



AUTHORIZED
Training Center

La capacitación
y desarrollo web
más acreditados



ActionScript 3.0 Advanced Design

Dirigido a:

Diseñadores y desarrolladores interesados en llevar al siguiente nivel sus conocimientos en Actionscript 3.0

Objetivo:

Al termino de este curso el participante podra elaborar aplicaciones web con Actionscript sumamente dinamicas con la ayuda de elementos avanzados como el uso de XML, hojas de estilo, envio de variables y efectos avanzados.

Requisitos

Manejo básico de Actionscript 3.0 y Flash CS4 o CS5

Duración

25 Horas





TEMARIO

INTRODUCCIÓN AL CURSO

- Presentación del curso
- Presentación del aprendizaje Mastery
- Debate de los objetivos del curso
- Repaso de los requisitos previos del curso
- Repaso de la diagramación del curso

DISEÑO DE UNA APLICACIÓN DE FLASH

- Diseño con capas
 - Uso de la Línea de tiempo para organizar películas lineales
 - Aprender acerca de las limitaciones de la organización basada en la Línea de tiempo
 - Incremento de la flexibilidad con películas de fotogramas únicos
- Diseño con clips de película
 - Incorporación del contenido de cada capa en un clip de película
- Colocación de códigos en archivos ActionScript externos
 - Comprensión del comando include
 - Estructuración del código de ActionScript
 - Declaración de variables y tipos de datos
 - Creación de instancias de variables
- Introducción de conceptos de programación orientados a los objetos
 - Comprensión de las propiedades y los métodos
 - Comprensión de los objetos y las instancias
- Trabajo con clases de Flash
 - Revisión de la clase MovieClip
- Escritura de métodos, funciones y detectores de eventos
 - Escritura de métodos personalizados
 - Escritura de funciones personalizadas
 - Utilización de detectores de eventos
- Creación de referencias a variables dinámicas por medio de la notación con corchetes
- Ampliación de la clase MovieClip
 - Revisión de los archivos de clase
 - Escritura del código de la clase



Ampliación de la clase MovieClip
Vinculación de la clase con la película
Detección de las interacciones de MovieClip con hitTestObject()
Manipulación de sistemas articulados con ActionScript
Introducción a la cinemática inversa
Términos y conceptos importantes
Animación de esqueletos IK
Obtener información sobre un esqueleto IK
Creación de una instancia de la clase IKMover y limitación del movimiento
Desplazamiento de un esqueleto IK

TRABAJO CON GRÁFICOS

- Aprendizaje de los modelos de dibujo de Flash
 - Revisión del modelo de dibujo de fusión
 - Aprendizaje del modelo de dibujo de objeto
 - Conversión entre los modelos de dibujo
- Utilización de filtros
- Utilización de modos de mezclado
- Creación de filtros y modos de mezclado con ActionScript
 - Importación de archivos de la clase Filter
 - Definición de las propiedades de los filtros
 - Aplicación de uno o más filtros al logotipo
 - Aplicación de mezclas usando ActionScript
- Introducción de la caché de mapa de bits
 - Caché de mapas de bits
 - Aplicación de la caché de mapa de bits
 - Aplicación de la caché de mapa de bits mediante ActionScript

CARGA DE DATOS XML

- Aprender acerca de XML
- Utilización de XML en Flash
 - Creación de un objeto XML
 - Ignorar los espacios en blanco en el archivo XML
- Cargar contenido XML desde una fuente externa



- Verificar que se hayan cargado los datos XML
- Acceso a los datos XML
 - Exploración de los nodos de XML
 - Uso de la propiedad "length"
- Reproducir indefinidamente con los datos XML

TRABAJO CON TEXTO

- Implementación de la representación con suavizado de avanzada
 - Comprender de qué manera funciona el suavizado en Flash
- Presentación de la clase TextFormat
 - Creación y definición de formatos de texto con ActionScript
 - Aplicación de formatos de texto a los campos de texto con ActionScript
- Aplicación de formato al texto con hojas de estilos en cascada
 - Aprender acerca de la clase TextField.StyleSheet y sus propiedades
 - Carga y gestión de una hoja de estilo externa
 - Asignación de un estilo específico a un campo de texto
- Modificación del tamaño de los campos de texto

IMPLEMENTACIÓN DE LA CARGA DE GRÁFICOS DE AVANZADA

- Creación de código reutilizable sobre la base de instancias
- Carga de medios externos con la clase Loader
 - Creación de instancias de la clase Loader
 - Carga de un JPG con el método load()
- Comprensión de los eventos de la clase Loader
 - Revisión de los parámetros del controlador de eventos
 - Creación de un precargador de imágenes
- Uso de profundidades y creación de Sprites
 - Revisión de las profundidades de los objetos
 - Creación de sprites
- Adjuntar clips de película
 - Revisión de la función addChild
 - Adjuntar varios clips de película en un bucle
 - Creación de propiedades personalizadas
- Posicionar elementos visuales en forma dinámica



- Comprensión del intercambio de profundidades

REPASO DE LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE ANIMACIÓN CON ACTIONSCRIPT

- Creación de aceleración personalizada sobre la base de la Línea de tiempo
 - Revisión del control de aceleración básico
 - Utilización de la aceleración personalizada
- Animación con ActionScript
 - Uso de la clase Timer()
- Interacción con la ubicación del ratón
- Adición de aceleración por medio de ActionScript
- Creación de una máscara con ActionScript

APRENDIZAJE DE ANIMACIÓN AVANZADA CON ACTIONSCRIPT

- Presentación de la clase Tween
 - Importación de la clase Tween
 - Creación de instancias de la clase Tween
 - Comprensión de las clases Easing y sus métodos
- Manejar eventos en la clase Tween
- Presentación de las clases Transition
 - Comprensión de las clases Transition
 - Utilización de la clase TransitionManager
- Respuesta a los eventos Transition
 - Creación de una instancia TransitionManager

ENVÍO DE VARIABLES Y DAR ESTILO A LOS COMPONENTES

- Envío de variables mediante la clase URLVariables
- Dar aspecto a los componentes
- Dar aspecto a los componentes en forma manual