

ACTIONSCRIPT (AS)

Dpto. Escultura. UPV.

[video FLV]

IMPORTAR VIDEO:

Importar video en formato FLV (Flashvideo)

Archivo > importar > importar video

Seleccionar vídeo

¿Dónde se encuentra el archivo de vídeo?

En el equipo:

Ruta de acceso al archivo:

Cargar vídeo externo con componente de reproducción

Incorporar FLV en SWF y reproducir en la línea de tiempo

Importar como vídeo de dispositivo móvil empaquetado en SWF

Ya se ha implementado en un servidor Web, Flash Video Streaming Service o Flash:

URL:

Ejemplos: `http://midominio.com/directorio/video.flv`
`rtmp://mydomain.com/directory/video.xml`

Formatos que podemos importar son:

Si tenemos instalado **QuickTime 4** o posterior:

.avi, .mpg, .mpeg, .mov

Si tenemos instalado **DirectX7** o posterior:

.avi, .mpg, .mpeg, .asf, .wmv

ACTION(AS)

FLV

1. **Cargar video externo con componente de reproducción.** (Cargamos video externo)
2. **Incorporar FLV en SWF...** (Importar el video dentro de la película= más peso de la película)
3. **Importar como vídeo de dispositivo** (para trabajar con móviles = Flash lite)

Seleccionar vídeo

¿Dónde se encuentra el archivo de vídeo?

En el equipo:

Ruta de acceso al archivo:

Cargar vídeo externo con componente de reproducción

Incorporar FLV en SWF y reproducir en la línea de tiempo

Importar como vídeo de dispositivo móvil empaquetado en SWF

Ya se ha implementado en un servidor Web, Flash Video Streaming Service o Flash:

URL:

Ejemplos: `http://midominio.com/directorio/video.flv`
`rtmp://mydomain.com/directory/video.xml`

Aplicación de aspectos



El aspecto del vídeo determina la apariencia y posición de los controles de reproducción. La forma más sencilla de ejecutar de inmediato un vídeo de Flash es seleccionar uno de los aspectos proporcionados.

Para crear una apariencia personalizada de los controles de reproducción, cree un archivo SWF de aspecto personalizado, seleccione "Personalizado" en el cuadro desplegable Aspecto e introduzca la ruta relativa del archivo SWF de aspecto en el campo URL.

Para quitar todos los controles de reproducción e importar solamente el vídeo, seleccione "Ninguno" en el cuadro desplegable Aspecto.

Aspecto:

URL:

SELECTOR DE SKINS PARA EL PLAYER
(En el caso de trabajar para un instalación trabajaremos sin Skin en el player)

Finalizar importación de vídeo

El vídeo que está usando se encuentra en:

`/Users/moimacar/Documents/DATOS_MOISES/CLASES UPV/GRADO/INSTALACIONES_2/CLASES_11_12/programacion/`

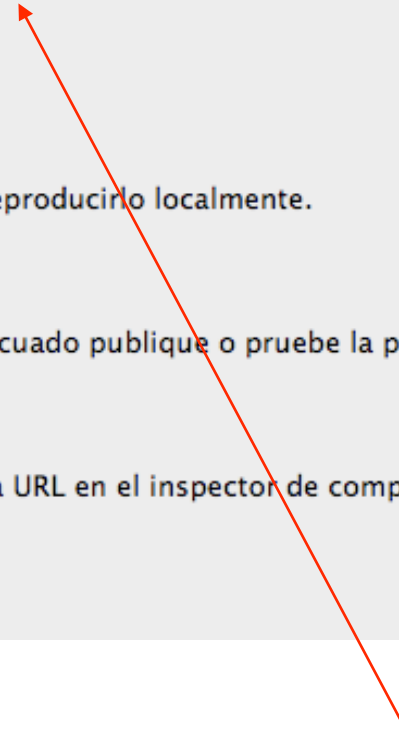
El vídeo se ubicará en: (las rutas relativas son relativas al archivo .swf)

`ejemplo_carga.mp4`

Se creará un componente Flash Video en el escenario y se configurará para reproducirlo localmente.

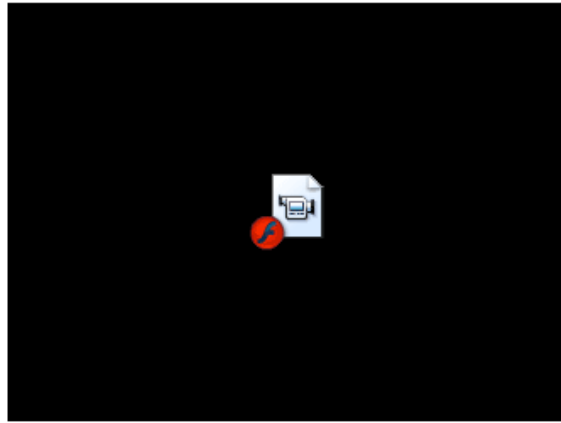
El componente de vídeo utiliza un aspecto que se copiará con su archivo .fla cuando publique o pruebe la película. Este archivo deberá estar implementado en el servidor.

