
Adobe® Flash® Professional

Programación Multimedia.

G.I.M.

Francisco Grimaldo, Inmaculada Coma



Índice

- Introducción a Flash
- Tecnologías relacionadas y tendencias
- La línea de tiempos
- Formas y símbolos
- Interpolaciones de forma y movimiento
- Cinemática inversa

Introducción a Flash

- Entorno de creación de animaciones y contenido interactivo.
- Trabaja con:
 - Gráficos vectoriales/rasterizados, audio, vídeo y código (ActionScript).
- Ámbitos de aplicación:
 - Animaciones/juegos (publicidad), visualización de medios (YouTube) y App. Internet Ricas (RIA).
- Visualización mediante Flash Player:
 - *Plugin* de navegador o *Standalone*.



Tecnologías relacionadas

- Adobe Flash:
 - Fichero fuente (des)comprimido (.xfl y .fla).
 - ShockWave Flash movie (.swf) Flash Video (.flv).
- Adobe Integrated Runtime (AIR):
 - Sistema de ejecución multiplataforma para RIA.
 - Integración de Flash, Flex, HTML y Ajax.
 - Soporte: Windows, Mac, iOS, Android, Blackberry
- Apache Flex (<http://flex.apache.org/>):
 - Framework open-souce para el desarrollo de app. Web multiplataforma de alta usabilidad.

Tendencias

- En contra:

- Flash → HTML5 (Extensión CreateJS).
- Air y Flex no parecen haber despegado del todo.
- Dudas disponibilidad en dispositivos móviles.

- A favor

- Buen IDE y mejor documentación.
- Formato de facto para vídeos en la web.
- Gran empresa detrás → No conviene subestimar.

La línea de tiempos

- Las películas Flash dividen el tiempo en:
 - Fotogramas clave (etiquetas).
 - Fotogramas.
 - Fotogramas interpolados.
 - Fotogramas clave de propiedad.
- Escenas:
 - (+) Organizan el documento.
 - (-) Mayor tamaño del SWF y tiempo de carga.
 - (-) Complejidad de desarrollo (p.ej. ActionScript).
- Paseo por la interfaz de usuario...

Formas y símbolos

- Formas:
 - Contorno y relleno.
- Mapas de bits
 - Importar y limpiar (varita mágica).
 - Trazar mapa de bits.
- Símbolos:
 - Gráfico: línea de tiempo principal.
 - Botón: 4 fotogramas-estados.
 - Clip de película: línea de tiempo independiente.
- Instanciación de símbolos de biblioteca.

Interpolaciones forma y movimiento

■ Forma:

- ❑ Una capa por interpolación de forma.
- ❑ Establecer fotogramas clave inicial y final.
- ❑ Insertar interpolación y añadir consejos de forma.

■ Movimiento:

- ❑ Una capa por interpolación de objeto o clip.
- ❑ Símbolos y rutas modificables (editor).
- ❑ Carga y guardado de interpolaciones.
- ❑ Transformaciones 3D de clips de película.
- ❑ Animación de capas de máscara.

Cinemática inversa

- Sobre formas:
 - Dibujar forma básica (pocos puntos de control++).
 - Añadir esqueleto y ajustar puntos-articulaciones.
 - Desplazar en tiempo de creación.
- Sobre objetos:
 - Separar la forma en símbolos.
 - Unir los símbolos con el esqueleto.
 - Tiempo de creación vs Tiempo de ejecución.
- exploremos algunas plantillas...

Referencias Flash

- **Adobe® Flash® Professional CS6:** Sitio oficial con acceso al software, manuales y novedades.
 - <http://www.adobe.com/es/products/flash.html>
- **Ayuda de Flash® Professional:** Documentación completa sobre Flash.
 - <http://helpx.adobe.com/es/flash/topics.html>
- **Adobe® TV:** Amplio repositorio de vídeos para el aprendizaje.
 - <http://tv.adobe.com/product/flash/>
- **Adobe® Flash® Professional CS6 Classroom in a Book®:** Libro oficial de del equipo de Adobe®.
 - <http://proquest.safaribooksonline.com/book/web-development/flash/9780133005950/firstchapter#>
 - <http://www.peachpit.com/store/adobe-flash-professional-cs6-classroom-in-a-book-9780321822512>