

Sobre el Escenario

3.1 Seleccionar objetos con la Flecha

Antes de proceder a modificar un objeto sobre el escenario, es necesario previamente seleccionarlo utilizando la herramienta **Flecha** o bien la herramienta **Lazo**.



Figura 3.1 Herramienta Flecha

Al seleccionar un objeto, el **Inspector de Propiedades** (visible mediante **Ventana > Propiedades**) mostrará toda su información brindando la posibilidad de modificarla: color del trazo, del relleno, dimensión, posición, etc.

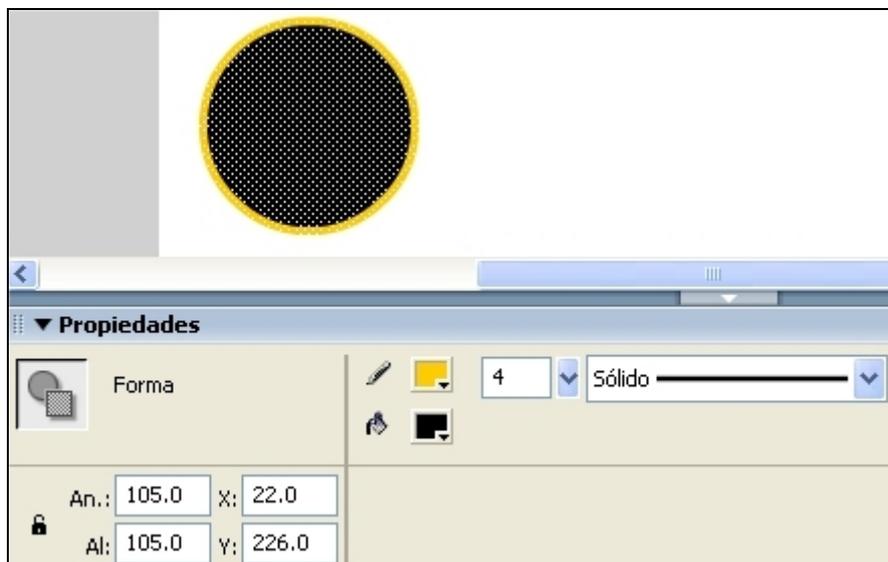


Figura 3.2 Inspector de propiedades

3.1.1 Seleccionar relleno y trazo

1. Dibuja un óvalo con relleno utilizando la herramienta **Óvalo**
2. Clic para elegir la herramienta **Flecha** (flecha negra) y luego un sólo clic en el centro del óvalo.
3. El relleno de la silueta toma un aspecto resaltado para mostrar que está seleccionado.
4. Pincha y arrastra la forma seleccionada y comprueba que sólo se mueve el relleno. El trazo o borde permanece en su sitio.
5. Mediante **Edición > Deshacer** o bien **<Ctrl> + <Z>**, puedes deshacer la última modificación realizada. En este caso mover el relleno.
6. Ahora realiza doble clic en el centro del óvalo. Se selecciona simultáneamente trazo y relleno, lo cual se puede comprobar arrastrando.

3.1.2 Seleccionar trozos en un grupo de líneas adyacentes

1. Selecciona la herramienta **Línea**
2. Dibuja sobre el escenario un conjunto de líneas que se cortan entre sí.
3. Activa la herramienta **Flecha**.
4. Un solo clic permite seleccionar el trozo hasta la primera intersección.
5. Un doble clic selecciona todo el conjunto de líneas adyacentes.
6. Si se mantiene pulsada la tecla **<Mayús>** al hacer clic sobre un segmento se va añadiendo al conjunto de trozos seleccionados sin elegirlos todos.

Nota: Al pulsar la tecla **<Supr>** se eliminan los trozos seleccionados.

3.1.3 Seleccionar un área rectangular del escenario

1. Arrastra el símbolo **árbol** desde la carpeta **Gráficos** en la Biblioteca **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**
2. Selecciona **Modificar > Separar**.
3. Activa la herramienta **Flecha** y haz clic en cualquier parte del escenario para deseleccionar esta forma.
4. Pincha en un punto y arrastra hasta otro para definir las esquinas opuestas de un rectángulo que contenga por completo a esta figura. De esta forma se selecciona.
5. Una vez que una forma o línea está seleccionada se puede usar cualquier modificador disponible para cambiarlo. Una vez seleccionado el árbol realizar sucesivos clic en el modificador **Suavizar** en la sección **Opciones** del cuadro de herramientas.