Antes de exportar e implementar el archivo .swf, tal vez necesite actualizar la URL en el inspector de componentes para que haga referencia a la ubicación final del servidor Web o de Flash Media Server.

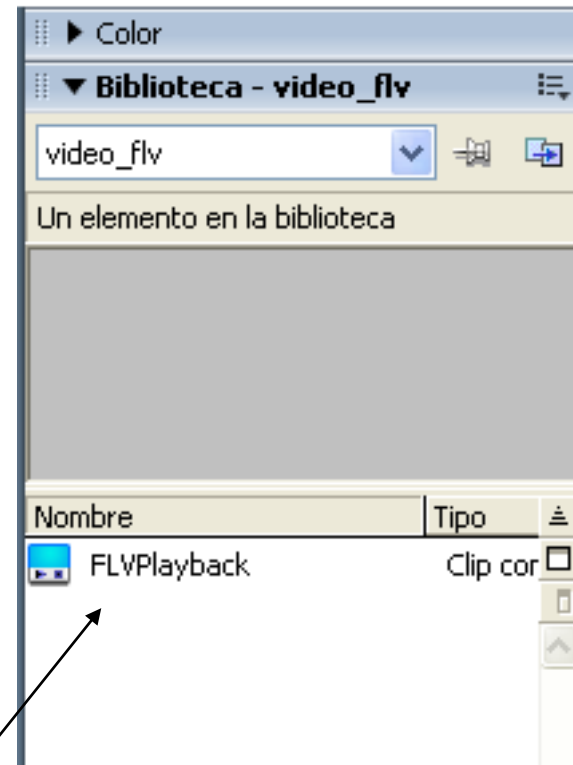


ACTION(AS)

FLV



Aparecerá en nuestro escenario un FLV como este con el tamaño del video que hayamos seleccionado al importarlo.



Aparecerá en nuestra biblioteca el componente **FLVPlayback**. Este será nuestro objeto clave para poder programar acciones sobre el

