

Apéndice C

Introducción a Flash MX 2004

Apéndice C. Introducción a Flash MX 2004

C.1. Descripción general de Flash MX 2004

Flash le proporciona todo lo necesario para crear y publicar complejas aplicaciones de grandes prestaciones y contenido Web. Tanto si diseña gráficos con movimiento como si crea aplicaciones gestionadas por datos, Flash tiene las herramientas necesarias para producir excelentes resultados y ofrecer al usuario la posibilidad de utilizar los productos en distintas plataformas y dispositivos.

Flash es una herramienta de edición con la que pueden crearse desde animaciones simples hasta complejas aplicaciones Web interactivas, como una tienda en línea. Las aplicaciones de Flash pueden enriquecerse añadiendo imágenes, sonido y vídeo. Flash incluye muchas funciones que la convierten en una herramienta con muchas prestaciones sin perder por ello la facilidad de uso. Entre dichas funciones destacan: la posibilidad de arrastrar y soltar componentes de la interfaz de usuario, comportamientos incorporados que añaden código ActionScript al documento y varios efectos especiales que pueden añadirse a los objetos.

Antes de nada, hay que decir que el presente capítulo no pretende ser ni por asomo un manual de usuario de Flash MX; para este fin ya existen publicaciones bastante amplias que tratan con detalle todos los aspectos a tener en cuenta al trabajar con Flash MX. Aquí sólo se quiere hacer una breve pero a la vez completa introducción al programa indicando cuáles son las posibilidades que nos ofrece, las herramientas que utiliza y otros aspectos de interés.

C.2. Introducción al espacio de trabajo

El espacio de trabajo de Macromedia Flash MX 2004 está compuesto por un escenario donde se coloca el contenido multimedia, una barra de herramientas principal con menús y comandos para controlar las funciones de la aplicación, los paneles y un inspector de propiedades para organizar y modificar los elementos multimedia, y una barra de herramientas para crear o modificar gráficos vectoriales.

C.2.1. Utilización del escenario

El escenario es el área rectangular donde se compone el contenido de cada uno de los fotogramas que constituyen una película. Dicho contenido se crea ya sea al dibujar sobre él con las herramientas de dibujo o importando imágenes existentes de otras aplicaciones.

El escenario posee diversas herramientas para su manipulación.

