en la lista.

---

Volver al principio

## Diapositivas de pregunta de escala de calificación (Likert)

Una diapositiva de escala de calificación muestra una afirmación con la que el usuario debe especificar su nivel de acuerdo. Por ejemplo, puede añadir la afirmación, “He aprendido cosas muy valiosas en esta presentación” y proporcionar la usuario varias respuestas para que elija entre ellas: en desacuerdo, parcialmente en desacuerdo, neutro, parcialmente de acuerdo o de acuerdo.

Las preguntas de escala de calificación no se califican y no existen respuestas correctas o incorrectas. No puede asignar un valor de puntos ni crear una ramificación basada en su corrección. No obstante, puede elegir la acción que se realiza cuando el usuario ha completado la pregunta de escala de calificación, como pasar a la siguiente diapositiva, abrir otro proyecto o mostrar una dirección URL

1. Inserte una pregunta de escala de calificación (Likert) (Prueba > Diapositiva de pregunta > Escala de clasificación (Likert)).
2. En el escenario, modifique la instrucción reemplazando el texto predeterminado.
3. En el acordeón General del panel Propiedades de las pruebas (el campo Respuestas), especifique el número de filas de preguntas de encuesta que quiera.
4. Para editar los niveles de acuerdo predeterminados, haga doble clic en el texto y reemplácelo con el que quiera.

   Puede utilizar el Inspector de propiedades para editar las propiedades del encabezado Likert que contiene los niveles de acuerdo.
5. Complete la especificación Tras la encuesta en el área Acción del panel Propiedades de las pruebas. Esta área es la misma que el área Si la respuesta es correcta que se describió en el flujo de trabajo general.

---

Volver al principio

## Diapositivas de widget de pregunta

En Adobe Captivate, puede insertar widgets de pregunta creados como archivos SWF en Flash. Los desarrolladores que crean el widget de pregunta en Flash deben utilizar un código de plantilla que permita una integración eficaz del widget de pregunta en Adobe Captivate. Para obtener más información, consulte Creación de widgets de pregunta.

1. Seleccione Insertar > Widget.
2. En el cuadro de diálogo Abrir, seleccione el widget de pregunta que desee insertar.
3. En el cuadro de diálogo Pregunta widget, realice las acciones siguientes:
   a. En el campo Nombre, escriba un nombre para el widget.
   b. En el campo Pregunta, escriba la pregunta.
   c. Asigne los puntos que debe obtener el usuario que responda correctamente a las preguntas.
4. Siga las instrucciones de la sección Parámetros de widget para crear la pregunta.

---

Volver al principio

## Propiedades de las pruebas

Para cada diapositiva de pregunta, haga lo siguiente en el panel Propiedades de las pruebas (Ventana > Propiedades de las pruebas):

1. En el área General:
   - Alternar entre las opciones de pregunta de encuesta y calificada mediante la lista Tipo.
   - (Si el tipo es Calificada) Edite el número junto a los puntos (1 a 100) para especificar la puntuación obtenida por el usuario al responder a una pregunta correctamente.
   - Para asignar puntos negativos a respuestas incorrectas, especifique los puntos requeridos como Penalización. No incluya el signo menos al especificar este valor. La variable cpQuizInfoNegativepointsOnCurrentQuestionSlide ayuda a distinguir si una pregunta se ha configurado para conceder puntos negativos.
   - Especifique el estilo de numeración de las opciones de respuesta en la lista Numeración.
2. En el área Opciones, especifique el límite de tiempo y las leyendas que incluir:

   **Borrar** Restablece la vista inicial de la diapositiva. Permite que el usuario empiece a responder a las preguntas de una diapositivas borrando las respuestas introducidas.

   **Atrás** El usuario vuelve a la diapositiva de preguntas que intentó responder anteriormente.

   **Omitir** Permite que el usuario omita la diapositiva de preguntas y pase a la siguiente diapositiva.

   **Correcto** Muestra una leyenda que comunica a los usuarios si su respuesta es correcta o incorrecta.

   **Incompleto** Muestra una leyenda que indica a los usuarios que no han completado la pregunta al hacer clic en Omitir.

   **Parcialmente correcta** Muestra una leyenda que indica a los usuarios que su respuesta es parcialmente correcta. Esta opción solo aparece en diapositivas de pregunta de opción múltiple para las que se ha activado la puntuación parcial.

   **Límite de tiempo** Permite especificar un límite de tiempo para que los usuarios contesten a la pregunta. Puede especificar el tiempo en segundos (1800 como máximo). También puede hacer clic en Leyenda de tiempo de espera para indicar a los usuarios que se ha agotado el tiempo asignado para contestar a la pregunta.
3. En el área Acción, especifique el número de intentos, los niveles de suspenso y la acción que se debe realizar una vez que los usuarios vean la diapositiva y hagan el último intento.

   Para obtener más información, consulte Opciones de Si aprueba y Opciones de Último intento.
4. En el área Informes, especifique si desea que las respuestas se notifiquen junto con otros parámetros elegidos en las preferencias de la prueba (Editar > Preferencias > Prueba > Informes).

   Asimismo, especifique un ID de interacción. Para obtener más información, consulte Opciones de notificación.

### Opciones de Si aprueba

En el área Acción del panel Propiedades de las preguntas, seleccione la acción que debería llevarse a cabo después de que el usuario haya proporcionado la respuesta correcta en el menú Si aprueba:

**Continuar** La película se desplaza a la siguiente acción definida.
**Ir a la diapositiva anterior** Se muestra la diapositiva anterior al usuario.
**Ir a la diapositiva siguiente** La película pasa a la diapositiva siguiente.
**Ir a la última diapositiva visitada** Es parecido al botón Atrás. La película pasa a la diapositiva que se mostró anteriormente.
**Ir a diapositiva** La película pasa a la diapositiva especificada.
**Abrir URL o archivo** Si el usuario está conectado a Internet, se abre un navegador web con la página web especificada. También se puede abrir un archivo especificado para el usuario.
**Abrir otro proyecto** Abre el proyecto de Adobe Captivate especificado.
**Enviar correo electrónico a** Se abre un borrador del editor de correo electrónico predeterminado con la dirección de correo electrónico especificada en el campo A.
**Ejecutar JavaScript** Adobe Captivate ejecuta JavaScript especificado.

**Ejecutar acción avanzada** Adobe Captivate ejecuta el script escrito mediante la aplicación.

**Reproducir audio** Adobe Captivate reproduce el audio especificado cuando los usuarios suministran respuestas correctas. El audio se reproduce hasta que los usuarios hacen clic en otro objeto interactivo o salen de la diapositiva. Si los usuarios no intervienen, el audio se reproduce hasta llegar al final del archivo de audio especificado, sin hacer bucle.

**Detener audio activado** Adobe Captivate detiene el audio activado por la última acción de Reproducir audio.

**Mostrar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, se hace visible el objeto oculto especificado.

**Ocultar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, se oculta el objeto especificado.

**Asignar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, el valor de la variable especificada se establece dentro de la leyenda de texto.

**Aumentar** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, el valor de la variable especificada se incrementa en consecuencia.

**Disminuir** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, el valor de la variable especificada se reduce en consecuencia.

**Varias acciones** Cuando el usuario realiza la acción necesaria en el objeto, se ejecutan varias acciones en el orden especificado por el usuario.

**Mostrar mensaje de respuesta correcta**

En el escenario, seleccione Leyenda correcta y, a continuación, reemplace el texto falso con una leyenda que se mostrará cuando el usuario seleccione la respuesta correcta.

En el área Opciones de Propiedades de las pruebas, anule la selección de Correcta (en la sección Leyendas) para no proporcionar ningún comentario para las respuestas correctas.

### Opciones de Último intento

En el área Acción del panel Propiedades de las pruebas, especifique lo siguiente:

**Intentos** Seleccione el número de veces que el usuario puede intentar responder. Después de este número de intentos, se realizará la acción que seleccione en el menú emergente Acción.

**Infinito** El usuario puede intentar responder un número ilimitado de veces.

**Niveles de suspenso** Especifica el número de intentos tras el que aparece el mensaje de respuesta incorrecta. Por ejemplo, si se configura el nivel 2, el mensaje de error aparece tras los dos primeros intentos.

**Último intento** Las opciones son las mismas que en la sección Si la respuesta es correcta.

**Mensaje de reintento** Muestra un mensaje cuando el usuario proporciona una respuesta incorrecta pero aún puede seguir intentando contestar adecuadamente. Esta opción está desactivada si se han configurado los niveles de suspenso.

En el área Opciones, en el panel Propiedades de las pruebas, especifique lo siguiente:

**Mostrar mensaje de respuesta incompleta** Seleccione Incompleto para que se muestre un mensaje (por ejemplo, “Antes de continuar, seleccione una respuesta.”) cuando el usuario no proporciona una respuesta. Esta opción está desactivada si ha elegido la opción Arrastrar y colocar. En el escenario, edite el texto falso para especificar el mensaje adecuado.

**Mostrar mensaje de rebasamiento del tiempo de espera** Seleccione Tiempo de espera de la leyenda para que se muestre un mensaje de rebasamiento del tiempo de espera si el usuario no responde a la pregunta en el tiempo establecido. En el escenario, edite el texto falso para especificar el mensaje adecuado.

### Opciones de notificación

Utilice la zona Informes del panel Prueba para especificar las opciones de generación de informes.

**Notificar respuestas** Guarda la puntuación de la prueba.

***Nota:*** *los detalles interactivos como ID de interacción, ID de objetivo y tipo de interacción no se envían al sistema de gestión de aprendizaje (LMS) si no se ha seleccionado esta opción. Sin embargo, los detalles de la prueba, como el total de puntos, el resultado y el estado de la prueba, se siguen enviando al LMS.*

**ID de interacción** Si desea utilizar el proyecto de Adobe Captivate (archivo SWF) para enviar datos de seguimiento al LMS, escriba el ID de interacción especificado por éste.

---

Volver al principio

## Propiedades del área de respuestas

**Nombre** Especifique un nombre exclusivo para el área de respuestas.

***Nota:*** *aunque puede indicar un nombre, el área de respuestas no está disponible en Acciones avanzadas.*

**Estilo** Seleccione un estilo para el área de respuestas. Para definir un estilo nuevo, seleccione Editar > Administrador de estilos del objeto. Para obtener más información sobre estilos de objeto, consulte Estilo del objeto.

**Relleno y trazo** Utilice este acordeón para especificar las propiedades de relleno y trazo del área de respuestas.

> **Relleno** Haga clic para rellenar el área con un color e indique un valor de transparencia (en forma de porcentaje) en el campo adyacente. También puede elegir un relleno de degradado o un relleno de textura. Consulte Aplicación de rellenos con degradado y Aplicación de rellenos de textura para obtener más información.
>
> **Trazo** Haga clic para rellenar el trazo con un color. Use el control deslizante Ancho para especificar la anchura de la línea de trazo. Elija un estilo para la línea de trazo en la lista Estilo.
>
> **Radio de vértice** Especifique lo curvadas que deben ser las esquinas del área de respuestas.

**Transformar** Utilice esta sección para definir la ubicación o el tamaño exacto del área de respuestas (en píxeles). También puede especificar la

rotación del área de respuestas en esta sección.

**X** Posición del cuadro de introducción de texto en el eje X

**Y** Posición del cuadro de introducción de texto en el eje Y

**W** Anchura del cuadro de introducción de texto

**H** Altura del cuadro de introducción de texto

**Restringir las proporciones** Mantiene la proporción entre la anchura y la altura del área de introducción de texto cuando se cambia el tamaño.

Más temas de ayuda

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Envío simultáneo de todas las respuestas

Para permitir que los usuarios modifiquen su elección para una pregunta contestada, puede utilizar el botón Enviar todo. Para insertar el botón, haga clic en Enviar todo, en Preferencias (Editar > Preferencias > Configuración > Enviar todo).

El botón Enviar se sustituye en todas las diapositivas de pregunta por el botón Enviar todo. Aunque los usuarios pueden ver este botón en todas las diapositivas, Adobe Captivate muestra las advertencias necesarias si hacen clic en el botón sin haber suministrado todas las respuestas. Estos mensajes se pueden personalizar en Preferencias de la prueba (Editar > Preferencias > Configuración > Enviar todos los mensajes). También puede cambiar el aspecto del cuadro de mensaje mediante el Administrador de estilos del objeto (Editar > Administrador de estilos del objeto > Cuadro de diálogo Tiempo de ejecución).

***Importante:*** *las respuestas se notificarán al LMS cuando el usuario haga clic en el botón Enviar todo en la última diapositiva de pregunta.*

Una vez que el usuario haga clic en el botón Enviar todo en la última diapositiva de pregunta, puede hacer clic en Regresar a prueba para retroceder y cambiar sus respuestas.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Edición avanzada y revisiones de proyectos

# Uso de la aplicación AIR Review

Creación de revisiones para proyectos de Adobe Captivate
Envío de proyectos para revisión
Revisión de proyectos de Adobe Captivate

## Creación de revisiones para proyectos de Adobe Captivate

Ir al principio

Tras crear y editar un proyecto de Adobe Captivate, el autor podrá publicar el proyecto para su revisión en alguno de los elementos siguientes:

- Un servidor interno
- Acrobat.com

El proyecto se publica como un archivo CREV, un archivo SWF personalizado que se usa para revisar.

Los revisores pueden revisar el archivo CREV abriéndolo en Adobe Captivate Reviewer, una aplicación de AIR. El instalador de la aplicación, AdobeCaptivateReviewer.air, está presente en la ubicación en la que está instalado Adobe Captivate. También puede descargarlo del sitio Web de Adobe: www.adobe.com/go/cp5_reviewerapp_es.

Si elige un servidor interno para el proceso de revisión, puede enviar la aplicación de AIR junto con la notificación de correo electrónico para la revisión. Si elige Acrobat.com para el proceso de revisión, los revisores tendrán que instalar la aplicación de AIR desde la URL incluida en el mensaje de correo electrónico predeterminado.

***Nota:*** *los revisores pueden instalar Adobe Captivate Reviewer sin instalar Adobe Captivate en sus equipos. Sin embargo, es necesario que instalen Adobe AIR antes de instalar la aplicación. Adobe AIR se puede descargar de forma gratuita en el sitio Web de Adobe http://get.adobe.com/es/air/. La instalación de la aplicación AIR es una tarea que solo se realiza una vez.*

Si la revisión es una labor compartida, y el autor y los revisores se encuentran en una red común, cada uno de ellos podrá ver los comentarios publicados por los demás. Además, el autor puede aceptar, rechazar o pedir información sobre los comentarios publicados por los revisores.

Los revisores que no formen parte de la red compartida podrán exportar sus comentarios a un archivo XML y enviarlo al autor. Con ello, el autor podrá importar el archivo XML en el proyecto y ver los comentarios publicados por los revisores en la cronología de las diapositivas.

Durante el ciclo de revisión, el autor y los revisores pueden ver los últimos comentarios publicados mediante la actualización del contenido de la aplicación.

## Envío de proyectos para revisión

Ir al principio

### Intercambio de proyectos para su revisión en un servidor interno

1. Seleccione Archivo > Colaborar > Enviar para revisión compartida.
2. En el cuadro de diálogo Enviar para revisión compartida, escriba un nombre para el archivo de revisión (CREV) y, a continuación, seleccione Recopilar automáticamente comentarios de mi servidor interno.
3. Haga clic en Siguiente.
4. Utilice las opciones siguientes para crear el archivo CREV:

   **Publicar carpeta**

   La ubicación en la que se publica el archivo CREV. Haga clic en Examinar si desea especificar una ubicación diferente para los archivos generados.

   **Carpeta de comentarios del proyecto**

   Seleccione esta opción y elija una carpeta compartida, en su equipo o en la red, para almacenar los comentarios. Asegúrese de proporcionar permisos de escritura para la carpeta. La ruta de la ubicación compartida debe comenzar por una barra inversa doble (\\) en Windows. En Mac, ponga a la ruta el prefijo smb://.

   Si los revisores no tienen acceso a una carpeta compartida, no es necesario que especifique una ubicación para los comentarios. En este caso, pida a los revisores que exporten los comentarios a un archivo XML y que le envíen el archivo.

   Si no hay ninguna red compartida, puede optar por no especificar ninguna ubicación. El revisor tendrá que exportar los comentarios y enviárselos. Al importar el contenido del archivo XML, los comentarios se incrustan en el proyecto.

5. Seleccione Enviar correo y haga lo siguiente:
   - Seleccione Adjuntar archivo de revisión (.CREV) si desea enviar el archivo CREV como adjunto al mensaje de correo. Utilice esta opción cuando el tamaño del archivo CREV sea lo suficientemente pequeño como para enviarlo por correo electrónico. Los filtros de correo electrónico suelen estar configurados para bloquear los mensajes de correo electrónico con un tamaño superior al especificado.
   - Seleccione la opción pertinente para adjuntar Adobe Captivate Reviewer si desea enviar el instalador de AIR como datos adjuntos. Use esta opción la primera vez que envíe el archivo CREV a un revisor.
6. Haga clic en Correo electrónico. Se muestra un borrador del mensaje de correo electrónico.
7. Personalice el cuerpo del borrador si desea dar instrucciones adicionales a los revisores.
8. Escriba las direcciones de correo electrónico de los revisores en los campos Para y Cc, y haga clic en Enviar.

***Nota:*** *se recomienda no editar el proyecto de Adobe Captivate durante la revisión. De lo contrario, es posible que los comentarios publicados no aparezcan en las ubicaciones deseadas. Si tiene que editar el proyecto, pida a los revisores que interrumpan su trabajo. Una vez concluida la edición, vuelva a comenzar la revisión desde el principio.*

### Uso compartido del proyecto en Acrobat.com para la revisión

1. Abra el proyecto cuya revisión desea compartir.
2. Seleccione Archivo > Colaborar > Enviar para revisión compartida.
3. En el cuadro de diálogo Enviar para revisión compartida, escriba un nombre para el archivo de revisión (CREV) y, a continuación, seleccione Descargar automáticamente y rastrear comentarios desde Acrobat.com.
4. Haga clic en Siguiente.
5. Especifique su ID y su contraseña de Adobe. Si no dispone de un ID de Adobe, cree uno utilizando el enlace situado en la parte superior del cuadro de diálogo.
6. Haga clic en Iniciar sesión. Se muestra un borrador de las notificaciones de correo electrónico que se van a enviar a los revisores.
7. Personalice el cuerpo del borrador si desea dar instrucciones adicionales a los revisores.
8. Escriba las direcciones de correo electrónico de los revisores en los campos Para y Cc, y haga clic en Enviar.

### Configuración de la carpeta predeterminada de comentarios del proyecto

Puede configurar la preferencia de la carpeta de comentarios del proyecto en el cuadro de diálogo Preferencias. Cuando cree proyectos nuevos, esta ubicación se utilizará para publicar un proyecto para su revisión en un servidor interno.

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. Seleccione Configuración general en el menú Configuración global.
3. Especifique una ubicación para la carpeta de comentarios del proyecto en el campo Comentarios en.

---

Ir al principio

## Revisión de proyectos de Adobe Captivate

Asegúrese de realizar los siguientes procedimientos antes de revisar un proyecto mediante el archivo CREV:

- Instale Adobe AIR en su equipo. Adobe AIR se puede descargar de forma gratuita en el sitio Web de Adobe http://get.adobe.com/es/air/.
- Instale la aplicación Adobe Captivate Reviewer en su equipo. El autor del proyecto Adobe Captivate le proporciona el instalador. Si Adobe Captivate está instalado en su equipo, podrá encontrar el instalador, AdobeCaptivateReviewer.air, en la ubicación en la que instaló Adobe Captivate.

### Instalación de Adobe Captivate Reviewer

1. Haga doble clic en el instalador AdobeCaptivateReviewer.air .
2. Haga clic en Instalar.
3. (Opcional) Personalice las preferencias de la instalación y especifique la ubicación del equipo en la que desee instalar Adobe Captivate Reviewer.

### Abra el archivo CREV utilizando Adobe Captivate Reviewer

1. Descargue el archivo CREV en su equipo. Basándose en el modo de revisión elegido por el autor, el archivo CREV pasa a estar disponible en el servidor interno o en Acrobat.com. Típicamente, en ambos casos, recibe un correo electrónico automatizado indicando la disponibilidad del archivo para su revisión.

2. Realice una de las acciones siguientes:

   - Haga doble clic en el archivo CREV .
   - Abra Adobe Captivate Reviewer.

3. En función de cómo comparte el autor el archivo CREV, aparecen los siguientes mensajes:

   - ID de Adobe y contraseña, si se comparte el archivo CREV en Acrobat.com.
   - Detalles del usuario, si el archivo CREV se comparte en un servidor interno. Especifique su nombre y dirección de correo electrónico. Estos detalles se usan en sus comentarios y ayudan a los autores a asociar su nombre a sus comentarios.

4. Haga clic en Cargar película de Captivate y abra el archivo CREV en el equipo.

   Si el autor no ha especificado una ubicación para almacenar comentarios, aparecerá un cuadro de diálogo que indica que los comentarios se deben exportar manualmente. Haga clic en Aceptar.

### Añadir comentarios al archivo SWF

1. Haga clic en el icono de reproducción . El control deslizante de búsqueda empezará a desplazarse por la película.

2. Haga clic en Añadir comentario en el punto en el que desee añadir el comentario.

3. Añada el comentario en la ventana Añadir comentario.

4. Haga clic en Añadir para añadir el comentario. Se añadirá un marcador, indicado con un punto blanco, en esta ubicación de la barra de comentarios y se sigue reproduciendo la película.

5. Repita los pasos 2, 3 y 4 para añadir más comentarios.

6. Haga clic en Guardar comentarios .

   - Si el archivo CREV se aloja en Acrobat.com, los comentarios se publican automáticamente en Acrobat.com. sus comentarios.
   - Si el archivo CREV se aloja en un servidor interno con una carpeta de red compartida, los comentarios se publican automáticamente en esta carpeta. Si no se comparte una carpeta en la red, exporte los comentarios a un archivo XML y envíeselo al autor. Para obtener más información sobre cómo exportar comentarios, consulte Exportación de comentarios a un archivo XML.

### Edición de comentarios del archivo SWF

Los comentarios que se añaden al proyecto quedan indicados en forma de marcadores (puntos blancos) en la ubicación específica de la barra de búsqueda. Para encontrar el comentario que desea editar, mueva el puntero sobre los marcadores. El comentario añadido en una ubicación se muestra cuando el puntero se desplaza sobre él.

1. Haga clic en el marcador de la barra de búsqueda cuyo comentario desee editar o eliminar. El comentario se mostrará en una ventana emergente.

   *Marcador de comentario en la barra de búsqueda*

2. Edite el comentario.

   ***Nota:*** *si otros han contestado a un comentario, solo se puede editar el último comentario en el hilo de comentarios.*

### Importación de comentarios desde un archivo XML

Tanto autores como revisores pueden importar comentarios a partir de los archivos XML que reciben. Los comentarios importados desde archivos XML aparecen en la misma ubicación de la Cronología si el autor no ha editado el archivo durante el proceso de revisión.

1. Haga clic en Importar comentarios .
2. Busque la ubicación del archivo XML.
3. Haga clic en Abrir.

Los autores también pueden importar comentarios de archivos XML mediante el panel de comentarios de Adobe Captivate.

### Exportación de comentarios a un archivo XML

Los revisores pueden exportar comentarios a un archivo XML y enviarlo al autor. El autor puede importar el archivo XML, proporcionar información, exportar el archivo y enviarlo a los revisores.

1. Haga clic en Exportar comentarios.
2. En el cuadro de diálogo Buscar carpeta, seleccione la carpeta en la que desee guardar el archivo XML y haga clic en OK.

Como alternativa, los autores también pueden exportar comentarios a archivos XML mediante el panel de comentarios de Adobe Captivate.

### Visualización u ordenación de comentarios en la aplicación AIR

El autor y los revisores pueden ver y ordenar los comentarios mediante la aplicación AIR.

Realice una de las acciones siguientes:

- Para ver todos los comentarios añadidos al archivo, haga clic en Mostrar todos los comentarios.
- Para ordenar los comentarios por el nombre del revisor, haga clic en Filtrar comentarios. En el menú emergente Revisores, seleccione los nombres de los revisores para ver los comentarios publicados por ellos.

### Visualización u ordenación de comentarios en el proyecto de Adobe Captivate

Los autores pueden ver y ordenar los comentarios tanto en el proyecto de Adobe Captivate como en la aplicación AIR. Algunas de las opciones disponibles para la ordenación solo están disponibles cuando el autor utiliza Adobe Captivate para revisar el proyecto.

1. Para ver los comentarios añadidos al archivo, seleccione Ventana > Comentarios. Aparecerá el panel Comentarios. Los comentarios publicados por los revisores se muestran en el panel.
2. En el menú Ver por, seleccione una de las opciones siguientes:
   a. Seleccione Hora de creación para ordenar los comentarios cronológicamente.
   b. Seleccione Revisor para ordenar los comentarios en función del nombre de los revisores.
   c. Seleccione Estado para ordenar los comentarios según su estado (Nuevo, Aceptado o Rechazado).

### Visualización de los últimos comentarios

- Para ver los últimos comentarios publicados por los revisores, haga clic en Actualizar comentarios.

### Proporcionar información sobre los comentarios de los revisores

El autor puede aceptar, rechazar o responder a los comentarios publicados por los revisores. Los revisores pueden ver la información publicada por el autor cuando actualizan el contenido de su aplicación. En la tira de película, aparece un icono de comentario bajo las diapositivas que tienen comentarios.

Los comentarios también resultan visibles en la cronología de las diapositivas individuales. Los autores pueden usar la opción Vista previa > Reproducir esta diapositiva para ver la ubicación exacta de los comentarios.

1. Abra el proyecto enviado para revisión en Adobe Captivate.
2. Seleccione Ventana > Comentarios. Aparecerá el panel Comentarios. Los comentarios publicados por los revisores se muestran en el panel.
3. Seleccione uno o más comentarios para los que desee proporcionar información y realice una de las acciones siguientes:
   - Haga clic en el icono de rechazar comentarios para ignorar el comentario. También puede especificar un motivo para omitir el comentario en la ventana emergente y hacer clic en Enviar.
   - Haga clic en el icono de aceptar comentarios del revisor para aceptar el comentario. También puede escribir información en la ventana emergente y hacer clic en Enviar.

***Nota**: una vez que haya aceptado o rechazado el comentario, se mostrará el icono correspondiente para el comentario en la aplicación de revisión, junto con cualquier comentario.*

- Haga clic el icono Responder a comentarios del revisor para solicitar la clarificación del comentario.

### Revisiones finales

En Windows > panel Comentarios, haga clic en el icono Revisión final.

---

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Índice

**Creación de un índice (Índice)**
**Organización de un índice (Índice)**
**Personalización del índice (Índice)**

Puede generar un índice automáticamente para el proyecto de Adobe Captivate. En el índice se conserva la jerarquía de las diapositivas. Las diapositivas agrupadas se muestran como entradas secundarias del nombre del grupo. El nombre de las diapositivas y del grupo se añade automáticamente (como en el caso del proyecto).

Durante la edición, puede especificar la posición del índice con relación a la diapositiva principal. En tiempo de ejecución, al hacer clic en los distintos encabezados del índice, se mostrarán las diapositivas correspondientes en el panel principal.

La apariencia del índice se puede configurar con las distintas opciones disponibles. A continuación, podrá guardar el índice como un tema, junto con los demás elementos de la máscara, como los controles de reproducción y los bordes.

La entrada de índice correspondiente a la diapositiva visualizada se resaltará en el panel del índice a medida que la película avance por las diapositivas.

Una marca de verificación en el panel de estado indica las diapositivas que ya ha visto el usuario. El proyecto se puede configurar para aprendizaje personalizado, de manera que el usuario pueda ver las diapositivas desde dónde las dejó anteriormente.

## Creación de un índice (Índice)

Volver al principio

1. Seleccione Proyecto > Índice.
2. Seleccione Mostrar índice si desea generar el índice y que se visualice en el proyecto. El orden en que se muestran los grupos de diapositivas, así como cada una de éstas tomadas aisladamente, coincide con el de aparición en el proyecto (junto con los títulos).

## Organización de un índice (Índice)

Volver al principio

Las diapositivas agrupadas se clasifican de acuerdo con su jerarquía en el proyecto. En el índice, las diapositivas de un grupo aparecen bajo el nombre de éste en el mismo orden.

Es posible cambiar la jerarquía y la clasificación de las diapositivas en el índice. La reorganización solo afecta al índice y no al orden de las diapositivas en el proyecto. También puede ocultar algunas entradas de diapositiva en el índice. Al reproducir el proyecto, estas entradas no se mostrarán en el índice.

Dependiendo de sus preferencias, podrá reorganizar el índice mediante al menos uno de los procedimientos siguientes:

- Para mover una diapositiva al siguiente subnivel de la jerarquía, haga clic en el icono de desplazamiento de la entrada de índice a la derecha.
- Para mover una diapositiva al nivel anterior de la jerarquía, haga clic en el icono de desplazamiento de la entrada de índice a la izquierda.
- Para mover las entradas de diapositivas hacia arriba y hacia abajo, haga clic en el icono de desplazamiento de la entrada de índice hacia arriba o en el icono de desplazamiento de la entrada de índice hacia abajo.