CREAR FLV CON MEDIA ENCODER

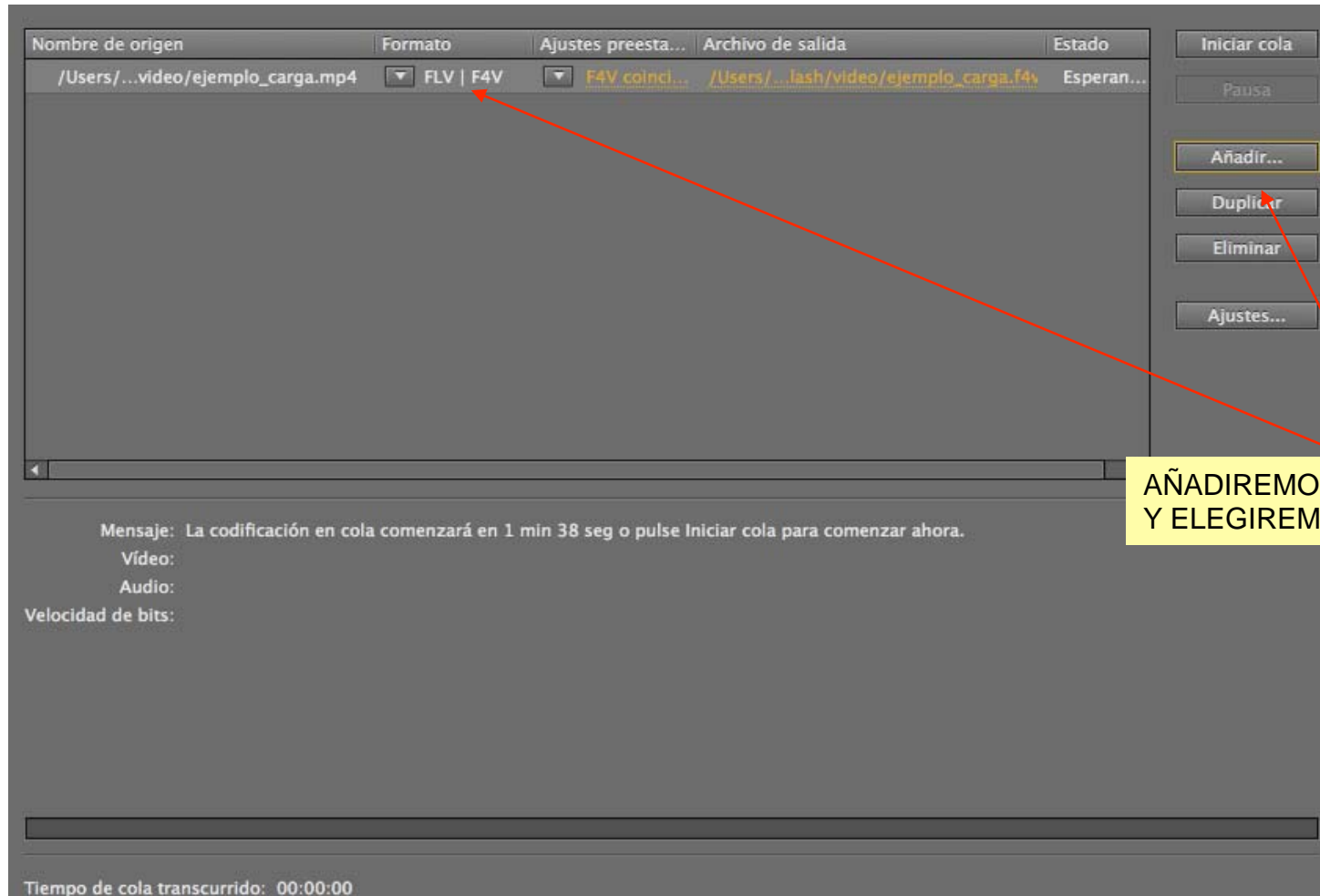


SELECCIONAR ABRIR MEDIA ENCODER. SI NO LO TENEMOS INSTALADO, BUSCAREMOS UN PROGRAMA QUE NOS CONVIERTA NUESTRO VIDEO EN FLV (FlashVideo)

ACTION(AS)

FLV

CREAR FLV CON MEDIA ENCODER



AÑADIREMOS NUESTRO VÍDEO Y ELEGIREMOS EL FORMATO

ACTION(AS)

FLV

CREAR FLV “CUE POINTS” CON MEDIA ENCODER

The screenshot displays the Media Encoder interface. The main preview window shows a video of a man looking up. The timeline below it shows a clip from 00:00:26:11 to 00:02:03:26. The 'Export Settings' panel on the right is open, showing the following details:

- Formato:** FLV | F4V
- Ajuste predeterminado:** F4V coincidir atribu...
- Comentarios:** (Empty text field, highlighted with a red arrow)
- Nombre de salida:** ejemplo_carga_1.f4v
- Exportar vídeo Exportar audio Abrir en Device C...
- Resumen:**
 - Salida: 788x576, Igual al origen fps, Desentrelazado
 - AAC, 128 kbps, 44,1 kHz, Estéreo
 - VBR, 1 pase, Destino 2,22 Mbps, Máx. 2,66 Mbps
 - Origen: Clip, ejemplo_carga.mp4
 - 720x576 (1,0940), 25,00 fps, Inferior, 00:02:03:26
 - 48000 Hz, Estéreo

Below the 'Export Settings' panel, the 'Filtros' section is visible, with 'Desenfoque gaussiano' selected. A yellow callout box with the text "SI QUEREMOS CAMBIAR CUALQUIER COSA ANTES DE CONVERTIR PODEMOS HACERLO DESDE “AJUSTES”" is positioned over the 'Comentarios' field and the 'Desenfoque gaussiano' section.

CREAR FLV CON MEDIA ENCODER

Nombre de origen	Formato	Ajustes preesta...	Archivo de salida	Estado
/Users/...video/ejemplo_carga.mp4	FLV F4V	F4V coinci...	/Users/...ejemplo_carga.f4v	✓

Al terminar tendremos creado
En nuestra carpeta seleccionada como
salida un fichero FLV/F4V

CREAR FLV “CUE POINTS” CON MEDIA ENCODER

Origen Salida

Izquierda: 0 Superior: 0 0 0 Ninguno

00;00;12;18 00;02;03;26

Intervalo de origen: Clip entero

Nombre de punto de señal	Tiempo	Tipo
chica_bola	00;00;12;18	Evento
hombrebolaverde	00;00;26;11	Evento

Exportar ajustes

Formato: FLV | F4V

Ajuste predeterminado: Personalizar

Comentarios:

Nombre de salida: ejemplo_carga_1.flv

Exportar vídeo Exportar audio Abrir en Device C...

Resumen

Salida: 720x480, 30 fps, Desentrelazado
MPEG Layer III (MP3), 256 kbps, Estéreo
CBR, 1 pase, Destino 1600,00 kbps

Origen: Clip, ejemplo_carga.mp4
720x576 (1,0940), 25,00 fps, Inferior, 00;02;03;26
48000 Hz, Estéreo