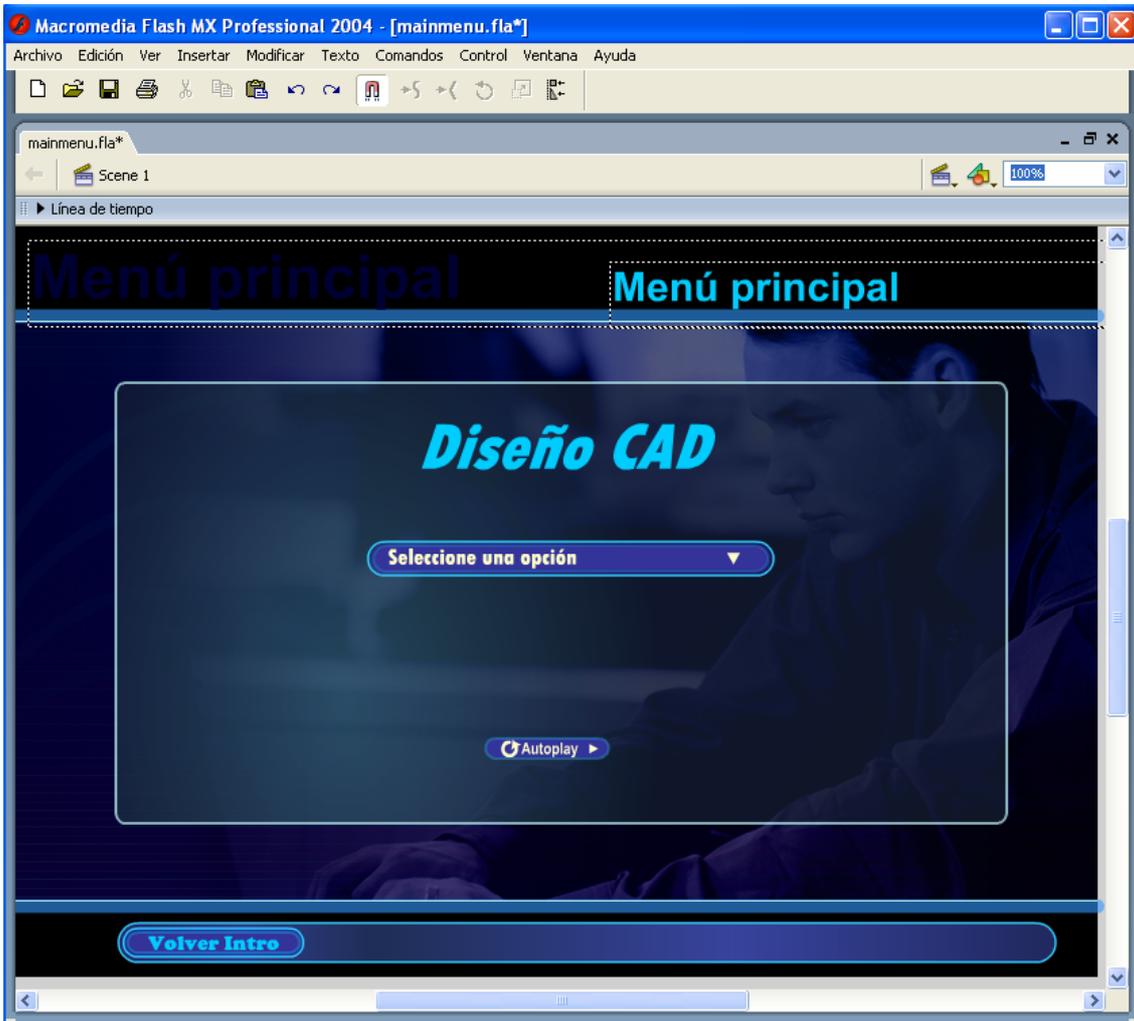


Figura 1. Escenario

C.2.2. Utilización de la línea de tiempo

Un componente importante en la interfaz de Macromedia Flash MX es la línea de tiempo. La línea de tiempo está constituida por capas y fotogramas. Las capas se encuentran situadas en el lado izquierdo del panel y los fotogramas en el lado derecho. Las capas y fotogramas son las partes principales de la línea de tiempo, en ellos se organiza y visualiza la construcción de las películas.

El encabezado de la línea de tiempo situado en la parte superior de la línea de tiempo indica los números de fotograma

Otro elemento importantes de la línea de tiempo es la cabeza lectora, cuya función es la de indicar el fotograma actual que se muestra en el escenario.

La información de estado de la línea de tiempo situada en la parte inferior de la línea de tiempo indica el número del fotograma seleccionado, la velocidad de fotogramas actual y el tiempo transcurrido hasta el fotograma actual.

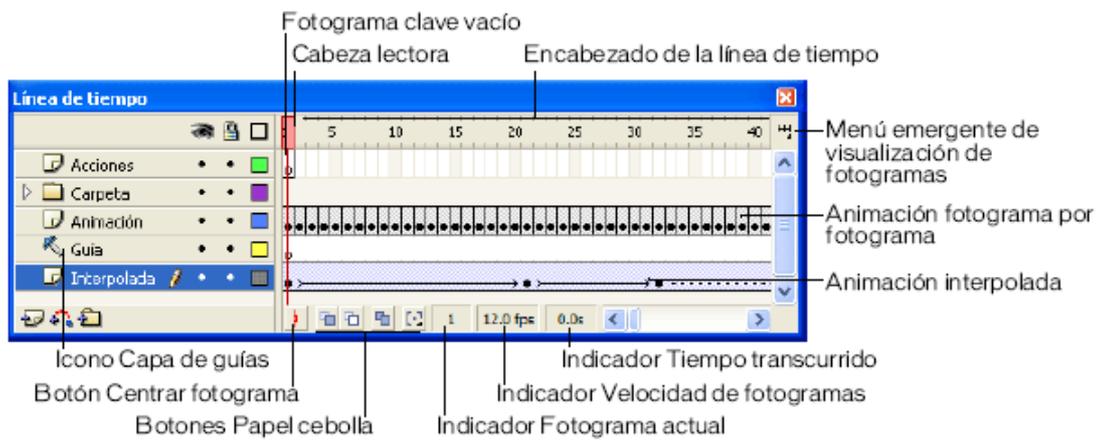


Figura 2. Línea de tiempo

C.2.2.1. Utilización de fotogramas y fotogramas clave

Un fotograma clave es un fotograma en el que se define un cambio en una animación, o bien se incluyen acciones de fotograma para modificar un documento. Flash puede interpolar, o rellenar, los fotogramas ubicados entre fotogramas clave para generar animaciones sin cortes. Puesto que los fotogramas clave permiten producir animaciones sin tener que dibujar cada fotograma, facilitan la creación de animaciones. Puede cambiar la longitud de una animación interpolada arrastrando un fotograma clave en la línea de tiempo.