  ***Nota:*** *también puede mover las entradas del índice arrastrándolas a otra ubicación.*
- Para crear un grupo dentro del índice, haga clic en Crear carpeta, cambie el nombre del tema en el índice y organice las diapositivas que contiene. Puede crear hasta cinco subniveles en el menú Índice.

  ***Nota:*** *al agrupar diapositivas en el índice no se agrupan en el proyecto.*
- Para eliminar una entrada del índice, selecciónela en este y haga clic en Eliminar entrada del índice ( ).

  ***Nota:*** *al ocultar una entrada del índice, no se elimina la diapositiva del proyecto.*
- Para ocultar una entrada del índice correspondiente a una diapositiva durante la reproducción del proyecto, anule la selección de la opción vinculada a la diapositiva, que aparece bajo el icono del ojo. La diapositiva no se eliminará del proyecto.
- Para descartar los cambios realizados en el índice y mostrar las entradas predeterminadas, haga clic en Restablecer índice.

  Al reorganizar un proyecto después de crear el índice, los cambios no se reflejan automáticamente. Restablezca el índice para ver los cambios. Después de crear el índice, todas las nuevas diapositivas que se le añadan se mostrarán como entradas ocultas. Active la entrada de índice marcando la casilla de verificación que se encuentra debajo del icono de ojo.

***Nota:*** *si no desea ver una vista previa de los cambios de la máscara cuando cambie una opción, haga clic en Configuración y, en el cuadro de*

*diálogo Configuración del índice, elimine la selección de la opción Vista previa automática.*

Volver al principio

## Personalización del índice (Índice)

Puede personalizar los elementos siguientes del índice:

- Apariencia del índice.
- Posición del índice con respecto al panel principal que reproduce la película. También puede optar por superponer el índice al panel principal que reproduce la película, o mostrar el índice como un panel independiente durante el tiempo de ejecución.
- Visualice la información del proyecto (como los detalles de la empresa o la persona que lo crea) en el panel del índice.
- Visualización del estado que, durante el tiempo de ejecución, tienen las diapositivas para los usuarios. Cuando la opción de estado está activada, aparece una marca de verificación junto a las dispositivas que ya han visto los usuarios.
- Permitir que los usuarios vean el proyecto desde la diapositiva en la que lo dejaron anteriormente cuando vuelvan a ejecutar el proyecto.

1. Seleccione Proyecto > Índice.
2. Haga clic en Configuración. Se muestra el cuadro de diálogo Configuración del índice.
3. Establezca las opciones de:
   **Estilo** Seleccione Superponer para superponer el panel del índice sobre el panel principal de la película. Asegúrese de que el contenido de la película no esté oculto cuando elija esta opción. Puede utilizar la transparencia de fondo para conseguir resultados óptimos en las diapositivas con superposición.

   Seleccione Separar para mostrar el panel del índice por separado del panel principal de la película.

   **Posición** Posición izquierda o derecha del panel del índice.

   **Fondo** Color de fondo para el panel del índice.

   **Valores predeterminados** Color de fondo para el menú del índice.

   **Activo** Color de fondo de la entrada de índice activa durante el tiempo de ejecución. Durante el tiempo de ejecución, se resaltará en el panel del índice la entrada correspondiente a la diapositiva mostrada en ese momento. Dicha entrada se denomina "entrada de índice activa".

   **Efecto dinámico** Color de fondo que, en tiempo de ejecución, tiene la entrada de índice cuando el usuario mueve el puntero sobre ella.

   **Degradado** Degradado de color de rollover.

   **Encabezado** Color de fondo del encabezado y el pie de página.

   **Contorno** Color del borde del menú de índice.

   **Alfa** Transparencia del fondo del menú Índice.
   *Utilice la opción Transparencia para crear paneles de índice con una apariencia excepcional. Puede definir un nivel de transparencia óptimo para el color de fondo del menú y del panel del índice.*

   **Ancho** Anchura del panel del índice en píxeles.
4. Modifique los valores de configuración en la sección Tema para que el índice tenga otro aspecto y comportamiento. De forma predeterminada, los valores de estos ajustes se derivan del tema aplicado al proyecto actualmente.

   **Color** Haga clic en los cuadros para modificar los colores de diversos elementos del índice.

   **Configuración de fuente** Nivel de entrada de índice para el que desea especificar el estilo de fuente.

   **Fuente** Estilo y familia de fuentes para el nivel seleccionado en la lista Configuración de fuente.

   ***Nota:*** *al guardar el tema del proyecto (Temas > Guardar tema), también se guardan los posibles cambios de configuración del tema en el índice.*

### Mostrar información del proyecto en el panel del índice

1. Seleccione Proyecto > Índice.
2. Haga clic en Información. Se muestra el cuadro de diálogo Información del índice.
3. Especifique detalles del autor o de la empresa en los campos correspondientes.
4. Haga clic en Información del proyecto para usar la información definida en el menú Información del proyecto del cuadro de diálogo Preferencias. La información procedente del cuadro de diálogo Preferencias se insertará en los campos correspondientes.
5. Haga clic en Borrar información para borrar los datos insertados en los distintos campos.
6. Seleccione Vista preliminar automática para que el panel de vista preliminar refleje un cambio nada más introducirlo en un cuadro de diálogo.

7. En la sección Fotografía, haga clic en el icono Examinar para seleccionar la imagen que se desee mostrar en el panel. Esta imagen puede ser el logotipo de su organización o una instantánea de una diapositiva destacada del proyecto.
8. Para cambiar el formato de caracteres de los campos de información del proyecto, haga clic en Configuración de fuente para especificar el estilo de fuente para la información del proyecto.
   a. Seleccione el campo de la lista Configuración de fuente.
   b. Seleccione una familia de fuentes de la lista Fuente y haga clic en un estilo: normal, cursiva o subrayado.
   c. Especifique el tamaño y el color de los caracteres.

### Visualización de la duración y el estado de las diapositivas durante el tiempo de ejecución

1. Seleccione Proyecto > Índice.
2. Haga clic en Configuración. Se muestra el cuadro de diálogo Configuración del índice.
3. En Opciones de tiempo de ejecución, seleccione Mostrar duración si quiere visualizar la duración de las diapositivas durante la reproducción de la película.
4. Seleccione Indicador de estado para asignar un indicador en forma de marca de verificación a las diapositivas ya vistas.

   Cuando la opción Estado está seleccionada, aparece una marca de verificación junto a las dispositivas que ya han visto los usuarios.
5. Seleccione Botón Borrar para que, durante el tiempo de ejecución, se muestre este botón al usuario. Al hacer clic en el botón Borrar se eliminan todos los indicadores de estado de la película.

### Habilitar la búsqueda en el índice

Adobe Captivate busca el contenido tanto en las diapositivas como en sus etiquetas. Solo se busca en las diapositivas de pregunta si se habilita esta opción en el panel de configuración.

1. Seleccione Proyecto > Índice.
2. Haga clic en Configuración. Se muestra el cuadro de diálogo Configuración del índice.
3. Seleccione Mostrar búsqueda para proporcionar a los usuarios un campo de búsqueda en el índice.
4. Seleccione Buscar prueba para permitir que los usuarios busquen contenido en las diapositivas de pregunta.

### Activación o desactivación de la navegación

Al desactivar la navegación, los usuarios no podrán navegar por sí mismos mediante el índice.

1. Seleccione Proyecto > Índice.
2. Haga clic en Configuración en el panel del índice.
3. Use el conmutador de activación de la navegación.

### Activación o desactivación de la vista preliminar

El panel Vista previa muestra la apariencia del índice cada vez que hace cambios en los cuadros de diálogo Configuración del índice o Información del índice. La vista preliminar ayuda a examinar diversas opciones hasta encontrar aquella que mejor se ajusta a sus necesidades. Si ya ha tomado una decisión con respecto a la configuración del índice, podrá desactivar esta opción en el cuadro de diálogo correspondiente.

1. Seleccione Proyecto > Índice.
2. Haga clic en Configuración. Se muestra el cuadro de diálogo Configuración del índice.
3. Elimine la selección de Vista previa automática.

### Permitir que los usuarios reanuden las sesiones

En una situación de aprendizaje personalizado, puede configurar una opción para permitir que los usuarios reanuden la visualización de un proyecto desde donde lo dejaron anteriormente. El indicador de estado no se restablece cuando se cierra el proyecto. Cuando el usuario vuelva a reproducir la película, el proyecto se reanudará desde la primera diapositiva sin indicador.

1. Seleccione Proyecto > Índice.
2. Haga clic en Configuración en el panel del índice.
3. Seleccione Aprendizaje personalizado.

### Guardar la configuración del índice como una parte del tema

Los cambios de la configuración del índice se pueden guardar como tema junto con otros parámetros de la máscara, como los controles de reproducción y los bordes. Los temas guardados se pueden volver a utilizar en otros proyectos.

1. Después de cambiar el panel del índice y otras opciones en el cuadro de diálogo Máscara, haga clic en icono Guardar.
2. Introduzca un nombre único para el tema y haga clic en OK.

Más temas de ayuda

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Ortografía y búsquedas

Revisar ortografía
Búsqueda de diapositivas y sustitución de contenido

## Revisar ortografía

Ir al principio

Es posible revisar la ortografía en la mayoría de las zonas de texto del proyecto, incluidas las leyendas, las notas de diapositiva, los nombres de diapositiva, las animaciones de texto y las pruebas.

*Antes de revisar la ortografía, configure las opciones correspondientes.*

1. Abra un proyecto de Adobe Captivate.

2. Seleccione Proyecto > Revisar ortografía. También puede pulsar F7.

3. Cuando Adobe Captivate encuentre una palabra no reconocida, se mostrará en el cuadro de texto No está en el diccionario. Seleccione las opciones correspondientes según cómo prefiera tratar la discrepancia:

   **Omitir una vez** Omite la palabra no reconocida solo esta vez.

   **Omitir todas** Omite la palabra no reconocida cada vez que aparece.

   **Añadir al diccionario** Incluye la palabra no reconocida en el diccionario personal. Puede encontrar el diccionario personal added.txt en el equipo en las siguientes ubicaciones:

   - En Windows:\\Documents and Settings\<nombre de usuario>\Local Settings\Application Data\Adobe\Linguistics\Dictionaries\Adobe Custom Dictionary\<idioma ortográfico>
   - En Mac: : <boot>\Usuarios\<usuario>\Librería\Application Support\Linguistics\Adobe Custom Dictionary\ <idioma ortográfico>

   Para añadir o eliminar palabras del diccionario personal, abra el archivo added.txt en el Bloc de notas, realice los cambios pertinentes y guarde el archivo. Las palabras añadidas a este archivo no se marcan como incorrectas cuando Adobe Captivate pase el corrector ortográfico.

   **Eliminar** Borra la palabra no reconocida.

   **Cambiar** Sustituye esta vez la palabra no reconocida por el texto escrito en el cuadro de texto No está en el diccionario o con otro seleccionado en la lista Sugerencias.

   **Cambiar todos** Sustituye todas las veces que aparezca la palabra no reconocida con el mismo texto.

4. Optativo: el diccionario predeterminado para la revisión de ortografía es español. Para cambiar el idioma, seleccione uno distinto de entre los que aparecen al hacer clic en el menú emergente de Idioma del diccionario principal.

5. Optativo: para cambiar la forma de revisar la ortografía, haga clic en Opciones.

6. Cuando haya terminado, haga clic en Cerrar.

### Configuración de opciones de revisión ortográfica

Adobe Captivate permite revisar la ortografía en la mayoría de las zonas de texto del proyecto, incluidas las leyendas, las notas de diapositiva, los nombres de diapositiva, las animaciones de texto y las pruebas. Antes de usar la función de revisión ortográfica, revise las opciones correspondientes y modifíquelas según sus necesidades.

1. Abra el proyecto y seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).

2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Configuración general en el menú Configuración global.

3. Haga clic en Preferencias de ortografía.

4. En el cuadro de diálogo Opciones de ortografía, especifique las opciones siguientes:

**Omitir palabras con primera letra mayúscula** Excluye de la revisión ortográfica las palabras que empiecen con mayúscula, por ejemplo “Adobe”. Esta opción puede ser de utilidad en textos con muchos nombres propios.

**Omitir palabras en mayúsculas** Excluye de la revisión ortográfica las palabras que tengan todas las letras en mayúsculas, por ejemplo “MIDI”. Esta opción puede ser de utilidad en textos con muchas siglas.

**Omisión de palabras que contengan números** Excluye de la revisión ortográfica las palabras que contengan dígitos, por ejemplo Q2. Esta opción puede ser de utilidad en textos con muchos símbolos o códigos numéricos.

**Omitir palabras con mayúsculas y minúsculas combinadas** Excluye de la revisión ortográfica las palabras que tengan letras mayúsculas y minúsculas, por ejemplo “ActionScript”.

**Omitir nombres de dominio** Excluye de la revisión ortográfica las palabras que correspondan a nombres de dominios, como “www.adobe.com”.

**Indicar palabras dobles** Muestra durante la revisión ortográfica las palabras que aparecen dos veces seguidas, por ejemplo “el el”.

**Distinguir entre mayúsculas y minúsculas** Permite que el revisor ortográfico analice de forma independiente las versiones de las palabras escritas con mayúsculas y minúsculas. Por ejemplo, “chicago” y “Chicago” se comprueban por separado, y la palabra en minúsculas se considera mal escrita.

**Sugerir división de palabras** Muestra sugerencias de dos palabras para aquellos casos en los estas parecen haberse unido incorrectamente (por ejemplo, “pulse el” en vez de “pulseel”).

**Idioma del diccionario principal** Especifica el idioma del diccionario usado durante la revisión ortográfica. El diccionario predeterminado es español. Para cambiar el idioma, seleccione el nuevo idioma de la lista.

5. Cuando termine, haga clic en Aceptar.

### Cambio de diccionario

De forma predeterminada, el corrector ortográfico utiliza el diccionario en el idioma español. Puede cambiar a cualquier diccionario instalado en el sistema en cualquier momento.

1. Abra el proyecto y seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el panel Categoría, seleccione Configuración global.
3. Haga clic en Preferencias de ortografía.
4. En el cuadro de diálogo Opciones de ortografía, seleccione el diccionario que desea utilizar en la lista Idioma del diccionario principal. Se muestra una lista con todos los diccionarios instalados en el sistema.
5. Haga clic en Aceptar.

---

## Búsqueda de diapositivas y sustitución de contenido

Ir al principio

Puede utilizar las numerosas opciones disponibles en la función Buscar de Adobe Captivate para encontrar información en las diapositivas. Además de texto, también puede localizar diferentes tipos de objetos, como animaciones de texto o imágenes dinámicas.

1. Seleccione Editar > Buscar y reemplazar.

   Se mostrará el panel Buscar y reemplazar.
2. Seleccione el objeto que se va a buscar en la lista Buscar en. La selección del tipo determina qué campos se encuentran activos en el panel.
3. Para delimitar la búsqueda, seleccione el estilo asociado al objeto de la lista Estilos.
4. En el campo Buscar, escriba el texto u objeto a encontrar.

   ***Nota:*** *el campo Buscar solo está habilitado para realizar búsquedas de tipo Todos los controles, Entrada de texto, Botón y Animación de texto. En la actualización de Adobe Captivate para clientes con planes de suscripción y Adobe Software Assurance, este campo está habilitado también para búsquedas de tipo Notas de diapositiva, Subtítulo opcional y Conversión de texto a voz.*
5. Optativo: en el campo Reemplazar, escriba el texto que sustituirá la cadena de búsqueda.

***Nota:*** *la opción Reemplazar está habilitada solo para búsquedas de tipo Todos los controles, Entrada de texto, Botón y Animación de texto. En la actualización de Adobe Captivate para clientes con planes de suscripción y Adobe Software Assurance, este campo está habilitado también para búsquedas de tipo Notas de diapositiva, Subtítulo opcional y Conversión de texto a voz.*

6. Seleccione entre las opciones siguientes:

   **Palabra completa** Omite las variaciones del texto. Por ejemplo, puede buscar especial, pero no especialista.

   **Coincidir mayúsculas y minúsculas** Por ejemplo, buscar Silla, pero no silla.

   **Diapositivas de prueba** Incluye las diapositivas de prueba en la búsqueda.

   **Elementos ocultos** Incluye las diapositivas ocultas o los controles en la búsqueda.

   **Elementos bloqueados** Incluye las diapositivas bloqueadas o los controles en la búsqueda.

7. Seleccione uno de los botones siguientes:

   **Buscar siguiente** Se selecciona la próxima instancia del texto o el objeto buscados.

   **Buscar todos** El resultado de la búsqueda muestra todas las veces que aparece el texto o el objeto.

   **Reemplazar** El texto encontrado seleccionado se sustituye por el que se encuentra en el campo Reemplazar.

   **Reemplazar todos** Cada vez que se encuentra el texto que aparece en el campo Buscar se sustituye por el texto incluido en el campo Reemplazar.

   ***Nota****: solo debe utilizar Reemplazar todos cuando esté seguro de que no tendrá un efecto negativo en las demás palabras del proyecto. Por ejemplo, si elige sustituir todas las apariciones de “de” por “del”, la frase “de manera” se convertiría, después de la operación, en “del manera”.*

---

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Máscaras

Controles de reproducción
Borde del proyecto
Controles de reproducción de Flash personalizados
Convenciones de nombres de botones Flash
Previsualización de máscaras
Almacenamiento de máscaras personalizadas

Adobe Captivate se suministra con un conjunto de máscaras predeterminadas. Para crear una máscara personalizada, modifique las opciones de Editor de máscaras y guarde los cambios como un tema. Las máscaras de Adobe Captivate incluyen los elementos siguientes: controles de reproducción, borde e índice.

## Controles de reproducción

Volver al principio

Gracias a los controles de reproducción, constituidos por una barra de reproducción y otra de progreso, los usuarios pueden controlar las películas cuando se reproduzcan. La barra de reproducción muestra botones con los que controlar el movimiento de una película. Por su parte, la barra de progreso realiza un seguimiento del transcurso de la película, mostrando la ubicación de la diapositiva que corresponda a un momento dado.

El aspecto de los controles de reproducción puede modificarse mediante el Editor de máscaras (Proyecto > Editor de máscaras). Puede personalizar las opciones siguientes de los controles de reproducción:

**Mostrar control de reproducción** Le permite activar o desactivar la visualización de las opciones de control de reproducción para los usuarios cuando se reproduce la película.

**Ocultar barra de reproducción en prueba** Permite ocultar la barra de reproducción de las diapositivas de pregunta.

***Nota:*** *la barra de reproducción siempre está oculta en las diapositivas de pregunta de prueba preliminar.*

**Solapamiento de barra de reproducción** Permite colocar la barra de reproducción en la parte superior del contenido. La barra de reproducción no ocupa espacio extra. Esta opción resulta útil para mantener el tamaño de la película tal y como lo desea el autor.

**Posición** La posición de la barra de reproducción con relación a la película. Puede colocar la barra de reproducción en cualquiera de los cuatro lados de la película.

**Diseño** La alineación de la barra de herramientas con relación a la película. Puede centrar los controles de reproducción, alinearlos a la izquierda o derecha, o estirarlos por todo el ancho de la película.

**Reproducir/pausa** Permite que los usuarios detengan y reanuden el proyecto.

**Rebobinar** Reproduce la película empezando por la primera diapositiva.

**Avanzar** Desplaza el cabezal hasta la siguiente diapositiva.

**Subtítulos opcionales** Muestra subtítulos opcionales en el proyecto. Mediante el cuadro de diálogo Configuración de subtítulos opcionales, es posible cambiar el aspecto del texto incluido en los subtítulos opcionales.

**Atrás** Permite a los usuarios retroceder a la diapositiva anterior.

**Cerrar** Permite a los usuarios salir del proyecto. Este botón resulta importante en el caso de los proyectos a pantalla completa, ya que permite al usuario cerrar la ventana rápidamente.

**Silenciar** Permite que el usuario desactive el audio.

**Barra de avance** Permite a los usuarios ver su progresión a medida que avanzan en el proyecto. Asimismo, podrán avanzar y retroceder por éste arrastrando el cabezal de reproducción de la barra de progreso.

**Avance rápido** Ayuda a los usuarios a reproducir la película a una velocidad dos o cuatro veces superior a la normal.

**Alfa** Indica la transparencia del color de fondo de la barra de reproducción.

**No hay información sobre herramientas en tiempo de ejecución** Permite desactivar la información sobre herramientas si cree que esto no se adapta al estilo de su presentación.

### Tema

De forma predeterminada, los valores de los parámetros en la sección Tema se heredan del tema aplicado al proyecto actualmente.

**Barra de reproducción** Está formada por los botones que controlan la película mientras se reproduce. En el menú Barra de reproducción se muestran las máscaras disponibles de las barras de reproducción en Adobe Captivate.

**Barra de reproducción con dos filas** Muestra la barra de avance y los controles de reproducción en filas distintas.

**Colores de reproducción** Indica los colores utilizados para las distintas partes de la barra de reproducción. Haga clic en los cuadros para cambiar los colores.

***Nota:*** *al guardar el tema del proyecto (Temas > Guardar tema), también se guardan los posibles cambios de configuración del tema en el Editor de aspectos.*

## Borde del proyecto

Volver al principio

En el cuadro de diálogo Editor de máscaras puede especificar el estilo, el tamaño, la textura y el ancho del borde del proyecto.

**Mostrar bordes** Permite activar o desactivar los bordes de la película. Los botones representan las diapositivas de la ventana del proyecto a la que desea añadir los bordes. Puede añadir bordes en cualquier combinación de diapositivas.

**Estilo** Determina la forma de los bordes. Puede elegir entre un borde con esquinas redondeadas o puntiagudas.

**Textura** Permite seleccionar una imagen para la textura de los bordes. Cuando se elige una textura, los ajustes de color de los bordes se sobrescriben. Para seleccionar un color concreto para el borde, seleccione Ninguna en la lista Textura.

**Ancho** Muestra el grosor del borde del proyecto.

**Color** Muestra el color del borde del proyecto. Puede utilizar la paleta de colores o el cuentagotas para seleccionar y copiar un color en la pantalla.

**Color de fondo de HTML** Muestra el color del área de fondo del proyecto.

## Controles de reproducción de Flash personalizados

Volver al principio

Puede crear controles de reproducción de Flash para el proyecto.

Para crear controles de reproducción SWF, debe seguir estas directrices:

- Almacene el archivo FLA de origen de la máscara en la ubicación siguiente: C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6\Templates\PlaybackFLA.
- No cambie los nombres de los controles ni los símbolos.
- La barra de reproducción debe encontrarse en la fase con el nombre de instancia pbcBar_mc.
- La barra de reproducción debe incluir el identificador cpPlaybar en la biblioteca.
- La opción Exportar para script de acción debe estar seleccionada para cpPlaybar en la biblioteca.
- Las acciones de la capa de acciones no deben cambiarse.
- Se deben guardar todos los botones en la raíz de la biblioteca.
- No cambie los puntos de registro. Los puntos de registro de cada símbolo están en el centro (importante para la edición) salvo en los siguientes símbolos:
  - - icoProgress (parte superior izquierda)
  - - icoThumb (en la parte superior central)
  - - icoThumbBase (en la parte superior izquierda)
- Almacene el archivo SWF publicado de la máscara en la ubicación siguiente:

  <*Directorio de instalación*> \Gallery\Widgets\Playbars; /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/Widgets/Playbars (en Mac OS). El editor de máscaras coge el archivo de su ubicación.

## Convenciones de nombres de botones Flash

Volver al principio

Los botones SWF tienen tres capas: un botón, un icono y una capa de acción.

El nombre del archivo SWF se compone de los elementos siguientes:

- Siglas en inglés de control de reproducción (“pbc”)
- Identificador del elemento de reproducción (“Btn” para botón, “Bar” para barra, etc.)
- Nombre del botón (“reproducir”).

## Previsualización de máscaras

Volver al principio

Puede obtener una vista preliminar de los cambios realizados en la máscara del proyecto en el cuadro de diálogo Editor de máscaras. Al definir los colores de los botones, añadir o quitar menús o configurar las posiciones de las barras de reproducción, los cambios se reflejan inmediatamente en la vista preliminar.

La vista preliminar de la máscara muestra la primera diapositiva del proyecto. Presenta únicamente la imagen de fondo, si existe, o el color de la diapositiva, sin incluir los objetos.

*En el caso de que la máscara contenga una imagen de fondo de gran tamaño, la vista preliminar se ralentizará. Para superar este problema de ralentización del rendimiento mientras configura las máscaras, puede insertar una diapositiva en blanco y definirla como la primera. A continuación, abra el cuadro de diálogo Editor de máscaras y efectúe los cambios en las máscaras. Tras realizar los cambios que considere oportunos, podrá ocultar la primera diapositiva. En la vista preliminar de la máscara aparecerá la siguiente diapositiva que tenga una imagen de fondo para su revisión final.*

Volver al principio

## Almacenamiento de máscaras personalizadas

Una vez que haya personalizado las opciones en el Editor de máscaras, podrá guardar el conjunto de opciones personalizadas como un tema. Este tema se añadirá al menú Máscara en el Editor de máscaras. La próxima vez que desee utilizar la máscara personalizada para un proyecto, selecciónela en el menú.

1. Seleccione Proyecto > Editor de máscaras.
2. Personalice la configuración en el cuadro de diálogo de acuerdo con sus preferencias.
3. Haga clic en el icono de guardar e introduzca un nombre para el tema en el cuadro de diálogo Guardar como. Haga clic en Aceptar.

La nueva máscara guardada se incluye en la lista Máscara.

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Cambio de tamaño de proyectos

Cambio de tamaño de un proyecto
Visualización de las dimensiones del proyecto

Puede cambiar el tamaño de los proyectos de Adobe Captivate, incluso después de haberlos grabado. El cambio de tamaño puede ahorrarle la repetición de la grabación del proyecto en su conjunto. Por ejemplo, supongamos que ha grabado un proyecto con una anchura de 640 y una altura de 480, pero posteriormente descubre que necesita aumentar o reducir ligeramente su tamaño.

El cambio de tamaño de un proyecto no se puede “deshacer” con un botón de la barra de herramientas ni con una combinación de teclas, como Control+Z.

Si se cambia varias veces el tamaño de un proyecto puede perder calidad. Siempre y cuando sea posible, debe evitarse cambiar su tamaño más de una vez.

## Cambio de tamaño de un proyecto

Volver al principio

1. En un proyecto abierto, seleccione Modificar > Cambiar escala del proyecto.
2. En los cuadros de texto Anchura y Altura de la opción Tamaño, especifique con precisión un tamaño personalizado (con un valor mínimo de 100 x 100). Como alternativa, escriba un porcentaje para los parámetros de altura y anchura, siendo 100% el valor actual. (Por ejemplo, para aumentar ligeramente el tamaño del proyecto, escriba 110%; si desea hacerlo mucho más pequeño, escriba 50%.) También puede seleccionar la opción Tamaño predefinido y elegir un tamaño de uso habitual (como 640 x 480) en el menú emergente.

   Si lo desea, puede seleccionar la opción Mantener la proporción para conservar la razón entre la anchura y la altura cuando cambie el tamaño de la imagen. Con esta opción, la imagen se mostrará nítidamente y sin distorsiones.
3. Si desea seleccionar en un conjunto de tamaños estándar, seleccione Tamaño predefinido y elija entre las opciones.
4. Puede elegir entre varias opciones, dependiendo de si el nuevo tamaño especificado es mayor o menor que el original.

   **Cambiar la escala del proyecto al nuevo tamaño** Esta opción cambia el tamaño de todo el proyecto por el nuevo tamaño mayor especificado. Si desea cambiar también la escala de los objetos del proyecto, seleccione la opción Cambiar la escala de leyendas, cuadros resaltados y otros objetos.

   **Mantener el proyecto en el mismo tamaño y rellenar el fondo con color** Esta opción conserva el mismo tamaño, pero crea un fondo para el proyecto del tamaño especificado con anterioridad. Por ejemplo, si el tamaño del proyecto original es de 550 x 400 píxeles y lo cambia a 640 x 480, esta opción mantendrá las dimensiones del proyecto en 550 x 400 y creará un espacio adicional de 90 x 80 alrededor del proyecto. Se puede seleccionar cualquier color de fondo y una posición del proyecto sobre el fondo, como una ubicación central o arriba a la derecha.

   **Cambiar la escala del proyecto al nuevo tamaño** Esta opción cambia la escala y aplica el nuevo muestreo para obtener un proyecto de buena calidad. Si desea cambiar también la escala de los objetos del proyecto, seleccione la opción Cambiar la escala de leyendas, cuadros resaltados y otros objetos.

   **Cambiar la escala de leyendas, cuadros resaltados y otros objetos** Seleccione esta opción si desea que Adobe Captivate cambie automáticamente la escala de todos los objetos del proyecto, como leyendas, cuadros resaltados, áreas de clic y cuadros de entrada de texto por el nuevo tamaño más pequeño.

   **Recortar** Recorta el proyecto según el nuevo tamaño. Después de seleccionar la opción Recortar, haga clic en Siguiente para abrir el cuadro de diálogo Área de recorte y definir la zona que va a recortar. Para definir el área de recorte, mantenga pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre la ventana Recortar (área con borde verde).

   **Flechas** Avanza o retrocede una diapositiva cada vez en el proyecto.

   **Diapositiva** Muestra una lista de todas las diapositivas del proyecto. Haga clic en la flecha desplegable para seleccionar una diapositiva.

