

UNIVERSIDAD DEL SURESTE

Gabriela Nájera Bravo

Octavo

Diseño Gráfico

DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB

Prof. Andrés Alejandro Reyes Molina



# El Diseño en las Páginas Web

¿Qué es Flash? Es una plataforma de creación multimedia donde se puede combinar elementos como texto, imágenes, audio y video para crear animaciones o interactividad

## El Escenario de Flash

Es un área donde podemos crear contenido gráfico, es decir, nos brinda la oportunidad de crear diseño o animaciones propias mediante herramientas.

## Caja de Herramientas de Flash



Pluma, Rectángulo, Oclaje y Transformación Cámara, Pincel, Elipse, Lápiz

## Aprendizaje básico de los conceptos de ActionScript

Este lenguaje permite añadir interactividad compleja, control de reproducción y visualización de datos a su aplicación. Puede añadir ActionScript en el entorno de creación mediante el panel Opciones, la ventana Script o con un editor externo.

## Dibujo de objetos

Son gráficos vectoriales ligeros en su totalidad, lo que ayuda a mantener pequeño el tamaño del archivo FLA.

- Gráficos vectoriales
- Gráficos de mapa de bits
- Trazados
- Líneas y puntos de dirección
- Modos de dibujo y objetos gráficos
- Modo de dibujo combinado
- Modo de dibujo de objetos
- Objetos simples
- Solapamiento de formas

## Utilización de guías y máscaras

Animar un objeto según el grosor variable del trazo del trazado de guía. La guía de animación también permite interpolar un objeto a lo largo del trazado, cambiando el color del objeto según el color del trazado de la guía en sí.

## Utilización de gráficos importados

Importar gráficos es simplemente útil en lugares donde el contenido se crea antes que la maquetación porque puede elegir los gráficos para los artículos mientras escribe.

- Leer vínculos de imágenes OPI incrustadas
- Opciar trazado de recorte de Photoshop
- Generación de proxy
- Usar vista previa TIFF o PICT



## Publicación de películas Flash

Una vez hechos todos los cambios en la cabecera animada en flash de su plantilla web se debe publicar y actualizarlos.

- Publicar Opciones de Configuración

## Linea de Tiempo y Capas

La línea de tiempo es utilizada más para el proceso de dibujos animados utilizando capas y fotogramas para organizar y controlar el contenido de cada imagen de la película a través del tiempo.

Capa: Son niveles donde permiten dibujar o crear objetos, cada capa comparte una misma línea del tiempo por lo que es recomendable separar nuestros objetos en una capa distinta sino correremos el riesgo que sean recortados.

## Paneles de Flash

Son una especie de ventanas como línea del tiempo, propiedades o el panel de color organizado en el lado derecho del programa, cada uno está compuesto por pestañas con opciones o herramientas.

Info, Transformar, Alineamiento, Mezclador de colores, Mezclador de color, Componentes, Respuestas, Propiedades, Escena, Opciones y Línea del tiempo

## Creación de animaciones

Flash ofrece varias formas de crear animaciones y efectos especiales para crear contenido animado.

- Interpolaciones de movimiento
- Interpolaciones clásicas
- Poses de cinemática inversa
- Interpolaciones de forma
- Animación de fotograma a fotograma
- Capas de animación interpolada
- Distribución de objetos
- Nuevas capas creadas

## Creación de símbolos y utilización de la biblioteca

Flash nos ofrece una amplia gama de bibliotecas para ir a ellas simplemente tenemos que ir a al menú Ventana, Bibliotecas Comunes y seleccionar alguna de las que se nos ofrecen. Las hay de todo tipo de símbolos: botones, clips o gráficos.

## Adición de sonidos a las películas

Los archivos de sonido de Flash, debemos importarlos a la biblioteca o directamente al escenario.

- Canal izquierdo/Canal derecho
- Desvanecimiento de izquierda a derecha
- Difuminado
- Iniciar.
- Detener
- Flujo
- Desaparecer
- Personalizada
- Evento