Figura 3.3 Modificador Suavizar de la herramienta Flecha

3.1.4 Agregar objetos a una selección

1. Sitúa sobre el escenario varias instancias del símbolo **árbol** desde la carpeta **Gráficos** en **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**.
2. Activa la herramienta **Flecha**. Para ir agregando objetos a una selección, mantén presionada la tecla **<Mayús>** mientras haces clic sobre ese objeto. Advierte que el nuevo objeto aparece seleccionado junto con el resto.
3. Para anular la selección de un objeto, haz clic sobre el mismo manteniendo pulsada la tecla **<Mayús>**.

3.2 Seleccionar objetos con el Lazo

1. Arrastra el símbolo **árbol** desde la carpeta **Gráficos** en la Biblioteca **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**.
2. Selecciona **Modificar > Separar** para romper el nexo entre el símbolo en la biblioteca y su instancia en el escenario. Gracias a esta operación de separación se consigue una forma sobre el lienzo como si hubiera terminado de dibujarse con las herramientas de Flash. Clic en cualquier parte del escenario para deseleccionar este objeto.
3. Clic en la herramienta **Lazo (L)** para seleccionar a mano alzada un área que encierre una porción de esta forma. Flash selecciona el área encerrada incluso aunque falte un hueco al soltar el botón del ratón.



Figura 3.4 Herramienta Lazo

4. Haciendo clic en la opción **Modo Polígono**, el área de selección se marca haciendo clic para definir los segmentos periféricos y doble clic en la última para cerrar esta área de bordes rectos.

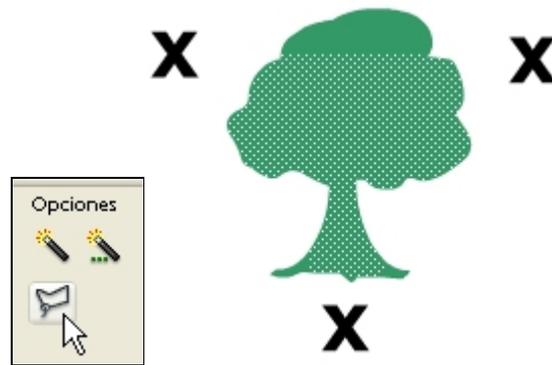


Figura 3.5 Modo Polígono para seleccionar áreas poligonales con la herramienta Lazo

3.3 Mover objetos sobre el Escenario

1. Arrastra el símbolo **árbol** desde la carpeta **Gráficos** en la Biblioteca **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso** hasta el escenario.
2. Selecciona la herramienta **Flecha** y haz clic sobre la instancia del símbolo árbol que has situado en el escenario.

Una vez que un objeto está seleccionado sobre el escenario, se puede cambiar su posición utilizando uno de los siguientes procedimientos:

3.3.1 Mover el objeto mediante arrastre

1. Sitúa el puntero del ratón sobre el objeto, pincha y arrastra hasta una nueva posición.
2. Para copiar el objeto y mover la copia, arrastra manteniendo la tecla **<Alt>** pulsada.

3.3.2 Mover el objeto con las teclas de dirección

1. Para mover el objeto 1 píxel en cada paso en la dirección deseada, pulsa la tecla de dirección correspondiente: arriba, abajo, derecha e izquierda (teclas de flechas).
2. Presiona **<Mayús> + <tecla dirección>** para mover el objeto 10 píxeles en cada pulsación.

3.3.3 Mover el objeto usando el Inspector de propiedades

1. Si el inspector de propiedades no está abierto, selecciona **Ventana > Propiedades**.

2. Tecllea los valores **X** e **Y** y pulsa **<enter>** para confirmar. Las unidades tienen como punto de referencia la esquina superior izquierda del escenario.



Figura 3.6 Sitúa el objeto tecleando coordenadas X e Y en el Inspector de Propiedades

3.3.4 Mover el objeto usando el Panel de información

1. Si el panel de información no está visible, selecciona **Ventana > Paneles de diseño > Información**.
2. Tecllea los valores **X** e **Y** y confirma pulsando **<enter>**.