   **Aplicar a todas las diapositivas** Aplica el área de recorte definida a todas las diapositivas del proyecto.
5. Haga clic en Finalizar.

   ***Nota:*** *cambie el tamaño de los botones antes de modificar el tamaño del proyecto. Al cambiar el tamaño de un proyecto, el de los botones no se modifica automáticamente.*

## Visualización de las dimensiones del proyecto

Volver al principio

❖ En un proyecto abierto, seleccione Modificar > Cambiar escala del proyecto. Las dimensiones del proyecto se indican en la sección Tamaño del proyecto original del cuadro de diálogo Cambiar escala.

---

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Proyectos y sus preferencias

Edición de preferencias del proyecto
Creación en idiomas escritos de derecha a izquierda
Configuración del color de fondo del proyecto
Recuperación de proyectos dañados

Ir al principio

## Edición de preferencias del proyecto

Puede definir preferencia del proyecto para aplicarlas a todas las diapositivas. Algunos de estos parámetros pueden anular los parámetros específicos que haya configurado en el nivel de la diapositiva. Utilice el menú Proyecto del cuadro de diálogo Preferencias para realizar cambios.

### Edición de información del proyecto

Las propiedades son las que verán los usuarios al pulsar el botón de información incluido en los controles de reproducción. Es importante configurar las propiedades del proyecto si va a crear proyectos accesibles compatibles con la Sección 508.

Seleccione Editar > Preferencias > Proyecto > Información (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias > Proyecto > Información (Mac OS) y especifique las siguientes propiedades:

**Autor** Nombre del autor (o de los autores, en su caso) del proyecto.

**Empresa** Nombre de la empresa u organización responsable del contenido del documento.

**Correo electrónico** Dirección de correo electrónico de la empresa o, si procede, la del departamento de servicio al cliente.

**Sitio Web** Dirección de la página Web de la empresa.

**Copyright** Información de copyright del proyecto.

**Nombre de proyecto** Nombre descriptivo y exclusivo del proyecto.

**Descripción** Descripción breve del contenido del proyecto. Por ejemplo: “Este proyecto presenta una breve descripción del producto ZYX”.

### Cambio del tamaño y la calidad del proyecto

Seleccione Editar > Preferencias > Proyecto > Tamaño y calidad de SWF (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias > Proyecto > Tamaño y calidad de SWF (Mac OS) y especifique las siguientes propiedades:

**Comprimir el archivo SWF de grabación de vídeo** Comprime el archivo SWF de grabación de vídeo a un tamaño menor. Si selecciona esta opción, es posible que tarde más en previsualizar o publicar el proyecto.

**Configuración** Indica la calidad del archivo SWF publicado. Puede seleccionar la calidad del archivo SWF moviendo el control deslizante a la opción correspondiente: Alta, Media, Baja o Personalizada. Si elige alguna de las tres primeras, Adobe Captivate utiliza su configuración interna para definir la calidad del archivo. Los archivos de más calidad se comprimen en menor medida y, por lo tanto, es probable que su tamaño sea mayor. Cuando desplaza el control deslizante hasta el nivel personalizado, puede personalizar las opciones de calidad.

**Mantener calidad de la diapositiva** Conserva la configuración de calidad de la diapositiva definida en el Inspector de propiedades de la diapositiva.

**BMP** Determina la calidad de imagen de mapas de bits (capturas) generadas durante la grabación. La reducción de la calidad de la imagen conlleva una disminución del tamaño del archivo, pero es posible que además se reduzca la calidad del color de las imágenes. También afectará a los archivos de mapa de bits que haya insertado en el proyecto.

**JPEG** Determina la calidad de archivos JPEG que haya insertado en el proyecto. La reducción de la calidad de la imagen conlleva una disminución análoga del tamaño del archivo, aunque también puede aminorar la calidad del color de las imágenes. Las imágenes JPEG son muy detalladas y contienen muchos colores, por lo que puede detectarse una reducción notable de su calidad.

**Audio** Determina la calidad de los archivos de audio utilizados en el proyecto. Los archivos de audio se convierten a formato MP3 antes de publicarse. Un archivo con una calidad superior no afecta demasiado al tamaño del archivo pero mejora mucha a calidad del audio.

**Compresión del proyecto avanzada** Permite que Adobe Captivate solo tenga en cuenta la diferencia entre dos diapositivas en lugar de publicar ambas. La compresión reduce el tamaño del proyecto publicado. Si la selecciona, es posible que tarde más en previsualizar o publicar el proyecto. A veces, los proyectos comprimidos no se reproducen en Flash Player como era de esperar.

**Comprimir archivo SWF** Comprime el archivo SWF publicado. Los archivos SWF comprimidos solo se pueden reproducir den Flash Player 9 o

una versión posterior. Si la selecciona, es posible que tarde más en previsualizar o publicar el proyecto.

### Definición del inicio y el fin de un proyecto

Seleccione Editar > Preferencias > Proyecto > Inicio y fin (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias > Proyecto > Inicio y fin (Mac OS) y especifique las siguientes preferencias:

**Reproducción automática** La película empieza a reproducirse en cuanto se descarga. Si desea que solo se reproduzca cuando el usuario haga clic en el botón Reproducir, anule la selección de esta opción. Puede mostrar una imagen hasta que el usuario empiece a reproducir la película. Haga clic en Examinar (...) para seleccionar la imagen. Si no selecciona ninguna imagen, se mostrará la primera diapositiva de la película.

**Precargador** Puede añadir una pantalla de carga al principio del proyecto. Una pantalla de carga es de utilidad cuando la primera diapositiva del proyecto es de gran tamaño o contiene audio, por lo que tarda un momento en mostrarse.

Adobe Captivate incluye varias imágenes de pantalla de carga predefinidas que puede utilizar. También puede crear una imagen personalizada.

También puede crear un archivo SWF para utilizarlo como pantalla de carga. En la carpeta de precargadores de Adobe Captivate, existe un archivo SWF de ejemplo y un archivo FLA denominado DefaultPreloader. Puede utilizarlos como plantilla para crear su propio archivo SWF. Si incluye una pantalla de carga personalizada, Adobe Captivate llamará a las siguientes funciones de la cronología principal del archivo SWF:

***Nota**: los precargadores disponibles en Adobe Captivate están ubicados en la carpeta \\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate <número de versión>\Gallery\Preloaders en Windows. En Mac OS están disponibles en el directorio /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/Preloaders.*

```
function initialize(projectWidth:Number, projectHeight:Number) function
onProgress(loadedBytes:Number,totalBytes:Number,preloadPercent:Number) function isDone():Boolean
```

**Precargador %** Porcentaje del archivo SWF que debe descargarse antes de que comience su reproducción. Una vez que se haya descargado la parte necesaria del archivo SWF, desaparecerá el precargador y el archivo SWF empezará a reproducirse.

**Protección del proyecto con contraseña** La contraseña que deben introducir los usuarios para ver el proyecto. En el cuadro adyacente, escriba la contraseña correcta que van a utilizar los usuarios ver el proyecto. Haga clic en Opciones para especificar lo siguiente:

> **Mensaje** El mensaje que se les mostrará a los usuarios para explicarles qué deben hacer cuando se les pida que escriban una contraseña.
>
> **Mensaje de reintento** El mensaje que se les mostrará a los usuarios al introducir una contraseña incorrecta.
>
> **Texto del botón** El texto que se muestra en el botón en el que hacen clic los usuarios para continuar viendo el proyecto.

**Fecha de caducidad del proyecto** Fecha de caducidad del proyecto. Haga clic en Calendario para elegir una fecha. En el cuadro de texto adyacente, especifique el mensaje que se va a mostrar a los usuarios cuando venza el proyecto.

El proyecto no podrá verse pasada esta fecha.

**Intensificar en la primera diapositiva** Muestra un efecto de intensificación en la primera diapositiva del proyecto.

**Acción** Haga clic en el menú y seleccione la acción que se debe ejecutar al final del proyecto.

> **Detener proyecto** Detiene el proyecto cuando se ha ejecutado una vez.
>
> **Volver al principio del proyecto** Reproduce el proyecto continuamente.
>
> **Cerrar proyecto** Cierra la película cuando deja de reproducirse.
>
> **Abrir URL o archivo** Abre la página Web especificada en un navegador Web cuando la película deja de reproducirse.
>
> Para cargar una dirección URL, escriba la ruta de acceso completa al sitio Web (por ejemplo, http://www.sitioweb.com). Haga clic en icono de la flecha invertida se encuentra junto a la casilla de la URL para seleccionar la ventana en la que se debe mostrar la URL; a continuación, seleccione Actual, Nuevo, Principal o Superior.
>
> Para cargar un archivo, haga clic en el botón Examinar, busque el archivo, selecciónelo y haga clic en Abrir.
>
> **Ejecutar JavaScript** Ejecuta el JavaScript especificado cuando la película deja de reproducirse. Haga clic en Script_Window y escriba el código JavaScript que se va a ejecutar. Para volver a utilizar un script desde un archivo, cópielo en el portapapeles y péguelo en la ventana de JavaScript. Haga clic en icono de la flecha invertida junto al botón Script_Window para seleccionar la ventana en la que se va a mostrar la URL; a continuación, seleccione Actual, Nuevo, Principal o Superior.
>
> **Abrir otro proyecto** Abre otro proyecto cuando la película deja de reproducirse. Haga clic en el icono Examinar, vaya al archivo del proyecto (con la extensión .swf, .rd o .cptx), seleccione el archivo y haga clic en Abrir. Haga clic en el icono de flecha invertida para seleccionar la ventana en la que mostrar el archivo; a continuación, seleccione Actual, Nuevo, Principal o Superior.
>
> **Enviar correo electrónico a** Envía un correo electrónico a la dirección de correo electrónico especificada cuando la película deja de reproducirse. Para enviar el mensaje, se utiliza el editor de correo predeterminado. Escriba la dirección de correo electrónico en el cuadro adyacente. Haga clic en el icono de flecha invertida para seleccionar la ventana en la que mostrar el archivo; a continuación seleccione Actual, Nuevo, Principal o Superior.

**Fundir en la última diapositiva** Seleccione esta opción si desea que la última diapositiva del proyecto desaparezca lentamente de la vista.

### Edición de preferencias predeterminadas para diapositivas y objetos

Los cambios que realice en el cuadro de diálogo Preferencias se aplicarán a todas las diapositivas del proyecto.

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Valores predet. en el menú Configuración global.
3. En el campo Duración de la diapositiva, cambie el tiempo predeterminado para las diapositivas que se vayan a mostrar en la película.
4. Seleccione un color de fondo para las diapositivas del proyecto en el menú Color de fondo.
5. Para cambiar el número de diapositivas que se muestran cuando se utiliza la opción Vista previa de *n* diapositivas siguientes, cambie el valor del campo Vista previa de *n* diapositivas siguientes. El valor predeterminado es 5.
6. Seleccione un objeto en el menú Seleccionar y realice las acciones siguientes de acuerdo con sus necesidades.
   - Cambiar el tiempo predeterminado durante el cual el objeto seleccionado aparece en la diapositiva.
   - Cambie el estilo predeterminado del objeto seleccionado.
7. Para cambiar el tamaño de una leyenda de texto en función de la cantidad de texto disponible, seleccione Leyendas de tamaño automático. El tamaño de la leyenda de texto cambiará automáticamente para incluir todo el texto. Si no selecciona esta opción, los datos adicionales permanecen ocultos. Cambie manualmente el tamaño de la leyenda de texto para que se muestren los datos ocultos.
8. Para cambiar el tamaño de un botón en función de la cantidad de texto disponible, seleccione Botones de tamaño automático. El tamaño del botón cambiará automáticamente para incluir la información adicional. Si no selecciona esta opción, los datos adicionales permanecen ocultos. Cambie manualmente el tamaño del botón para que se muestren los datos ocultos.
9. Si desea que el tiempo de la leyenda se ajuste automáticamente en función de la cantidad de datos que contenga, seleccione Calcular la temporización de las leyendas. Adobe Captivate calcula el tiempo que necesita el visor para leer el texto y lo aplica a la siguiente leyenda de texto.

### Exportación e importación de preferencias del proyecto

Al exportar las preferencias del proyecto, podrá volver a utilizarlas, si lo desea, en posteriores proyectos. Las preferencias se pueden guardar y exportar como archivos .CPR. Cuando el archivo CPR se importe en un proyecto, las preferencias indicadas en este archivo se seleccionarán en el cuadro de diálogo Preferencias.

1. Seleccione Archivo > Exportar > Preferencias.
2. En el cuadro de diálogo Guardar como, guarde sus preferencias como un archivo CPR.
3. Haga clic en Guardar.

Si desea importar preferencias a otro proyecto, seleccione Archivo > Importar > Importar preferencias. Abra el archivo CPR en la ubicación en la que lo haya guardado.

---

## Creación en idiomas escritos de derecha a izquierda

Ir al principio

Adobe Captivate le permite ser autor en idiomas que se leen de derecha a izquierda, como el árabe o el hebreo.

1. **Antes de crear su proyecto**, abra Adobe Captivate > Editar > Preferencias > Configuración general.
2. Seleccione Solicitar compositor de derecha a izquierda.

   ***Nota:*** *Este parámetro de configuración es global. Esto significa que todos los proyectos que se creen posteriormente heredarán esta configuración.*
3. Proceda a crear el proyecto de Adobe Captivate.

---

## Configuración del color de fondo del proyecto

Ir al principio

Es posible configurar el color de fondo del proyecto. La aparición del color de fondo en todas las diapositivas depende del tipo de estas y del modo en que se capturan las pantallas.

1. En un proyecto abierto, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el panel Categoría, seleccione Valores predet. en el menú Configuración global.

3. Haga clic en el cuadro adyacente a la opción Color de fondo y efectúe las siguientes acciones:
   - Para rellenar el fondo con un color, haga clic en un color.
   - Para aplicar un relleno con degradado, haga clic en el icono de degradado y, a continuación, elija las opciones del degradado. Para obtener más información sobre los rellenos con degradado, consulte Aplicación de rellenos con degradado.
4. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

## Recuperación de proyectos dañados

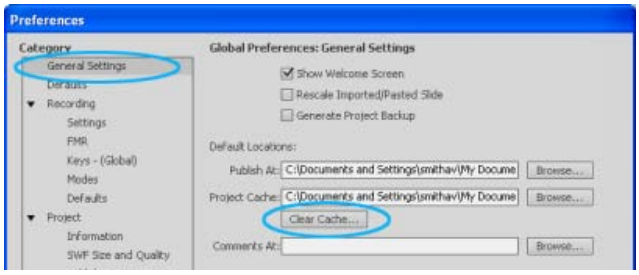
Para recuperar proyectos dañados puede:

- Uso del archivo de copia de seguridad del proyecto
- Borrar la caché del proyecto

### Borrar la caché del proyecto

La caché de proyecto de Adobe Captivate 6 ayuda a guardar y abrir proyectos con mayor rapidez. Al crear un proyecto en Adobe Captivate 6, se crea de forma automática la correspondiente carpeta de caché. Esta carpeta se guarda en la carpeta raíz de la caché del proyecto especificada en las preferencias del proyecto.

Con el tiempo, es posible que estas carpetas de caché acaben consumiendo demasiados recursos del sistema y puede ser conveniente eliminarlas para optimizar los recursos. Puede eliminar las carpetas mediante la opción 'Borrar caché' en las preferencias del proyecto (Editar (Win)/Adobe Captivate (Mac) > Preferencias > Configuración general > Caché del proyecto).




*Opción Borrar caché en Preferencias*

Para eliminar varias carpetas de caché de proyecto, utilice la aplicación de borrado de caché. Esta aplicación muestra una lista de todas las carpetas de caché de proyecto de Adobe Captivate en el sistema y sus correspondientes datos de nombre de proyecto, tamaño, estado del proyecto (abierto o cerrado), fecha de modificación y tamaño de caché. Con esta información, puede decidir qué carpetas de caché eliminar y realizar la acción rápidamente con un solo clic.

Para instalar y usar esta utilidad, realice los pasos siguientes:

1. Descargue dcache.zip y descomprima el contenido.
2. Haga doble clic en el archivo dcache.zip y siga las instrucciones en pantalla para instalar la utilidad.
3. Tras la instalación, la aplicación se abre y muestra una lista de todas las carpetas de caché de proyecto en la ubicación de caché predeterminada.
   - Para ver las carpetas de caché en otra ubicación del sistema, haga clic en Examinar y vaya a la ubicación de la carpeta.
   - Para eliminar una carpeta de caché, seleccione la casilla de verificación correspondiente y haga clic en Borrar. Para eliminar todas las carpetas, haga clic en Seleccionar todo y, a continuación, haga clic en Borrar. Tenga en cuenta que no se pueden seleccionar para eliminar proyectos que se encuentren abiertos.

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Previsualización de proyectos

La vista preliminar, antes de la edición de un proyecto y durante ella, le ayudará a detectar qué cambios son necesarios. De este modo, puede estar seguro de cuál será el resultado final antes de publicarlo.

1. Abra el proyecto de Adobe Captivate que desea previsualizar.
2. En la barra de herramientas principal, haga clic en el icono de vista preliminar y seleccione una de las siguientes opciones:

   **Reproducir esta diapositiva** Solo reproduce la diapositiva actual.

   **Proyecto** Reproduce el proyecto completo.

   **Desde esta diapositiva** Reproduce el proyecto desde la diapositiva mostrada hasta el final.

   **Próximas 5 diapositivas** Reproduce cinco diapositivas comenzando por la diapositiva actual.
   ***Nota:*** *puede cambiar el número cinco por el número de diapositivas que desee en el cuadro de diálogo Preferencias.*

   **En el navegador web** Abre y reproduce el proyecto en su navegador web predeterminado.

   **Salida HTML5 en navegador web** Abre la salida HTML5 del proyecto en el navegador web predeterminado.

En Cp 7, las vistas previas de SWF y HTML5 se muestran con el servidor web Mongoose integrado con Adobe Captivate. En los casos en que no se admita la vista previa en el servidor (por ejemplo, si el proyecto incluye acciones de Abrir URL o archivo, o Abrir otro proyecto), la vista previa aparece en el explorador web predeterminado.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Localización de proyectos de Adobe Captivate

Uso de Adobe Captivate con una interfaz de usuario localizada
Localización de leyendas de texto

La localización es el proceso de adaptar la información para su utilización en un país determinado. El término "localización" se usa, a menudo, como sinónimo de "traducción". No obstante, la localización implica la edición de la información para adaptarla a un contexto cultural específico.

## Uso de Adobe Captivate con una interfaz de usuario localizada

Volver al principio

Si necesita crear proyectos de Adobe Captivate que muestren una aplicación o un sitio web creado en varios idiomas, puede crear proyectos adaptados para cada idioma.

**Para crear proyectos localizados de Adobe Captivate:**

1. Cree un proyecto de Adobe Captivate en el idioma de origen, utilizando una versión en dicho idioma de la aplicación o el sitio web. Por ejemplo, si ha creado la aplicación en inglés, puede generar un proyecto de Adobe Captivate en idioma inglés que muestre la aplicación en el mismo idioma.
2. Exporte las leyendas del proyecto y traduzca el texto que contienen a los idiomas que se requieran. Continuando con el ejemplo del paso 1, puede exportar las leyendas del proyecto en idioma inglés y hacer que se traduzcan a otros idiomas, por ejemplo, alemán y japonés.
3. Abra la aplicación o el sitio web en los formularios localizados y grabe los mismos pasos que para la versión en el idioma original del proyecto. Cuando grabe los proyectos, no incluya los objetos automáticamente. En este ejemplo, grabará proyectos de Adobe Captivate (siguiendo los mismos pasos que en el proyecto en inglés) de la aplicación después de la traducción de su interfaz de usuario al alemán y al japonés.
4. Importe todos los objetos desde la versión en el idioma original del proyecto. En este ejemplo, importará todos los objetos de la versión del proyecto en inglés a los proyectos en alemán y japonés.
5. Importe las leyendas localizadas que han creado los traductores en el paso 2. En este ejemplo, abrirá los proyectos alemán y japonés e importará el archivo de Microsoft Word que contiene las leyendas traducidas.
6. Pruebe las versiones localizadas del proyecto. En este ejemplo, abra los proyectos en alemán y japonés y asegúrese de que se muestre la interfaz de usuario correcta, de que las leyendas estén bien traducidas y aparezcan en las diapositivas correctas, y de que la temporización sea la adecuada. En caso necesario, ajuste la temporización o cambie el tamaño de las leyendas para que Adobe Captivate pueda mostrar correctamente todo el texto traducido.

## Localización de leyendas de texto

Volver al principio

Si está localizando un proyecto que contiene leyendas de texto y subtítulos opcionales, puede exportar las leyendas de texto para hacer el proceso más fácil.

1. Cree la versión inicial (“idioma original”) del proyecto, incluidas todas las leyendas de texto necesarias.
2. Abra el proyecto finalizado.
3. Seleccione Archivo > Exportar > Leyendas del proyecto y subtítulos opcionales.
4. De manera predeterminada, el archivo Word (DOC) se guarda en la carpeta Mis documentos\Mis proyectos de Adobe Captivate. Si lo desea, puede cambiar la ubicación. Si se ha guardado el archivo del proyecto, la ubicación del archivo de Word predeterminado, denominado [Nombre de proyecto] Captions.doc, será el mismo directorio que se usó para guardar el proyecto. Si es necesario, puede cambiar el nombre del archivo haciendo clic directamente en el cuadro de texto Nombre de archivo e introduciendo un nombre nuevo. (Conserve la extensión .doc del nombre de archivo). Haga clic en Guardar.
5. Se genera el archivo de Word con el nombre especificado y se guarda en la ubicación seleccionada. Se abre un cuadro de diálogo para preguntarle si desea examinar el documento. Haga clic en Sí para ver el documento en Word.
6. El documento de Word contiene el ID de diapositiva, el ID de elemento, el texto de la leyenda original y el número de la diapositiva. También hay una columna denominada “Datos de la leyenda de texto actualizada” en la que podrá cambiar el texto de la leyenda. Proporcione una copia del documento de Word al localizador/traductor.
7. El localizador o traductor abrirá el documento de Word y editará el texto de la leyenda directamente en la columna “Datos de la leyenda de texto actualizada”, sustituyendo el texto del idioma original.

8. Mientras el localizador/traductor traduce el texto, haga una copia del proyecto de Adobe Captivate original para el nuevo idioma.

   ***Nota:*** *en la copia del proyecto original, mantenga los subtítulos opcionales y las leyendas de texto originales (en el idioma de origen) en el nuevo proyecto. Las leyendas originales cumplen el papel de marcadores de posición y serán sustituidas al importar las nuevas leyendas y subtítulos opcionales (ya traducidos).*

9. Cuando se hayan traducido las leyendas de texto, abra la copia del proyecto que ha creado.
10. Seleccione Archivo > Importar > Leyendas del proyecto y subtítulos opcionales.

    ***Nota:*** *la opción Importar leyendas del proyecto y subtítulos opcionales solo se activará tras exportar las leyendas. Podrá importar únicamente los archivos de leyendas que haya editado y que se hayan exportado originalmente a partir del mismo proyecto.*

11. Desplácese al archivo de Word (DOC) que contiene las leyendas de texto traducidas, selecciónelo y haga clic en Abrir.
12. Las leyendas de texto y los subtítulos opcionales localizados se importarán en el proyecto conservando el formato original. Aparece un cuadro de diálogo con un mensaje que indica el éxito de la importación. Haga clic en Aceptar.

    Pruebe las nuevas leyendas de texto abriendo varias diapositivas en Editar vista para leer el nuevo texto.

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Vinculación de proyectos de Adobe Captivate

Vinculación de proyectos de Adobe Captivate a otros proyectos
Vinculación de proyectos de Adobe Captivate mediante diapositivas de pregunta

Los proyectos de Adobe Captivate pueden vincularse entre sí o a otros archivos cuando se utilizan las funciones siguientes:

- Objetos interactivos: cuadros de entrada de texto, áreas de clic y botones
- Diapositivas de pregunta
- Navegación de diapositivas
- Acciones de proyectos

Solo pueden vincularse proyectos o archivos que estén en la misma carpeta.

## Vinculación de proyectos de Adobe Captivate a otros proyectos

Volver al principio

1. Abra el proyecto que se va a vincular a otro.
2. Determine el desencadenante para la apertura del otro proyecto. Por ejemplo, el proyecto se abrirá cuando comience la diapositiva 14. O bien, el proyecto se abre cuando el usuario hace clic en el botón de la diapositiva 24.
   - Si el desencadenante está basado en eventos relacionados con una diapositiva, haga clic en ésta en la tira de película y anule la selección de todos sus objetos.
   - Si el activador está basado en objetos, seleccione el objeto.
3. En el Inspector de propiedades, seleccione una de las siguientes opciones de las listas Si tiene éxito, Último intento, Al entrar o Al salir en función de la opción que haya elegido en el paso 2:
   - Abrir URL o archivo
   - Abrir otro proyecto
4. Haga clic en el icono Examinar y utilice el cuadro de diálogo Abrir para vincular el archivo o el proyecto.
5. Borre la ruta del sistema (en caso de existir) para asegurarse de que tan solo se muestra el nombre del archivo en el campo URL o Proyecto.

## Vinculación de proyectos de Adobe Captivate mediante diapositivas de pregunta

Volver al principio

1. Abra el proyecto que se va a vincular y seleccione Prueba > Diapositiva de pregunta.
2. En el Inspector de propiedades, seleccione Calificada como tipo en el área General.
3. En el área Acción, seleccione una de las opciones siguientes en los campos Si tiene éxito o Último intento, en función de sus necesidades:
   - Abrir URL o archivo
   - Abrir otro proyecto
4. Haga clic en el icono Examinar y utilice el cuadro de diálogo Abrir para vincular el archivo o el proyecto.
5. Borre la ruta del sistema (en caso de existir) para asegurarse de que tan solo se muestra el nombre del archivo en el campo URL o Proyecto.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Importación, exportación y eliminación de contenido

Exportación de contenido del proyecto a un archivo XML
Importación de contenido del proyecto a un archivo XML
Importación y exportación de preferencias del proyecto
Eliminación de proyectos o plantillas

Volver al principio

## Exportación de contenido del proyecto a un archivo XML

Un archivo de proyecto de Adobe Captivate puede tener los tipos de contenido siguientes:

**Contenido estático** Por ejemplo: imágenes (mapas de bits, botones y fondos), audio, archivos FLV y vídeos (archivos SWF). Para personalizar el contenido estático de diferentes idiomas, cree nuevos archivos con el contenido traducido.

**Contenido dinámico o traducible** Por ejemplo: leyendas de texto, texto de botones y notas de diapositivas, que pueden adaptarse a distintos idiomas.

Al exportar el contenido dinámico de un proyecto de Adobe Captivate a un archivo XML, puede editar y traducir el contenido de los objetos mediante el archivo XML. Se pueden editar y traducir muchos objetos, como propiedades del proyecto, diapositivas e información de las diapositivas del administrador de menús, etc. Solo se pueden exportar elementos de audio de los subtítulos opcionales.

Después de explorar el contenido del proyecto a XML, puede importarlo a cualquier otro proyecto de Adobe Captivate.

1. Abra un proyecto de Adobe Captivate y guárdelo con otro nombre para adaptarlo a otro idioma.
2. Seleccione Archivo > Exportar > A XML.
3. En el cuadro de diálogo Guardar como, escriba el nombre del nuevo archivo XML.
4. Anote el directorio predeterminado en el que guarda el archivo. Si lo desea, también puede guardarlo en otro directorio.
5. Haga clic en Guardar.

   Los objetos significativos del proyecto se convertirán al formato XML y aparecerá un cuadro de diálogo donde se confirmará que la exportación a XML se ha realizado correctamente. Indique si desea ver el archivo XML. Si hace clic en Sí, el archivo XML se abrirá en el visor XML predeterminado.
6. Abra el archivo XML y traduzca todos los términos especificados en las etiquetas <source> </source> dentro de las etiquetas <trans-unit> </trans-unit>.

   En los datos RTF (como textos de leyendas), el texto que se puede traducir aparece bajo las etiquetas <g> </g>. Para cambiar el idioma de un texto por otro, modifique el campo de la familia de fuente del atributo de estilo css y añada el juego de caracteres correspondiente.

En lugar de exportarlo a XML, puede publicar el proyecto que desea editar y localizar. Después, podrá enviar el contenido en formato XML a una dirección de correo electrónico. El archivo XML se enviará como datos adjuntos a la dirección de correo electrónico. Si lo desea, puede comprimirlo antes de enviarlo.

Antes de exportar el archivo XML, es importante comprobar si se ha editado el contenido del proyecto de Adobe Captivate.

***Nota:*** *la información sobre herramientas de Blabber, máscara e información no se exporta a XML, porque está guardada en archivos de creación de contenido Flash. Una vez adaptado el contenido, la información sobre herramientas de barras de reproducción, máscaras e información deberá crearse de forma independiente para la versión localizada del proyecto de Adobe Captivate.*

Volver al principio

## Importación de contenido del proyecto a un archivo XML

***Nota:*** *una vez que el contenido del archivo XML se haya traducido al idioma adecuado, importe el archivo XML actualizado a Adobe Captivate. Con ello, el contenido del proyecto aparecerá localizado en el idioma en cuestión.*

Si desea volver a grabar el proyecto, hágalo antes de importar el archivo XML.