Filtros Formato Vídeo Audio FTP

Pases de codificación: Una Dos

Nivel de velocidad: Personalizar

Velocidad [Kbps]: 1.600

Ajustes avanzados

Definir distancia del fotograma clave

Perfil simple

Usar calidad de procesamiento máxima Usar previsualizaciones

Metadatos... Cancelar Aceptar

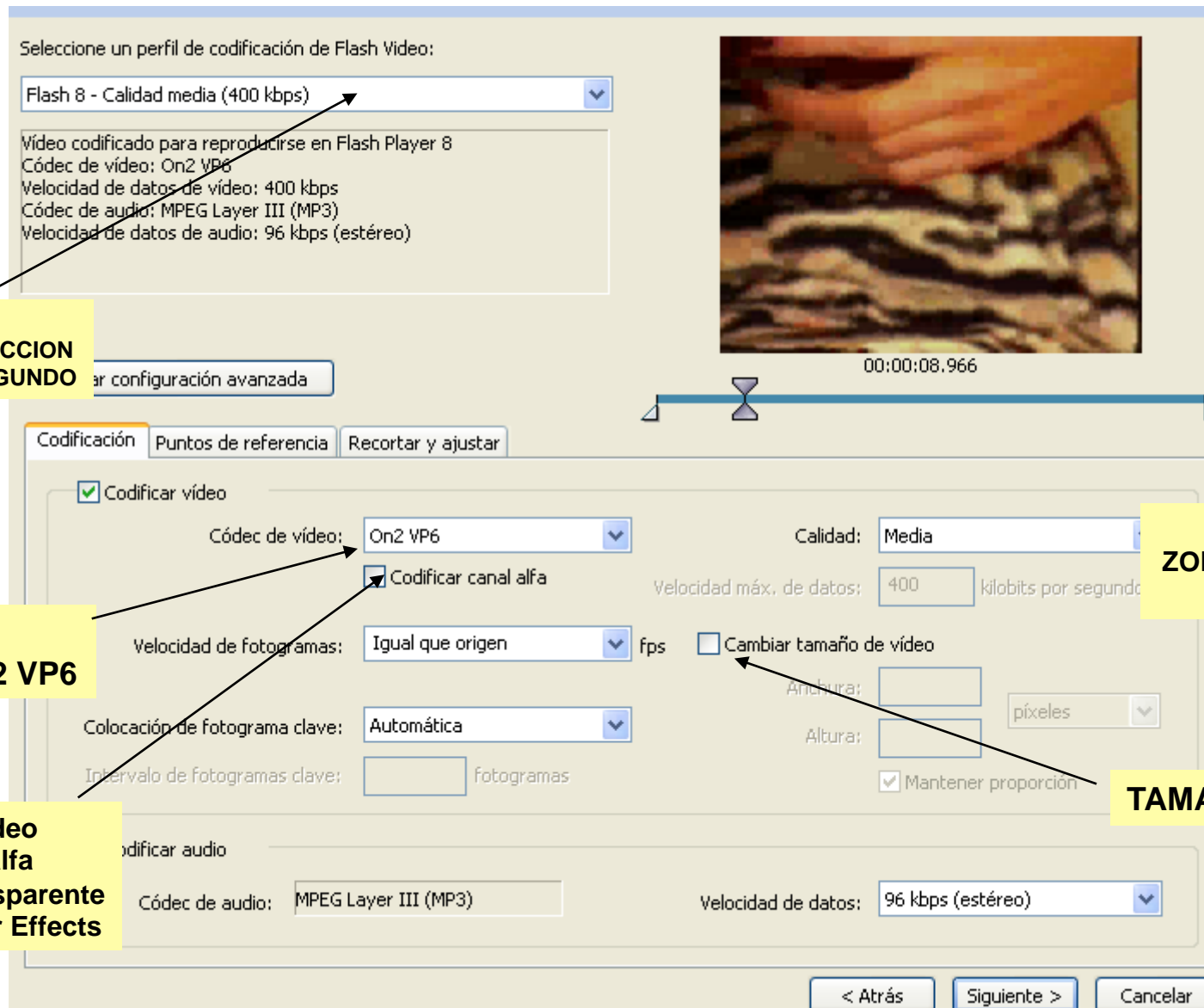
3. Una vez seleccionamos el segundo del video se activa el icono (+) y le ponemos nombre al punto del video y seleccionamos Evento en el tipo. Si queremos hacer mas anclas o cuepoints repetimos las acciones 2 (mover cursor) y 3 (poner nombre y evento)

CALIDAD DE REPRODUCCION EN KBP X SEGUNDO

ACTION(AS)