Figura 3.7 Sitúa el objeto tecleando coordenadas X e Y en el Panel Información

3.4 Eliminación de objetos

Cuando se elimina una instancia del escenario, el símbolo no se elimina de la **Biblioteca**. Para borrar un objeto del escenario hay que seleccionarlo previamente y a continuación presionar la tecla **<Supr>** o bien la tecla **<Retroceso>**. También se puede eliminar mediante **Edición > Borrar** o bien **Edición > Cortar**.

3.5 Escala de objetos

3.5.1 Cambiar el tamaño de un objeto sobre el escenario

1. Pincha y arrastra el símbolo **gafas** desde la carpeta **Gráficos** en la Biblioteca **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso** hasta el escenario.
2. Activa la herramienta **Flecha** y selecciona este objeto sobre el escenario.
3. Clic en la herramienta **Transformación libre** y en la sección **Opciones**, clic en el modificador **Escalar** o bien elige **Modificar > Transformar > Escalar**

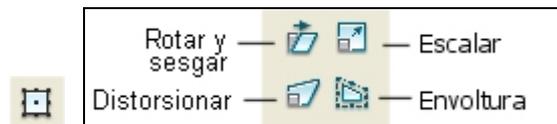


Figura 3.8 Opciones de la herramienta Transformación Libre

4. Se puede realizar uno de los siguientes pasos:
 - Para cambiar el tamaño proporcional del objeto en horizontal y en vertical, arrastra uno de los selectores de la esquina. Las proporciones se mantienen según se cambia de tamaño.
 - Para cambiar el tamaño del objeto horizontalmente o verticalmente, arrastra uno de los selectores del centro.

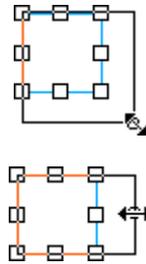


Figura 3.9 Arrastrando los selectores se modifica el tamaño

5. Clic en un área vacía del escenario para ocultar los selectores de escala.

3.5.2 Escalar un objeto mediante el Panel Transformar

1. Pincha y arrastra el símbolo **gafas** desde la carpeta **Gráficos** en la Biblioteca **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso** hasta el escenario.
2. Selecciona la herramienta **Flecha** y haz clic sobre este objeto sobre el escenario.
3. Elige **Ventana > Paneles de diseño > Transformar**

4. Introduce un valor de escala entre para el porcentaje vertical y otro para el horizontal. Confirma el valor pulsando **<enter>** para concluir.
5. Activa la casilla **Restringir** si deseas mantener las proporciones del objeto.

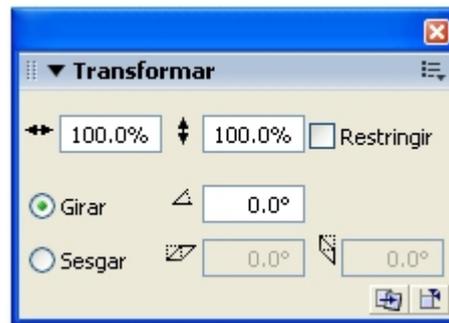


Figura 3.10 Panel Transformar para modificar el tamaño

3.6 Transformación libre de objetos

1. Pincha y arrastra el símbolo **árbol** desde la carpeta **Gráficos** en la Biblioteca **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso** hasta el escenario.
2. Selecciona la herramienta **Transformación libre**



Figura 3.11 Herramienta Transformación libre

Advierte que al seleccionar esta herramienta, aparecen una serie de selectores alrededor del objeto. Inicialmente en el centro, alineado con el **punto de registro** del objeto (en forma de cruz sobre el objeto) se muestra el **punto de transformación** (círculo hueco que aparece por defecto en el centro del objeto).

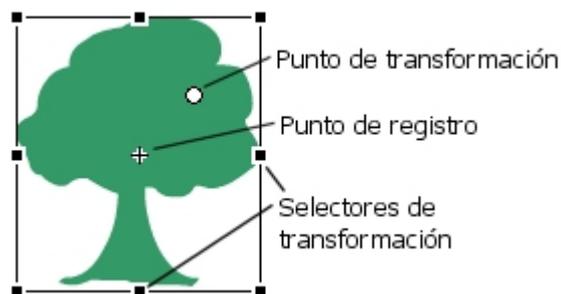


Figura 3.12 Selectores para modificar el objeto con la herramienta Transformación libre

No obstante se puede mover el punto de transformación mediante la acción de pinchar y arrastrar o bien recuperar la posición inicial del mismo haciendo doble clic sobre

éste. El punto de transformación define el punto opuesto al selector que se arrastra durante una transformación.