1. En un proyecto abierto, seleccione Archivo > Importar > Desde XML.
2. En el cuadro Abrir, escriba el nombre de archivo del archivo XML o desplácese al archivo XML.
3. Haga clic en Abrir.

   El contenido del archivo XML se importará al proyecto de Adobe Captivate y aparecerá un cuadro de diálogo donde se confirmará que la importación de XML se ha realizado correctamente.
4. Haga clic en Aceptar.

***Nota:*** *si el archivo XML se le envía por correo electrónico, abra el mensaje y guarde el archivo XML en el directorio pertinente. Traduzca su contenido al idioma que corresponda.*

Volver al principio

## Importación y exportación de preferencias del proyecto

Puede exportar las preferencias a un proyecto de Adobe Captivate e importarlas a otros. Las preferencias se exportan en forma de archivo XML con la extensión .cpr. Cuando este archivo se importa en otro proyecto de Adobe Captivate, se configuran las preferencias definidas en el archivo.

***Nota:*** *todas las preferencias del proyecto actual se modifican según las definidas en este archivo.*

### Exportación de preferencias del proyecto

1. Seleccione Archivo > Exportar > Preferencias.
2. En el campo Nombre, escriba un nombre para el archivo CPR.
3. Haga clic en Guardar.

### Importación de preferencias del proyecto

1. Seleccione Archivo > Importar > Preferencias.
2. Elija el archivo CPR que contenga las preferencias que desee importar.
3. Haga clic en Abrir.

Volver al principio

## Eliminación de proyectos o plantillas

Puede eliminar los proyectos de Adobe Captivate (archivos CPTX) o las plantillas (CPTL) en cualquier momento. Al crear los proyectos y las plantillas de Adobe Captivate, se almacenan de forma predeterminada en las siguientes ubicaciones:

- Los proyectos se almacenan en \Mis documentos\Mis proyectos de Adobe Captivate. Si trabaja con Windows® Vista®, la ruta de acceso es \Usuarios\<Current User>\Documentos\Mis proyectos de Adobe Captivate.
- Las plantillas se almacenan en \Mis documentos\Mis proyectos de Adobe Captivate\Templates. Si trabaja con Windows Vista, la ruta de acceso es \Usuarios\<Current User>\Documentos\Mis proyectos de Adobe Captivate\Templates.

Para eliminar proyectos o plantillas, siga estos pasos.

1. Abra el Explorador de Windows.
2. Vaya a la carpeta de proyectos o plantillas de Adobe Captivate (consulte las ubicaciones predeterminadas más arriba).
3. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el proyecto o el patrón y seleccione Eliminar

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Creación de proyectos accesibles

Accesibilidad y Adobe Captivate
Creación de contenido accesible
Prueba del contenido accesible

Volver al principio

## Accesibilidad y Adobe Captivate

Puede crear una salida compatible con el artículo 508 para los usuarios con discapacidad visual o auditiva, problemas de movilidad o discapacidad de otro tipo. También puede tomar otras medidas durante el diseño para eliminar las barreras para las personas con discapacidad que vean sus proyectos de Adobe Captivate.

Estas soluciones secundan a los organismos gubernamentales al satisfacer las necesidades de los usuarios con el cumplimiento del artículo 508, así como a las empresas comprometidas en aumentar la accesibilidad.

### Normas mundiales de accesibilidad

En muchos países, incluidos los Estados Unidos, Australia, Canadá, Japón y los países de la Unión Europea, se han adoptado normas de accesibilidad basadas en las pautas elaboradas por el Consorcio World Wide Web (W3C). W3C publica las Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web, un documento que asigna prioridades a las acciones que deben realizar los diseñadores para que el contenido de las páginas web sea accesible. Para obtener información acerca de la Iniciativa de Accesibilidad a la Web, visite la página web de W3C, en www.w3.org/WAI.

En los Estados Unidos, la ley vigente en materia de accesibilidad se conoce como el artículo 508, que es una enmienda de la ley de rehabilitación de los Estados Unidos. El artículo 508 prohíbe a las agencias federales comprar, desarrollar, mantener o utilizar tecnología electrónica que no sea accesible para las personas discapacitadas. Además de exigir el cumplimiento de las normas, el artículo 508 permite a los empleados de la administración y al público denunciar a los organismos que lo incumplan ante los tribunales federales.

Si desea más información acerca del artículo 508, visite los siguientes sitios web:

### ¿Qué es la conformidad con el artículo 508?

El artículo 508 es la parte de la ley de rehabilitación de 1973 en virtud de la cual los organismos federales de los Estados Unidos están obligados a desarrollar, mantener, adquirir o utilizar tecnologías electrónicas y de la información que hagan los sistemas accesibles para las personas discapacitadas. La versión más reciente (1998) del artículo 508 establece normas de cumplimiento obligatorio para toda la administración estadounidense.

### ¿Qué significa accesible?

Normalmente, un sistema de tecnología de la información es accesible para las personas discapacitadas si se puede utilizar de diversas maneras que no dependen de un único método o una sola capacidad. Por ejemplo, los usuarios deben poder navegar con el teclado, además del ratón (es decir, no solo con el ratón). Asimismo, los elementos visuales y auditivos de una interfaz de usuario deben ser adecuados para los usuarios con discapacidad auditiva y visual.

### ¿Los usuarios finales necesitan algún otro tipo de software de asistencia?

Los lectores de pantalla o las utilidades de conversión de texto a voz sintetizada (que leen el contenido de la ventana activa, las opciones de menú o el texto que se escribe) y los sistemas de ayuda de revisión de la pantalla convierten el texto de la pantalla en voz o en una presentación dinámica en Braille actualizable. Esta tecnología de asistencia puede proporcionar métodos abreviados de teclado o asistencia con el teclado, leyendas para la voz y el sonido, además de avisos visuales, como barras de herramientas parpadeantes. Entre las herramientas disponibles se incluyen Windows Eye y JAWS.

### ¿Qué hace Adobe Captivate para cumplir el artículo 508?

Al seleccionar la opción de conformidad con el artículo 508, algunos de los elementos de los proyectos de Adobe Captivate se vuelven accesibles o abiertos a la tecnología de accesibilidad. Por ejemplo, si selecciona la conformidad con el artículo 508 y cumplimenta los cuadros de texto de nombre y descripción del proyecto en Propiedades del proyecto, cuando se muestre el archivo SWF de Adobe Captivate, un lector de pantalla leerá el nombre y la descripción.

Al seleccionar la opción de conformidad con el artículo 508 se vuelven accesibles los siguientes elementos de Adobe Captivate:

- Nombre del proyecto (obtenido de Propiedades del proyecto)
- Descripción del proyecto (obtenido de Propiedades del proyecto)
- El texto de accesibilidad de las diapositivas

- Etiqueta de la diapositiva (obtenida de Propiedades de la diapositiva)
- Botones
- Controles de reproducción (los lectores de pantalla leen la función de cada botón)
- Protección por contraseña (si un archivo SWF de Adobe Captivate está protegido con contraseña, los lectores de pantalla leerán la solicitud de introducir la contraseña)
- Diapositivas de preguntas (los lectores de pantalla leen títulos, preguntas, respuestas, texto de botones e informes de puntuación)

El resultado generado mediante la opción de conformidad con el artículo 508 se muestra en todos los navegadores compatibles. No obstante, es posible que el resultado no cumpla con el artículo 508 en navegadores que no sean Internet Explorer. Internet Explorer es el único navegador compatible con Microsoft Active Accessibility (MSAA).

Para que los usuarios puedan tener acceso a archivos de Flash mediante un lector de pantalla, deben tener instalado Flash Player 9 o posterior.

Access Board es un organismo federal independiente de Estados Unidos consagrado a mejorar la accesibilidad para las personas discapacitadas. Si desea más información acerca de cómo generar un resultado ajustado a la normativa, visite el sitio web de Access Board (www.access-board.gov/508.htm).

### Página web de accesibilidad de Adobe Captivate

Para obtener los datos más recientes acerca de la creación y visualización de contenido accesible de Adobe Captivate, visite la página de información general acerca de la accesibilidad de Adobe Captivate que encontrará en el sitio web de Adobe (www.adobe.com/go/learn_cp_accessibility_es).

---

Volver al principio

## Creación de contenido accesible

### Creación de proyectos que cumplan el artículo 508

Cree un proyecto de Adobe Captivate con la opción Conformidad con el artículo 508 activada, para ver y probar el resultado. Al generar el proyecto de Adobe Captivate, se actualizan los archivos de código fuente que contienen información del proyecto y se crean los archivos de salida que pueden publicarse para los usuarios. Lea las sugerencias para la creación de contenidos y siga el procedimiento siguiente.

1. En un proyecto abierto que quiera publicar como compatible con 508, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el panel Categoría, expanda Proyecto y seleccione Configuración de publicación.
3. En el panel Proyecto, seleccione Activar accesibilidad.

### Sugerencias para la creación de archivos SWF de Adobe Captivate que cumplan el artículo 508

Aunque la salida de Adobe Captivate cumple el artículo 508 en lo que respecta a la navegación, es conveniente asegurarse de que otros elementos de los temas también se ajustan al proyecto. El software de asistencia tiene que poder “leer” los elementos de la pantalla para los usuarios con discapacidad visual. Estas sugerencias le ayudarán a diseñar proyectos accesibles.

- En Propiedades del proyecto, escriba un nombre descriptivo y una descripción para los proyectos de Adobe Captivate.
- Para los usuarios con discapacidad auditiva, añada a los elementos de audio un equivalente de texto. Por ejemplo, si incluye una narración de audio, es importante proporcionar al mismo tiempo leyendas. Una posibilidad consiste en situar una leyenda transparente en una posición fija de las diapositivas, y después sincronizar el texto con el audio mediante la opción Cronología.
- Si el proyecto contiene efectos visuales multimedia, ofrezca información sobre dichos efectos para los usuarios con discapacidad visual. Si asigna un nombre y una descripción a los elementos visuales, Adobe Captivate puede transmitir al usuario esta información por medio del lector de pantalla. Asegúrese de que el audio de los proyectos de Adobe Captivate no impida a los usuarios oír el lector de la pantalla.
- Procure que el texto introducido en cada una de las diapositivas sea legible para los lectores de pantalla.
- El color no puede ser el único medio para transmitir información. Por ejemplo, si usa el azul para denotar los vínculos activos, emplee también elementos como la negrita, la cursiva o el subrayado, entre otras indicaciones visuales posibles. Además, el contraste entre el primer y el segundo plano debe ser suficiente para que el texto resulte legible para las personas con escasa capacidad visual y daltonismo.
- Para los usuarios con discapacidad visual o de movilidad, los controles deben ser independientes del dispositivo o accesibles mediante el teclado.
- Los usuarios con discapacidad cognitiva suelen ser reacios a los diseños sobrecargados, por su dificultad para la navegación.
- Si el movimiento del ratón resulta esencial en un proyecto de Adobe Captivate, considere la conveniencia o no de duplicar el tamaño del puntero para que resulte más fácil de ver.
- Documente los métodos de accesibilidad para los usuarios.
- Evite crear bucles con los objetos. Cuando un lector de pantalla detecta cierto contenido destinado a Flash Player, lo notifica al usuario mediante algún mensaje de audio (como “Cargando… Carga realizada”). Puesto que el contenido de los proyectos cambia, Flash Player

envía un evento al lector de pantalla para notificar las modificaciones. Como respuesta, el lector de pantalla vuelve a la parte superior de la página para volver a comenzar la lectura. Por tanto, la inclusión de, por ejemplo, una animación de texto en bucle en una diapositiva podría hacer que el lector de pantalla regresara continuamente al principio de la página.

- La accesibilidad de las demostraciones de Adobe Captivate funciona mejor si todas las diapositivas tienen contenido interactivo. Si está utilizando JAWS 6.1 o posterior, tenga en cuenta que esta aplicación podría no borrar el árbol de Microsoft Active Accessibility (MSAA). Como resultado de ello, el contenido de las diapositivas anteriores podría reproducirse si las diapositivas son continuas. Este problema no ocurre con JAWS 4.5.
- Asegúrese de que el cuadro de diálogo Accesibilidad no está en blanco. Importe notas de diapositiva o escriba las instrucciones pertinentes en el cuadro de diálogo Accesibilidad.
- Temporice las diapositivas y los objetos. Proporcione tiempo suficiente para que el usuario/lector de pantalla lea el contenido de la diapositiva. Puede utilizar los objetos interactivos que pausen la película hasta que se reciba interacción del usuario.

  Si no se proporciona el tiempo suficiente, la película avanza a la diapositiva siguiente antes de que se lea todo el contenido. En este caso, el lector de pantalla podría no leer algunos de los objetos en la diapositiva siguiente.
- Especifique texto alternativo para la imágenes. De lo contrario, los lectores de pantalla leerán simplemente "imagen".

## Añadir texto de accesibilidad a las diapositivas

Un lector de pantalla puede leer en alto el texto que aparece en la pantalla del ordenador. Los lectores de pantalla son muy útiles para las personas con discapacidad visual. En Adobe Captivate, es posible escribir texto descriptivo de cada diapositiva para que los lectores de pantalla puedan leerlo.

1. Abra la diapositiva a la que desee añadir texto accesible.
2. En el Inspector de propiedades, haga clic en Accesibilidad.
3. Escriba el texto que desee que lea en alto el lector de pantalla.
4. Para utilizar las notas de la diapositiva (incluidos Texto a voz y los subtítulos opcionales), haga clic en Importar notas de diapositiva y luego en Aceptar.

### Orden de tabulación de los objetos interactivos

Al trabajar con un lector de pantalla, los usuarios pueden utilizar:

- La tecla de tabulación para desplazarse por objetos interactivos
- Las teclas de flecha para desplazarse por objetos interactivos y no interactivos

Si el curso exige a los usuarios navegar solo por los objetos interactivos, puede incluir instrucciones como texto de accesibilidad (cuadro de diálogo Accesibilidad).

De forma predeterminada, los objetos interactivos se leen en orden z. Puede cambiar el orden en que un lector de pantalla debe leer los objetos interactivos cuando los usuarios pulsen la tecla Tab.

1. Haga clic en Orden de tabulación, en el inspector de propiedades de la diapositiva.

   Todos los objetos interactivos, excepto las áreas de clic y los objetos dinámicos, aparecen en el cuadro de diálogo Orden de tabulación. Las áreas de clic no son visibles en tiempo de ejecución y no aparecen en el cuadro de diálogo Orden de tabulación. Para objetos dinámicos, añada texto de accesibilidad al área dinámica para que los usuarios puedan usar las teclas de flecha para navegar por el objeto.
2. En el cuadro de diálogo Orden de tabulación, utilice las teclas de flecha para colocar los componentes en el orden en que se deben leer.
3. (Opcional) Para limitar la selección de elementos de un diapositiva al utilizar la tecla Tab, seleccione Restringir tabulador de teclado solo a elementos de diapositiva (Edición > Preferencias > Configuración de publicación).

   Si esta opción está activada, cuando el usuario pulsa la tecla Tab, se seleccionarán únicamente elementos de la diapositiva y se omitirán el índice y la barra de reproducción. En salidas con formato HTML5, después de seleccionarse todas las diapositivas también se selecciona la barra de dirección.
4. (Opcional) Para desactivar los rectángulos que aparecen al seleccionar objetos, en la salida HTML5, seleccione Oculte el rectángulo de selección para elementos de diapositiva en HTML5 (Edición > Preferencias > Configuración de publicación).

## Personalización del texto de accesibilidad para objetos

Puede añadir texto accesible a objetos concretos de una diapositiva. Cuando el objeto aparece en una película, el lector de pantalla lee el texto en voz alta. Si no especifica ningún texto accesible para un objeto, el lector de pantalla leerá el texto predeterminado. Por ejemplo, si el objeto es una imagen, leerá *Imagen gráfica*. Por lo general, el texto predeterminado no resulta lo suficientemente descriptivo como para ayudar a los usuarios con discapacidad visual. Además, los objetos que no son leyendas de texto ni cuadros de entrada de texto no contienen texto. La asignación de texto accesible a tales objetos podría ayudar a los usuarios a entender su función en la película.

1. Seleccione en el objeto cuyo texto de accesibilidad desee personalizar.
2. En el Inspector de propiedades, haga clic en Accesibilidad.

3. Anule la selección de Etiqueta automática. Si está seleccionada la opción Etiqueta automática, el lector de pantalla leerá en alto el texto del objeto.
4. En el cuadro de diálogo Accesibilidad del elemento, realice las acciones siguientes:
   **Nombre de accesibilidad** Escriba el nombre de accesibilidad. En el caso de una leyenda de texto, puede escribir, por ejemplo, "Éste texto es una leyenda".

   **Descripción de accesibilidad** Añada una descripción con la que aclarar la información a la persona que usa el lector de pantalla. Por ejemplo, considere la leyenda de texto “Seleccione Archivo > Editar imagen”. Puede cambiar el texto a “En el menú Archivo, seleccione el comando Editar imagen. Este comando solo está disponible cuando hay una imagen seleccionada en la diapositiva”.

Volver al principio

## Prueba del contenido accesible

### Sugerencias para la realización de pruebas

Si está diseñando el proyecto de Adobe Captivate para que trabaje con lectores de pantalla, descargue varios de éstos. A continuación, someta el proyecto a pruebas reproduciéndolo en un navegador con el lector de pantalla activado. Asegúrese de que el lector no intente narrar las partes del proyecto en las que ha insertado audio independiente. Algunas aplicaciones de lectores de pantalla proporcionan una versión de demostración que puede descargarse gratuitamente. Pruebe tantas como pueda para garantizar la compatibilidad con el mayor número posible de lectores de pantalla.

Cuando cree contenido interactivo, pruébelo para verificar si los usuarios pueden navegar con eficacia utilizando únicamente el teclado. Este requisito puede resultar particularmente difícil, ya que los distintos lectores de pantalla funcionan de forma diferente al procesar lo que se escribe mediante el teclado. Por esta razón, es posible que el contenido de Adobe Captivate no reciba el texto escrito por este medio de la forma esperada. Asegúrese de probar todos los métodos abreviados de teclado.

### Acerca de la tecnología de lectores de pantalla

Los lectores de pantalla son programas diseñados para leer en alto el contenido de un sitio web por el que se navega. Los usuarios con discapacidad visual suelen utilizar esta tecnología.

JAWS® (o Job Access with Speech, de Freedom Scientific) es un ejemplo de lector de pantalla. Puede acceder a la página de JAWS en el sitio web de Freedom Scientific, en www.hj.com/fs_products/software_jaws.asp. Otro lector de pantalla de uso frecuente es Window-Eyes®, de GW Micro®. Para obtener la información más reciente sobre Window-Eyes, visite la página web de GW Micro, en www.gwmicro.com. Para los usuarios de Windows, Microsoft ofrece un producto que puede descargarse gratuitamente de Internet, llamado Microsoft Reader, que contiene un componente de conversión de texto a voz. Para obtener más información, visite la página web de Microsoft, en www.microsoft.com.

Dado que cada lector de pantalla utiliza su propio método para convertir la información en voz, la forma de presentar el contenido a los usuarios puede variar. Durante el proceso de diseño de proyectos accesibles, recuerde que no tiene ningún control sobre el comportamiento del lector de pantalla. Únicamente puede controlar el contenido, no los lectores de pantalla. No puede forzar al lector de pantalla a que lea un texto determinado en el momento más conveniente ni controlar la forma en que lo hace. Por consiguiente, es importante que pruebe los proyectos con varios lectores de pantalla para asegurarse de que responden como espera.

Más temas de ayuda

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Combinación de varios archivos SWF con Aggregator

**Creación de un proyecto de Aggregator**
**Publicación del proyecto de Aggregator**

Puede utilizar varios proyectos publicados como archivos SWF mediante Aggregator. Puede publicar los archivos combinados en Aggregator como salida SWF, archivos ejecutables (Windows y Mac), PDF, HTML o archivos ZIP. Aggregator crea un índice con los nombres de los módulos independientes (archivos SWF). Los índices de los módulos individuales se muestran con el nombre de su módulo.

Actualmente, Aggregator admite archivos SWF publicados con Adobe Captivate y que utilicen la misma versión de ActionScript.

***Nota:*** *no puede añadir archivos SWF creados en Flash a un proyecto de Aggregator.*
Para garantizar la uniformidad de la configuración del índice en una película, puede establecer un archivo SWF como película principal. La configuración del índice de la película principal se aplicará a todas las demás películas en Aggregator. Todos los cambios que realicen los creadores de contenido individuales en la configuración del TOC se pueden deshacer mediante una película principal.

Volver al principio

## Creación de un proyecto de Aggregator

1. Seleccione Archivo > Nuevo > Proyecto Aggregator.
2. En el cuadro de diálogo Aggregator, haga clic en Añadir módulo.
3. En el cuadro de diálogo Abrir, seleccione el archivo SWF que desee añadir a Aggregator.
4. Repita los pasos 2 y 3 para añadir más archivos SWF al proyecto.
   - Para definir un archivo SWF como película principal, seleccione Establecer como película principal. La configuración del índice del archivo SWF se aplicará a los demás archivos en Aggregator. La información del proyecto de la película principal se aplicará al archivo de Aggregator.
   - Si no desea que se muestre el nombre del archivo SWF en la película, anule la selección de la opción Incluir título del módulo.
   - Para cambiar la posición de un archivo SWF en el menú, seleccione el nombre del archivo. Utilice las teclas de flecha arriba y abajo para volver a colocar la película en la ubicación que desee del menú.
   - Para eliminar una película de la lista, selecciónela y haga clic en Eliminar .
   - Si desea sustituir la información del proyecto definida en el índice de la película principal, haga clic en Información. En el cuadro de diálogo Información de índice, seleccione Sustituir información del índice y cambie la configuración. La información del índice se mostrará sobre el menú del índice de Aggregator en el archivo publicado. Para obtener más información, consulte Mostrar información del proyecto en el panel del índice.
   - Para añadir una pantalla del precargador al proyecto, haga clic en el icono Examinar en el área Seleccionar precargador. Desplácese hasta la imagen que desee utilizar y haga clic en Abrir.
5. Haga clic en Guardar y guarde el archivo con la extensión .aggr.

Volver al principio

## Publicación del proyecto de Aggregator

1. Abra el proyecto de Aggregator.
2. Haga clic en el icono Publicar.
3. En el cuadro de diálogo Publicar en Aggregator, realice las acciones siguientes:
   a. En la sección Formato, seleccione SWF, Ejecutable Win o Ejecutable Mac en función de sus necesidades.
   b. En el campo Título, especifique un nombre único para el archivo publicado.
   c. En el campo Carpeta, escriba la ruta en la que se publicarán los archivos. También puede hacer clic en Examinar para especificar la ruta. Seleccione Publicar archivos en una carpeta si desea que Adobe Captivate cree una carpeta predeterminada para publicar los archivos.
4. En la sección Opciones de publicación, seleccione una o varias de las siguientes opciones, según el formato de publicación que haya elegido.
   - Seleccione Archivos zip si desea publicar los archivos como un solo archivo ZIP. Esta opción resulta especialmente útil para crear un solo archivo ZIP que se pueda cargar en un LMS directamente.

Seleccione Exportar HTML si desea insertar el archivo SWF en uno HTML y publicarlo.

- Seleccione Exportar PDF si desea insertar el archivo SWF en uno PDF y publicarlo.
- Pantalla completa si desea que la película se muestre en pantalla completa en los monitores de los usuarios.

5. Si ha elegido Ejecutable Win como formato de publicación, haga clic en el icono Examinar en el campo Icono personalizado para asignar un icono al archivo EXE publicado.
6. Haga clic en Publicar.

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Publicación de proyectos

# Publicación de proyectos como archivos MP4

**Configuración de vídeo**
**Carga de proyectos a YouTube directamente desde Adobe Captivate**

Adobe Captivate permite publicar los proyectos como archivos MP4 seleccionando cualquiera de los ajustes predefinidos siguientes:

- Dispositivos inteligentes, como iPad y iPhone de Apple.
- Formatos de YouTube, como el de alta definición en pantalla panorámica de YouTube y el de definición estándar en pantalla panorámica de YouTube.
- Cualquier ajuste de configuración personalizado.

***Nota:*** *la publicación F4V se sustituye por la publicación MP4 en Adobe Captivate 5.5 y posteriores.*

Cuando se selecciona un dispositivo inteligente o un formato de YouTube, Adobe Captivate define automáticamente la configuración óptima de vídeo para la opción elegida.

Si ha utilizado un dispositivo o un ajuste preestablecido de YouTube durante la creación del proyecto, se mostrará automáticamente una opción apropiada en el cuadro de diálogo Publicar.

1. Haga clic en Archivo > Publicar y, a continuación, en Medios.
2. En la lista Seleccionar tipo, haga clic en Vídeo MP4 (*.mp4).
3. Especifique el título del proyecto.
4. Especifique la carpeta de publicación del proyecto. De forma predeterminada, el proyecto se publica en la carpeta especificada en las preferencias del proyecto.
5. Haga clic en una de las opciones de la lista Seleccionar ajuste predefinido.

   Adobe Captivate define automáticamente la configuración de vídeo en función de la opción que seleccione. Si es necesario, puede personalizar la configuración activando la casilla de verificación Personalizar configuración de vídeo. Para obtener una descripción de los ajustes, consulte Configuración de vídeo.

   ***Nota:*** *se recomienda conservar la configuración predeterminada.*
6. Haga clic en Publicar.

## Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que quiere compartir?

**Adobe Captivate 5.5 -- New Publishing Outputs**
Jason Nichols
Un vídeo sobre los nuevos formatos de publicación de Adobe Captivate 5.5.

**Publishing projects as MP4 files**

Un tutorial de vídeo sobre cómo publicar proyectos como archivos MP4.

Después de la publicación de un proyecto como archivo MP4, puede realizar las siguientes tareas:

- Cargarlo en los almacenes de dispositivos o en YouTube.
- Distribuir por correo electrónico el archivo entre los usuarios como vídeo independiente o alojarlo en el servidor web.
- Transmitir como flujo de vídeo o incrustar el archivo MP4 mediante Flash.

Volver al principio

## Configuración de vídeo

**Perfil** El perfil del codificador/descodificador de H.264.

**Línea de base** Para aplicaciones móviles y de videoconferencia
**Principal** Para difusiones de TV digital de definición estándar
**Alta** Para aplicaciones y dispositivos relacionados con alta definición

Cuanto más alto sea el perfil, mayor será la complejidad de la codificación o descodificación.

**Nivel** El grado del descodificador necesario correspondiente al perfil seleccionado. Cuanto más alto sea el nivel, mayor será el grado de

complejidad asociado al descodificador.

**Codificación de velocidad en bits** El tipo de velocidad en bits que desea utilizar.

> **CBR** Velocidad en bits constante. Para cada segundo del vídeo, el número de bits utilizados es constante e igual a la velocidad en bits objetivo.
>
> **VBR, 1 paso** Velocidad en bits variable. Algunos fotogramas requieren más bits que otros. Si selecciona esta opción, el codificador decide cuántos bits utilizar en tales casos. Por lo tanto, la velocidad en bits real del vídeo se encuentra entre la velocidad en bits objetivo y la máxima.

**Velocidad en bits objetivo** Número de bits por segundo que utilizará el codificador.

**Velocidad en bits máx.** La máxima velocidad en bits que utilizará el codificador. Esta opción solo está disponible cuando se selecciona la velocidad en bits variable.

Después de especificar la configuración de vídeo, haga clic en Configuración de prueba para verificar la validez de los ajustes personalizados.

Algunas prácticas recomendadas al personalizar la configuración de vídeo:

- Cuanto mayor sea el perfil o nivel, mayor es la posibilidad de reducir el tamaño del archivo.
- La velocidad en bits constante proporciona un archivo de menor tamaño comparado con la velocidad en bits variable.

  Cuando se especifica una velocidad en bits variable, el codificador decide cuándo utilizar más bits para mantener una buena calidad. El tamaño del archivo aumenta cuantos más bits se utilizan. Podría tener problemas en la transmisión de estos archivos, ya que puede que se descargue un mayor número de bits para mostrar secciones específicas de una película.

---

## Carga de proyectos a YouTube directamente desde Adobe Captivate

Volver al principio

1. Haga clic en Archivo > Publicar en YouTube.

   Adobe Captivate efectúa la conversión del proyecto en un archivo MP4 como proceso en segundo plano. Una vez completada la conversión, aparecerán el cuadro de diálogo del editor de vídeo de Adobe Captivate y la ventana de inicio de sesión en YouTube.
2. Especifique sus credenciales de inicio de sesión en YouTube y seleccione la casilla de verificación He leído la política de privacidad de Adobe.
3. Haga clic en Inicio de sesión.
4. En el cuadro de diálogo del editor de vídeo de Adobe Captivate, especifique el título del proyecto y una descripción.
5. En el campo Etiquetas, escriba las etiquetas correspondientes al proyecto para optimizar la búsqueda del proyecto por parte de los usuarios. Separe entre sí las etiquetas mediante coma o punto y coma.

