

Tutorial 13 - Publicació y exportació

Pas 1 de 10

Una vegada hàgim creat una pel·lícula Flash, tant si és una animació, com un joc, un recurs educatiu, etc., l'últim pas és publicar-la o exportar-la a un altre format, segons la seva finalitat i canal de distribució.

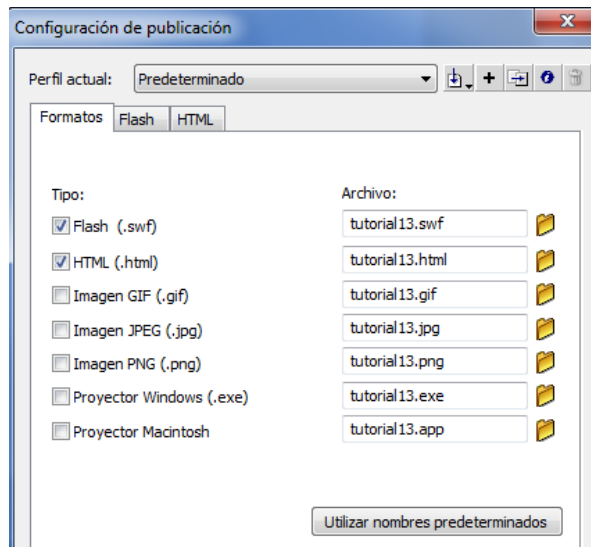
Una opció habitual és que la nostra pel·lícula es visualitzi en una pàgina web. La manera més ràpida de generar un arxiu HTML en el qual es pugui visualitzar el nostre arxiu SWF és amb les opcions de publicació incorporades en el Flash.

Obrim un document fla amb el contingut que vulguem publicar. Seleccionem **Archivo > Configuración de publicación**.

De manera predeterminada, apareixeran seleccionades les caselles Flash i HTML, que són les que calen per a crear una pàgina HTML que contingui el document SWF.

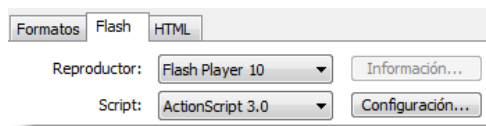
Els noms dels arxius que es crearan tindran el nom del nostre arxiu fla. Podem canviar aquests noms sense problemes.

Per cada tipus de format que seleccionem, excepte per als projectors, es mostrarà una pestanya en la qual podrem configurar les característiques de l'arxiu que volem publicar.



Pas 2 de 10

Començarem per descriure les opcions més importants que cal tenir en compte de la pestanya **Flash**.



En l'opció **Reproductor** seleccionarem la versió de Player necessària per a veure la nostra pel·lícula. Llevat de si hem de crear un projector, que porta incorporat el propi player, els usuaris hauran de tenir una versió igual o superior del connector Flash Player que la que seleccionem per veure correctament el contingut de la pel·lícula.

Si seleccionem una versió del reproductor que no sigui compatible amb algunes de les funcions que hem utilitzat en la nostra pel·lícula, una finestra d'alerta ens informarà d'aquesta incompatibilitat.

En l'opció **Script** seleccionarem la versió del llenguatge de script que hem utilitzat en la nostra pel·lícula. En aquesta guia hem utilitzat *ActionScript 3.0*. En algunes pel·lícules, encara que no hàgim escrit codi, pot ser que també calgui exportar amb la versió 3.0.

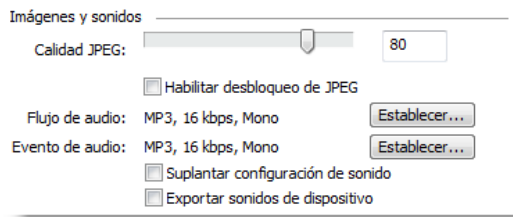
Si seleccionem una versió del reproductor inferior a Flash Player 9, automàticament la versió de l'script canviarà a 2.0 o 1.0, segons la versió del reproductor seleccionada.

Si hem seleccionat una versió de l'script que sigui incompatible amb el nostre codi o amb algun element de la pel·lícula, en publicar la pel·lícula es mostrarà un advertiment en el panell *Salida*, o apareixeran errors al panell *Errorres de compilador*.

Algunes de les funcions del Flash que necessiten l'última versió tant del reproductor com de l'script, fins i tot encara que no utilitzem codi, són les interpolacions 3D o l'eina per fer ossos.