3. Pincha y arrastra los selectores de transformación para modificar la apariencia de la instancia :
 - **Mover un objeto sobre el escenario:** sitúa el puntero del ratón sobre él, pincha y arrastra el objeto hasta la nueva posición. No arrastres el objeto por el punto de transformación ya que esto no conseguirá desplazarlo.
 - **Rotar un objeto:** sitúa el puntero del ratón por el exterior de un selector de esquina. Cuando adquiera el aspecto de una flecha de giro, pincha y arrastra. El objeto girará alrededor del punto de transformación.



Figura 3.13 Puntero del ratón para rotar el objeto

- **Escalar un objeto:** pincha sobre un selector y arrastra como en el apartado anterior.
- **Sesgar un objeto:** sitúa el puntero del ratón en el contorno de un selector intermedio (no en una esquina) hasta que éste tome el aspecto de una doble flecha apuntando en ambos sentidos. Pincha y arrastra para sesgar el objeto.



Figura 3.14 Sesgar un objeto para inclinarlo lateralmente

4. Para finalizar la transformación, haz clic en cualquier lugar del escenario fuera del objeto.

3.7 Rotar y sesgar un objeto

3.7.1 Rotar un objeto mediante arrastre

1. Selecciona la herramienta **Flecha**.
2. Pincha y arrastra varias veces el símbolo **gafas** desde la carpeta **Gráficos** de la Biblioteca **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso** hasta el escenario.
3. Clic en una instancia de este símbolo sobre el escenario.
4. Clic en la herramienta **Transformación libre**. Selecciona el modificador **Rotar y sesgar**. También es posible mediante **Modificar > Transformar > Rotar y sesgar**.

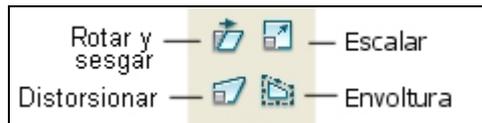


Figura 3.15 Opciones de la herramienta Transformación libre

5. Arrastra uno de los selectores de las esquinas para girar la instancia. Advierte que gira tomando como centro el punto de transformación.
6. Clic en un área vacía del escenario para ocultar estos selectores.

3.7.2 Rotar un objeto 90 grados

1. Selecciona un objeto sobre el escenario.
2. Elige **Modificar > Transformar > Rotar 90° en el sentido (contrario) de las agujas del reloj**



Figura 3.16 Rotación de un objeto

3.7.3 Rotar objetos mediante el panel Transformar

1. Selecciona un objeto sobre el escenario.
2. **Ventana > Paneles de diseño > Transformar**

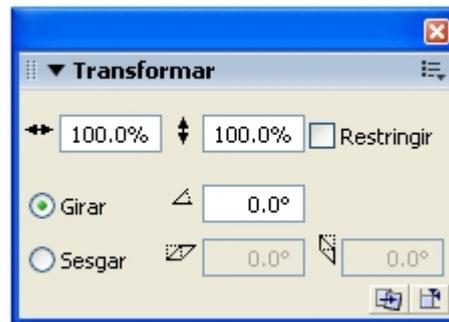


Figura 3.17 Girar un objeto utilizando el panel Transformar

3. Clic sobre el botón de radio **Girar**
4. Introduce mediante teclado el valor del ángulo de rotación. Éste puede ser positivo o negativo y expresa lo que girará el objeto respecto a la instancia inicial tomando como referencia la línea que forma la base del símbolo.
5. Pulsa **<Enter>** para aplicar el valor de rotación.

3.7.4 Sesgar un objeto

Sesgar un objeto consiste en distorsionarlo mediante la inclinación sobre su eje vertical u horizontal o bien sobre ambos.

1. Clic sobre una instancia del símbolo **gafas** en el escenario.
2. **Ventana > Paneles de diseño > Transformar**
3. Clic sobre el botón de radio **Sesgar**.
4. Introduce mediante teclado, los ángulos para los valores horizontal y vertical. Pulsa **<enter>** para confirmar.