   Por lo general, las etiquetas constituyen los términos de búsqueda que emplearán los usuarios para buscar el proyecto en YouTube. Algunos ejemplos son el tema del proyecto, sus términos clave o su título.
6. En la lista Categoría, haga clic en la categoría a la que pertenezca el proyecto.
7. Elija una de las opciones siguientes:
   - Público: para poner el proyecto a disposición de todos los que accedan a YouTube.
   - Privado: para poner el proyecto a disposición únicamente de un conjunto específico de usuarios. Después de cargar el archivo, inicie sesión en YouTube y proporcione los permisos necesarios a los usuarios pertinentes. Para obtener más información, consulte este sitio web.
8. Haga clic en Términos y condiciones, lea la información y haga clic en Atrás.
9. Seleccione la casilla de verificación He leído los términos y condiciones y haga clic en Cargar.

   Adobe Captivate Video Publisher muestra un mensaje que indica que el vídeo se ha cargado correctamente.
10. Haga clic en Enviar correo electrónico para enviar la dirección URL de YouTube a las personas requeridas. a las personas requeridas. Se cargará la aplicación de correo electrónico predeterminada configurada en su equipo y la URL del proyecto aparecerá en el texto predeterminado del mensaje de correo electrónico.
11. Para publicar el vídeo en Facebook, haga lo siguiente:
    a. Seleccione la casilla de verificación Facebook e inicie sesión en Facebook.

       Si es la primera vez que va a acceder a Facebook a través de Adobe Captivate Video Publisher, se le indicará que vaya a la aplicación Adobe Captivate Social Share y proporcione los permisos.

    b. Haga clic en Ir a App y, a continuación, haga clic en Permitir.

    c. En Adobe Captivate Video Publisher, haga clic en Publicar.
12. Para publicar el vídeo en Twitter, haga lo siguiente:
    a. Seleccione la casilla de verificación Twitter e inicie sesión en Twitter.

b. Twitter genera un PIN automáticamente.

c. Copie el PIN y péguelo en el cuadro Introduzca el PIN, en la parte inferior del cuadro de diálogo y, a continuación, haga clic en Establecer PIN.

d. En Adobe Captivate Video Publisher, haga clic en Publicar.

## Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que quiere compartir?

**Best Practices for Publishing to YouTube in the New Adobe Captivate 5.5**
R J Jacquez
Un artículo con un vídeo que muestra las prácticas recomendadas para la publicación en YouTube.

**Uploading projects to YouTube**

Un tutorial de vídeo sobre la carga de proyectos en YouTube con un solo clic.

(cc) BY-NC-SA

# Previsualización y publicación


Previsualización y publicación
- Vista previa
- Publicación
- Gestos y geolocalización

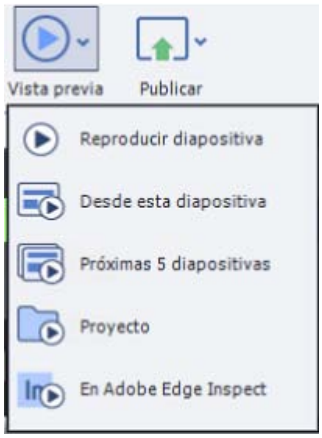

Ir al principio

## Previsualización y publicación

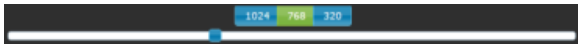
La Previsualización en el escenario o con F3 se ha sustituido por la Vista previa en pantalla completa (Vista previa > Proyecto). Previsualice el contenido de cada diapositiva o del proyecto. Previsualice el proyecto en el navegador (F11) con las opciones de tamaño de ventanilla para Principal, Tableta y Móvil. Publique contenido en formato HTML5 en el navegador, con compatibilidad con gestos y geolocalización.

### Vista previa

1. En la Barra de herramientas, haga clic en el icono de Vista previa.




2. Seleccione el elemento de menú apropiado en la lista desplegable.
   Si selecciona ver en formato HTML5 en el navegador, tendrá la opción de visualizar en cualquiera de los tres puntos de corte, como se muestra en la imagen siguiente:

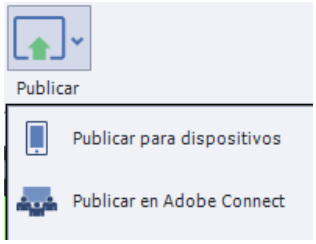



### Publicación

Es posible publicar los proyectos interactivos como archivos de salida HTML5 y como archivos de vídeo HTML5 de Adobe Connect.

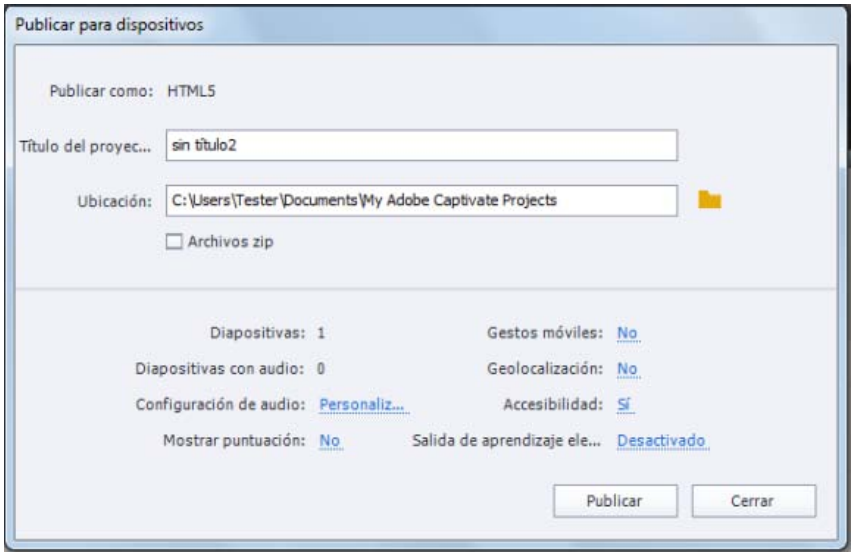
1. En la Barra de herramientas, haga clic en el icono Publicar

2. Seleccione la opción requerida en los elementos de menú Publicar para dispositivos y **Publicar en Adobe Connect** tal y como se muestra en la siguiente captura de pantalla:



3. Para publicar la salida como HTML5 en navegador, elija Publicar para dispositivos.

   Se abre el cuadro de diálogo Publicar para dispositivos, como se muestra en la siguiente captura de pantalla:

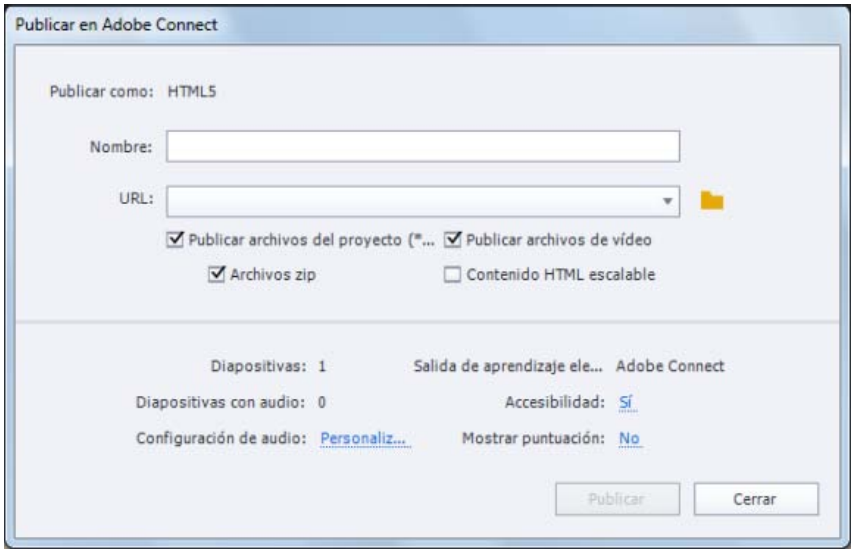



   a. Elija el título de proyecto y la ubicación y haga clic en Publicar.

   ***Nota:*** *Para obtener más información sobre la publicación de proyectos estándar, consulte el tema Publicación de proyectos.*

4. Para publicar la salida a Adobe Connect, elija Publicar en Adobe Connect en el menú de publicación.

   Se abre el cuadro de diálogo mostrado en la siguiente captura de pantalla:



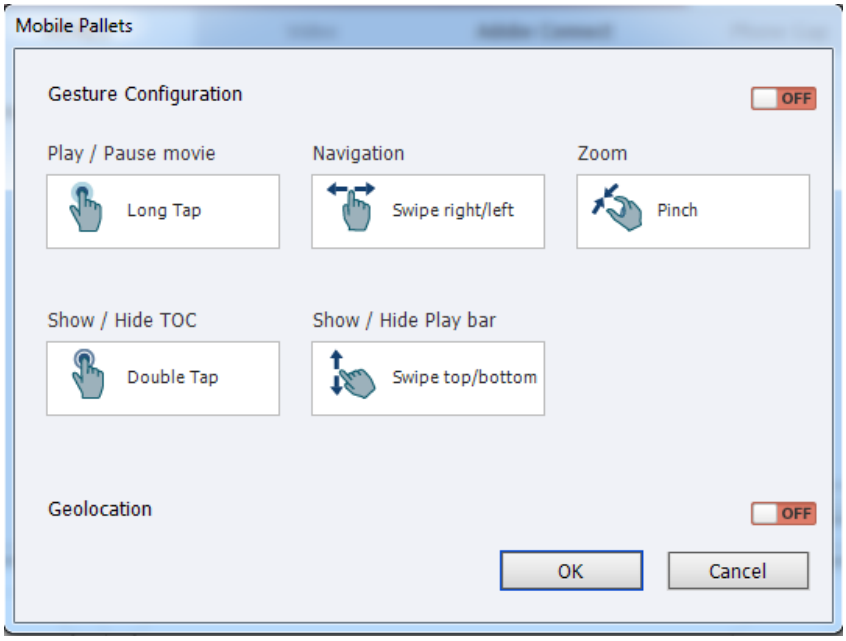

   a. Seleccione el nombre del proyecto y la URL de servidor y haga clic en Publicar.

## Gestos y geolocalización

Adobe Captivate 8 ha introducido el uso de gestos en dispositivos. Ahora, es posible aplicar los gestos disponibles a los proyectos interactivos durante la publicación de proyectos.

1. Haga clic en el texto azul No junto a Gestos móviles y Geolocalización en el cuadro de diálogo Publicar para dispositivos, como se muestra en la siguiente captura de pantalla.
   Aparece una nueva ventana.

2. Haga clic en los botones conmutadores de Activación/Desactivación junto a Configuración de gestos y Geolocalización en la ventana, tal y como se muestra en la imagen siguiente.




*Defina la Geolocalización en los proyectos para proporcionar varias opciones a los usuarios finales en función de su ubicación. Los usuarios pueden usar la variable de sistema `cpInfoGeoLocation` para asignar valores de Geolocalización. Usted puede usar la variable de usuario para definir la Latitud, Longitud y Precisión (en metros que determinan el radio) y comparar con la variable de Sistema.*

(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 proyectos como archivos HTML5

**De un experto:**
**Objetos no admitidos en salidas con formato HTML5**
**Alojamiento del archivo de salida HTML5 en servidores Web para iPad/iPhone**
**Acceso al archivo de salida HTML5 desde iPhone/iPad**
**Prácticas recomendadas para crear proyectos de Adobe Captivate para iPad**
**De un experto:**

Puede publicar proyectos de Adobe Captivate para dispositivos que sean compatibles con HTML5 (por ejemplo, iPad o iPhone).

1. Abra el proyecto y haga clic en Archivo > Publicar.
2. En el cuadro de diálogo Publicar, haga clic en HTML5 entre las opciones de formato de salida.
3. Después de la publicación, haga lo siguiente:
   - Si el proyecto contiene vínculos a archivos externos (Abrir URL o Archivo), copie los archivos en la carpeta de salida.
   - Si el proyecto contiene un vínculo a otro proyecto de Adobe Captivate (CPTX), copie el proyecto a la carpeta de destinatarios en la carpeta de salida.
4. (Opcional) Para ocultar los rectángulos que aparecen al hacer clic en objetos de la salida HTML5, seleccione Oculte el rectángulo de selección para elementos de diapositiva en HTML5 (Edición > Preferencias > Configuración de publicación).

***Nota:*** *puede ver las interacciones del proyecto solo cuando se ve el archivo de salida HTML5 alojada en un servidor Web. Las interacciones no son visibles cuando se visualiza el archivo de salida publicado localmente en el equipo.*

También puede publicar archivos de salida HTML5 de proyectos en Adobe Connect. Para obtener más información, consulte Publicación de proyectos en Adobe Connect (disponible solo en el parche de los planes de suscripción y Adobe Software Assurance).

## Objetos no admitidos en salidas con formato HTML5

Ir al principio

Los objetos del proyecto que no se admiten en formato HTML5 aparecen en la lista Seguimiento de HTML5. Para ver la lista de seguimiento, haga clic en Ventana > Seguimiento de HTML5. Al eliminar o modificar esos objetos del proyecto, se actualiza la lista de seguimiento.

Los siguientes objetos y diapositivas no se publican en la salida HTML5:

- Texto y animaciones SWF (solo es visible el primer fotograma).
- Animaciones de clic con el ratón (solo se admite un efecto de clic predeterminado).
- Grupos de preguntas, diapositivas de preguntas Likert y diapositivas de preguntas aleatorias (admitido en Cp 7 y versiones posteriores).
- Transiciones de diapositivas.
- Fondo de diapositiva si se utiliza un archivo SWF.
- Audio asociado a objetos invisibles.
- Clic con el botón derecho del ratón y doble clic.
- Bordes (en Cp 7 y versiones posteriores).
- Informes transmitidos al servidor interno y Acrobat.com (en Cp 7 y versiones posteriores).
- El archivo de salida HTML5 no es compatible con el flujo de vídeo mediante RTMP.

  **Nota**: los archivos FLV que se crean mediante el códec On2VP6 solo se admiten en el archivo de salida HTML5.
- Efectos de objeto: (CP 7) los efectos no admitidos se marcan con un asterisco (*) en la lista de efectos de objeto. Los efectos marcados con dos asteriscos (**) se representan de formas distintas en las salidas HTML5 y SWF.

En Cp 6 solo se admiten estos efectos de objeto:

- Entrada
  - Entrada rápida
  - Entrada lenta
- Salida

    - Salida rápida
    - Salida lenta
- Ruta de movimiento
    - Izquierda a derecha
    - Entrada de izquierda a derecha
    - Pentágono
    - Rectángulo
    - Entrada de derecha a izquierda
    - Derecha a izquierda
    - Triángulo
    - Zigzag

---

## Alojamiento del archivo de salida HTML5 en servidores Web para iPad/iPhone

Ir al principio

El archivo de salida HTML5 es accesible desde los iPhone/iPad solo a través de un navegador Web. Cargue toda la carpeta del archivo de salida HTML5 a la carpeta raíz de un servidor Web para poner la URL a disposición de los usuarios. Los usuarios pueden acceder a la URL desde su iPhone/iPad y ver el contenido a través del navegador Web.

Carpeta raíz del servidor Web para IIS: `C: \Inetpub\wwwroot\`

Carpeta raíz del servidor Web para Apache: `<carpeta de instalación Apache> \htdocs\`

---

## Acceso al archivo de salida HTML5 desde iPhone/iPad

Ir al principio

El archivo de salida HTML5 solo es compatible con iPads con OS 5 o posterior.

La salida HTML5 solo se admite en los siguientes navegadores:

- Internet Explorer 9 o posterior
- Safari 5.1 o posterior
- Google Chrome 17 o posterior

Escriba la siguiente URL en uno de los navegadores Web mencionados:

```
http://<servidor Web_nombre de host>:<puerto>/<carpeta de salida_HTML5>/
```

Por ejemplo, si la carpeta del archivo de salida HTML5 es MyCpProject, la URL será:

```
http://localhost:80/MyCpProject/
```

---

## Prácticas recomendadas para crear proyectos de Adobe Captivate para iPad

Ir al principio

- Utilice las resoluciones de proyecto recomendadas (ajustes preestablecidos) para iPad.
- Evite la superposición de audio en el proyecto. Si tuviera que superponer audio, lea el artículo Audio de Adobe Captivate para iPad.
- Desactive el sonido de clic de botón, ya que a veces puede provocar un comportamiento inesperado del iPad.

### Audio de Adobe Captivate para iPad

Evite la superposición de audio en proyectos que se vayan a usar en iPads.

Si utiliza superposiciones, las preferencias para distintos tipos de audio son las siguientes:

**Caso 1: Distintos tipos de audio activados al mismo tiempo**

En este caso, la secuencia es:

Audio de objeto > Audio de diapositiva > Audio de fondo

El audio de objeto se reproduce en primer lugar, seguido del audio de diapositiva y el de fondo.

En iOS 6 se pueden reproducir simultáneamente varios clips de audio.

**Caso 2: Dos o más objetos con audio asignado aparecen simultáneamente en la cronología**

Se reproduce primero el audio del objeto en la posición inferior del orden z de la cronología.

- Caso 1: El objeto 1 tiene audio en el intervalo 0-4 segundos y el objeto 2 en el intervalo 0-8 segundos. El objeto 2 se encuentra en una posición inferior del orden z de la cronología.

  El audio del objeto 2 se reproduce durante 8 segundos y, a continuación, Adobe Captivate comprueba si hay más audio en ese punto (octavo segundo) en la cronología. En este caso, no hay audio que reproducir en el segundo 8. Por lo tanto, el audio del objeto 1 no se reproduce.

- Caso 2: El objeto 1 está en una posición inferior en el orden z.

  El audio del objeto 1 se reproduce durante 4 segundos. Una marca de verificación en el cuarto segundo indica que el audio del objeto dura más de 4 segundos. Por lo tanto, el audio del segundo objeto se reproduce desde el principio. Después del octavo segundo, cuando se reproduce el audio del segundo objeto, una marca de verificación en la cronología indica que no hay más audio que reproducir.

**Escenario 3: Una misma diapositiva contiene audio de objeto, de diapositiva y de fondo**

- Caso 1: El audio de objeto está presente en el intervalo 0-4 segundos y el de diapositiva también. No hay audio de fondo.

  Se reproduce primero el audio de objeto durante 4 segundos y, a continuación, se reproduce todo el audio de diapositiva.

- Caso 2: Hay audio de objeto presente en el intervalo 2-6 segundos y también hay audio de diapositiva en el mismo intervalo. No hay audio de fondo.

  Se reproduce primero el audio de diapositiva durante 2 segundos, luego el de objeto durante 4 segundos y luego de nuevo el audio de diapositiva.

- Caso 3: Hay audio de objeto en el intervalo 0-4 segundos, audio de diapositiva en el intervalo 0-8 segundos y también hay audio de fondo. En este ejemplo la diapositiva dura 14 segundos.

  Se reproduce durante 4 segundos el audio de objeto; luego el de diapositiva durante 8 segundos y finalmente el de fondo durante el resto de la diapositiva.

## Vídeo de Adobe Captivate en iPad

Evite la superposición de vídeo en proyectos que se vayan a usar en iPads.

**Caso 1: Hay dos o más vídeos con duraciones distintas en la misma diapositiva**

Los vídeos se reproducen uno tras otro en función de su orden en la cronología.

Por ejemplo, si hay dos vídeos en una misma diapositiva con las duraciones siguientes en la cronología:

- Vídeo1_Diapositiva en el intervalo 0-8 segundos y Vídeo2_Evento en el intervalo 4-10 segundos

Se reproducirá durante 8 segundos el vídeo de diapositiva y, a continuación, el vídeo de evento

**Caso 2: Cuando dos vídeos se inician al mismo tiempo**

Se reproduce primero el situado en la posición inferior del orden z. Ejemplo: Una diapositiva contiene Vídeo1 en el intervalo 0-8 segundos y Vídeo2 en el intervalo 0-12 segundos.

- Si el vídeo 2 ocupa una posición inferior en el orden z, se reproduce durante 12 segundos y el vídeo 1 no se reproduce.
- Cuando el vídeo 1 ocupa una posición inferior en el orden z, se reproduce durante 8 segundos y, a continuación, se reproduce el vídeo 2 durante el resto de la diapositiva.

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Definición de las preferencias de publicación

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Publicar configuración en el menú Proyecto.
3. Configure las distintas opciones de acuerdo con sus necesidades.
   **Fotogramas por segundo** Esta opción establece el número de fotogramas Flash que aparecen por segundo. La configuración predeterminada es de 30 fotogramas por segundo, apropiada para la mayoría de los casos. Por ejemplo, con la configuración predeterminada, para una leyenda mostrada durante 1 segundo, se necesitan 30 fotogramas Flash. Dividiendo el número de fotogramas de un proyecto entre 30 se obtiene la duración del proyecto en segundos. Quizá sea necesario cambiar la velocidad al incrustar el archivo SWF de Adobe Captivate en otro archivo SWF con una velocidad de fotogramas distinta de 30.

   **Publicar metadatos de Adobe Acrobat Connect Pro** Esta opción añade información al archivo de proyecto de Adobe Captivate (SWF) que permite integrarlo más fácilmente en Adobe Acrobat Connect Pro. Los datos incrustados vinculan el archivo CPTX de Adobe Captivate con el archivo SWF al publicar el proyecto en Connect Server, por lo que es más fácil encontrar el archivo de salida de Adobe Captivate cuando se realizan búsquedas en Adobe Acrobat Connect Pro.

   Para obtener más información, consulte Adobe Connect.

   ***Nota:*** *al seleccionar esta opción, aumenta el tamaño del proyecto. Si no tiene previsto utilizar el proyecto con Adobe Acrobat Connect Pro, puede desactivar la opción y, de este modo, reducir el tamaño del archivo (SWF) del proyecto final. No obstante, si cabe la posibilidad de que el archivo (SWF) se puede utilizar en Adobe Acrobat Connect Pro, se recomienda dejar activada la opción Publish Adobe Acrobat Connect Pro Metadata.*

   **Incluir ratón** Incluye todos los movimientos del ratón grabados en el proyecto.

   **Incluir audio** Incluye los archivos de audio añadidos al proyecto.

   **Publicar audio como mono** Convierte sonidos estéreo a mono.

   **Reproducir audio del teclado para la escritura grabada** Esta opción reproduce un sonido en el proyecto final que representa el sonido de las pulsaciones de teclas grabadas. (Por ejemplo, si ha grabado un mensaje de correo electrónico durante su envío, lo más seguro es que haya escrito la dirección a la que se debe enviar. El sonido de las pulsaciones de teclas al escribir la dirección ha quedado grabado y, mediante esta opción, puede reproducirse un sonido para cada una de las pulsaciones de tecla).

   **Activar accesibilidad** Active esta opción para que su proyecto sea accesible a los usuarios con discapacidad visual. El texto del proyecto se leerá en alto cuando los usuarios acepten la ayuda de un lector de pantalla para ver el proyecto. Además, también se activarán las demás opciones de accesibilidad que haya configurado en el proyecto.

   **Exteriorizar recursos** Cuando se publica un proyecto como un archivo SWF, se genera un solo archivo SWF. Para reducir el tamaño del archivo SWF, puede exteriorizar algunos de sus objetos (máscaras, widgets, archivo FMR SWF y animaciones). Después de su publicación, los recursos exteriorizados residen fuera del archivo SWF y se hace referencia a ellos desde él.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Informes en Acrobat.com o en un servidor interno

Informes del flujo de trabajo
Configuración de las preferencias de los informes
Envío de los resultados
Visualización de los resultados
Analizador de resultados de pruebas de Adobe Captivate e informes en el modo de fuera de línea

Si no desea utilizar un Sistema de gestión de aprendizaje (LMS) para la comprobación de las puntuaciones de las pruebas, Adobe Captivate le proporciona opciones alternativas para consultar los informes. Ahora puede elegir Acrobat.com o un servidor interno como servidores de informes.

Una vez que el usuario introduce el resultado de la prueba, el analizador de resultados de pruebas de Adobe Captivate, una aplicación de escritorio basada en AIR, le permite analizar el informe de evaluación tanto en el modo en línea como en el de fuera de línea.

## Informes del flujo de trabajo

Volver al principio

1. Puede crear una prueba y establecer tanto Acrobat.com como un servidor interno como servidores de informes preferidos.
2. El usuario termina la prueba e introduce el resultado en el servidor de informes.
3. Accede al informe desde el servidor y puede ver, crear y publicar con el analizador de resultados de pruebas de Adobe Captivate.
4. Guarde el informe en una ubicación local para que pueda analizarlo en modo fuera de línea.

Una vez que ha establecido la opción de informes preferida, el proceso tiene lugar en el fondo y generalmente no es necesaria la intervención del usuario.

## Configuración de las preferencias de los informes

Volver al principio

1. Seleccione Editar > Preferencias (en Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (en Mac).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Informes en el menú Prueba.
3. Marque Activar la creación de informes para este proyecto.
4. Seleccione Acrobat.com o el servidor interno y haga clic en Configurar.
5. En el cuadro de diálogo Informes alternativos, indique la configuración del servidor.
   - **En Acrobat.com:** Si ha iniciado sesión, indique el nombre de usuario y la contraseña.

     Si es un usuario nuevo de Acrobat.com o ha perdido la contraseña, haga clic en los vínculos correspondientes que le dirigirán a la página web de Acrobat.com, en la que podrá registrarse o recuperar su contraseña.
   - **En el servidor interno:** Indique la ruta del servidor interno tal y como se muestra en este ejemplo:

     http:\\<*ip address*>\internalServerReporting.php

     El servidor interno puede ser el servidor web que prefiera.

     internalServerReporting.php es el PHP de muestra que está disponible en la carpeta de instalación de Adobe Captivate. Puede utilizarlo o crearse su propio archivo en el servidor, por ejemplo, un PHP o ASP para escribir archivos en el servidor. Asegúrese de que el servidor permite escribir en los archivos.
6. Introduzca los detalles de la institución responsable de la evaluación, el departamento y el curso.

## Envío de los resultados

Volver al principio

1. Una vez que los usuarios finalizan la prueba, pueden acceder a la diapositiva de resultados y hacer clic en el botón Enviar resultados.
2. Tal y como se les solicita, los usuarios indican los nombres y las direcciones de correo electrónico y hacen clic en Enviar.

   ***Nota:*** *el nombre y la dirección de correo electrónico no se verifican.*
3. Según las preferencias de informes establecidas por el autor, los resultados se envían a Acrobat.com o al servidor interno.

## Visualización de los resultados

Volver al principio

Utilice el analizador de resultados de pruebas de Adobe Captivate para ver y descargar los resultados.

Aunque el usuario envíe el resultado de la prueba a Acrobat.com, usted no puede ver directamente los resultados. Si está utilizando un servidor interno, recupere de forma manual el informe. El analizador de resultados de pruebas de Adobe Captivate le permite acabar con estas limitaciones.

---

## Analizador de resultados de pruebas de Adobe Captivate e informes en el modo de fuera de línea

Volver al principio

El analizador de resultados de pruebas de Adobe Captivate es una aplicación de escritorio basada en AIR que le permite analizar los resultados de pruebas enviados a Acrobat.com o al servidor interno.

Utilice esta herramienta para:

- Ver resultados y crear informes.
- Guardar los resultados en una carpeta local para que se puedan ver en modo fuera de línea.
- Personalice los informes para mostrar u ocultar las columnas del informe
- Imprimir informes.
- Crear diagramas dinámicos que presentan de forma visual los resultados con diagramas de líneas y barras; de esta forma, los resultados se pueden comparar con facilidad.. También puede exportar los informes como CSV.

***Nota:*** *para utilizar el analizador de resultados de pruebas de Adobe Captivate, no necesita tener instalado Adobe Captivate en su equipo.*

### Instalación del analizador de resultados de pruebas de Adobe Captivate

Descargue el archivo .air del analizador de resultados de pruebas desde la página web de Adobe (www.adobe.com/go/cp5_quizanalyzer_es) o ejecútelo desde la ubicación en la que está instalado Adobe Captivate.

Asegúrese de que tiene AIR instalado porque el analizador de resultados de pruebas de Adobe Captivate necesita la plataforma AIR para ejecutarse.

Puede descargar AIR desde: http://get.adobe.com/es/air/.

#### Uso del analizador de resultados de pruebas de Adobe Captivate

Inicie el analizador e indique el origen. El origen puede ser *Acrobat.com*, *Servidor interno*, o (si ha descargado los resultados) *Desde este equipo*.

La opción del servidor interno solo aparece si ha agregado servidores en las preferencias de la aplicación AIR. Para ello, haga clic en Opciones > Preferencias y haga clic en Añadir.

***Nota:*** *en el servidor interno, los resultados se almacenan en la carpeta CaptivateResults-<internalservername>.*

Para descargar los resultados al equipo local, haga clic en el icono Descargar en disco. Los resultados se almacenan en la carpeta CaptivateResults-<*yourAdobeAcrobatID*>.

---

(cc) BY-NC-SA

# Publicación de proyectos como archivos SWF

### Reducción del tamaño de un archivo SWF

Puede publicar proyectos de Adobe Captivate como archivos SWF en uno de los formatos siguientes:

- Flash 9 o Flash 10
- Flash Lite 4.0

***Nota:*** *para ejecutar proyectos publicados en Flash, es necesario disponer de la misma versión de Flash Player o de otra más avanzada.*

1. En un proyecto abierto, seleccione Archivo > Publicar.
2. En el cuadro de diálogo Publicar, seleccione Flash (SWF) y configure las opciones siguientes:
   **Título del proyecto** Escriba el nombre que desee sin la extensión del archivo (.swf).

