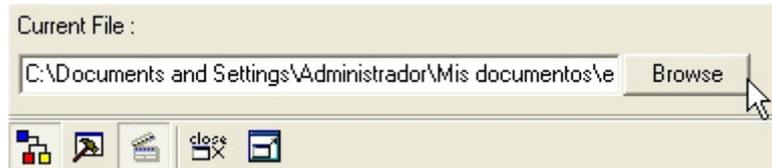


Tutorial de SWF Scanner 2.6

SWF Scanner 2.6 permite extraer los mapas de bits, sonidos y código actionscript de una animación en formato SWF.

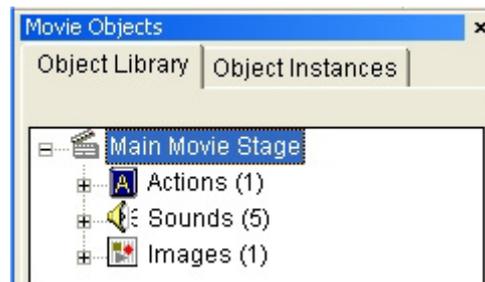
1. Clic en el botón **Browse** para localizar y abrir un archivo SWF.



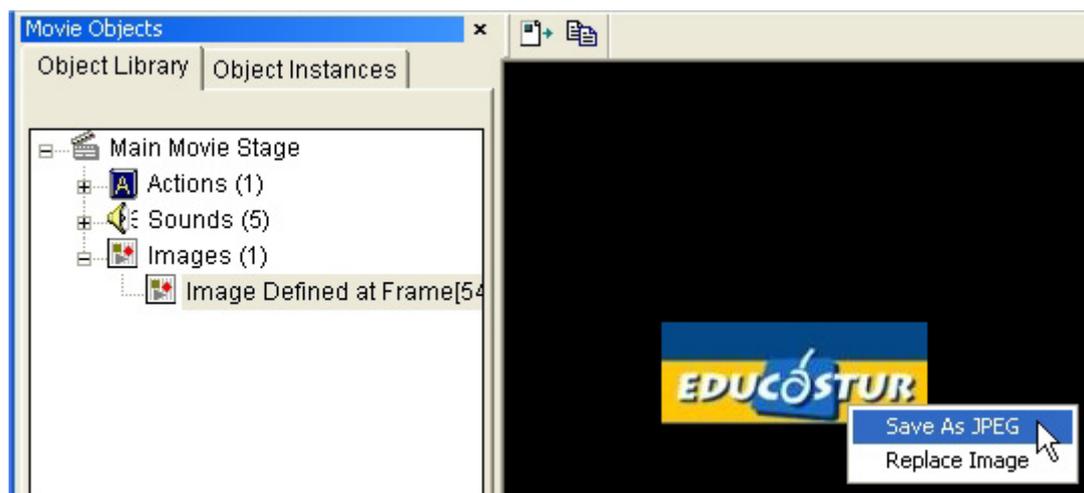
2. Si la ventana **Movie Objects** (Objetos de la película) no se visualiza haz clic en el botón **Movie Objects**.



3. Se mostrará esta ventana donde puedes acceder a las imágenes (sólo muestra los mapas de bits), sonidos y códigos de ActionScript que contiene este archivo SWF abierto.



4. Si deseas extraer una imagen, sonido o actionscript haz clic derecho sobre ella en la ventana de previsualización y selecciona **Save As File** (Guardar como archivo). Las imágenes se guardarán como JPG, los sonidos como MP3 y el código como TXT.

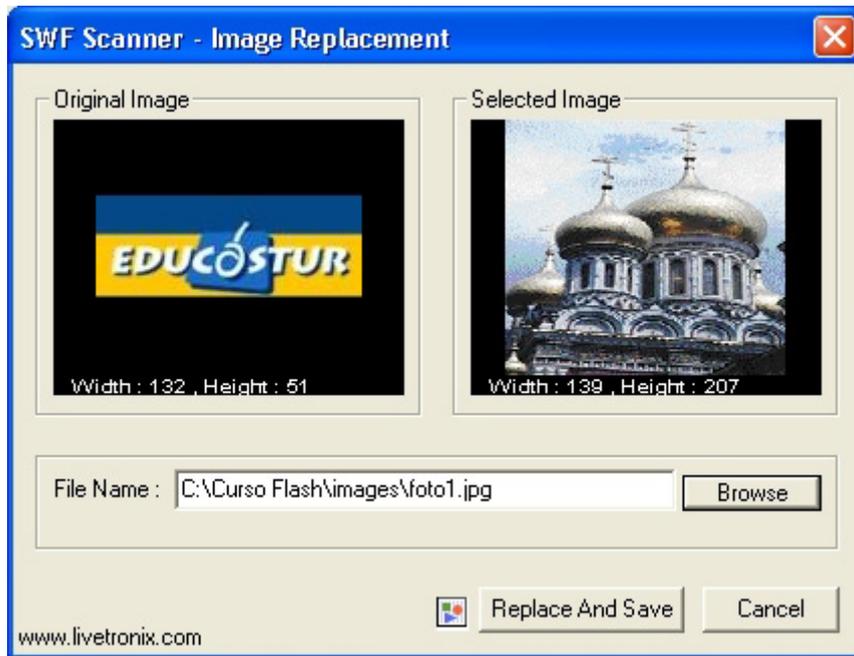


5. Para guardar todos los elementos extraídos del SWF selecciona en la barra de menú **Tools > Extract All Objects** (Herramientas > Extraer todos los objetos).

Reemplazar un mapa de bits en el archivo SWF.

SWFScanner también permite sustituir las imágenes de un SWF produciendo otro archivo nuevo:

1. Clic derecho sobre la imagen en la ventana de previsualización y selecciona la opción **Replace Image** (Reemplazar imagen).
2. Se despliega la ventana **Image Replacement**. Pulsa el botón **Browse** para navegar por tu disco duro y seleccionar la nueva imagen.



3. Clic en el botón **Replace And Save**.

Nota: Maneja con cuidado esta acción porque procede a la sustitución directa de la imagen sobrescribiendo el archivo SWF original.