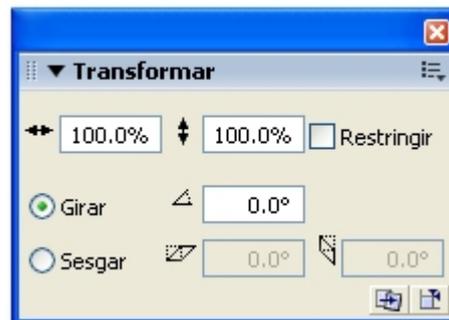


Figura 3.18 Se puede sesgar un objeto utilizando el panel Transformar

3.8 Distorsión de formas

1. Clic **Ventana > Otros paneles > Biblioteca comunes > Curso** . Desde la carpeta Gráficos, pincha y arrastra el símbolo **árbol** de esta Biblioteca hasta el centro del escenario.
2. Selecciona **Modificar > Separar** para romper el nexo entre el símbolo en la biblioteca y su instancia en el escenario. Gracias a esta operación de separación se consigue una forma sobre el lienzo como si hubiera terminado de dibujarse con las herramientas de Flash.
3. Activa la herramienta **Flecha**. A continuación haz clic en cualquier parte del escenario para deseleccionar la figura.
4. Vuelve a seleccionar el árbol haciendo doble clic sobre su silueta.
5. Selecciona la herramienta **Transformación libre** y en el panel **Opciones** elige **Distorsionar**. También se puede acceder por **Modificar > Transformar > Distorsionar**.
6. Pincha y arrastra sobre un selector de transformación.

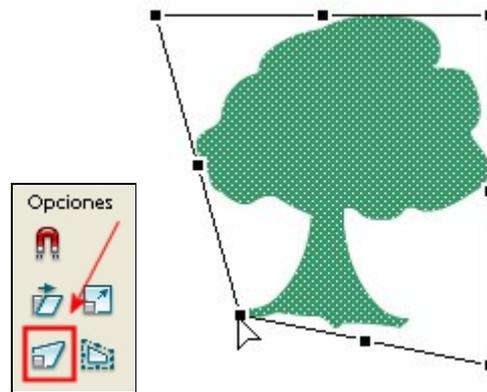


Figura 3.19 Modificar un objeto con la opción Distorsionar de la herramienta Transformación

7. En el panel **Opciones** selecciona el modificador **Envoltura**. Para llegar hasta aquí también se puede utilizar el camino **Modificar > Transformar > Envoltura**. Una envoltura es un recuadro de delimitación que contiene uno o más objetos y que permite cambiar la forma de los objetos contenidos en él.
8. Arrastra los puntos y los selectores de tangente para modificar la envoltura.

Nota: Advierte que los modificadores **Distorsionar** y **Envoltura** sólo están disponibles para formas sobre el escenario y no se pueden aplicar a instancias, degradados, mapa de bits, bloques de texto, sonidos, etc.

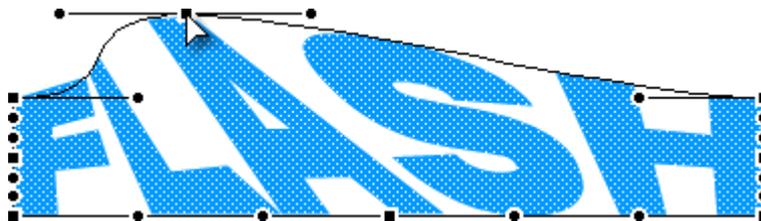


Figura 3.20 Modificador envoltura

3.9 Reflejo de objetos

Flash permite reflejar un objeto según su eje horizontal o vertical sin modificar su posición relativa en el escenario. Para realizar esta operación:

1. Clic **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso** . Doble clic para abrir la carpeta gráficos. Pincha y arrastra varias veces el símbolo **bombilla** de esta **Biblioteca** hasta el centro del escenario.
2. Selecciona una instancia del escenario.
3. Elige **Modificar > Transformar > Voltear verticalmente u horizontal**. Repite los pasos 2-3 con las distintas instancias y opciones: sin voltear, volteo vertical y volteo horizontal.



Figura 3.21 Objetos volteados a partir de uno original

Para deshacer las transformaciones realizadas a un objeto y restaurarlo a su estado original:

1. Selecciona el objeto transformado. Por ejemplo una bombilla volteada.
2. **Modificar > Transformar > Quitar transformación**.