Pas 3 de 10

En la part superior de l'àrea d'**Imágenes y sonidos** tenim en primer lloc **Calidad JPEG**. Aquí podem seleccionar la qualitat dels mapes de bits utilitzats en la nostra pel·lícula. Una imatge amb una qualitat més baixa s'ha de comprimir més, per tant, s'obté un arxiu amb un pes més petit.



Respecte a l'àudio, en principi, la configuració de la qualitat de so serà la que estigui configurada des de les propietats de cada so en la biblioteca en el cas dels esdeveniments d'àudio, tal com hem vist en el tutorial 8.

Tanmateix, podem seleccionar la casella **Suplantar configuración de sonido** per a establir des d'aquí la qualitat dels sons en l'arxiu final.

En cas que en la nostra pel·lícula hàgim utilitzat sons com a flux d'àudio, és necessari establir des d'aquí la qualitat de la compressió del so, fins i tot encara que la casella de suplantat la configuració del so no estigui seleccionada.

Quan la nostra pel·lícula estigui publicada, una de les diferències que podrem trobar entre els sons de flux i els d'esdeveniment, a més de les explicades en el tutorial 8, és que un so de **flux** començarà a reproduir-se juntament amb la resta de la pel·lícula quan s'hagin descarregat els primers fotogrames, i podrà aturar-se en algun punt si la reproducció avança a més velocitat que la descàrrega.

Tanmateix, un so de tipus **esdeveniment** s'haurà d'haver descarregat completament abans de començar la reproducció, per la qual cosa trigarà més a iniciar-se, encara que després no s'aturarà fins que no ho indiquem de manera explícita.

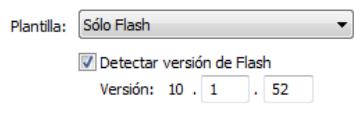
Pas 4 de 10

Si passem a la pestanya **HTML**, una de les primeres opcions que ens podem trobar és si volem que es detecti de manera automàtica la versió del Flash del navegador.

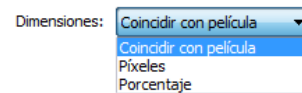
Si seleccionem la casella **Detectar versión de Flash** i l'usuari té una versió inferior del Flash, se l'enviarà automàticament a una pàgina per a actualitzar el reproductor.

Si la casella no està seleccionada, l'arxiu es reproduirà encara que l'usuari no disposi de la versió adequada, però les funcions incompatibles amb la versió de l'usuari es mostraran amb errors.

Per això, sempre resulta convenient assegurar-se que l'usuari visualitza la pel·lícula amb la versió adequada del player.



En l'apartat **Dimensiones**, podem seleccionar si la pel·lícula ha de mostrar-se amb la mateixa mida que el nostre document, o bé si ha d'ocupar un nombre concret de píxels o un percentatge de la finestra del navegador.

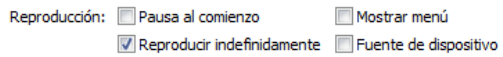


Si seleccionem píxels o percentatge, és possible que l'usuari visualitzi parts de la pel·lícula que eren fora dels límits del nostre document.

En pel·lícules que incloguin mapes de bits o vídeos, no és convenient redimensionar la pel·lícula, ja que les imatges i vídeos poden mostrar-se pixel·lats.

Pas 5 de 10

En l'àrea **Reproducción**, podem seleccionar, entre altres opcions, si la pel·lícula s'ha de **Reproducir indefinidamente** (com un bucle). D'aquesta manera, només s'aturarà quan ho explicitem amb un **stop**. En cas que la casella no estigui seleccionada, la pel·lícula es reproduirà al complet, i s'aturarà en arribar a l'últim fotograma.



Si la casella **Mostrar menú** està activada, es mostrarà un menú contextual quan iniciem la pel·lícula amb el botó dret del ratolí. L'usuari podrà avançar i retrocedir la pel·lícula, canviar la visualització, etc. Per desactivar aquest menú contextual, i que només aparegui informació sobre el Flash, desactivem aquesta casella.

Consulteu l'ajuda del Flash per conèixer les característiques de la resta d'opcions de publicació d'HTML.

Seleccionem **Archivo > Vista previa de publicación > HTML** per veure el resultat de la nostra pel·lícula amb la configuració actual. Podem fer diverses proves amb les opcions d'HTML fins a aconseguir que la pel·lícula es mostri com volem.

Per publicar la pel·lícula seleccionem **Archivo > Publicar**, o bé premem el botó **Publicar** de la finestra de Configuración de publicación.

Per a poder visualitzar la pel·lícula a Internet, haurem de pujar tant l'arxiu swf com l'arxiu html que hem publicat.

