



Fascículo 5

Diseño multimedia

Cuaderno 3: Programas de animación, audio y video

Conociendo Adobe Flash

Adobe Flash es actualmente desarrollado y distribuido por la empresa de software Adobe Systems (antes Macromedia Flash). Es un programa informático para **edición multimedia** que trabaja sobre **fotogramas**, destinado a la producción y entrega de contenido. Se utiliza para realizar **diseño web**, desarrollo de **aplicaciones web**, y para **proyectos interactivos** y de **video** con gran impacto visual.

Es un programa de **animación vectorial** que permite crear acciones complejas, como aumentar o reducir elementos de una animación o dar movilidad a objetos, sin que esto ocupe mucho espacio en el disco de la computadora ni mucho peso en el funcionamiento de un sitio web.

Trabaja básicamente en el diseño gráfico de vectores que se manejan con fotogramas y capas: a cada fotograma se le pueden asignar **botones**, **clips de película** y **gráficos**. Las capas sirven para superponer dichos fotogramas y cada película puede incluir **información textual**, **animación** o **sonido**.

Para saber algo más...

Los gráficos vectoriales representan imágenes mediante líneas y curvas que se denominan vectores, y tienen propiedades de color y posición. La posición, el tamaño, la forma y el color de la imagen pueden cambiarse sin perder calidad.

Este programa permite crear **animaciones de objetos, textos e imágenes**, generando contenidos atractivos y efectos llamativos. Se pueden agregar también sonidos o imágenes en movimiento en distintas partes de la película. La combinación de elementos y recursos que puede realizarse con Adobe Flash permite la creación de **productos multimedia**, como por ejemplo una "intro" para un sitio web o una animación digital.

Si habitualmente navegan en internet, alguna vez se habrán encontrado –al intentar ingresar a una determinada página web– con un aviso que indica que hay que actualizar Flash Player. Esto sucede porque **Flash** es el **entorno** y **Flash Player** es el **programa** utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.





Los **archivos** creados en Flash tienen la extensión **.FLA y .SWF**, que funcionan como una película, es decir como una sucesión de imágenes a través del tiempo. Estas **películas** son **imágenes vectoriales interactivas y animaciones**. Las funciones de Flash permiten realizar controles de navegación, logotipos animados, animaciones con sonido y banners con movimiento. Las películas complementan el dibujo o una ilustración, su organización y su animación en una **línea de tiempo**.

Flash permite entonces **publicar** archivos con la extensión **.SWF**: publicar significa **convertir un archivo .FLA** generado en Flash **en un .SWF**. Cuando vemos una película Flash, lo que estamos viendo es la ejecución de un archivo SWF. Para visualizar este **.SWF** es necesario tener un programa que lo interprete instalado en la PC, como el Flash Player mencionado antes.

Adobe Flash es un programa que permite la creación de **experiencias interactivas** para el usuario que pueden ser presentadas en **computadoras personales**, en **dispositivos móviles** y en **pantallas** de prácticamente cualquier tamaño y resolución. Entre sus aspectos destacables, permite trabajar libremente con la imagen sin perder su calidad, dado que al no trabajar con píxeles permite crear cambios sin perder el estado original de la imagen.

Es importante saber que hace unos años, cuando se integraban elementos de diseño en Flash, algunas páginas funcionaban lentamente y tardaban en cargar las animaciones. Luego, este programa fue adquiriendo un alto grado de **calidad de imagen, nitidez y compresión**, para poder ser utilizado sin tener los mencionados inconvenientes.

Mundo animado

El crecimiento del uso de internet a nivel global es un hecho indiscutible. Si bien el acceso aún deja de lado a muchos sectores de la población mundial, a diario en distintos países de todos los continentes aumentan los usuarios. Organismos de estadísticas como ComScore e IAB presentaron su informe anual sobre el crecimiento de internet en América Latina con los siguientes resultados:

El estudio, que entre otros factores analiza visitas, perfiles demográficos, comportamiento de las audiencias, estado de la publicidad on line y consumo de medios, reveló un incremento del 23% en el uso de internet en América Latina.

El aumento fue encabezado por Colombia con el 36%, seguido de Argentina (28%) y Brasil (20%). Chile, con un 16%, fue el país de menor aumento porcentual en la región.