3.10 Agrupación de formas

3.10.1 Conexión y segmentación de formas

Cuando se sitúan formas y líneas unas sobre otras en una misma capa, Flash las conecta o divide.

1. Selecciona la herramienta **Flecha**.
2. Arrastra el símbolo **árbol** desde la carpeta **Gráficos** en la Biblioteca **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**
3. Para convertirla en una forma sobre el escenario selecciona **Modificar > Separar** . Clic en cualquier parte del escenario para deseleccionar este objeto.
4. Arrastra el símbolo casa1 desde la Biblioteca **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**
5. Selecciona **Modificar > Separar** . Clic en cualquier parte del escenario para deseleccionar este objeto.
6. Usando la herramienta **Flecha**, clic sobre una de ellas y arrástrala encima de la otra. Si ambas figuras son del mismo color, Flash las conecta cuando se deselecciona la figura que se arrastró haciendo clic en

cualquier parte del escenario. Advierte que ahora al hacer clic sobre el conjunto, se selecciona todo.

7. Repite los pasos 1-5 con los símbolos gráficos **árbol** y **casa2** de la Biblioteca común **Curso**.
8. Usando la herramienta **Flecha**, selecciona una de ellas y arrástrala encima de la otra. A continuación deseleccionala haciendo clic en cualquier parte del escenario.
9. Clic de nuevo en la forma anterior y arrástrala separándola. Flash ha segmentado la figura inferior que fue solapada por la otra. Esto ocurre cuando ambas son de distinto color.

3.10.2 Agrupación de formas

Para evitar la segmentación y conexión de formas se utiliza el agrupamiento de formas. Una vez que se ha agrupado cada forma, ésta es tratada como si se tratase de un objeto independiente.

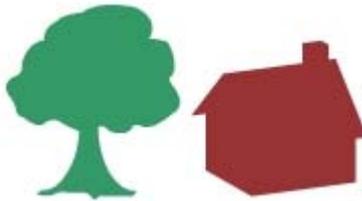


Figura 3.22 Flash conecta o segmenta formas cuando se solapan

Los pasos necesarios para agrupar una forma son:

1. Arrastra el símbolo **árbol** desde la carpeta **Gráficos** en la Biblioteca **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**
2. Para convertirla en una forma sobre el escenario selecciona **Modificar > Separar** . Observa que en el **Inspector de propiedades** (accesible desde **Ventana > Propiedades**) se indica que el objeto seleccionado ya no es una instancia del símbolo **árbol** sino una **forma** sobre el escenario. Hasta aquí es como si hubiésemos pintado esta silueta sobre el escenario.
3. Mientras esté todavía seleccionada, haz clic en: **Modificar > Agrupar**. Advierte que en el **Inspector de propiedades** el objeto seleccionado ya no es una **forma** sino un **grupo**.
4. Repite los pasos 1-3 con el símbolo **casa1** ó **casa2** .
5. Al mover el objeto de la casa sobre el objeto del árbol o viceversa ya no se conectan ni se segmentan.

Al hacer doble clic sobre un grupo, el resto toma un aspecto velado y los cambios que se realizan sólo afectan a este grupo. Al hacer doble clic de nuevo se accede a todo el escenario.

3.11 Agrupación de objetos

Para poder mover conjuntamente objetos en el escenario, respetando su posición relativa, debes agruparlos. Por ejemplo, se puede crear un bosque o un pueblo a base de pinchar y arrastrar al escenario instancias del símbolo árbol o casa3 desde **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**. Conviene agrupar todas las instancias para facilitar la selección y el desplazamiento del mismo como un todo.

Los grupos pueden editarse sin desagruparlos. También puedes seleccionar un objeto individual de un grupo para su edición, sin tener que desagrupar los objetos.

3.11.1 Crear un grupo de objetos

1. Pincha y arrastra desde la carpeta **Gráficos** en **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**, varias instancias del símbolo **casa1**.
2. Para cada instancia define a tu gusto su tamaño y su situación relativa. Utiliza las herramientas **Flecha** y **Transformación libre**.
3. Selecciona con la herramienta **Flecha** en el Escenario todas las instancias que deseas agrupar. Pueden seleccionarse formas, otros grupos, símbolos, texto, etc.
4. Elige **Modificar > Agrupar**. Fíjate que al mover el grupo utilizando la herramienta **Flecha**, se mueve todo el grupo de casas.