El orden en el que aparecen los fotogramas y los fotogramas clave en la línea de tiempo determina el orden en el que se muestran en una aplicación de Flash. Puede organizar los fotogramas clave de la línea de tiempo para editar la secuencia de eventos de una animación.

C.2.2.2. Utilización de capas

Las capas o layers son la clave para agregar profundidad a las películas de Flash MX. Las capas son como hilera o niveles de contenido que se posicionan una encima de otra. También son utilizadas para organizar una película de Flash.

Es posible nombrar, agregar, eliminar o mover capas, también ocultarlas y/o bloquearlas. A través de la posición de las capas, es posible localizar y manipular los contenidos dentro de ellas con mayor facilidad.

Colocando los objetos en capas separadas, se elimina cualquier oportunidad de que éstos interactúen con otros objetos que se encuentren en capas superiores o inferiores.

Inicialmente, un documento de Flash contiene una sola capa. Puede añadir más capas para organizar las ilustraciones, la animación y los demás elementos del documento. El número de capas que pueden crearse sólo está limitado por la memoria del equipo. Las capas no aumentan el tamaño del archivo SWF publicado.

También puede organizar y administrar capas creando carpetas de capas y colocando las capas en ellas. Puede expandir o contraer las capas en la línea de tiempo sin que ello afecte a lo que se muestra en el escenario. Es aconsejable utilizar capas o carpetas distintas para archivos de sonido, acciones, etiquetas y comentarios de fotograma. De este modo encontrará estos elementos con mayor facilidad cuando tenga que editarlos.

Además, las capas de guías permiten agregar dirección a cualquier animación (Interpolación de movimiento) que se haya generado, y las capas de máscara para facilitar la creación de efectos sofisticados.

El orden de acomodo de las capas es el siguiente: La capa que se encuentre en el nivel más alto, sus contenidos estarán en el primer plano (Foreground) de la película y la capa cuyos contenidos estén en el nivel más bajo será la capa de fondo (Background).

C.2.3. Los paneles

Los paneles permiten manipular cualquier elemento contenido en la película. Macromedia Flash MX contiene un conjunto de paneles predeterminados, dependiendo de la resolución del monitor y tipo de usuario (diseñador o desarrollador). Estas opciones se encuentran disponibles en el menú Ventana (Window) de la barra de menús.

C.2.4. Escenas

Una película de Flash está constituida por escenas. Cada una de ellas, es una sección separada de la línea de tiempo. ActionScript no puede hacer referencia con mucha facilidad, una escena con otra. Para lograr la comunicación entre escenas es recomendable utilizar etiquetas en los fotogramas.

Las escenas trabajan muy parecido a las capas de la línea de tiempo, desde un punto de vista organizacional. Es posible agregar, duplicar o eliminar escenas. También es posible nombrar y ordenar escenas.

Las escenas también tienen un orden de acomodo. Todo contenido en la escena superior, será el primero en visualizarse y reproducirse en la película de Flash.

C.2.5. La estrategia

Es quizás un elemento más conceptual que otra cosa, pero es uno de los elementos más importantes a la hora de trabajar con Flash. Hay que tener claro que es lo que pretendemos hacer desde de un principio: tener bien claro los objetivos de nuestra aplicación, a quién va a ir dirigida, hasta dónde queremos llegar, etc.

C.2.6. Comportamientos

Se puede utilizar los comportamientos para controlar instancias de botones, de clips de película y de gráficos de un documento sin tener que escribir códigos en ActionScript.

Los comportamientos son scripts de ActionScript predefinidos que permiten añadir la potencia, control y flexibilidad de la codificación de ActionScript al documento sin que sea necesario que el usuario cree él mismo el código de ActionScript.

C.2.7. Reproductor de Macromedia Flash MX

Flash Player 6 es el medio por el cual se visualizan las películas que han sido creadas en Macromedia Flash MX. Flash Player reside en el disco duro local donde ejecuta las películas en un reproductor independiente o a través de un reproductor del explorador Web (plug-in).