Los países cuyos usuarios dedican más tiempo al uso de internet al mes son: Brasil (26,4 horas), México (25,7 horas) y Argentina, con un registro de 22,9 horas promedio de conexión (determinado por la oferta y penetración de banda ancha).

Fuente: publimetro.com.mx (mayo 2010)





La proliferación de páginas web y la gran diversidad de propuestas de contenidos y de diseño exigen a los diseñadores multimedia ubicarse a la altura de las circunstancias. Para ello es fundamental crear sitios cada vez más originales con propuestas de diseño y navegabilidad que se destaquen frente a la gran oferta disponible en internet.

Para lograr ese objetivo, es necesario crear un **producto interactivo** con un diseño que logre acaparar la atención del usuario de medios en línea. Adobe Flash es tal vez uno de los programas más requeridos para el desarrollo de sitios web y también para insertar animaciones o efectos especiales en sus interfaces virtuales.

La animación gráfica en internet está compuesta por las imágenes en movimiento: si son pequeñas seguramente sean **GIFs animados** –*Graphics Interchange Format*–, que son secuencias de imágenes que dan la apariencia de movimiento. Cuando encontramos una animación gráfica más sofisticada, que crea un ambiente integral de imágenes en movimiento, probablemente se trate de un sitio web desarrollado en Flash.

Si bien en sus comienzos Flash era un plug in, es decir, un elemento que se podía ejecutar cada vez que se abría una página que contenía elementos hechos en este programa, con el tiempo y la expansión de su uso en el diseño web se transformó en un programa estándar y hoy en día la mayoría de los navegadores de internet, como Microsoft Explorer o Mozilla Firefox, lo tienen instalado.

Algunos usos comunes de Flash son banners publicitarios, módulos de capacitación, entretenimiento, juegos o audio. Debemos considerar que Flash no es siempre la mejor herramienta para publicar o comunicar información, ya que el desarrollo con estándares web (HTML y CSS) tiende a proveer un mejor medio para la creación y mantenimiento de sitios web basados en texto.

Algunas desventajas de esta tecnología:

- Requiere la instalación de un plug in.
- El tiempo de descarga es mayor.
- El texto se maneja como imagen.
- Existen diferentes versiones de Flash.

Les presentamos algunos sitios realizados en Flash para explorar:

Yodabaz

Interesante sitio de un diseñador francés.





Kasulo

Este sitio nos propone navegar de forma cronológica, cambiar los colores y recorrer los elementos recientes en primer plano para avanzar con el mouse hacia los elementos más antiguos.

Big Boss Studio

En este sitio se puede apreciar un innovador diseño a partir de cuadros que aparecen y desaparecen.

Singularity

En este sitio puede ver personajes en 3D animados que resultan entretenidos en la navegación por los contenidos.

También les proponemos ver algunos cortos de animación disponibles en internet:

Noche sin estrellas

Animación tradicional.

Solo en el espacio

Animación realizada por el artista griego Ilias Sounas.

Otras alternativas de animación

Existen muchos programas para conocer: les sugerimos visitar los siguientes enlaces y explorar las opciones disponibles de software de animación.

DrawSWF

Es una aplicación simple de dibujo escrito en lenguaje Java y es de licencia libre. Este programa permite crear dibujos o animaciones en archivos **.SWF**. Pueden explorar sus funciones en este video tutorial.

Swish

Permite crear animaciones de texto para Adobe Flash: efectos animados de texto sofisticados sin necesidad de construirlos manualmente letra por letra. Otras características son: hacer que el texto estalle, haga oleadas, se mueva, caiga, se eleve o se distorsione. También pueden añadirse imágenes y sonidos a las creaciones.

Anim-FX

Herramienta para crear textos con efectos tanto visuales como de sonido. Incluye una serie de plantillas que facilitan la realización de diseños atractivos. Es muy útil para darle un toque creativo a una página web o a cualquier tipo de presentación.





Pueden descargar la [versión de prueba](#) ya que es un programa pago.

Namo FreeMotion

Permite crear las películas de formato Flash de una forma sencilla. El programa cuenta con herramientas de edición de texto, botones, capas para máscaras, diseño de figuras geométricas, clips de video y de sonido. Además incluye soporte para trabajar con películas ya creadas en formato SWF, las cuales se pueden abrir y reeditar.