   **Carpeta** Escriba la ruta de acceso completa a la carpeta en la que desea guardar el archivo o haga clic en el botón de navegación para buscarla. Se creará una carpeta con el mismo nombre que el título, a la que se trasladarán todos los archivos publicados. Si no desea crear una carpeta independiente y desea colocar el archivo SWF publicado en la misma carpeta que el archivo de origen, desactive la opción Publicar archivos en una carpeta.

   Por ejemplo, si ha decidido publicar el proyecto variables.swf en el escritorio, se creará una carpeta denominada variables en el escritorio y los archivos se publicarán en esta carpeta. Si no se elige esta opción, todos los archivos se publicarán directamente en el escritorio.

   **Comprimir archivos** Crea un archivo ZIP con el contenido Flash (archivo SWF) y otros archivos asociados, como el archivo HTML necesario para mostrar el archivo SWF y un JavaScript para cargar el archivo SWF en el archivo HTML. Cuando haya activado AICC/SCORM, se crearán otros archivos auxiliares. Esta opción es especialmente útil si desea crear un único archivo para cargarlo en un sistema de gestión de aprendizaje (LMS). Para obtener más información, consulte Configuración del proyecto para que notifique al LMS.

   **Pantalla completa** Abre el archivo en modo de pantalla completa (esta opción no se puede aplicar si selecciona las opciones AICC o SCORM para el proyecto).
   ***Nota:*** *cuando selecciona la opción de pantalla completa, Adobe Captivate genera dos archivos HTML compatibles con Windows XP Service Pack 2. Al publicar el proyecto, utilice ambos archivos HTML con el archivo SWF para evitar que se muestre un mensaje de advertencia de Service Pack 2. Vínculo al archivo HTML con "fs" añadido, por ejemplo, "myproject_fs.htm." El archivo HTML con "fs" se vincula automáticamente al segundo archivo HTML, que reproduce el proyecto.*

   **Generar ejecución automática para CD** Ejecuta el archivo de salida automáticamente cuando se inserta el CD en el equipo.

   **Exportar HTML** Crea un archivo estándar JavaScript que sirve para incorporar el archivo SWF en el archivo HTML generado.

   **Exportar PDF** El archivo SWF generado se inserta en un archivo PDF y se publica. Esta opción es útil para compartir el contenido por correo electrónico o cualquier otro medio en el que el alumno no tiene acceso al contenido a través de Flash Player en un navegador.
   ***Nota:*** *para ver el resultado, debe tener versiones de Adobe Acrobat® o Adobe Reader® 9.0 o posteriores instaladas en el equipo.*

   **Versión de Flash Player** Adobe Captivate genera el archivo SWF en la versión Flash de su elección.

   **Tabulación optimizada** Permite a los usuarios desplazarse a través del contenido Flash (proyecto de Adobe Captivate) y los controles de navegación con tabulaciones. Esta opción solo está disponible para Internet Explorer.

El área Información del proyecto muestra unas útiles estadísticas sobre el proyecto, por ejemplo: el tamaño (resolución), el número de diapositivas, información sobre el audio, detalles del aprendizaje electrónico, opciones de accesibilidad y el control de reproducción asignado al proyecto. Para cambiar cualquiera de las opciones de la sección, haga clic en el texto azul.

Para cambiar las preferencias, haga clic en Preferencias.

Después de publicar el proyecto como un archivo SWF, puede utilizar los archivos SWF de forma independiente o incluirlos en páginas web.

## Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que quiere compartir?

### Publishing projects as SWF files

Un tutorial de vídeo sobre cómo publicar proyectos como archivos SWF.

Volver al principio

## Reducción del tamaño de un archivo SWF

Puede reducir el tamaño del archivo Flash (SWF) publicado durante el proceso de publicación. Sin embargo, esto afectará a la calidad del archivo publicado.

1. En un proyecto abierto, seleccione Archivo > Publicar.
2. Seleccione Flash (SWF) en el panel izquierdo.
3. En Tamaño y calidad de Flash (SWF), bajo Información del proyecto, en el panel de la derecha, haga clic en Personalizado.
4. En el área Configuración, personalice la calidad y el tamaño del archivo con la barra deslizante. Para obtener más información, consulte Cambio del tamaño y la calidad del proyecto.

   ***Nota:*** *la calidad del archivo aumenta a medida que sube hacia la parte superior de la barra deslizante, con el correspondiente aumento de tamaño del archivo.*
5. Para utilizar la configuración modificada cuando se publique el archivo, haga clic en Mantener calidad de la diapositiva.
6. Haga clic en Aceptar.

Más temas de ayuda

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Colaboración con Acrobat.com

### Opciones para cargar y compartir archivos

Puede cargar archivos de proyecto de Adobe Captivate en Acrobat.com y compartirlos con los usuarios y revisores en vez de tener que enviarles los archivos por correo electrónico.

Cuando elige cargar o compartir un proyecto, Adobe Captivate publica automáticamente el archivo en una ubicación temporal en uno de los siguientes formatos o en todos:

- Proyecto de Adobe Captivate publicado como archivo SWF
- Proyecto de Adobe Captivate publicado con la opción de salida ZIP.
- Proyecto de Adobe Captivate publicado con la opción de salida PDF.

***Nota:*** *si elige únicamente CPTX para cargar/compartir, solo se carga dicho archivo y la publicación automática se cancela.*

Volver al principio

## Opciones para cargar y compartir archivos

1. Seleccione Archivo > Colaborar.
2. Seleccione una de las opciones siguientes:
   - Cargar archivos
   - Cargar y compartir archivos

**Cargar archivos en Acrobat.com**

1. Si ha iniciado sesión en Acrobat.com, indique el nombre de usuario y la contraseña en el cuadro de diálogo Publicar en Acrobat.com.

   Si es un usuario nuevo de Acrobat.com o ha perdido la contraseña, haga clic en los vínculos correspondientes que le dirigirán a la página web de Acrobat.com. Siga las instrucciones para registrar o recuperar su contraseña.
2. Una vez introducidos los credenciales de inicio de sesión de Acrobat.com, haga clic en Iniciar sesión.
3. Indique un título de publicación y marque los tipos de archivos que desee cargar. Si ya hay archivos con el mismo título de publicación en Acrobat.com, se le solicitará que reescriba dichos archivos. Si no desea sobrescribirlos pero quiere cargarlos, especifique un título de publicación que no esté en uso.
4. Haga clic en Cargar.

**Compartir archivos en Acrobat.com**

1. Siga los pasos del 1 al 3 del apartado Cargar archivos en Acrobat.com.
2. Haga clic en Siguiente e introduzca las direcciones de correo electrónico de las personas con las que quiere compartir los archivos, el asunto del correo electrónico y el mensaje.
3. Establezca uno de los siguientes niveles de acceso:

   **Acceso limitado: solo los destinatarios que yo especifique pueden acceder al archivo y descargarlo:** Los destinatarios deben iniciar sesión con su dirección de correo electrónico para acceder a los archivos. Las direcciones de correo electrónico con las que compartió los archivos deben coincidir con las direcciones de correo electrónico con las que inician sesión los destinatarios en la cuenta de Acrobat.com.

   **Acceso abierto: cualquier persona que conozca la URL puede acceder al archivo y descargarlo:** Las personas que conozcan el vínculo pueden acceder al archivo y descargarlo sin iniciar sesión en Acrobat.com.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Cambio de la ubicación predeterminada de los archivos publicados

Los proyectos de Adobe Captivate se publicarán en la carpeta \\Documents and Settings\<user name>\Mis documentos\Mis proyectos de Adobe Captivate (en Windows) o /Users/<nombreusuario>/Documentos/carpeta Mis proyectos de Adobe Captivate (en Mac OS) si no ha realizado ningún cambio en la configuración al publicar el proyecto. En el cuadro de diálogo Preferencias puede cambiar la ubicación predeterminada.

1. En Adobe Captivate, seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Configuración general en el menú Configuración global.
3. Haga clic en el botón Examinar correspondiente al campo Publicar en.
4. En el cuadro de diálogo Explorar carpeta, seleccione la carpeta en la que desee publicar los proyectos de Adobe Captivate.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Uso de Adobe Captivate con otras aplicaciones

# Adobe Connect

**Uso de Adobe Connect para la gestión del aprendizaje**
**Añadir una demostración de Adobe Captivate a una reunión de Adobe Connect**
**Añadir seguimiento de Adobe Connect**
**Habilitar las funciones de búsqueda de Adobe Connect**

Utilice Adobe® Connect™ para alojar reuniones en línea, presentaciones y formación a través de Internet. La integración entre Adobe Connect y Adobe Captivate le permite incluir simulaciones de software y demostraciones interactivas en reuniones de Connect.

Las principales características de esta integración son:

**Formación sobre Adobe® Connect™** Aumente la eficacia de las reuniones y los cursos de formación incluyendo demostraciones y simulaciones interactivas de Adobe Captivate. El presentador puede utilizar el botón de sincronización para que todos los participantes puedan ver sus acciones. Si el presentador desactiva la opción de sincronización, los participantes pueden interactuar en la demostración o la simulación de Adobe Captivate en sus ordenadores.

**Entrega y publicación sencillas** Distribuya simulaciones y demostraciones de Adobe Captivate a través de navegadores Web estándar. Los usuarios de Adobe Connect pueden publicar proyectos de Adobe Captivate directamente en Adobe Connect para hacerlos fácilmente accesibles a los demás.

**Uso de opciones para integración de Adobe Captivate y Adobe Connect** En Adobe Captivate, puede seleccionar dos opciones que permiten que Adobe Captivate y Adobe Connect funcionen juntos sin problemas. La opción Incluir metadatos de Adobe Acrobat Connect añade información de Connect a los archivos de proyecto de Adobe Captivate. Cuando esta opción está configurada, los usuarios pueden buscar el proyecto de Adobe Captivate y su contenido desde Adobe Connect. También puede seleccionar Adobe Connect como opción de notificación de los resultados de las pruebas. Utilice esta opción en Adobe Connect para realizar un seguimiento del trabajo de los usuarios con las pruebas y los objetos interactivos en los proyectos de Adobe Captivate. También puede situar el proyecto en un archivo ZIP para facilitar la carga. Con la integración en Adobe Connect, también es más fácil actualizar los archivos de vídeo.

## Uso de Adobe Connect para la gestión del aprendizaje

Ir al principio

Adobe Connect permite suministrar contenidos de aprendizaje electrónico por medio de aulas virtuales con clases en directo y de cursos realizados a un ritmo personalizado, gestionar a los participantes y efectuar un seguimiento del progreso de los alumnos. Para obtener más información sobre las soluciones de integración de sistemas de gestión del aprendizaje de Adobe Connect, consulte www.adobe.com/go/learn_adobeconnectlms_es.

Las funciones de gestión del aprendizaje de Adobe Connect pueden aprovecharse para los proyectos de Adobe Captivate. Proceda de la siguiente forma para cargar un proyecto de Adobe Captivate en un servidor Adobe Connect:

- Seleccione Adobe Connect como LMS en el cuadro de diálogo Preferencias.
- Publique el proyecto en el servidor Adobe Connect.

### Seleccione Adobe Connect como LMS

1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Informes en el menú Prueba.
3. Seleccione Adobe Connect.
4. Haga clic en Aceptar.

### Publicar proyectos en Adobe Connect

Además del archivo SWF, puede cargar en el servidor archivos de origen y cualquier archivo FLV externo. También puede cargar el proyecto como un solo archivo zip.

1. Seleccione Archivo > Publicar.
2. Seleccione Adobe Connect.
3. Haga clic en Cambiar servidor para añadir el nombre y la URL del servidor Acrobat Connect.

4. En el cuadro de diálogo Servidor Adobe Connect, haga clic en Añadir.
5. Escriba el nombre y la URL del servidor Acrobat Connect en el que desee cargar el proyecto.
6. En el cuadro de diálogo Publicar, seleccione las opciones necesarias.

   **Publicar archivos de proyecto (*.cp)**

   El archivo de origen se carga en el servidor.

   **Archivo de proyecto Zip**

   Todos los archivos publicados se cargan en el servidor como un solo archivo zip.

   **Publicar archivos de vídeo (*.flv)**

   Publica cualquier archivo de vídeo que haya importado al proyecto de Adobe Captivate.

   **SWF**

   Publique el proyecto como archivo SWF.

   **HTML5 (solo para clientes con suscripción y Adobe Software Assurance)**

   Publique el proyecto como un archivo de salida HTML5.
7. Haga clic en Publicar.
8. En la ventana Adobe Connect, escriba sus credenciales de inicio de sesión.
9. Haga clic en Nueva carpeta y cree una carpeta en la que desee cargar el archivo del proyecto. También puede seleccionar cualquier carpeta de la lista.
10. Haga clic en Publicar en esta carpeta.
11. En la ventana Servidor Adobe Connect, proceda de la siguiente forma:

    a. Escriba un nombre para el proyecto en el campo Título.

    b. Si desea personalizar la URL para el proyecto, escriba un nombre en el campo Personalizar URL. Se añadirá el prefijo de URL http://<servername>/.

    c. Escriba una descripción para el proyecto.

    d. Seleccione el idioma en el que desee que se cree el proyecto.

    e. Haga clic en Finalizar.

Una vez que haya cargado el contenido en Adobe Connect, puede convertirlo en una parte de un curso existente o en un nuevo curso.

---

Ir al principio

## Añadir una demostración de Adobe Captivate a una reunión de Adobe Connect

Puede incluir un proyecto de Adobe Captivate en una reunión de Adobe Connect de dos formas diferentes:

- Publique el proyecto de Adobe Captivate directamente en Adobe Connect. Añada el proyecto desde la biblioteca de contenido de Connect a una reunión de Adobe Connect. (Adobe recomienda utilizar esta opción, ya que al añadir el proyecto de Adobe Captivate desde la biblioteca de contenido, se garantiza el funcionamiento correcto de todas las funciones de Adobe Captivate en Adobe Connect).
- Publique el proyecto de Adobe Captivate para crear un archivo ZIP almacenado en el equipo y, a continuación, añada el archivo a una reunión de Adobe Connect.

  El presentador puede utilizar el botón de sincronización para que todos los participantes puedan ver sus acciones. Cuando el presentador mueva el ratón o interactúe con la demostración, todos los participantes de la reunión verán las acciones en sus equipos. El presentador puede desactivar la opción de sincronización para que todos los participantes puedan interactuar en la demostración o simulación de Adobe Captivate en sus equipos. La opción de sincronización puede activarse y desactivarse las veces que sea necesario.

  ***Nota**: el botón Sincronizar de Adobe Connect no se muestra si el proyecto de Adobe Captivate contiene el archivo _skin.*

  Si desea incluir varios archivos en Adobe Connect, realice los pasos siguientes:

  1. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
  2. En el panel Categoría, expanda Proyecto y seleccione Configuración de publicación.

3. Seleccione Publicar metadatos de Adobe Connect en el panel Proyecto.
4. Haga clic en Aceptar.
5. Seleccione Archivo > Publicar.
6. Seleccione Flash (SWF).
7. En Opciones de salida, seleccione Archivos ZIP.

   Cargue el archivo Zip en una reunión de Adobe Connect.

### Añadir un proyecto de Adobe Captivate desde la biblioteca de contenido de Connect a una reunión

1. Cree un proyecto en Adobe Captivate.
2. Publique el proyecto en Adobe Connect.
3. Abra una reunión existente o cree una nueva.
4. Envíe la dirección URL de la reunión a las personas que desee invitar.
5. Entre en la sala de reuniones.
6. Seleccione Pods (grupo) > Share (compartir) > Select From Content Library (seleccionar desde biblioteca de contenido).
7. Seleccione el proyecto de Adobe Captivate y haga clic en Abrir.
8. Optativo: haga clic en el botón Sincronizar las veces que sea necesario para que los participantes puedan ver las acciones realizadas por el presentador o tener el control en sus equipos.
9. Haga clic en Stop Sharing (dejar de compartir) para volver a la sala de reuniones de Adobe Connect.

### Añadir un proyecto de Adobe Captivate desde el escritorio a una reunión

1. Cree un proyecto en Adobe Captivate.
2. Publique el proyecto en Flash para crear un archivo SWF.
3. Anote la ubicación del archivo SWF.
4. Inicie sesión en Adobe Connect.
5. Abra una reunión existente o cree una nueva.
6. Envíe la dirección URL de la reunión a las personas que desee invitar.
7. Entre en la sala de reuniones.
8. Seleccione Pods (grupo) > Share (compartir) > Select From My Computer (seleccionar desde Mi PC).
9. Busque el archivo SWF de Adobe Captivate, selecciónelo y haga clic en Abrir.
10. Se mostrará el mensaje de carga. Cuando se haya cargado el archivo SWF, haga clic en el botón Reproducir de la barra de reproducción de Adobe Captivate para iniciar el proyecto.
11. Optativo: haga clic en el botón Sincronizar las veces que sea necesario para que los participantes puedan ver las acciones realizadas por el presentador o tener el control en sus equipos.
12. Haga clic en Stop Sharing (dejar de compartir) para volver a la sala de reuniones de Adobe Connect.

---

Ir al principio

## Añadir seguimiento de Adobe Connect

Puede realizar un seguimiento de la interacción de los usuarios con una simulación de Adobe Captivate añadida a una reunión de Adobe Connect. Para simplificar el seguimiento, especifique Adobe Connect como opción de salida del proyecto. Acceda a esta opción desde Parámetros de la prueba en el cuadro de diálogo Preferencias.

1. Abra un proyecto de Adobe Captivate.

2. Seleccione Prueba > Preferencias de la prueba.
3. En el menú Prueba, seleccione Informes.
4. Seleccione Habilitar la creación de informes para este proyecto.
5. Seleccione Adobe Connect.
6. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

## Habilitar las funciones de búsqueda de Adobe Connect

Si habilita la búsqueda, los usuarios podrán buscar el proyecto de Adobe Captivate desde Adobe Connect.

1. Abra un proyecto de Adobe Captivate.
2. Seleccione Editar > Preferencias (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias (Mac OS).
3. En el panel Categoría, expanda Proyecto y seleccione Publicar configuración.
4. Seleccione Publicar metadatos de Adobe Connect.
5. Haga clic en Aceptar.

   ***Nota:*** *la opción Incluir metadatos de Adobe Connect está seleccionada de forma predeterminada. Esta opción aumenta el tamaño del proyecto. Si no va a utilizar el proyecto con Adobe Connect, anule la selección de esta opción.*

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# RoboHelp

**Adición de un proyecto de Adobe Captivate a un sistema de ayuda en línea HTML de RoboHelp**
**Determinación del modo de mostrar el proyecto de Adobe Captivate**

Para añadir un proyecto de Adobe Captivate a un proyecto de RoboHelp, cree el proyecto de Adobe Captivate, añádalo al proyecto de RoboHelp y seleccione entre varias opciones de visualización. Adobe Captivate 6 admite RoboHelp 10.

## Adición de un proyecto de Adobe Captivate a un sistema de ayuda en línea HTML de RoboHelp

Volver al principio

1. Cree un proyecto de Adobe Captivate.
2. Publique el proyecto como archivo SWF de Flash. Seleccione la opción Exportar HTML durante el proceso de exportación y anote la ubicación de la carpeta en la que se almacenará el archivo SWF.
3. En RoboHelp, abra el proyecto de ayuda al que quiera añadir el proyecto de Adobe Captivate.
4. En Project Manager (gestor de proyectos), haga doble clic en la carpeta Project files (archivos de proyecto).
5. En el menú Archivo, seleccione Importar > Archivo HTML/XHTML.
6. Busque el archivo HTML del proyecto de Adobe Captivate (creado en el paso 2) y selecciónelo.
7. Haga clic en Abrir.

   Se importarán el archivo HTML y el archivo FLA (archivo SWF) al proyecto de RoboHelp. Se incluye el archivo SWF en la carpeta Project Files y se crea un nuevo tema con el título del proyecto.

   ***Nota:*** *el archivo HTML (con el título del proyecto) que se añade al proyecto de RoboHelp es importante. Si elimina el tema, también se eliminará del proyecto el archivo SWF. Sin embargo, puede dejar el tema del proyecto de ayuda como tema "oculto". Los temas ocultos no se pueden vincular y no aparecen en la tabla de contenido. Los marcadores de índice no aparecen en el índice.*

## Determinación del modo de mostrar el proyecto de Adobe Captivate

Volver al principio

Después de añadir el archivo FLA (archivo SWF) al proyecto de RoboHelp, especifique cómo se mostrará el proyecto. Puede situar un proyecto de Adobe Captivate en un nuevo tema de RoboHelp y, a continuación, vincular ese tema desde cualquier otro tema de la Ayuda.

### Visualización del proyecto en un tema existente

1. En RoboHelp, abra el tema que desee utilizar para iniciar el proyecto.
2. Haga clic en el tema. En el menú Insert (insertar), seleccione Adobe Captivate Demo (demostración de Adobe Captivate).
3. Busque la ubicación del archivo de Adobe Captivate, selecciónelo y haga clic en OK.
4. Muestre una vista preliminar del tema o genere y muestre el sistema de ayuda para ver el aspecto del proyecto.

### Visualización del proyecto en una ventana o un panel

1. En RoboHelp, cree un tema.
2. Añada el proyecto de Adobe Captivate al tema. En el menú Insert (insertar), seleccione Adobe Captivate Demo (demostración de Adobe Captivate).
3. Busque la ubicación del archivo de Adobe Captivate, selecciónelo y haga clic en OK.
4. Guarde el tema.
5. Abra el tema que desea utilizar para iniciar el proyecto.
6. Seleccione el texto o la imagen que vaya a utilizar como vínculo de hipertexto. En el menú Insertar, seleccione Hipervínculo/Ventana emergente.
7. En la lista Select Destination (File or URL) (seleccionar destino), seleccione el tema que contiene el proyecto de Adobe Captivate.
8. En Hyperlink Properties (propiedades del hipervínculo), especifique cómo se mostrará el proyecto:

   **Display In Auto-Sizing Pop-Up (mostrar en ventana emergente de ajuste de tamaño automático)** muestra el proyecto en una ventana

que se ajusta para adaptarse a la altura y la anchura del proyecto.

**Display In Custom-Sized Pop-Up (mostrar en ventana emergente de tamaño personalizado):** seleccione una anchura y una altura con las flechas o escriba un número.

**Display In Frame (mostrar en fotograma):** tiene la posibilidad de mostrar en una nueva ventana o en la misma diapositiva que el vínculo del tema. En el menú emergente situado junto a Display In Frame (mostrar en fotograma), seleccione New Window (nueva ventana) o Same Slide (misma diapositiva). Si selecciona New Window (nueva ventana), este proyecto aparecerá en el navegador predeterminado del usuario. Si selecciona Same Slide (misma diapositiva), su tema sustituirá al tema que esté viendo el usuario en ese momento.

9. Haga clic en Aceptar.
10. Vea una vista previa el tema para ver el aspecto del proyecto o generar Ayuda.

***Nota:*** *el archivo SWF insertado en RoboHelp solo puede modificarse si el proyecto asociado de Adobe Captivate está guardado en el equipo.*

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Sistema de gestión de aprendizaje (LMS)

**Configuración del proyecto para que notifique al LMS**
**Publicación del proyecto para un LMS**
**Acceso a cursos de Adobe Captivate entre dominios**

Puede usar un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) para distribuir un tutorial para PC creado mediante el uso de Adobe Captivate en Internet. El sistema de gestión de aprendizaje se utiliza para proporcionar, realizar el seguimiento y gestionar la formación en Internet.

El proyecto que se carga en el LMS debe ser compatible con las normas SCORM o AICC, o con Tin Can API.

**SCORM** SCORM (modelo de referencia de objetos de contenido compartido) es un conjunto de aplicaciones que se utiliza para crear objetos de aprendizaje electrónico reutilizables. Define la comunicación entre un cliente (como Adobe Captivate) y un host (generalmente un LMS).

SCORM se distribuye a través de Advanced Distributed Learning, una organización perteneciente al Departamento de Defensa de los EE. UU.

**AICC** Las normas CBT [formación basada en PC] de la industria de la aviación definen el modo de desarrollar, suministrar y evaluar contenido de aprendizaje electrónico.

**Tin Can API** Tin Can API (también conocida como Experience API) es una nueva especificación para tecnología de aprendizaje que permite recopilar datos sobre la experiencia de un usuario (en línea y fuera de línea). Esta API captura datos en un formato coherente acerca de las actividades de una persona o de un grupo. [desde http://www.tincanapi.com].

Adobe Captivate ofrece opciones para hacer que los proyectos cumplan las normas SCORM/AICC y crea los archivos necesarios para el cumplimiento. El paquete publicado se puede cargar directamente en el LMS.

El flujo de trabajo siguiente se suele utilizar para crear un paquete preparado para LMS utilizando Adobe Captivate y cargándolo en un LMS:

1. Cree un proyecto de Adobe Captivate con una diapositiva como mínimo que contenga un objeto interactivo y para el que se haya habilitado la creación de informes.

2. Configure el proyecto para que envíe notificaciones a LMS; para ello debe establecer las opciones SCORM/AICC en Preferencias. Para obtener más información, consulte Configuración del proyecto para que notifique al LMS.

3. Publique el proyecto como un archivo SWF después de habilitar la opción Exportar HTML. La práctica recomendada es seleccionar también compresión en un archivo ZIP. De este modo, puede cargar el paquete como un solo archivo en el LMS.

4. Realice una de las acciones siguientes:
   - Cargue los archivos del proyecto publicado o el archivo ZIP directamente en el LMS.
   - Si utiliza un LMS basado en AICC, publique el proyecto Adobe Captivate y cárguelo en una ubicación HTTP (el servidor de contenido). A continuación, cargue la URL del archivo HTM en el LMS.

## Configuración del proyecto para que notifique al LMS

Ir al principio

1. En un proyecto abierto, seleccione Prueba > Preferencias de la prueba. Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.

2. En la lista Categoría, seleccione Informes en el menú Prueba.

3. Seleccione Activar la creación de informes para este proyecto y haga clic en una de las opciones disponibles en la lista LMS.

4. Si selecciona Otros LMS estándar en la lista de LMS, especifique una de las opciones siguientes en la lista Estándar:

   **SCORM 1.2** Seleccione si utiliza un LMS basado en SCORM 1.2. Haga clic en Configurar para especificar los detalles del archivo de manifiesto. Para obtener más información, consulte Configuración de detalles de manifiesto.

   **SCORM 2004** Seleccione si utiliza un LMS basado en SCORM 2004. Haga clic en Configurar para especificar los detalles del archivo de manifiesto. Para obtener más información, consulte Configuración de detalles de manifiesto.

   **AICC** Seleccione si utiliza un LMS basado en AICC.

   **TinCan** Seleccione esta opción si quiere usar Tin Can API. Haga clic en Configurar para especificar los detalles del archivo de manifiesto. Para obtener más información, consulte Configuración de detalles de manifiesto.

5. Especifique cómo se debe notificar el estado del curso al LMS. Para obtener más información, consulte Representación de estado.

   ***Nota:*** *la opción Representación de estado solo está disponible para SCORM 1.2. Pero no todos los sistemas LMS basados en SCORM 1.2 muestran el estado.*

6. Especifique los criterios de aprobado y finalización del curso. El estado del curso depende del cumplimiento de esos criterios por parte de los usuarios. Para obtener más información, consulte Criterios de aprobado/finalización.

   ***Nota:*** *a diferencia de SCORM 1.2, con SCORM 2004 es posible especificar criterios de aprobado y finalización por separado.*

7. Especifique cómo se deben notificar los datos al LMS. Para obtener más información, consulte Datos que notificar.

8. En el campo Texto de inicialización de LMS, escriba el texto que deben ver los usuarios mientras el curso se carga en el navegador Web.

9. Haga clic en Avanzado para especificar esta configuración avanzada:

   **No enviar nunca los datos de reanudación** El proyecto informa al LMS cuando los usuarios reanudan una sesión después de un descanso. Los usuarios ven la página en la que lo dejaron anteriormente. Si esta opción está activada, los usuarios ven la primera página cuando reanudan el proyecto.

   **Establecer salida como normal después de finalizar** Reinicia el curso desde la primera diapositiva cuando los usuarios lo abren de nuevo tras haberlo finalizado. Si selecciona esta opción, el valor cmi.exit se establece en “Normal” cuando el estado cambia a “‘Completado”.

   ***Nota****: este es el comportamiento constante en sistemas LMS basados en SCORM 2004. En LMS basados en SCORM 1.2, el comportamiento puede variar. En esos casos, consulte con el administrador de LMS.*

   **Codificar en forma de URL la versión y el ID de sesión** Codifica en forma de URL la versión y el ID de sesión.

   **No codificar en forma de URL los caracteres** Admite la opción de codificación URL de la versión y el ID de sesión. Escriba los caracteres que no deban incluirse en la codificación URL de la versión y el ID de sesión.

Se genera el archivo de manifiesto. Para verlo, publique el proyecto de Adobe Captivate y cree un archivo SWF. Si ha utilizado la ubicación de almacenamiento predeterminada, verá los archivos SWF e imsmanifest.xml en Mis documentos\Mis proyectos de Adobe Captivate 6 (en Windows) o /Usuarios/<nombre de usuario>/Documentos/Mis proyectos de Adobe Captivate (en Mac OS).

