

## Introducción a Flash

### Animación Flash

Una animación consiste en mostrar una serie de imágenes llamadas fotogramas en rápida sucesión, una detrás de otra, para crear la ilusión de movimiento.

Macromedia Flash es una aplicación dedicada a la creación de animaciones interactivas. Las animaciones producidas con este programa se utilizan para el diseño de páginas web o para otros proyectos multimedia.

Macromedia Flash utiliza la tecnología Schokwave que trabaja con imágenes vectoriales. Esto nos permitirá crear archivos más pequeños y rápidos para descargar. Recuerda la diferencia entre imágenes de mapa de bits y los gráficos vectoriales. Si se modifica una imagen de mapa de bits, puede perder calidad, ya que están definidos a base de puntos. En cambio, las imágenes vectoriales no experimentan pérdida de calidad al editarlas, ya que sólo se modifican la posición o color de las líneas que definen la forma de la imagen.

Las imágenes que se muestra en un sitio web son normalmente mapa de bits, lo que implica que su descarga sea lenta.

Para poder ver las animaciones hechas en este programa debemos tener instalado en nuestro navegador un plugin (pequeño programa que añade alguna funcionalidad al navegador de Internet para extender o ampliar sus capacidades). Las animaciones pueden mostrarse con un reproductor Flash independiente. Flash Player está dentro del programa. Se guardan en archivos con extensión swf.

Macromedia Flash se ha convertido en la aplicación más popular para crear contenidos interactivos, bien sea para crear proyectos multimedia o para el diseño de sitios web. En realidad con Flash puedo crear un sitio web al publicar una animación como html.

### Área de trabajo

Cada película muestra dos partes: las líneas de tiempo y el escenario.

La línea de tiempo es donde se coordina el tiempo de la animación de los distintos objetos situados en capas. La línea de tiempo consiste en una serie de temporal de fotogramas. Estos fotogramas pueden estar vacíos, tener un contenido o ser fotogramas claves. Un fotograma clave indica que ese elemento va a cambiar.

La línea del tiempo está constituida por una serie de capas apiladas que contienen los elementos y el código que forma el archivo.

Escenario: zona blanca que se muestra la ventana de la película y en el que se incluye lo que quiere que se vea en la animación.

Inspector de propiedades: este panel muestra información y permite modificar las propiedades de lo que haya sido seleccionado en el escenario. Si no hay nada seleccionado, o está seleccionado el escenario en sí, entonces podremos modificar las propiedades del mismo escenario y el documento. Por defecto, el inspector de propiedades aparece debajo del escenario.

## Trabajar con capas y fotogramas

Una animación Flash esta compuesta de una superposición de capas en cada una de las cuales introduciremos un objeto que tendrá su propia línea de fotogramas. Estas capas nos permiten trabajar la animación en distintos planos independientes.

## Interpolación de forma

Las interpolaciones de forma sirven para transformar la forma de una figura en otra durante el transcurso de una animación. Mediante la interpolación, es suficiente con definir el aspecto inicial y el final de una figura, dejando que el programa calcule las imágenes intermedias de la secuencia.

En un fotograma clave vacío podemos dibujar un triángulo en el inspector de propiedades seleccionamos la opción interpolación de forma y luego creamos en la misma línea de tiempo otro fotograma clave vacío y dibujamos un círculo. De esta manera Flash crea los fotogramas intermedios.

Las interpolaciones de forma solo se pueden aplicar a los gráficos vectoriales.

## Interpolación de movimiento

La interpolación de movimiento permite modificar la posición, el brillo, la transparencia y la tinta de una instancia de un símbolo. Cuando creamos una interpolación de movimiento a un gráfico que nosotros hemos creado con las herramientas de dibujo, éste se convierte en un símbolo que se almacena directamente en la Biblioceta de Flash. Un símbolo no es más que un elemento que podemos reutilizar cuantas veces queramos. La ventaja principal de utilizar los símbolos que estos pueden crear copias, denominadas instancias, que no aumentan el peso del archivo Flash.

Nosotros vamos aplicar la interpolación de movimiento al texto. Lo primero es crear la capa del texto y luego, definir una interpolación de movimiento dentro del inspector de propiedades. Cuando esto ocurre el aspecto cambia, porque se ha creado un símbolo. Con el fotograma seleccionamos hacemos clic dentro de la instancia y nos vamos al inspector de propiedades. En la ficha color seleccionamos alfa y los ponemos a 0, esto indica el nivel de transparencia. Luego creamos, dentro de la misma capa, otro fotograma clave igual que el anterior (copiar y pegar), lo movemos de sitio y le cambiamos el canal alfa al 100%.

## Cambiar el documento

Podemos modificar algunos elementos del documento en Modificar>modificar documento. No sólo el tamaño sino también la velocidad de la animación. Por defecto es 12 fotogramas por segundos, si os parece muy lento podeis cambiarlo a 24.

## Probar la película

Hay dos formas, una es poner la línea de tiempo al principio y darle a intro. Otra es ir al menú Control>probar película. De esta manera se abrirá el reproductor de Flash y se verá la película.