FLV

CREAR FLV "CUE POINTS" CON FLASH 8/ MX



CALIDAD DE REPRODUCCION EN KBP X SEGUNDO

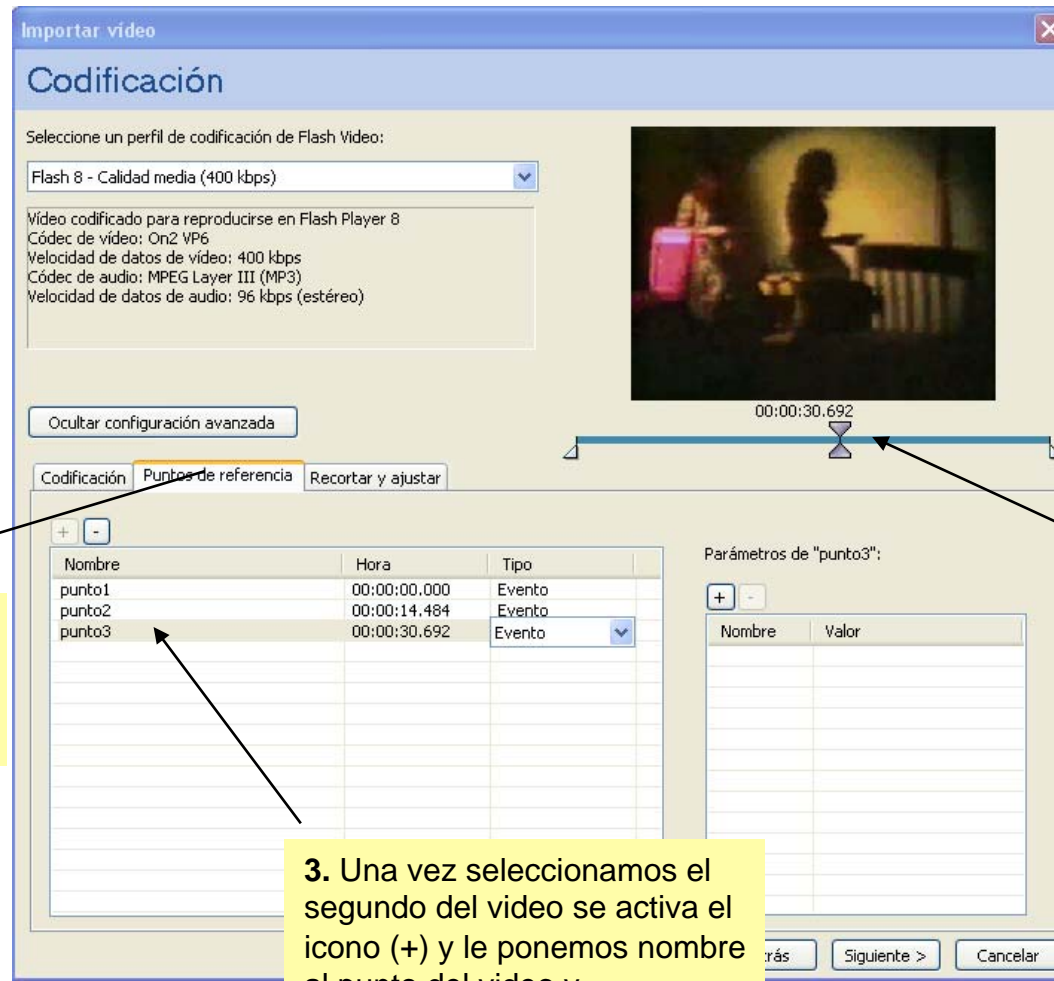
CODEC FLV ON2 VP6

Importar vídeo Con canal alfa Fondo transparente (.mov)-After Effects

SELECTOR ZONA DE RENDER DE VIDEO

TAMAÑO

CREAR FLV "CUE POINTS" CON FLASH 8/ MX



1 Al importar video
Seleccionamos
Puntos de referencia
o cuepoints

2. Movemos el
cursor
Hasta el segundo
que nos interesa
hacerlo marca o
cuepoint

3. Una vez seleccionamos el
segundo del video se activa el
icono (+) y le ponemos nombre
al punto del video y
seleccionamos Evento en el
tipo. Si queremos hacer mas
anclas o cuepoints repetimos
las acciones **2 (mover cursor)**
y **3 (poner nombre y evento)**

IMPORTANTE: El nombre que pongamos
A nuestros cuepoints es importante
Ya que luego los llamaremos desde la
Programación.

Table 1. Recommended Flash Video Encoder Specs with VP6 Codec: High-Motion Video

High-Motion Video	Total Bit Rate	Video Bit Rate	Audio Bit Rate	Frame Size	Frame Rate Video/Film Source	Keyframe Interval*
Modem – Streaming**	40K	24K	16K mono	160 x 120	7.5/8 fps	8 sec.
Modem – Progressive	80K	64K	16K mono	160 x 120	7.5/8 fps	8 sec.
Small	220K	188K	32K mono	240 x 180	15/12 fps	8 sec.
Medium	400K	336K	64K mono	320 x 240	30/24 fps	8 sec.
Large	850K	754K	96K stereo	480 x 360	30/24 fps	8 sec.
X-Large	1400K	1304K	96K stereo	640 x 480	30/24 fps	8 sec.

Table 2. Recommended Flash Video Encoder Specs with VP6 Codec: Low-Motion Video

Low-Motion Video	Total Bit Rate	Video Bit Rate	Audio Bit Rate*	Frame Size	Frame Rate Video/Film Source	Keyframe Interval
Modem – Streaming	40K	24K	16K mono	160 x 120	7.5/8 fps	8 sec.
Modem – Progressive	50K	34K	16K mono	160 x 120	7.5/8 fps	8 sec.
Small	100K	68K	32K mono	240 x 180	15/12 fps	8 sec.
Medium	180K	132K	48K mono	320 x 240	30/24 fps	8 sec.
Large	350K	286K	64K mono	480 x 360	30/24 fps	8 sec.
X-Large	600K	504K	96K stereo	640 x 480	30/24 fps	8 sec.