Si observem el codi font de l'arxiu html que el Flash ha generat automàticament, veurem que hi ha moltes línies de codi.

Si volem incloure la nostra pel·lícula com a part d'una pàgina web amb un altre contingut, l'arxiu HTML que creï el Flash pot resultar confús i difícil de compatibilitzar.

Per això recomanem publicar des del Flash només el nostre arxiu swf, i per a integrar el contingut en un arxiu HTML utilitzar una biblioteca JavaScript que detallarem a continuació.

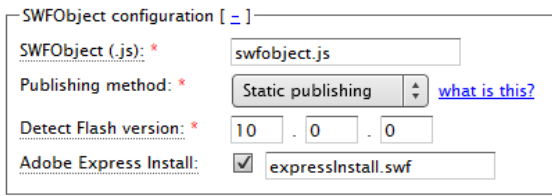
Pas 6 de 10

Per a la publicació de contingut Flash incrustat en una pàgina web, hi ha una biblioteca JavaScript anomenada *swfobject.js* que permet incloure la nostra pel·lícula en un arxiu HTML de forma senzilla i respectant els estàndards web.

Els arxius necessaris i la documentació sobre aquesta biblioteca la podem trobar a <http://code.google.com/p/swfobject/>.

En la mateixa pàgina podem trobar un generador del codi necessari per a integrar el nostre SWF amb aquesta biblioteca, la qual cosa facilita la tasca de crear el codi.

En la part superior del generador del codi hem d'incloure, en primer lloc, la ubicació on hi ha el nostre arxiu *swfobject.js*.

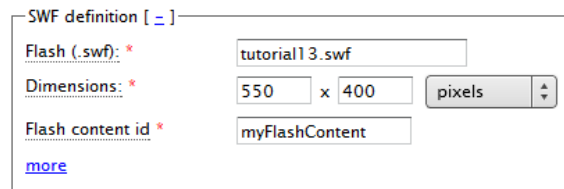


També hem de determinar la versió del Flash Player necessària per a visualitzar la nostra pel·lícula.

Podem incloure l'*Adobe Express Install*, un petit instal·lador que apareix en cas de no disposar de la versió del connector necessària, i que permet la instal·lació d'una versió actual del Player sense sortir de la nostra pàgina.

En l'àrea de definició de l'SWF, hem d'indicar el nom i la ubicació del nostre arxiu respecte al document HTML. També hem d'especificar-ne les dimensions (en píxels o en percentatge).

En l'àrea *more* podem definir altres paràmetres com, per exemple, si volem que es mostri o no el menú contextual.



Pas 7 de 10

En l'àrea de l'HTML podem definir el contingut alternatiu que es mostra als usuaris que no disposen de la versió del Flash Player necessària.



Si, per exemple, es tractés d'un bàner animat que no fos imprescindible per al funcionament de la pàgina, podríem mostrar simplement una imatge fixa en substitució de l'animació swf. En altres casos en què la pel·lícula tingui més importància, podríem incloure una descripció del contingut, i indicar que per a visualitzar correctament l'aplicació cal tenir una versió més actual del Flash Player.

Finalment premem **Generate** per generar el codi html que cal per a visualitzar la nostra pel·lícula. Si volem que la nostra pel·lícula formi part d'un altre document html ja creat, n'hi ha prou de copiar les línies de script que hi ha en la capçalera del codi creat.

```
<script type="text/javascript" src="swfobject.js"></script>
<script type="text/javascript">
    swfobject.registerObject("myFlashContent", "10.0.0",
    "expressInstall.swf");
</script>
```

També hem d'enganxar tot el contingut que hi ha entre les etiquetes `<div>` `</div>` (incloses) dins del cos de la nostra pàgina.

D'aquesta manera tindrem tot el contingut de la nostra pel·lícula dins d'una etiqueta div. Per a comprendre els avantatges que això representa, cal que tinguem coneixements previs d'HTML i CSS.

No hem d'oblidar incloure l'arxiu *swfobject.js* amb la publicació de la nostra pàgina, i també *expressInstall.swf* si l'haguéssim seleccionat.

Pas 8 de 10

Tornant al Flash y a la finestra **Configuración de publicación**, també podem publicar arxius GIF, JPEG i PNG per a mostrar una imatge del nostre document.

Les últimes caselles són per a crear **projectors**, és a dir, arxius executables que contenen la nostra pel·lícula i que inclouen un reproductor propi independent. D'aquesta manera no cal que l'usuari final disposi de la versió necessària del Flash Player per a visualitzar el contingut. Aquesta forma de publicació és la més habitual per a crear CD interactius amb contingut fet en Flash.