Figura 3.23 Agrupamiento de objetos para conservar sus posiciones relativas

3.11.2 Desagrupar objetos

1. Selecciona el grupo haciendo clic sobre él.
2. Elige **Modificar > Desagrupar**
3. Clic en cualquier parte del escenario para deseleccionar y aplicar el desagrupamiento.

Nota:

En la **Agrupación de formas** se persigue evitar que las formas dibujadas en el escenario se conecten entre sí o se segmenten al situar una sobre otra en la misma capa. Si cada forma se convierte en un símbolo o bien se sitúa en una capa distinta, no sería necesario realizar el agrupamiento de formas para evitar estos efectos no deseados (conexión y segmentación).

En la **Agrupación de objetos** se desea agrupar varios objetos (pudiendo ser de distinto tipo: gráficos, mapas de bits, textos, etc) para poder mover el conjunto con facilidad sin alterar las posiciones relativas de sus componentes.

3.12 Apilamiento de objetos

En una misma capa, Flash apila los objetos en el orden en que se crearon; el último objeto creado es el primero de la pila. El orden de apilamiento de los objetos determina cómo aparece cuando se solapan.

Las líneas y formas siempre aparecen por debajo de los grupos y los símbolos en la pila. Para moverlos hacia arriba en la pila, es necesario agruparlos o convertirlos en símbolos. El orden de apilamiento puede modificarse en cualquier momento:

1. Pincha y arrastra desde la carpeta **Gráficos** en la **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**, varias instancias del símbolo **casa3**.
2. Ajusta el tamaño de cada instancia para lograr un efecto de perspectiva: más pequeño al fondo, más grande en primer plano. Intenta reproducir esta aldea o similar.

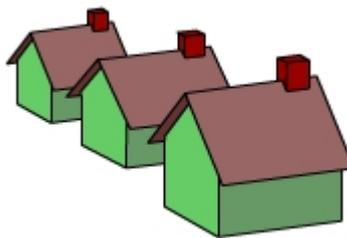


Figura 3.24 La ordenación permite el apilamiento de objetos en una misma capa

3. Para controlar el apilamiento de objetos, selecciona un objeto con la herramienta **Flecha** y utiliza uno de los comandos siguientes:
 - **Modificar > Organizar > Traer al frente** o **Enviar al fondo** para mover el objeto o el grupo al principio o al final del orden de apilamiento.
 - **Modificar > Organizar > Traer hacia delante** o **Enviar hacia atrás** para mover el objeto o el grupo hacia arriba o hacia abajo una posición en el orden de apilamiento.

3.13 Alineación de objetos en el escenario

1. Pincha y arrastra desde la carpeta **Gráficos** en **Ventana > Otros paneles > Bibliotecas comunes > Curso**, hasta ocho instancias del

- símbolo **mouse**. Sitúalas aproximadamente en dos filas de cuatro ratones.
- Despliega el panel **Alineamiento** utilizando **Ventana > Paneles de diseño > Alinear**.
 - Activa la herramienta **Flecha**, pincha y arrastra sobre el escenario para definir un área rectangular que incluya la primera fila de cuatro ratones.
 - Sobre el panel de alineamiento haz clic en los botones **Alinear borde superior** y **Distribuir horizontal respecto al centro**. Asegúrate previamente de que el botón **En Escenario** no está activado (hundido).

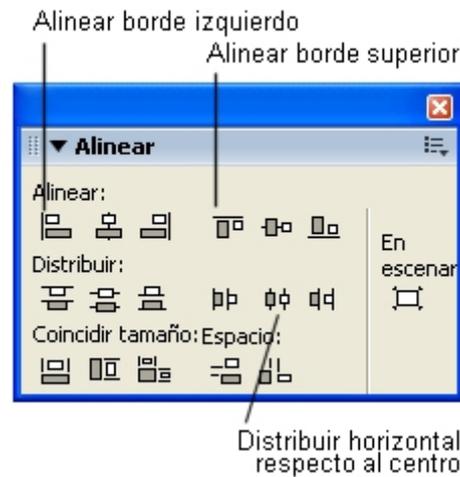


Figura 3.25 Panel Alineamiento para ajustar la posición absoluta/relativa de cada objeto

- Para evitar que estos objetos se descoloquen accidentalmente, selecciona **Modificar > Agrupar**. Para probar otras opciones de alineamiento, debes desagrupar previamente los objetos utilizando **Modificar > Desagrupar**.
- Repite los pasos 3-4-5 para alinear la fila inferior con los otros cuatro ratones.
- Con la herramienta **Flecha** activada, selecciona ambos grupos y pulsa el botón **Alinear borde izquierdo**. El resultado será similar al de la figura.