Al habilitar la creación de informes para el proyecto mediante la configuración de las opciones de SCORM, Adobe Captivate crea los archivos siguientes cuando se publica el archivo:

**Archivo de manifiesto**

Este archivo se emplea para importar el proyecto de Adobe Captivate al LMS. El archivo de manifiesto, imsmanifest.xml, contiene los metadatos del proyecto y la estructura del curso.

**Archivo HTML**

inicia el proyecto de Adobe Captivate desde el LMS.

**Archivo JavaScript**

actúa como un vínculo entre el archivo SWF y el LMS. Adobe Captivate envía datos de seguimiento al LMS mediante las API de JavaScript.

**Archivo SWF**

El contenido del proyecto publicado se almacena en el archivo SWF.

**Otros archivos auxiliares (archivos .xsd)**

contienen otros datos necesarios para el LMS.

## Configuración de detalles de manifiesto

Área Curso:

**Identificador** (campo obligatorio): el identificador que utiliza el LMS para identificar diferentes manifiestos. En este campo se añade automáticamente un identificador predeterminado basado en el nombre del proyecto de Adobe Captivate. Puede cambiar el identificador en cualquier momento seleccionando el texto y escribiendo otro nuevo.

**Título** (campo obligatorio): el título del proyecto que se muestra al usuario que está viendo el proyecto mediante un LMS. En este campo se añade automáticamente un título predeterminado basado en el nombre del proyecto de Adobe Captivate. Puede cambiar el título en cualquier momento seleccionando el texto y escribiendo otro nuevo.

**Descripción** (campo obligatorio): el texto que muestra el LMS para describir el proyecto. En este campo se añade automáticamente una descripción predeterminada basada en el nombre del proyecto de Adobe Captivate. Pueden editar la descripción en cualquier momento.

**Versión** (campo obligatorio): la versión especifica un número que puede utilizarse para distinguir los manifiestos con el mismo identificador. Por ejemplo, si carga el mismo proyecto después de modificarlo, utilice un número de versión diferente.

**Duración** (campo optativo): el tiempo requerido para que los alumnos finalicen el proyecto. Adobe Captivate rellena este campo con un valor aproximado. Pero si se trata de un proyecto "pesado" (por ejemplo, contiene vídeos y animaciones), puede modificar el valor.

Área SCO:

**Identificador**

(campo obligatorio) El LMS utiliza el identificador para distinguir los diferentes objetos de contenido compartido (SCO). En el contexto de Adobe Captivate, SCO se refiere al proyecto de Adobe Captivate. En este campo se añade automáticamente un identificador predeterminado basado en el nombre del proyecto de Adobe Captivate. Puede cambiar el identificador en cualquier momento seleccionando el texto y escribiendo otro nuevo.

***Nota**: un curso puede contener más de un proyecto. Cada proyecto se trata como un SCO distinto. Sin embargo, Adobe Captivate no admite más de un proyecto en un curso.*

**Título**

(campo obligatorio): en este campo se añade automáticamente un título predeterminado basado en el nombre del proyecto de Adobe Captivate. Puede cambiar el título en cualquier momento seleccionando el texto y escribiendo otro nuevo.

### Representación de estado

***Nota:** los campos de Representación de estado están disponibles solo al elegir AICC o SCORM 1.2.*

### Criterios de aprobado/finalización

**Acceso de usuarios** El curso se considera finalizado satisfactoriamente si los usuarios lo abren desde el LMS.

**Vistas de diapositivas** El curso se considera finalizado o aprobado si los usuarios ven el número o el porcentaje de diapositivas especificado.

***Sugerencia**: para pruebas ramificadas, es preciso especificar el criterio como porcentaje de diapositivas.*

**Prueba** El curso se considera finalizado o aprobado según los resultados que los usuarios obtengan en la prueba. Puede elegir uno de estos criterios:

- Los usuarios intentan la prueba: en este caso, se notifica el estado Completado tanto si los usuarios aprueban como si suspenden.
- Los usuarios pasan la prueba: en este caso, se notifica el estado Completado solo si los usuarios aprueban.
- Los usuarios aprueban o alcanzan el límite de intentos: en este caso, se notifica el estado Completado si los usuarios aprueban o han intentado la prueba el máximo de veces permitido. Por ejemplo, si el número de intentos establecido para un curso es 2 y:
  - Los usuarios intentan la prueba una vez y la aprueban, el estado notificado es completado y aprobado.
  - Los usuarios intentan la prueba una vez y la suspenden, el estado notificado es incompleto y suspendido.
  - Si los usuarios repiten la prueba y la suspenden, el estado notificado es completado y suspendido.
  - Si los usuarios vuelven a repetir la prueba y la aprueban, el estado notificado es completado y aprobado.

***Nota:** SCORM 2004 admite dos tipos de estado: Aprobado y Completado. Adobe Captivate se puede configurar para enviar por separado estos dos estados a un LMS basado en SCORM 2004. Por ejemplo, el criterio para satisfacer el estado Completado podría ser "Vistas de diapositivas 100%" y el criterio para satisfacer el estado Aprobado podría ser "prueba aprobada".*

### Datos que notificar

**Puntuación de prueba** La puntuación de la prueba se expresa en forma de porcentaje o puntos.

**Datos de interacción** Se pueden notificar datos de interacción como, por ejemplo, la pregunta que han intentado contestar los usuarios y la respuesta dada.

---

Ir al principio

## Publicación del proyecto para un LMS

Después de configurar las opciones de SCORM/AICC, debe publicar el proyecto como un archivo SWF.

Si elige comprimir los archivos publicados, se comprimirá el conjunto completo de archivos publicados en un solo archivo ZIP. El archivo ZIP que contiene el archivo de manifiesto también se denomina PIF (archivo de intercambio de paquetes). Aunque no es obligatorio, las directrices de SCORM recomiendan utilizar un archivo PIF para transportar los paquetes de contenidos entre sistemas. Sin embargo, algunos LMS necesitan que cargue el proyecto como un PIF. En cualquier caso, siempre resulta más sencillo cargar un solo archivo en lugar de muchos archivos en el LMS.

1. Abra un proyecto de Adobe Captivate.
2. Seleccione Archivo > Publicar.

3. A la izquierda del cuadro de diálogo Publicar, seleccione Flash (SWF).

4. En Título del proyecto, escriba el nombre sin la extensión de nombre de archivo (.swf).

5. En el cuadro de texto Carpeta, escriba la ruta de acceso completa a la carpeta en la que desee guardar el archivo o haga clic en el botón de navegación para localizarla.

   La opción de salida predeterminada es Archivos ZIP. Adobe Captivate empaqueta el curso en un archivo PIF mediante la creación de un archivo ZIP que contiene el archivo de Flash (SWF) y el archivo HTML.

6. Haga clic en Publicar.

Después de la publicación del proyecto, cargue el archivo ZIP en el LMS, y distribuya entre los usuarios la URL que el LMS proporciona.

---

## Acceso a cursos de Adobe Captivate entre dominios

Ir al principio

Si el sistema LMS y el servidor web en el que se aloja el curso HTML5 de Adobe Captivate se encuentran en distintos dominios, siga este procedimiento para configurar el curso:

1. Publique el curso AICC de Adobe Captivate como un curso HTML5.

2. Vaya a la carpeta de publicación y abra el archivo index.html en Wordpad o Bloc de notas.

3. Busque el comentario “Uncomment below line to run across domain for HTML5” y anule los comentarios de las líneas posteriores.

4. Guarde los cambios en el archivo y cargue el curso en el servidor web.

***Nota:*** *esta función solo está disponible en la actualización de Adobe Captivate 6 para clientes con suscripción y Adobe Software Assurance.*

---

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Microsoft PowerPoint

**Sugerencias para PowerPoint**
**Importación de presentaciones de PowerPoint a Adobe Captivate**
**Creación de proyectos de Adobe Captivate a partir de presentaciones de PowerPoint**
**Inserción de proyectos de Adobe Captivate en presentaciones de PowerPoint**
**Edición de diapositivas de PowerPoint importadas en Adobe Captivate**
**Actualización de los cambios realizados en la presentación de PowerPoint fuera de Adobe Captivate**
**Cambio del tipo de vínculo después de importar la presentación**
**Cambio del vínculo que conduce a la presentación después de la importación**
**Reducción de tamaño del archivo de los proyectos con diapositivas incrustadas**
**Uso de Adobe Captivate con Microsoft PowerPoint en Mac OS**

Puede importar y editar presentaciones de Microsoft PowerPoint en Adobe Captivate. Las diapositivas importadas se pueden editar en un entorno de Microsoft PowerPoint desde Adobe Captivate. Puede optar por establecer un vínculo a la presentación de PowerPoint de origen para mantenerla en sincronización con el proyecto de Adobe Captivate.

Cuando se vincula una presentación de PowerPoint a un proyecto de Adobe Captivate, Adobe Captivate crea una referencia a la presentación de origen. Al abrir la presentación vinculada en Adobe Captivate para editarla, se carga la presentación de origen en Adobe Captivate. Al existir una referencia a la presentación de origen y no estar incrustada en el proyecto, el vínculo a las presentaciones no influye en el tamaño del archivo del proyecto de Adobe Captivate.

Si se importa una presentación en Adobe Captivate sin vincularla, se incrusta la presentación de origen completa en el proyecto. La edición de una presentación incrustada no afecta al archivo de origen. Sin embargo, la incrustación aumenta el tamaño del archivo del proyecto de Adobe Captivate. La presentación se puede incrustar si la ubicación de la presentación de Microsoft PowerPoint es fija. La incrustación también resulta útil cuando el proyecto de Adobe Captivate deba abrirse en un equipo que no tenga acceso a la presentación de Microsoft PowerPoint.

Adobe Captivate admite presentaciones de PowerPoint con las extensiones .ppt, .pps, .pptx y .ppsx. Puede importar diapositivas PPT y PPS aunque PowerPoint no esté instalado en su equipo. No obstante, no podrá editarlas una vez importadas. Para importar diapositivas PPTX y PPSX, Microsoft PowerPoint deberá estar instalado en el sistema. Adobe Captivate convierte archivos PPTX en archivos PPT durante la importación. La pérdida de información que se produce durante dicha conversión se documenta en el sitio Web de Microsoft http://office.microsoft.com/es-es/powerpoint/HA101023491033.aspx.

| Escenario | Versión de PowerPoint necesaria |
|---|---|
| Importar archivo PPT | No es necesario instalar Microsoft PowerPoint para importar diapositivas de un archivo PPT. |
| Importar archivo PPTX | (Para Windows) Microsoft PowerPoint 2007 o 2010<br>o<br>Microsoft PowerPoint 2003 con Office Service Pack 3 (o posterior) y paquete de compatibilidad de Office<br>(Para Mac) Microsoft PowerPoint 2008 o 2011<br>o<br>Microsoft PowerPoint 2004 con Office 2004 update (11.5 o posterior) y convertidor Open XML (paquete de compatibilidad para Office 2008) |
| Editar archivo PPT | (Para Windows) Microsoft PowerPoint 2003 o Microsoft PowerPoint 2007<br>(Para Mac) Microsoft PowerPoint 2004 o Microsoft PowerPoint 2008 o 2011 |
| Editar archivo PPTX | (Para Windows) Microsoft PowerPoint 2003 con Office Service Pack 3 (o posterior) y paquete de compatibilidad de Office (ambos disponibles como software gratuito en la página Web de Microsoft)<br>o<br>MicrosoftPowerPoint 2007<br>(Para Mac) Microsoft PowerPoint 2008 o 2011 |

| | |
|---|---|
| | o<br>Microsoft PowerPoint 2004 con Office 2004 update (11.5 o posterior) y convertidor Open XML (paquete de compatibilidad para Office 2008) |

Abra, edite y guarde el archivo de PowerPoint en Microsoft PowerPoint antes de importarlo a Adobe Captivate. La realización de este procedimiento garantiza que la versión de PowerPoint instalada en el equipo sea estable.

## Sugerencias para PowerPoint

Ir al principio

Cuando trabaje con Adobe Captivate y PowerPoint, siga estas directrices:

- No cierre ni use la aplicación PowerPoint iniciada con Adobe Captivate durante operaciones de importación o iniciación.
- Inicie Adobe Captivate y PowerPoint en el mismo modo, es decir, ambas aplicaciones en modo de administrador o ambas en modo de no administrador. Se recomienda iniciar ambas en modo de administrador.
- Cuando Adobe Captivate esté usando PowerPoint, evite operaciones de copiar y pegar (incluso en aplicaciones como Notepad, o la copia de archivos).
- No realice ediciones paralelas. Por ejemplo, supongamos que edita un archivo vinculado de PowerPoint en Adobe Captivate y el archivo de origen en Microsoft PowerPoint de forma simultánea. En estos casos, los resultados son imprevisibles.
- Evite editar archivos PPTX y PPSX con versiones de Microsoft PowerPoint anteriores. Si desea editar un archivo incrustado PPTX de PPSX fuera de Adobe Captivate, exporte el archivo desde la biblioteca de recursos y edítelo. El archivo editado se puede actualizar en Adobe Captivate.
- Si ha instalado plugins interactivos en PowerPoint, asegúrese de que inicia Microsoft PowerPoint antes de abrir la presentación en Adobe Captivate para su edición.
- No establezca vínculos con archivos de PowerPoint a través de la red en una unidad de red compartida. Si pierde la conexión mientras trabaja con el archivo compartido, los resultados son imprevisibles.

## Importación de presentaciones de PowerPoint a Adobe Captivate

Ir al principio

1. En un proyecto abierto, seleccione Archivo > Importar > Diapositivas de PowerPoint.
2. Busque el formato de archivo de presentación de PowerPoint que desee importar y selecciónelo.
3. Haga clic en Abrir.
4. Decida dónde desea situar las diapositivas importadas de PowerPoint en el proyecto de Adobe Captivate. Añada las diapositivas al final del proyecto o haga clic en una diapositiva de la lista y añádala a las diapositivas de PowerPoint después de esa diapositiva.
5. Haga clic en Aceptar.
6. En el cuadro de diálogo Convertir presentaciones de PowerPoint, haga lo siguiente:
   a. Seleccione las diapositivas de PowerPoint que desee convertir en dispositivas de Adobe Captivate.
   b. Configure las preferencias de navegación para las diapositivas seleccionadas.
   c. Si desea establecer un vínculo con la presentación de PowerPoint, seleccione Vinculado. Si desea incrustar la presentación de PowerPoint, anule la selección de Vinculado.
7. Haga clic en Aceptar.

   Se importan las diapositivas de PowerPoint en el proyecto de Adobe Captivate y se muestran en la ubicación designada. Si es necesario, puede cambiar el orden de las diapositivas.

La narración de una diapositiva de una presentación de PowerPoint se importa como un objeto de sonido y aparece como un objeto separado en la cronología. Incluso en el modo vinculado, los cambios realizados en el archivo de audio en Adobe Captivate tras la importación no se reflejan en la presentación de Microsoft PowerPoint correspondiente. De igual modo, los cambios realizados en el archivo de audio en Microsoft PowerPoint no se reflejan en el proyecto de Adobe Captivate. Los sonidos de los objetos se conservan en el archivo SWF que se crea a partir de diapositivas que contienen estos objetos.

Las etiquetas y las notas de las diapositivas solo se importar durante la primera importación. Los cambios posteriores en las etiquetas y las notas de PowerPoint no se reflejan en Adobe Captivate.

## Creación de proyectos de Adobe Captivate a partir de presentaciones de PowerPoint

Ir al principio

1. En un proyecto abierto, seleccione Archivo > Nuevo > Proyecto desde MS PowerPoint.
2. Busque el formato de archivo de presentación de PowerPoint que desee importar y selecciónelo.
3. En el cuadro de diálogo Convertir presentaciones de PowerPoint, haga lo siguiente:
   a. Escriba el nombre del proyecto.
   b. Seleccione un tamaño para el nuevo proyecto de Adobe Captivate. El tamaño mostrado es el tamaño real de la diapositiva en PowerPoint. La práctica recomendada es no cambiar el tamaño.
   c. Seleccione las diapositivas de PowerPoint que desee convertir en dispositivas de Adobe Captivate.
   d. Configure las preferencias de navegación para las diapositivas seleccionadas.
   e. Si desea establecer un vínculo con la presentación de PowerPoint, seleccione Vinculado. Si desea incrustar la presentación de PowerPoint, anule la selección de Vinculado.
4. Haga clic en Aceptar.

## Inserción de proyectos de Adobe Captivate en presentaciones de PowerPoint

Ir al principio

Puede insertar proyectos de Adobe Captivate en presentaciones de Microsoft PowerPoint con solo unos sencillos pasos. Publique un proyecto de Adobe Captivate como archivo SWF. A continuación, abra una presentación de PowerPoint e inserte el archivo SWF publicado en una diapositiva.

***Nota**: para obtener información sobre la inserción de proyectos de Adobe Captivate en Microsoft PowerPoint 2007, consulte el tema sobre PowerPoint 2007 en la página Web de Microsoft.*

1. Cree y edite el proyecto en Adobe Captivate.
2. Publique el proyecto como archivo SWF de
3. Anote la ubicación del archivo SWF guardado.
4. Abra la presentación de PowerPoint en la que desee incluir el proyecto de Adobe Captivate.
5. En el menú Desarrollador, seleccione Más controles en el cuadro de herramientas de control.
6. Seleccione Más controles.
7. En la lista de objetos, seleccione Objeto Shockwave Flash.
8. Arrastre diagonalmente para crear un cuadro para el proyecto.

   *Puede cambiar el tamaño del cuadro en el que aparece el proyecto. Vuelva a la diapositiva que contiene el proyecto en PowerPoint y arrastre los manejadores de cambio de tamaño.*
9. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en el cuadro y seleccione Propiedades.
10. En el cuadro de diálogo Propiedades, haga clic en la primera línea, Personalizado.
11. Haga clic en el botón de puntos suspensivos.

    Se muestra el cuadro de diálogo Páginas de propiedades.
12. En la dirección URL de la película, especifique la ubicación del archivo SWF que desee añadir. Escriba la ruta completa, incluido el nombre del archivo (por ejemplo, C\:Mis documentos\MyFile.swf) o la dirección URL que conduce al archivo SWF que desee reproducir.
13. Haga clic en Aceptar.
14. En el cuadro de diálogo Propiedades de PowerPoint (abierto en el paso 9), defina las propiedades siguientes:

Defina Playing property (propiedad de reproducción) como True (verdadera) para reproducir el archivo automáticamente cuando se muestre la diapositiva. Si el archivo SWF tiene el control Iniciar/Rebobinar integrado, puede definir la propiedad Playing (reproducción) como False (falsa).

- Si no desea que la animación se reproduzca repetidamente, establezca la propiedad Bucle como Falso. (Haga clic en la celda para mostrar una flecha hacia abajo y, a continuación, haga clic en la flecha y seleccione Falso).
- Defina la opción Embed Movie (incrustar película) como True (verdadero) para que el proyecto de Adobe Captivate se incluya siempre en la presentación de PowerPoint.

15. Cuando termine de configurar las opciones, cierre el cuadro de diálogo Propiedades.

16. Pruebe el proyecto.

---

## Edición de diapositivas de PowerPoint importadas en Adobe Captivate

Ir al principio

Puede editar una diapositiva individual o todo el conjunto de diapositivas importadas desde una presentación de PowerPoint en Adobe Captivate sin iniciar PowerPoint. Si solo quiere editar algunas diapositivas, hágalo una por una. Es más rápido que editar la presentación completa.

***Nota:*** *Mac no admite el modo de edición de diapositiva única.*

Para enviar un proyecto de Adobe Captivate con diapositivas vinculadas para edición, envíe la presentación de PowerPoint junto con el proyecto. A veces el destinatario tiene que volver a vincular la presentación antes de editarla.

1. Importe la presentación de PowerPoint a su proyecto.

2. Abra las diapositivas y, a continuación, desplácese hasta la diapositiva importada desde PowerPoint.

3. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva generada a partir de Microsoft PowerPoint, seleccione Editar con Microsoft PowerPoint y, a continuación, seleccione una de las siguientes opciones:

   **Editar diapositiva** Edite la diapositiva seleccionada.

   **Editar presentación** Edite la presentación completa.

   **Buscar presentación en la biblioteca** Localice la presentación en la biblioteca. Al seleccionar esta opción, la presentación se resalta en la biblioteca.

   **Exportar animación** Convierta la diapositiva seleccionada en un archivo SWF. Después de la conversión, Adobe Captivate le pedirá que guarde el archivo SWF.

4. Si selecciona Editar diapositiva o Editar presentación, se abrirá el entorno de edición de PowerPoint en la ventana de Adobe Captivate (si utiliza Adobe Captivate en Windows). Las diapositivas se pueden editar en Microsoft PowerPoint.

   Si utiliza Adobe Captivate en Mac OS, consulte Uso de Adobe Captivate con Microsoft PowerPoint en Mac OS.

5. Cuando haya finalizado la edición, haga clic en Guardar PPT.

6. Aparecerá el entorno de edición de Adobe Captivate.

7. Guarde el proyecto.

---

## Actualización de los cambios realizados en la presentación de PowerPoint fuera de Adobe Captivate

Ir al principio

Es necesario realizar una actualización cuando el archivo de PowerPoint está vinculado y los cambios se han realizado directamente en Microsoft PowerPoint.

1. Abra el proyecto de Adobe Captivate y, a continuación, desplácese hasta la diapositiva que se ha importado desde la presentación de PowerPoint.

2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva generada a partir de Microsoft PowerPoint y, a continuación, seleccione Editar con Microsoft PowerPoint > Buscar presentación en la biblioteca. Al seleccionar esta opción, la presentación de PowerPoint que contiene la diapositiva se resalta en la biblioteca.

3. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la presentación, en la carpeta Presentación.

4. Seleccione Actualizar.

   ***Nota:*** *si el archivo de la biblioteca de Adobe Captivate y los archivos originales de Microsoft PowerPoint no están sincronizados, el color del punto en la columna de estado de la biblioteca cambia de verde a naranja. Si elimina o cambia la ubicación del archivo de origen de Microsoft PowerPoint, aparecerá un signo de interrogación en la columna de estado. Haga clic en él para volver a vincular.*

## Cambio del tipo de vínculo después de importar la presentación

Ir al principio

1. Abra el proyecto de Adobe Captivate y, a continuación, desplácese hasta la diapositiva que se ha importado desde la presentación de PowerPoint.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva generada a partir de Microsoft PowerPoint y, a continuación, seleccione Editar con Microsoft PowerPoint > Buscar presentación en la biblioteca. Al seleccionar esta opción, la presentación de PowerPoint que contiene la diapositiva se resalta en la biblioteca.
3. En el panel Biblioteca, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en la presentación, en la carpeta Presentación.
4. Realice una de las acciones siguientes:
   a. Seleccione Cambiar a vinculado si no se ha vinculado (incrustado) a la presentación durante la importación. Especifique una ubicación para el archivo vinculado en el equipo.
   b. Seleccione Cambiar a incrustado si desea incrustar el archivo vinculado en el proyecto.

## Cambio del vínculo que conduce a la presentación después de la importación

Ir al principio

Cuando envía un proyecto de Adobe Captivate para edición, a veces el destinatario tiene que volver a vincular la presentación al proyecto.

1. Abra el proyecto de Adobe Captivate y desplácese hasta la diapositiva que se ha importado desde la presentación de PowerPoint.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva generada a partir de Microsoft PowerPoint y, a continuación, seleccione Editar con Microsoft PowerPoint > Buscar presentación en la biblioteca.

   Al seleccionar esta opción, la presentación de PowerPoint que contiene la diapositiva se resalta en la biblioteca.
3. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la presentación.
4. En el Inspector de propiedades, haga clic en Actualizar, seleccione la nueva ruta y haga clic en OK.

## Reducción de tamaño del archivo de los proyectos con diapositivas incrustadas

Ir al principio

Puede importar una presentación en un proyecto de Adobe Captivate sin realizar la vinculación (modo incrustado). Se incrusta la presentación completa en el proyecto de Adobe Captivate. Las diapositivas que no se seleccionan durante la importación también se importan en el proyecto de Adobe Captivate, pero no están visibles en él. Si decide reducir el tamaño del archivo, Adobe Captivate eliminará estas diapositivas del proyecto de manera permanente. Este proceso es irreversible.

1. Abra el proyecto de Adobe Captivate y desplácese hasta la diapositiva que se ha importado desde la presentación de PowerPoint.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la diapositiva generada a partir de Microsoft PowerPoint y, a continuación, seleccione Editar con Microsoft PowerPoint > Buscar presentación en la biblioteca.

   Al seleccionar esta opción, la presentación de PowerPoint que contiene la diapositiva se resalta en la biblioteca.
3. En el panel Biblioteca, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Mac OS) en la presentación, en la carpeta Presentación.
4. Seleccione Compactar.

   ***Nota****: la opción de compactación está desactivada en el caso de las presentaciones vinculadas.*

## Uso de Adobe Captivate con Microsoft PowerPoint en Mac OS

Ir al principio

La siguiente lista describe los cambios de comportamiento de Adobe Captivate cuando se usa con Microsoft PowerPoint en Mac OS:

- Cuando selecciona editar una presentación (añadida como proyecto de Adobe Captivate), la presentación se abrirá en Microsoft PowerPoint y no en Adobe Captivate. En Microsoft Windows, puede editar la presentación desde Adobe Captivate.

  Cuando edita la presentación en Microsoft PowerPoint, puede seguir trabajando en Adobe Captivate.

  ***Nota**: no edite la presentación cuando Adobe Captivate actualice el proyecto; si lo hace, se perderán los cambios. Deje que Adobe Captivate actualice el proyecto y, a continuación, modifique la presentación.*

- No puede editar ni comprimir archivos PPSX en Mac con la instalación de Microsoft PowerPoint 2004 (aunque haya instalado el paquete de conversión).

---

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

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Microsoft Word

**Publicación de proyectos como documentos**
**Publicación de proyectos como lecciones**
**Publicación de proyectos como guías paso a paso**
**Publicación de proyectos como guiones gráficos**

Si tiene instalado Microsoft® Word® en el mismo equipo que Adobe Captivate, puede publicar los proyectos de Adobe Captivate en Microsoft Word. La salida se puede publicar en varios formatos: documento, lección, paso a paso y guión gráfico.

## Publicación de proyectos como documentos

Volver al principio

Puede publicar los proyectos de Adobe Captivate como documentos en formato Microsoft Word. El proyecto de Adobe Captivate se publica en un documento Word que muestra todas las diapositivas, tal como aparecerían con las opciones seleccionadas.

1. Abra un proyecto de Adobe Captivate.
2. Seleccione Archivo > Publicar.
3. En el cuadro de diálogo Publicar, seleccione Imprimir.
4. En Título del proyecto, escriba el nombre que desee sin la extensión de nombre de archivo (.doc).
5. En Carpeta, escriba la ruta de acceso completa a la carpeta en la que desea guardar el archivo o haga clic en el botón de navegación para buscarla.
6. Seleccione un intervalo de exportación. El intervalo de exportación se compone de las diapositivas que desea exportar a Word. Puede seleccionar todas las diapositivas, la diapositiva actual, una selección o un intervalo de diapositivas.
7. En Tipo, seleccione Documentos.
8. Seleccione entre las siguientes opciones de diseño de documentos:

   **Usar tablas en la salida** Especifique el número de diapositivas que se debe imprimir en cada página.

   **Diapositivas por página** Especifique el número de diapositivas que se deben imprimir en cada página del documento Word. Una imagen en miniatura a la derecha muestra una vista preliminar del diseño de página seleccionado.

   **Texto de leyenda** Imprima el texto de las leyendas que aparecen debajo de las diapositivas.

   **Añadir línea en blanco a las notas** Imprima líneas en blanco con cada diapositiva del proyecto en el documento Word. Para mostrar las líneas debajo de la diapositiva, seleccione Usar tablas en la salida. Si desactiva esta opción, las líneas en blanco aparecerán a la derecha de la diapositiva.

   **Notas de diapositiva** Incluya notas de la diapositiva en el documento Word. (Los usuarios que vean el proyecto, no verán estas notas).

   **Incluir diapositivas ocultas** Incluya diapositivas marcadas como ocultas. (Las diapositivas ocultas no se muestran al visualizar el proyecto).

   **Incluir ruta del ratón** Incluya rutas de ratón que aparezcan en las diapositivas.

   **Incluir objetos y preguntas** Incluya leyendas, imágenes, áreas de clic, cuadros resaltados y otros objetos en las diapositivas.

   **Incluir diapositivas de grupo de preguntas** Incluya diapositivas de preguntas del grupo de preguntas.
9. Cuando termine, haga clic en Publicar.

   Microsoft Word se abre con el nuevo documento del proyecto. Modifique el archivo como desee y guárdelo.

   ***Nota:*** *El archivo DOC se crea sobre una plantilla de Microsoft Word denominada AdobeCaptivate.dot que contiene un encabezado con la fecha y un pie de página con los números de página. Si desea eliminar la información del encabezado o el pie de página, abra el documento DOT en Word y haga los cambios necesarios. Cuando instale Adobe Captivate, la plantilla AdobeCaptivate.dot se incluirá automáticamente en la carpeta de programas: \\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutput (en Windows) o /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput (en Mac OS).*

## Publicación de proyectos como lecciones

Volver al principio

Puede publicar los proyectos de Adobe Captivate como lecciones en formato Microsoft Word. El proyecto de Adobe Captivate se publica en un documento Word como una lección completa, con preguntas y soluciones.