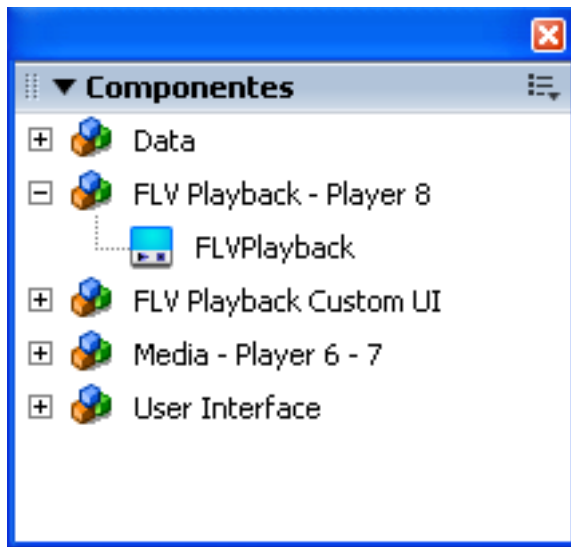
TABLAS DE TAMAÑOS DE FLUJOS SEGÚN VIDEOS

ACTION(AS)

FLV

COMPONENTE FLVPLABACK

ANTES HEMOS VISTO QUE AL CARGAR EL VIDEO SE CREA EN LA BIBLIOTECA EL COMPONENTE FLVPLAYBACK AUTOMÁTICAMENTE PERO...

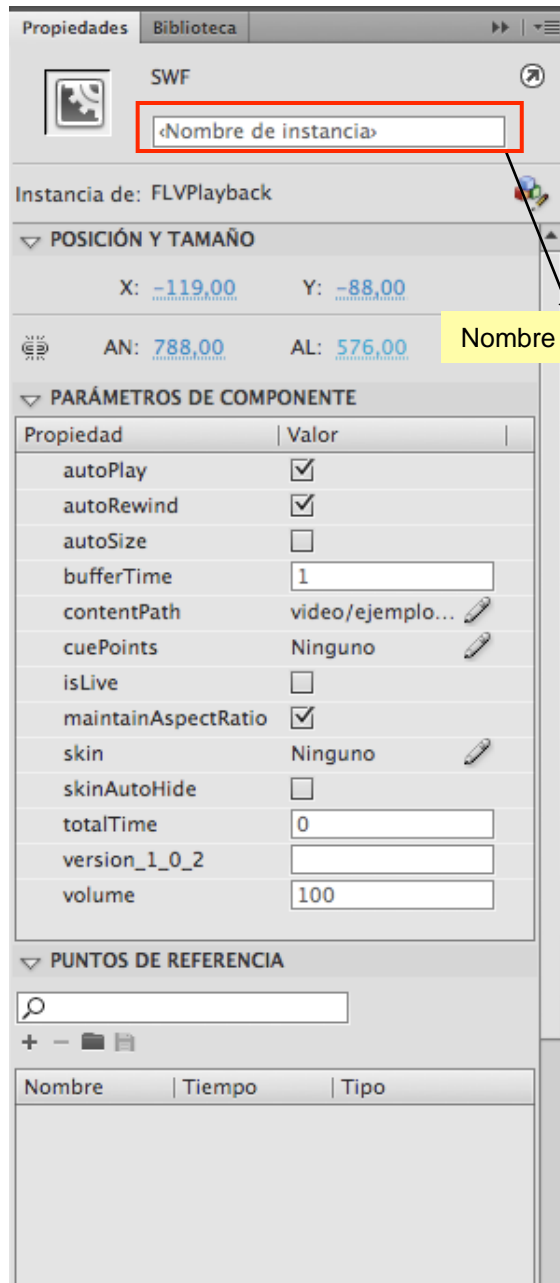


También podríamos insertar el componente **FLVPlayback** desde:

Ventana > componentes

Seleccionamos **FLVPlayback** y lo arrastramos al escenario.