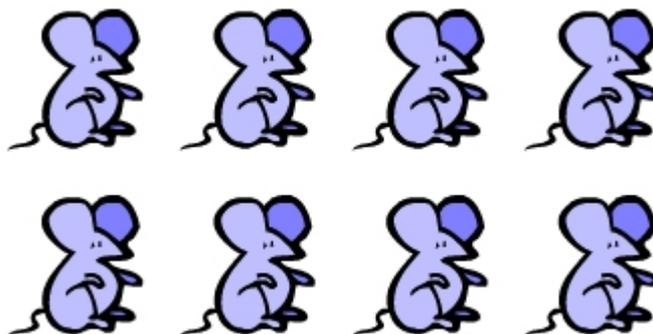


Figura 3.26 Objetos correctamente alineados usando el panel Alineamiento

8. Clic en los botones de alineación para modificar la posición de los objetos seleccionados. Aunque los iconos de estos botones son suficientemente ilustrativos, puedes situar el puntero del ratón sobre un botón, y al cabo de unos instantes, se muestra un cuadro indicando el efecto del mismo:
- Para **Alinear**: selecciona **Alinear borde izquierdo**, **Alinear horizontalmente respecto al centro** o **Alinear borde derecho**. También puedes optar por **Alinear borde superior**, **Alinear verticalmente respecto al centro** o bien **Alinear borde inferior**.
 - Para **Distribuir**: elige **Distribuir borde superior**, **Distribuir verticalmente respecto al centro** o bien **Distribuir borde inferior**. También puedes elegir selecciona **Distribuir borde izquierdo**, **Distribuir horizontalmente respecto al centro** o **Distribuir borde derecho**.
 - Para **Coincidir tamaño**, selecciona **Coincidir anchura**, **Coincidir altura** o **Coincidir anchura y altura**. De esta forma todos los objetos adquieren la misma anchura y/o altura.
 - Para **Espacio**, selecciona **Espaciar uniformemente en horizontal** o **Espaciar uniformemente en vertical**. Con estos botones es posible distribuir uniformemente el espacio entre los objetos.

Cuando el botón **En Escen.** no está activado, la alineación será relativa al grupo de objetos seleccionados. Si el botón **En Escenario** está activado la alineación se realizará en referencia al tamaño del escenario.

3.14 Visualización del escenario

Para modificar el grado de aumento y reducción en la visualización del escenario:

1. Selecciona la herramienta **Zoom** situada en la sección **Ver** del **Cuadro de herramientas**.

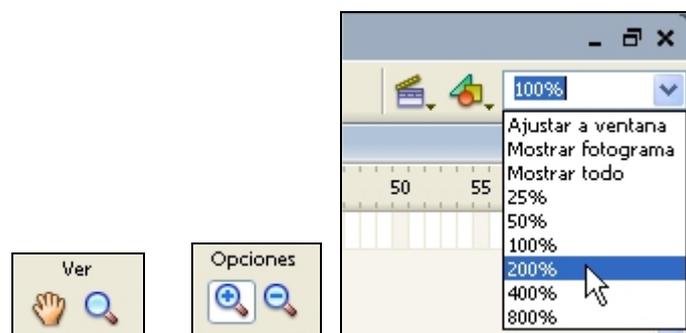


Figura 3.27 Opciones de magnificación del zoom

2. Activa el modificador **Ampliar** o **Reducir** en la sección **Opciones**.
3. Efectúa sucesivos clics sobre el escenario para aumentar o reducir el zoom de visualización.
4. En la esquina inferior derecha de la línea de tiempo se muestra una lista desplegable con el % de zoom actual. Puedes hacer clic sobre esta lista y teclear el valor o bien seleccionar uno de los definidos.