1. En un proyecto abierto, seleccione Archivo > Publicar.
2. En el cuadro de diálogo Publicar, seleccione Imprimir.
3. En Título del proyecto, escriba el nombre que desee sin la extensión de nombre de archivo (.doc).
4. En Carpeta, escriba la ruta de acceso completa a la carpeta en la que desea guardar el archivo o haga clic en el botón de navegación para buscarla.
5. Seleccione un intervalo de exportación. El intervalo de exportación se compone de las diapositivas que desea exportar a Word. Puede seleccionar todas las diapositivas, solo la diapositiva actual, solo la selección actual o un intervalo de diapositivas.
6. En Tipo, seleccione Lesson.
7. Seleccione entre las opciones de plantilla siguientes:

   **Texto del encabezado** Escriba el texto que desea que aparezca en el encabezado del proyecto.

   **Texto de pie de página** Escriba el texto que desea que aparezca en el pie del proyecto.

   **Incluir diapositivas ocultas** Seleccione esta opción para incluir las diapositivas marcadas como ocultas en el proyecto publicado.

   **Incluir diapositivas de preguntas de la prueba** Seleccione esta opción para incluir las diapositivas de preguntas de la prueba en el proyecto publicado.

   **Incluir diapositivas de grupo de preguntas** Seleccione esta opción para incluir las diapositivas de preguntas del grupo de preguntas en el proyecto publicado.
8. Cuando termine, haga clic en Publicar.

   Microsoft Word se abre con el nuevo documento del proyecto. Modifique el archivo como desee y guárdelo.

   ***Nota:*** *Las plantillas Lesson, Storyboard y Step By Step se encuentran en la Galería (C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutPut (en Windows) o /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput (en Mac OS)). Al ejecutar por primera vez un proyecto de Adobe Captivate, estas plantillas se copian en el perfil del usuario (por ejemplo, C:\Documents and Settings\<Usuario>\Mis documentos\Mis proyectos de Adobe Captivate\Templates\PrintOutput).*

Volver al principio

## Publicación de proyectos como guías paso a paso

Puede publicar proyectos de Adobe Captivate como guías paso a paso en formato Microsoft Word. Un proyecto de Adobe Captivate se publica en un documento Word, en el que se incluye un resumen de los pasos seguidos en el proyecto. Por ejemplo, si en el proyecto se enseña al usuario a navegar por un sitio web, en la guía paso a paso se enumeran los pasos que se han seguido. La guía paso a paso no incluye imágenes de las diapositivas del proyecto, pero sí contiene las de los objetos (botones, vínculos, etc.).

1. Abra un proyecto de Adobe Captivate.
2. Seleccione Archivo > Publicar.
3. En el cuadro de diálogo Publicar, seleccione Imprimir.
4. En Título del proyecto, escriba el nombre que desee sin la extensión de nombre de archivo (.doc).
5. En Carpeta, escriba la ruta de acceso completa a la carpeta en la que desea guardar el archivo o haga clic en el botón de navegación para buscarla.
6. Seleccione un intervalo de exportación. El intervalo de exportación se compone de las diapositivas que desea exportar a Word. Puede seleccionar todas las diapositivas, solo la diapositiva actual, solo la selección actual o un intervalo de diapositivas.
7. En Tipo, seleccione Step By Step.
8. Seleccione entre las opciones de plantilla siguientes:

   **Texto del encabezado** Escriba el texto que desea que aparezca en el encabezado del proyecto.

   **Texto de pie de página** Escriba el texto que desea que aparezca en el pie del proyecto.

   **Incluir diapositivas ocultas** Seleccione esta opción para incluir las diapositivas marcadas como ocultas en el proyecto publicado.
9. Cuando termine, haga clic en Publicar.

   Microsoft Word se abre con el nuevo documento del proyecto. Modifique el archivo como desee y guárdelo.

   ***Nota:*** *Las plantillas Lesson, Storyboard y Step By Step se encuentran en la Galería (C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 4\Gallery\PrintOutPut en Windows o /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput en Mac OS). Al ejecutar por primera vez un proyecto de Adobe Captivate, estas plantillas se copian en el perfil del usuario (por ejemplo, C:\Documents and Settings\<User>\Mis documentos\Mis proyectos de Adobe Captivate\Templates\PrintOutput).*

Volver al principio

## Publicación de proyectos como guiones gráficos

Puede publicar los proyectos de Adobe Captivate como guiones gráficos en formato Microsoft Word. El proyecto se publica como un documento Word que incluye un resumen de las propiedades del proyecto y una vista detallada de cada diapositiva. Entre las propiedades del proyecto, se incluyen el número de diapositivas utilizadas, los detalles de la configuración de la puntuación, la duración de las diapositivas, etc. La vista detallada de cada diapositiva tiene un resumen de sus propiedades.

Si el proyecto contiene una prueba y selecciona la salida Storyboard, las respuestas se muestran junto a las preguntas. No se incluye el solucionario.

1. Abra un proyecto de Adobe Captivate.
2. Seleccione Archivo > Publicar.
3. En el cuadro de diálogo Publicar, seleccione Imprimir.
4. En Título del proyecto, escriba el nombre que desee sin la extensión de nombre de archivo (.doc).
5. En Carpeta, escriba la ruta de acceso completa a la carpeta en la que desea guardar el archivo o haga clic en el botón de navegación para buscarla.
6. Seleccione un intervalo de exportación. El intervalo de exportación se compone de las diapositivas que desea exportar a Word. Puede seleccionar todas las diapositivas, solo la diapositiva actual, solo la selección actual o un intervalo de diapositivas.
7. En Tipo, seleccione Storyboard.
8. Seleccione entre las opciones de plantilla siguientes:

   **Texto del encabezado** Escriba el texto que desea que aparezca en el encabezado del proyecto.

   **Texto de pie de página** Escriba el texto que desea que aparezca en el pie del proyecto.

   **Incluir diapositivas ocultas** Seleccione esta opción para incluir las diapositivas marcadas como ocultas en el proyecto publicado.

   **Incluir diapositivas de preguntas de la prueba** Seleccione esta opción para incluir las diapositivas de preguntas de la prueba en el proyecto publicado.

   **Incluir diapositivas de grupo de preguntas** Seleccione esta opción para incluir las diapositivas de preguntas del grupo de preguntas en el proyecto.
9. Cuando termine, haga clic en Publicar.

   Microsoft Word se abre con el nuevo documento del proyecto. Modifique el archivo como desee y guárdelo.

   ***Nota:*** *Las plantillas Lesson, Storyboard y Step By Step se encuentran en la Galería (C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6\Gallery\PrintOutPut en Windows o /Aplicaciones/Adobe Captivate 6/Gallery/PrintOutput en Mac OS). Al ejecutar por primera vez un proyecto de Adobe Captivate, estas plantillas se copian en el perfil del usuario (por ejemplo, C:\Documents and Settings\<Usuario>\Mis documentos\Mis proyectos de Adobe Captivate\Templates\PrintOutput).*

Más temas de ayuda

---

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Adobe Flash

Exportación de Adobe Captivate a Flash
Modificación de proyectos de Adobe Captivate en Flash
Navegación por los proyectos en Flash
Grabación de aplicaciones con Adobe Flash
Iniciación a Adobe Flash

Si es desarrollador de Flash, utilice Adobe Captivate para grabar un archivo SWF. A continuación, utilice las funciones de Flash para editar el archivo.

## Exportación de Adobe Captivate a Flash

Volver al principio

Puede exportar un proyecto de Adobe Captivate a Flash. Puede mejorarlo o integrarlo en un proyecto mayor.

***Nota:*** *no necesita tener instalado Adobe Flash para realizar esta tarea.*

Al exportar un proyecto de Adobe Captivate a Adobe Flash, éste se importa directamente al Escenario. El proyecto importado contiene capas para cada tipo de objeto. Se utilizan métodos de Flash adecuados para habilitar los efectos especiales de Adobe Captivate (por ejemplo, fotogramas para mover el puntero del ratón). El panel Biblioteca de Flash muestra todos los objetos creados para el proyecto de Adobe Captivate, organizados de forma lógica en carpetas.

Se admite la importación de los siguientes elementos de diapositiva: cuadro resaltado, pies de ilustración, animación, área de clic, cuadro de entrada de texto y pie de ilustración dinámico.

La mayoría de los proyectos se convierten para que tengan el mismo aspecto y funcionen en Flash igual que en Adobe Captivate, salvo algunas excepciones:

- Diapositivas de pregunta
- Las rutas de ratón importadas son lineales y no curvas, como en Adobe Captivate.
- Compresión avanzada
- Controlador de reproducción
- Conformidad con el artículo 508
- Objetos de dibujo
- Los objetos interactivos no son totalmente compatibles.
- Transiciones de diapositivas (atenuación entre diapositivas)

1. En un proyecto abierto, seleccione Archivo > Exportar > A Flash CS5.
2. En el cuadro de diálogo Opciones de exportación a Flash, indique la ubicación y seleccione los elementos que desea exportar. Estas opciones se explican por sí mismas pero tenga en cuenta que las sugerencias son una función de Flash y no un elemento de Adobe Captivate que se importa a Flash. Las sugerencias no se incluyen en el archivo SWF del proyecto.
3. Haga clic en Exportar. Si tiene instalado Flash Professional CS5, el archivo exportado se abre en Flash Professional CS5.

## Modificación de proyectos de Adobe Captivate en Flash

Volver al principio

Utilice la Biblioteca de Flash y los objetos de clip de película para crear elementos reutilizables a partir del proyecto original.

Cuando empiece a conocer la estructura del proyecto en Flash, podrá cambiar fácilmente el proyecto completo o colocar elementos de Adobe Captivate en él. Todos los elementos del proyecto de Adobe Captivate se almacenan en la Biblioteca de Flash y se organizan en carpetas. Navegue por estas carpetas para seleccionar elementos con el fin de editarlos.

Las capas siguientes se observan en la cronología al abrir un proyecto de Adobe Captivate en Flash.

**Precargador** Éste es el archivo que se reproduce hasta que la película se descarga en el equipo del usuario. Por ejemplo, puede tener un archivo GIF que informe al reproductor de que la película se está descargando hasta que finalice la descarga.

**Acciones** Las acciones globales que se definen en una película. Puede definir variables y declaraciones globales mediante la capa Acciones de la cronología.

**Diapositivas** Contiene las diapositivas importadas en el mismo orden en el que aparecen en la película.

Al hacer doble clic en la diapositiva, la cronología de la vista siguiente contiene los objetos correspondientes a esa diapositiva. Utilice la

cronología para editar los distintos objetos de la diapositiva. Siga haciendo doble clic en un objeto para editar cada una de sus partes. La cronología cambiará para reflejar las distintas partes del objeto.

## Navegación por los proyectos en Flash

Volver al principio

Recuerde estos puntos mientras navega:

- En el panel Biblioteca, la carpeta Objetos de Adobe Captivate contiene todas las diapositivas y objetos del proyecto. (Puede omitir los objetos de la lista que llevan el prefijo “xrd”, ya que éstos son imágenes y sonidos utilizados en otros objetos). Para editar el proyecto, haga doble clic en un elemento de la biblioteca y edítelo. Los archivos “xrd” se muestran en una carpeta de la biblioteca.
- Otra forma de navegar es hacer doble clic en los elementos en el Escenario (en Flash). Por ejemplo, para editar una película, haga doble en ella en el Escenario. Para buscar un elemento en una diapositiva, haga clic en la Cronología. Sitúe el cabezal de reproducción para que muestre un objeto en la diapositiva (por ejemplo, una leyenda o un cuadro resaltado). A continuación haga doble clic en el objeto para editarlo. La ventaja de este método es que muestra los elementos y los objetos en el contexto en el que se utilizan.
- Al contrario que Adobe Captivate, Flash no muestra todos los objetos a la vez; Flash utiliza la Cronología para representar la visualización de los distintos objetos. Haga clic en la Cronología o arrastre el cabezal de reproducción para ver una vista previa del proyecto.
- En el panel Biblioteca está organizado el proyecto y todos sus elementos, como diapositivas, leyendas y sonidos, en una jerarquía de carpetas.

## Grabación de aplicaciones con Adobe Flash

Volver al principio

Ahora puede grabar aplicaciones con todos los modos de grabación de Adobe Captivate desde el espacio de trabajo de Adobe Flash (sin tener que iniciar Adobe Captivate).

1. En Adobe Flash Professional CS6, seleccione Comando > Grabar aplicación.
2. Haga clic en el icono de grabación y comience la grabación.

***Nota:*** *esta función solo está disponible en Adobe Captivate, que se instala como parte del conjunto de soluciones de aprendizaje electrónico de Adobe.*

## Iniciación a Adobe Flash

Volver al principio

Puede actualizar de manera instantánea archivos SWF en Adobe Captivate con la edición de los archivos FLA de origen en Adobe Flash. Puede iniciar Adobe Flash desde Adobe Captivate.
***Nota:*** *esta función solo está disponible en Adobe Captivate, que se instala como parte del conjunto de soluciones de aprendizaje electrónico de Adobe.*

### Uso de Adobe Flash para editar objetos de animación y widgets

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en la animación o el widget en seleccione Editar con Flash. El archivo FLA asociado al archivo SWF se abre para su edición en Adobe Flash.
2. Edite el archivo FLA, cree una salida SWF y guarde el archivo en la misma ubicación en la que se guardó el archivo original SWF. Utilice el mismo nombre para el nuevo archivo SWF.

Todos los casos en que se utiliza el archivo SWF en el proyecto de Adobe Captivate se actualizan automáticamente.

También puede abrir Adobe Flash manualmente y editar el archivo FLA asociado al archivo SWF. Sin embargo, puede sincronizar de forma manual los archivos seleccionando Actualizar en el menú del botón secundario. en la esquina del objeto o del widget indica que el archivo SWF no está sincronizado con su origen. indica que el archivo SWF está actualizado, mientras que indica que el archivo SWF no está disponible.

### Sustitución de archivos SWF de animación

En el panel Propiedades, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el archivo SWF con hipervínculo, examine la ubicación del archivo SWF de sustitución, y haga clic en Abrir.
- Haga clic en Intercambiar. En el cuadro de diálogo Seleccionar animación de la biblioteca, seleccione el archivo SWF de sustitución de la biblioteca del proyecto. Con este cuadro de diálogo, también puede importar archivos SWF guardados en otras ubicaciones y, a continuación, seleccionar el archivo que sustituirá al actual.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Solución de problemas

# Temporización de animaciones

Si durante la previsualización de un proyecto observa que un archivo de animación incluido como objeto se reproduce durante más o menos tiempo que el archivo de animación, puede sincronizar la animación con la cronología de Adobe Captivate para obtener un mayor control sobre la temporización.

1. Seleccione la animación.
2. En el Inspector de propiedades (Windows > Propiedades), seleccione Sincronizar con el proyecto en el área Temporización.

***Nota:*** *si el archivo de animación se ha grabado originalmente con una pista de audio, es posible que ésta aparezca entrecortada después de seleccionar la opción Sincronizar con el proyecto. La mejor solución es separar el archivo de animación y el de audio para utilizarlos como objetos individuales en el proyecto.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Distorsión de la aplicación durante la grabación

***Nota:*** *se aplica solo si está utilizando Adobe Captivate en Microsoft Windows.*

Con determinadas combinaciones de Microsoft Windows y tarjetas de vídeo, puede producirse una distorsión de la aplicación. Para solucionar el problema, configure la aceleración por hardware del PC con la opción Ninguna. Esta configuración puede cambiarse en la siguiente ubicación: Menú Inicio > Configuración > Panel de control > Monitor> Configuración > Avanzadas > Solucionar problemas.

***Nota:*** *este problema se produce únicamente cuando se utiliza Adobe Captivate en Microsoft Windows.*
***Importante:*** *Desactivar la aceleración por hardware puede impedir que aparezca el proyecto en algunos ordenadores.*

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Captura de aplicaciones elevadas en Windows Vista/Windows 7

Si desea grabar o capturar aplicaciones que se ejecutan en modo de administrador o elevado, deberá configurar los permisos de administración del archivo AdobeCaptivate.exe.

Para configurar los permisos de administración del archivo AdobeCaptivate.exe:

1. Busque el archivo AdobeCaptivate.exe en el directorio de instalación. A menos que haya modificado la configuración al instalar el programa, el archivo estará en la carpeta \\Archivos de programa\Adobe\Adobe Captivate 6.
2. Haga clic con el botón secundario del ratón en el archivo y seleccione Ejecutar como administrador. Se abrirá el cuadro de diálogo Control de cuentas de usuario (UAC).
3. Haga clic en Permitir.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Realización de capturas durante la grabación de una aplicación web

Al capturar una aplicación o un sitio web desde un navegador, a veces la diapositiva no muestra la imagen correcta.

Siempre que capture una pantalla, debe escuchar el sonido del obturador. El sonido del obturador se produce cuando Adobe Captivate ha realizado correctamente la captura de pantalla. Si está realizando capturas de una aplicación o de un sitio web y tiene que hacer clic en varios vínculos, el obturador sonará con cada clic. Después de hacer clic en un vínculo que abre una página nueva, espere a que ésta se cargue completamente. El obturador de Adobe Captivate emitirá un sonido cuando la página termine de cargarse. Si no se oye el sonido del obturador después de cargar la página, pulse la tecla Impr Pant para capturar la pantalla de forma manual. Para capturar un sitio o una aplicación web, se recomienda utilizar el navegador Internet Explorer. Siga estos sencillos consejos para obtener los mejores resultados.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Grabación de vídeo entrecortada

***Nota:*** *esto solo es aplicable cuando Adobe Captivate se utiliza en Microsoft Windows.*

Al desactivar la aceleración por hardware, puede crear un proyecto de vídeo más uniforme, especialmente en los movimientos del ratón. Si está activada la aceleración por hardware, se emplea una gran cantidad de recursos del sistema, que pueden producir una grabación de vídeo “entrecortada”. Al desactivar la aceleración por hardware se obtiene mejor calidad de grabación de vídeo.

Para desactivar la aceleración del hardware, cambie esta configuración en la siguiente ubicación: Menú Inicio > Configuración > Panel de control > Monitor> Configuración > Avanzadas > Solucionar problemas.

Si desactiva la aceleración del hardware, la pantalla del equipo parpadeará brevemente al iniciar y al terminar la grabación de vídeo. Este parpadeo no perjudica al sistema y no aparece en el proyecto final.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Corrección del color de las diapositivas

Normalmente, el color se muestra correctamente en los proyectos de Adobe Captivate. No obstante, cabe la posibilidad de que algún color se muestre incorrectamente, por ejemplo, cuando el esquema de color cambia radicalmente entre diapositivas. Por tanto, si la Diapositiva A utiliza la paleta de colores ABC y la Diapositiva B utiliza la paleta de colores XYZ, y las dos paletas son radicalmente distintas, la Diapositiva B podría pasar a utilizar los colores de la paleta ABC.

La mayoría de estos errores se solucionan cambiando la calidad de vídeo de la diapositiva. Adobe Captivate proporciona cuatro niveles de calidad de vídeo, aunque en la mayoría de los casos se recomienda emplear la opción Estándar.

Para cambiar la calidad de vídeo de una diapositiva:

1. En un proyecto abierto, haga doble clic en la diapositiva que contenga los colores que desee corregir.
2. En el menú Diapositiva, seleccione Calidad del vídeo y elija una opción de vídeo:

   **Estándar** Es el formato predeterminado para diapositivas. El formato estándar es la opción más eficaz para la mayoría de las capturas de pantalla, ya que utiliza 256 colores optimizados. Además, las diapositivas estándar se comprimen mejor, por lo que el tamaño de los archivos es menor.

   **Optimizada** Esta opción proporciona la calidad JPEG más alta posible.

   **JPEG** Esta opción es más adecuada para diapositivas que contienen fotografías. Puede cambiar la calidad y la relación de compresión de las imágenes JPEG en el cuadro de diálogo Preferencias del proyecto.

   **Alta calidad** En contraposición al formato estándar de 256 colores, este formato emplea 16 millones de colores en las diapositivas. Esta opción debe utilizarse únicamente cuando las opciones Estándar u Optimizada no proporcionan la profundidad de color necesaria. Esta opción aumenta considerablemente el tamaño del archivo.
   ***Nota:*** *los formatos JPEG o Alta calidad aumentan el tamaño del archivo y el tiempo necesario para descargar el proyecto. No cambie el formato estándar si no es necesario y procedente.*

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# JavaScript no aparece

JavaScript no aparece al previsualizar los archivos finales del proyecto de Adobe Captivate.

Si está seleccionada la opción Ejecutar JavaScript como acción en la sección Opciones de fin de proyecto en el cuadro de diálogo Preferencias del proyecto (Editar > Preferencias > Proyecto > Inicio y final (Windows) o Adobe Captivate > Preferencias > Proyecto > Inicio y final (Mac OS)), es posible que Adobe Captivate no muestre un mensaje de error cuando se muestra una vista previa de JavaScript. Esto se debe a que la opción Mostrar bordes está activada de forma predeterminada. Cuando esta opción está activada, Adobe Captivate crea varios archivos SWF (archivos SWF de máscara y de contenido).

Para mostrar una vista previa de JavaScript, desactive la opción Mostrar bordes en la ficha Bordes del Editor de máscaras.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Publicación de proyectos

Al publicar un proyecto con grabaciones de vídeo de larga duración, Adobe Captivate deja de responder durante unos segundos. Al capturar grabaciones de vídeo de larga duración en un proyecto de Adobe Captivate, la vista preliminar y las operaciones de publicación pueden tardar más tiempo.

Si necesita previsualizar con cierta frecuencia un proyecto que contiene grabaciones de vídeo de larga duración, desactive la opción Comprimir archivo SWF en la ficha Preferencias del cuadro de diálogo Preferencias del proyecto. De este modo, se reduce el tiempo empleado en la vista preliminar del proyecto final. Después de previsualizar los archivos finales, puede activar la opción Comprimir archivo SWF y, a continuación, publicar el proyecto.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Errores en las pruebas

El usuario no debería poder pasar a la diapositiva de resultados si no completa antes las diapositivas de preguntas.

Al diseñar un proyecto de Adobe Captivate con diapositivas de resultados, debe asegurarse de que el usuario no pueda pasar directamente a la diapositiva de resultados sin haber completado la de preguntas o las que contengan objetos interactivos; asegúrese, también, de que la opción Informes está activada. Es muy importante diseñar un proyecto que ayude al usuario a completar la prueba antes de pasar a la diapositiva de resultados.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Grabación de aplicaciones en Mac

Antes de grabar aplicaciones en Mac, asegúrese de definir las siguientes preferencias:

1. En Preferencias del sistema, seleccione Acceso universal.
2. Seleccione Activar acceso de dispositivos de asistencia.

Cuando seleccione Archivo > Grabar nuevo proyecto y, a continuación, seleccione Aplicación en Adobe Captivate en Mac, se muestra en el menú las aplicaciones (para grabación) solo si ha seleccionado esta opción.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Archivos recording(Clip).wav producidos por la grabación de audio

El archivo CLIP aparece cuando un único archivo de audio se distribuye en varias diapositivas. Se genera en las siguientes circunstancias:

- en la grabación de narraciones para varias diapositivas/proyectos en modo de reproducción continua;
- en la inserción de audio en una diapositiva y en su distribución, a continuación, a varias diapositivas;
- en la inserción de audio, conservando la temporización de la diapositiva actual, y en la distribución del audio restante a varias diapositivas.

Para identificar qué archivo recording(Clip).wav se utiliza en cada diapositiva en concreto, emplee el cuadro de diálogo Administración de audio (Audio > Administración de audio). La columna “Nombre de visualización” muestra el archivo de audio vinculado a esa diapositiva determinada.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Advertencia de seguridad con Flash Player 9 o versiones posteriores

Al iniciar un archivo externo desde un archivo SWF creado en Adobe Captivate aparece una advertencia de seguridad, lo mismo que al iniciar un archivo de Flash Help creado en RoboHelp HTML o en RoboHelp para Word. Esto se debe a que Flash Player 9 (o versiones posteriores) incluye el nuevo administrador de configuración, que le permite administrar la configuración global de privacidad, de almacenamiento, de seguridad y de notificación automática.

Para modificar la configuración de forma permanente:

1. Haga clic en Configuración.
2. Seleccione Editar posiciones.
3. Seleccione Añadir localización.
4. En Confiar esta posición, introduzca la posición de la carpeta que contiene el proyecto publicado.
5. Haga clic en Confirmar.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Texto visualizado en un navegador

Si el texto del proyecto no se muestra correctamente en el navegador, puede tratarse de un vínculo que llama al archivo SWF del proyecto de Adobe Captivate en vez de al archivo HTM correspondiente al archivo SWF. Si va a incluir el proyecto en una página web, no cree un vínculo directo al archivo SWF. Si utiliza un vínculo directo al archivo SWF, el navegador no tiene información sobre el tamaño en el que debe mostrar el archivo SWF, por tanto, lo muestra con el mismo tamaño que la ventana del navegador. Esto puede provocar distorsiones, especialmente de texto, que lo hacen ilegible.

Para mostrar correctamente el archivo SWF en el navegador, utilice el archivo HTM generado con el archivo SWF. El archivo HTM contiene el código que indica al navegador el tamaño correcto del proyecto.

Al publicar el proyecto como archivo SWF, seleccione la opción Exportar HTML. El archivo HTM se guardará en la misma ubicación especificada para el archivo SWF. El archivo HTM tendrá el mismo nombre que el archivo SWF, pero con la extensión .htm.

Si está instalado Adobe® Flash® Player 8 o una versión posterior, al previsualizar un proyecto de Adobe Captivate en el navegador, aparecen mensajes de advertencia sobre la configuración de seguridad. Esto se debe a la configuración de seguridad de Flash Player 8 o versiones posteriores.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Editor de máscaras

El Editor de máscaras muestra una vista previa de la máscara de la primera diapositiva del proyecto. La vista preliminar muestra el color de fondo de la diapositiva, si lo tiene, o la imagen de fondo. El rendimiento de la vista preliminar de la máscara puede ser más lento si existe una imagen de fondo, ya que los parámetros del cuadro de diálogo Editor de máscaras se aplican inmediatamente a la vista preliminar. Para evitar este retraso en la actualización de la vista preliminar durante la edición de una máscara en el cuadro de diálogo Editor de máscaras, puede insertar una diapositiva vacía como primera diapositiva. A continuación, abra el cuadro de diálogo Editor de máscaras y defina todos los componentes de las máscaras, como controles de reproducción, posiciones de los menús y bordes. Cuando termine de configurar la máscara, puede ocultar la primera diapositiva (la que ha insertado vacía) y abrir de nuevo el cuadro de diálogo Editor de máscaras para previsualizar el resultado final. La vista preliminar de la máscara siempre mostrará la primera diapositiva del proyecto que no está oculta.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Desinstalación de Adobe Captivate

La desinstalación de Adobe Captivate es relativamente sencilla. Al desinstalar Adobe Captivate, se conservan todos los archivos almacenados en la carpeta Mis documentos\My Adobe Captivate Projects.

Para desinstalar Adobe Captivate en Windows:

1. Haga clic en Inicio > Panel de control.
2. Haga doble clic en Agregar o quitar programas.
3. Haga clic en la ficha para instalar o desinstalar (si la versión de Windows contiene esta ficha).
4. En la lista de programas que puede desinstalar, seleccione Adobe Captivate x.x.
5. Haga clic en Añadir o quitar.
6. En la pantalla de opciones de desinstalación, seleccione Quitar preferencias y haga clic en Desinstalar.

   El programa de desinstalación elimina los archivos, las carpetas y las entradas de registro del programa. Después de eliminar los archivos, el programa de desinstalación indica que el proceso ha finalizado.
7. Haga clic en Hecho.

Para desinstalar Adobe Captivate en Mac:

1. Vaya a Aplicaciones\Adobe\Adobe Captivate 6.
2. Haga clic en Desinstalar Adobe Captivate 6.
3. En la pantalla de opciones de desinstalación, seleccione Quitar preferencias y haga clic en Desinstalar.

   El programa de desinstalación elimina los archivos, las carpetas y las entradas de registro del programa. Después de eliminar los archivos, el programa de desinstalación indica que el proceso ha finalizado.
4. Haga clic en Hecho.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Errores de vídeos

El archivo final de Adobe Captivate no se reproduce al publicarlo a través de la red si contiene archivos de vídeo de Flash (FLV).

Los archivos FLV tampoco se reproducen si el proyecto de Adobe Captivate que contiene FLV progresivos se publica en una ubicación compartida de la red y se visualiza mediante el botón Ver la salida. Para reproducir el archivo FLV en los archivos finales de Adobe Captivate, puede asignar la unidad de red en el Explorador de Microsoft Windows.

Para que el reproductor de vídeo funcione correctamente, el archivo FLV debe contener metadatos. Los archivos FLV creados con Flash Communication Server 1.5.2, FLV Exporter versión 1.2 y Sorenson Squeeze 4.0 contienen metadatos de manera automática. Sorenson Squeeze 4.0 se incluye con el kit de vídeo de Flash.

Los archivos FLV no pueden reproducirse si el proyecto de Adobe Captivate está alojado en un servidor web Windows 2003.

(cc) BY-NC-SA

Avisos legales | Política de privacidad en línea

# Requisitos del sistema