Per a un executable en Windows n'hi ha prou amb l'arxiu EXE que genera el projector, per la qual cosa no cal generar un arxiu SWF.

Quan es genera un executable per a un CD, és habitual incloure un arxiu anomenat *autorun.inf* que indiqui que el nostre executable s'ha de reproduir automàticament. Per a això tindrà el contingut següent:

```
[autorun]
open=nombreArchivo.exe
```

Si hem de crear un projector per al Linux, podem descarregar-ne un a <http://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>, obrir amb ell el nostre swf, i crear un projector nou des del Linux amb el nostre contingut.

En l'arxiu que hem creat amb el Flash i que està pensat per a publicar-se en un CD, és freqüent incloure algunes instruccions perquè el contingut es visualitzi a pantalla completa:

```
stage.displayState = StageDisplayState.FULL_SCREEN;
```

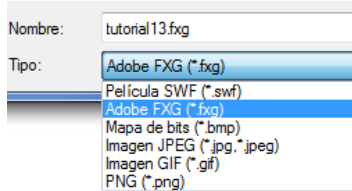
Dins de la pantalla completa podem indicar si el contingut s'ha d'ampliar o no s'ha d'escalar, amb una de les línies següents:

```
stage.scaleMode = StageScaleMode.SHOW_ALL;
stage.scaleMode = StageScaleMode.NO_SCALE;
```

Pas 9 de 10

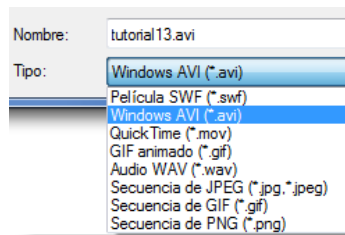
A més d'aquestes opcions de publicació que hem vist, també podem exportar el contingut de la nostra pel·lícula a diversos formats.

Seleccionem **Archivo > Exportar > Imagen** per crear una imatge amb el fotograma actual. Podem triar entre diversos formats a més dels que ja apareixien en les opcions de publicació com, per exemple, Mapa de bits o Adobe FXG, un nou format d'arxiu compatible amb Flash Catalyst, Fireworks, Illustrator i Photoshop.



Si seleccionem **Archivo > Exportar > Película** també podem triar entre diversos formats d'exportació.

Per exemple, podem exportar la nostra pel·lícula com una seqüència d'imatges que després podrem importar i modificar amb programes d'edició de vídeo. També podem crear directament un arxiu de vídeo AVI o MOV.



Cal tenir en compte que, llevat del format SWF, cap de les altres opcions d'exportació de pel·lícula no executarà la programació d'ActionScript. Per tant, si tenim alguna animació creada amb codi, aquesta no es visualitzarà en l'arxiu exportat. Tampoc no es podran visualitzar les línies de temps imbricades.

Amb el Flash CS5 també podem crear continguts per a diverses plataformes diferents. Per exemple, podem crear un arxiu **Adobe Air** per generar i implementar aplicacions complexes d'Internet al nostre escriptori. En la documentació del Flash podem trobar ajuda per a [publicar per a Adobe Air](#).

També podem crear contingut preparat per a **dispositius mòbils**. Existeix nombrosa documentació a internet sobre aquest tema. Per exemple per començar podem consultar l'article [Developing for mobile devices with the Adobe Flash Platform](#).

Pas 10 de 10

Abans de finalitzar, cal comentar que el Flash disposa d'algunes eines molt útils que no hem vist al llarg d'aquests tutorials i que recomanem provar com, per exemple:

- L'eina **Deco**, que ens permet crear fàcilment farciments complexos a partir de formes predeterminades, o utilitzant símbols que tinguem en la nostra biblioteca. També podem seleccionar pinzells complexos.
- El panell **Kuler**, que podem obrir seleccionant **Ventana > Extensiones > Kuler**, i amb el qual podem accedir a grups de colors o temes creats per una comunitat en línia de dissenyadors. També ens permet crear i desar els nostres propis temes de colors per a incloure'ls fàcilment en els nostres projectes.

Davant de qualsevol dubte sobre els temes que hem tractat en aquesta guia, recomanem consultar l'ajuda del Flash.

Recordeu que podem accedir a l'ajuda general del Flash des del cercador de la barra de menú si es tracta de dubtes generals sobre l'entorn d'edició



o des de la icona d'ajuda del panell **Acciones** si es tracta de dubtes sobre el codi que estiguem escrivint.

