



Temario

Actionscript para diseñadores

- Fundamentos de programación
- Eventos, métodos y propiedades Actionsript
- Carga dinámica de imágenes
- Carga dinámica de audio
- Animación vía script
- Carga dinámica de datos vía XML
- Desarrollo integral de proyecto en Flash (sitio interactivo para web)



Objetivo:

Adobe® Flash ha demostrado ser una excelente herramienta para el desarrollo de contenido interactivo en general cuyo uso puede aplicarse tanto para web como para multimedia. El objetivo de este curso es utilizar las principales herramientas del lenguaje Actionsript 2.0 (propio del programa) para generar material audiovisual con alto grado de interactividad y rápido desempeño.

El curso está enfocado principalmente a desarrollar script que genere efectos visuales en la interfaz (arrastré de objetos, animación por script, carga dinámica de audio e imágenes entre otros). No se explora trabajo con bases de datos o desarrollo web.

1. Conocimientos previos indispensables

- Conocimiento previo de la interfase.
- Creación de símbolos.
- Creación de Animaciones con Motion Tween y Shape Tween.
- Carga dinámica de películas SWF (loadMovie).
- Inserción de efectos de sonido.
- Carga dinámica de archivos MP3 (loadSound).
- Creación de campos de texto dinámico.
- Importación de archivos JPG, GIF y PNG.
- Publicación de documentos.
- Inserción de código ActionScript en la línea de tiempo y en botones.
- Control de métodos y propiedades de MovieClips con ActionScript.

2. Fundamentos de programación

- Ventajas de la programación.
- ¿Qué es Actionsript?
- Actionsript 2.0 y 3.0. Diferencias y similitudes.
- ¿Qué es una clase?
- ¿Qué es un objeto?
- ¿Qué es una instancia de objeto?
- ¿Qué es un método?
- ¿Qué es una propiedad?
- ¿Qué es un evento?
- Reglas básicas de sintaxis.
- Notación de punto.
- Uso de paréntesis.
- Uso de símbolo =.
- Uso de llaves.
- Nomenclatura de elementos.

3. Panel de Acciones de Flash

- Interfaz de la ventana.
- ¿Dónde se aplica AS en una película Flash?
- Uso de herramientas del editor de código avanzado.
- Manejo de comentarios.
- Revisor de sintaxis.

- Botón de autoformato.
- Uso del método trace para hacer pruebas de script.

4. Uso de variables

- ¿Qué es una variable?
- Tipos de variables.
 - Numéricas.
 - De cadena.
 - Booleanas.
 - Arreglos (Arrays).
- Declaración de variables.
 - Declaración sencilla (AS 2.0).
 - Declaración estricta (Stric Data Typing - AS 2.0 y 3.0).

5. Operadores

- Aritméticos.
- Concatenación.
- De asignación y aritméticos.
- Comparación.
- Lógicos.

6. Creación de ciclos y condicionales para controlar flujos de acciones en AS 2.0

- For.
- If / else.
- Switch / case.

7. Funciones

- ¿Qué es una función?
- ¿Cómo se invoca una función?
- ¿Cómo se pasan parámetros a una función?
- Activación y desactivación de funciones con métodos especiales.
 - setInterval.
 - setTimeout.
 - evento enterFrame.



Temario

Actionscript para diseñadores

- Fundamentos de programación
- Eventos, métodos y propiedades Actionsript
- Carga dinámica de imágenes
- Carga dinámica de audio
- Animación vía script
- Carga dinámica de datos vía XML
- Desarrollo integral de proyecto en Flash (sitio interactivo para web)



Objetivo:

Adobe® Flash ha demostrado ser una excelente herramienta para el desarrollo de contenido interactivo en general cuyo uso puede aplicarse tanto para web como para multimedia. El objetivo de este curso es utilizar las principales herramientas del lenguaje Actionsript 2.0 (propio del programa) para generar material audiovisual con alto grado de interactividad y rápido desempeño.

El curso está enfocado principalmente a desarrollar script que genere efectos visuales en la interfaz (arrastre de objetos, animación por script, carga dinámica de audio e imágenes entre otros). No se explora trabajo con bases de datos o desarrollo web.

8. Eventos de la clase Botón y de la clase Movieclip para manipulación de acciones

- onPress.
- onRelease.
- onRollover.
- onEnterFrame.

9. Propiedades para manipular instancias de movieclip en AS 2.0

- _x.
- _y.
- _alpha.
- _width.
- _height.
- _xscale.
- _yscale.

10. Aplicación dinámica de color por medio del objeto Color

- Creación de un objeto de color.
- Asignación de un objetivo para colorear.
- Uso del método setRGB para aplicar color.

11. Manejo de niveles para manipular objetos en AS

- _parent.
- _root.
- Rutas relativas por notación de punto.

12. Arrastre de objetos por medio del método startDrag (Drag & Drop)

- método startDrag (clase Movieclip).
- stopDrag (clase Movieclip).

13. Uso de los diferentes recursos para carga dinámica de películas y fotos

- Método loadMovie (clase Movieclip).
- Método loadMovieNum (Carga por medio de Niveles).
- Uso de la clase movieClipLoader.

14. Creación de precargadores personalizados

- Creación de script para precargadores personalizados.

15. Carga dinámica de audio por medio del objeto Sound

- Creación de instancia de objeto de sonido.
- Uso de método loadSound para carga de archivos mp3.
- Manipulación de volumen de salida de audio.
- Aplicación de pausa, play y stop.

16. Manipulación de cajas de texto dinámico

- Aplicación de propiedades de la clase TextField.
 - Propiedad text para escribir texto.
 - Propiedad scroll para deslizar texto.
- Regular velocidad de deslizamiento por medio de funciones recurrentes (evento enterFrame y setInterval).
- Incrustación de caracteres especiales.

17. Creación de Animación y transiciones con AS por medio de la clase Tween

- Importación de bibliotecas para clase Tween.

18. Creación de fechador y reloj dinámicos por medio de la clase Date

19. Envío de datos de formulario Flash por medio de la clase loadVars y PHP

20. Aplicación integral de conocimientos en un sitio web. Creación de un sitio web con las siguientes características:

- Carga dinámica de archivos (fotos, texto y documentos flash) para estructura de sitio.
- Manejo de Transiciones.
- Despliegue de información en MovieClips como ventanas emergentes.
- Precargadores intependientes de cada sección.
- Formulario de contacto en combinación con un archivo PHP.
- Deslizadores(Scrollers) tanto de imágenes como de texto.
- Despliegue de fotografías.