ACTION(AS)



PROPIEDADES FLVPLAYBACK

FLV

En la pestaña de **parámetros** del componente tendremos una serie de parámetros claves para poder trabajar con el video. Es desde aquí desde donde gestionaremos parámetros básicos sin tener que programar sobre el componente FLV

Nombre de instancia del componente necesario para programar sobre el

AutoPlay = true -> comienza automáticamente

AutoRewing = true -> se autorebobina automáticamente

Autosize = true -> coge el tamaño automáticamente del video original

Autobuffer = numero -> cantidad de video detenido antes de ser reproducido

contentPath = nombre del video. Flv (ruta donde esta el video en nuestro ordenador)

cuePoints = nombre del cuePoint que hemos marcado al importar (ver cuepoints en el PDF)

isLive = true -> significa que esta emitiendo en streaming desde un Flash Media Server (false es por defecto)

maintainAspectRatio = true -> mantiene el aspecto ratio (tamaño) del video

skin = nombre del skin del player si esta vacio significa que no hay botones del player

skinAutoHide = true -> significa que el se esconde el skin (botones) del player después de que el ratón salga de los botones del skin

totalTime = numero -> significa el numero total de segundos(en milisegundos) del video por defecto es 0

Volumen = número -> volumen del video oscila entre 0 y 100

ACTION(AS)

PROPIEDADES FLVPLAYBACK

FLV

Propiedades Biblioteca

SWF

«Nombre de instancia»

Instancia de: FLVPlayback

POSICIÓN Y TAMAÑO

X: -119,00 Y: -88,00

AN: 788,00 AL: 576,00

PARÁMETROS DE COMPONENTE

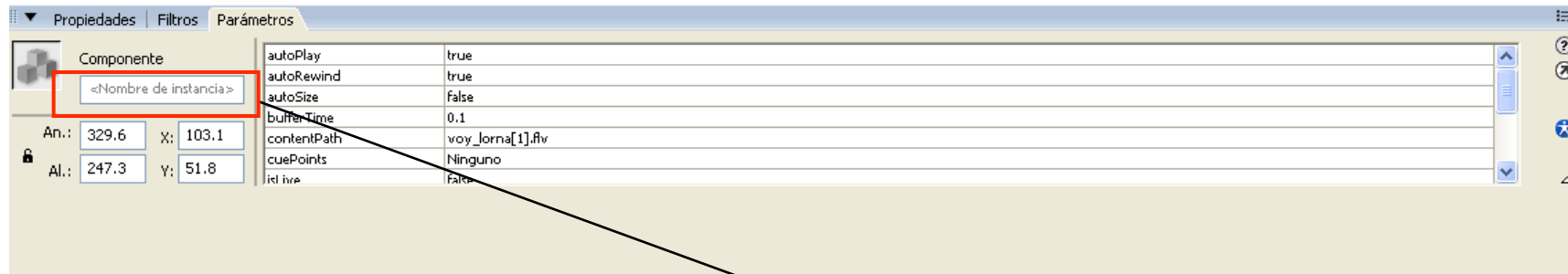
Propiedad	Valor
autoPlay	<input checked="" type="checkbox"/>
autoRewind	<input checked="" type="checkbox"/>
autoSize	<input type="checkbox"/>
bufferTime	1
contentPath	video/ejemplo...
cuePoints	Ninguno
isLive	<input type="checkbox"/>
maintainAspectRatio	<input checked="" type="checkbox"/>
skin	Ninguno
skinAutoHide	<input type="checkbox"/>
totalTime	0
version_1_0_2	
volume	100

PUNTOS DE REFERENCIA

Nombre	Tiempo	Tipo

Si hubiéramos puesto CUEPOINTS
Ahora en vuestra pestaña de parámetros
Deberían aparecer los códigos de tiempo y nombres de los
cuepoints que hemos hecho cuando importábamos el video

PROPIEDADES FLVPLAYBACK PARA FLASH8/ MX



En la pestaña de **parámetros** del componente tendremos una serie de parámetros claves para poder trabajar con el video. Es desde aquí desde donde gestionaremos parámetros básicos sin tener que programar sobre el componente FLV

AutoPlay = true -> comienza automáticamente

AutoRewing = true -> se autorebobina automáticamente

Autosize = true -> coge el tamaño automáticamente del video original

Autobuffer = numero -> cantidad de video detenido antes de ser reproducido

contentPath = nombre del video. Flv (ruta donde esta el video en nuestro ordenador)

cuePoints = nombre del cuePoint que hemos marcado al importar (ver cuepoints en el PDF)

isLive = true -> significa que esta emitiendo en streaming desde un Flash Media Server (false es por defecto)

maintainAspectRatio = true -> mantiene el aspecto ratio (tamaño) del video

skin = nombre del skin del player si esta vacio significa que no hay botones del player

skinAutoHide = true -> significa que el se esconde el skin (botones) del player después de que el ratón salga de los botones del skin

totalTime = numero -> significa el numero total de segundos(en milisegundos) del video por defecto es 0

Volumen = número -> volumen del video oscila entre 0 y 100

Nombre de instancia del componente necesario para programar sobre el

CUEPOINTS PARA FLASH8/ MX



Ahora en vuestra pestaña de parámetros
Deberían aparecer los códigos de tiempo y nombres de los
cuepoints que hemos hecho cuando importábamos el video

ACTION(AS)

FLV

Métodos Básicos para utilizar con código AS:

`nombredeinstanciaFLV.play();` -> hacer play vídeo

`nombredeinstanciaFLV.pause();` -> hacer pause vídeo

`nombredeinstanciaFLV.stop();` -> parar vídeo

`nombredeinstanciaFLV.volume = 50;` -> cambiar volumen vídeo

Propiedad básica:

`nombredeinstanciaFLV.playheadTime;` -> Propiedad que nos informa de dónde se encuentra la cabeza lectora del vídeo.

```
var donde = Mivideo.playheadTime;
```

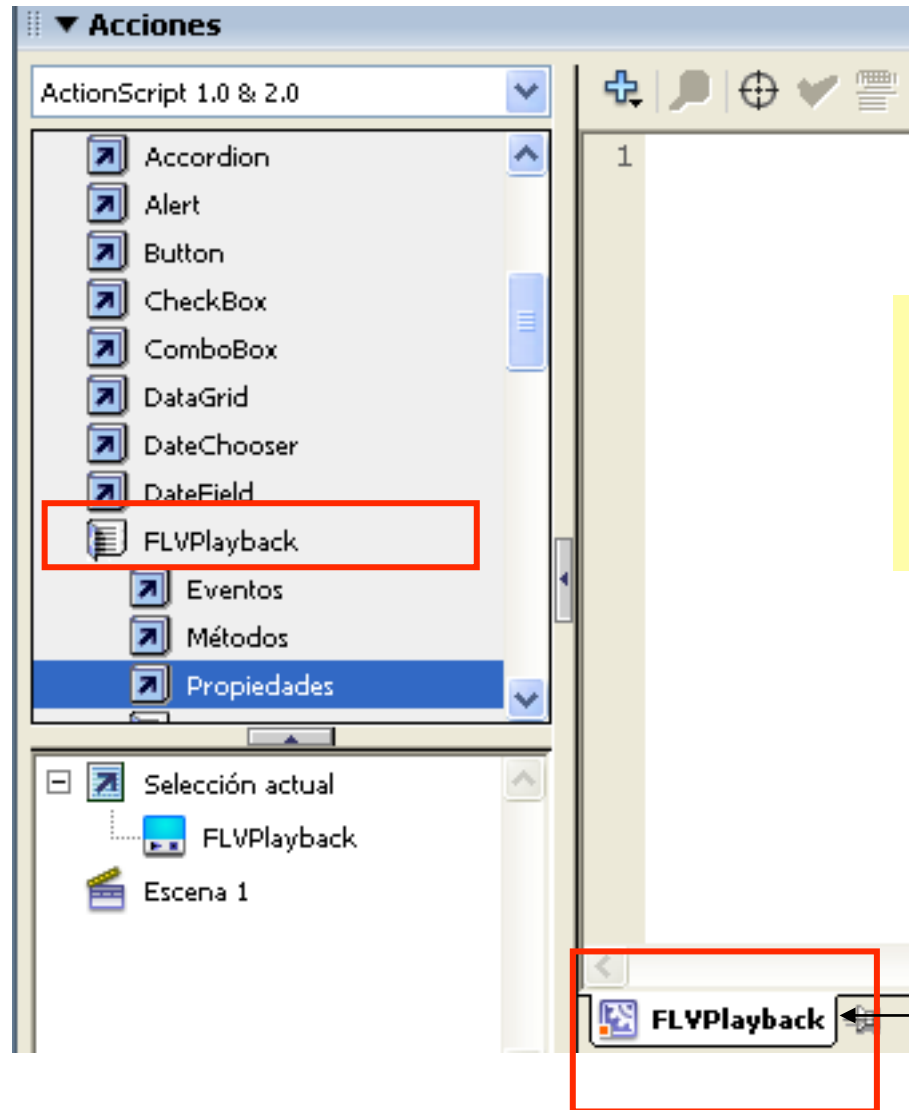
método básica:

`nombredeinstanciaFLV.seek(número);` -> la cabeza reproductora se desplaza al segundo del vídeo indicado entre paréntesis.

```
Mivideo.seek(10);
```

ACTION(AS)

FLV



Si queremos programar sobre el FLV podemos utilizar el asistente y el explorador de acciones en la pestaña de acciones

COMPONENTES > FLVPLAYBACK

Hay que fijarnos que estamos Programado sobre el componente De FLV

LOOP SIN FIN CON EL FLV

Para hacer un loop sin fin lo primero que tenemos que hacer es asignar un nombre de instancia al componente como hemos visto antes e introducir este **código en la programación del propio FLV.**

```
on(complete){  
    this.autoRewind = true;  
    // el mismo se auto rebobina  
    this.play();  
    // el mismo se pone a play  
    }
```

Algunas posibilidades de control de video están en el ejemplo del FLA que esta anexo

Más info del componente:

<http://livedocs.adobe.com/flash/9.0/ActionScriptLangRefV3/fl/video/FLVPlayback.html>



Prof. Moisés Mañas Carbonell
Dpto. Escultura. UPV
moimacar@esc.upv.es