OpenCards

Es una extensión para [OpenOffice](#) que trabaja con sonidos, animaciones y videos, para el diseño de tarjetas (como las diapositivas que se crean para las presentaciones). Los archivos generados se pueden exportar a diferentes formatos como PDF, Flash y PowerPoint entre otros.

Vuvox

Los programas Vuvox Collage o Vuvox Studio permiten transformar fotos, textos, archivos de audio o video en interesantes animaciones.

Herramientas de edición de audio y video

En el diseño de productos multimedia se integran fácilmente diferentes formatos gracias a programas que permiten la combinación de texto, imagen, sonido, video y animación.

Las grandes empresas de software multimedia brindan herramientas para que tanto los diseñadores profesionales como los usuarios novatos puedan dejar volar su imaginación y crear diversas aplicaciones.

Adobe Premiere

Es uno de los programas más reconocidos por sus funciones y herramientas, que facilitan la realización de video con muy buena calidad de imagen. Es un software de edición estándar de video digital y una de sus características más destacables en cuanto a la forma de edición es que se realiza en tiempo real: se van haciendo cambios en el video –sonido, efectos, introducción de títulos– a medida que se está editando, y los mismos se pueden visualizar en el monitor mientras se ejecutan. Es muy utilizado para trabajar en la edición de video desde videocámaras digitales debido a las amplias posibilidades de importación y exportación de distintos formatos de **video** (AVI, MPEG, DV), de **imagen** (JPG, PSD), **sonido** (WAV, MP3) y su herramienta de exportación para DVD.

Windows Movie Maker

Es un software de edición de video de Microsoft –incluido en el sistema operativo Windows XP– muy sencillo de manejar. Cuenta con algunas herramientas que posibilitan crear y editar archivos con formato de video, imágenes y sonido. Algunas de sus funciones más destacadas son: aceleración o desaceleración de un video, aplicación de tres grados de envejecimiento, conversión a color sepia, control del sonido y captura de video directamente desde la cámara. También cuenta con opciones para realizar efectos, transiciones, títulos o créditos, pistas de audio o narración cronológica.





Avidemux

Es una opción gratuita y de código abierto diseñada para la edición y procesado de video multipropósito. Incluye gran cantidad de elementos propios de los mejores programas de edición: inclusión de marcadores para distinguir entre diferentes partes, posibilidad de corregir la desincronización entre audio y video o agregar numerosos filtros y correcciones a la imagen. Es compatible con muchos tipos de archivo, incluyendo AVI, MPEG compatibles con DVD, MP4 y ASF, usando una gran variedad de codecs (codificador-decodificador). Está disponible para Linux, Macintosh y Microsoft Windows.

Kino

Es una aplicación gratuita y de código abierto para GNU/Linux que se utiliza para editar videos: soporta la mayoría de las tareas básicas de edición y ensamble de video. Es compatible con un amplio número de formatos, tanto para su importación como para la generación de videos. Su interfaz es intuitiva, siendo de gran ayuda para usuarios poco experimentados o para aquellos que se animan por primera vez a editar video.

Fuentes

- Rodríguez, Jordi, *¿Qué quieres que se vea? El uso didáctico del software de presentaciones*, Barcelona, Aula de Innovación Educativa, 1997.
- Santos, Antonio Colmenar, *Diseño y desarrollo multimedia. Herramientas de autor*, Editorial RA-MA, 2005.
- <http://peremarques.pangea.org/presenmultimedia.html>
- <http://es.wikipedia.org/>
- <http://portal.educ.ar/noticias/ciberculturas/usos-y-consumos-de-la-web-en-l.php>
- <http://www.aulablog.com/portal/>
- http://www.aulaclie.es/flash-cs4/t_1_1.htm
- <http://www.desarrolloweb.com/articulos/338.php>
- <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/wordpress/>
- <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/ya-resulta-bastante-conocido-d.php>
- http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD29/contenido/marco_teorico/resena_de_software_para_artes_visuales.html
- <http://carloiscaicedo.wordpress.com/2006/07/06/una-diapositiva-no-es-un-documento-de-texto/>



Autora: Grisel Behocaray
Coordinación editorial: Mara Mobilia

