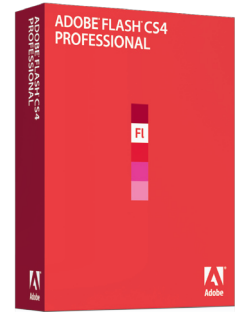


# Adobe Flash: ActionScript 3 con Flash CS4

## Básico-Intermedio



### Temario

#### 1. Introducción al ActionScript 3.0

- 1 Breve historia de Flash y ActionScript
- 2 ActionScript 3.0 para nuevos programadores
- 3 Para usuarios de ActionScript 1.0 y 2.0

#### 2. Navegar en la Timeline

- 1 Ubicar código en la Timeline de Flash
- 2 Algunas sugerencias para probar por tu cuenta

#### 3. Trabajar con eventos y funciones

- 1 Crear funciones event listeners y event handling
- 2 Crear navegación con el clic de un botón
- 3 Algunas sugerencias para probar por tu cuenta

#### 4. Crear animación con ActionScript

- 1 Controlar propiedades de MovieClip con ActionScript
- 2 Crear animación usando interpolaciones en ActionScript
- 3 Algunas sugerencias para probar por tu cuenta

#### 5. Usar ActionScript y componentes para cargar contenido

- 1 Crear una instancia de un componente List y ajustar sus parámetros
- 2 Agregar una instancia del componente UI Loader
- 3 Agregar un event listener CHANGE al componente List
- 4 Cargar archivos swf en un componente UI Loader
- 5 Crear el archivo de la galería
- 6 Agregar una barra de desplazamiento al campo de texto

#### 6. Crear preloaders en ActionScript 3.0

- 1 Herramientas en el entorno de prueba
- 2 Crear un campo de texto y una barra de progreso para rastrear la carga
- 3 Insertar ActionScript para seguir el progreso del componente UI Loader
- 4 Controlar los fotogramas de un MovieClip para reflejar el progreso de la carga

#### 7. Usar Arrays y Loops en ActionScript 3.0

- 1 Examinar el archivo de inicio
- 2 Agregar instancias de MovieClip al escenario desde la Library
- 3 Generar múltiples instancias con un bucle for
- 4 Agregar event listeners a las instancias del bloque
- 5 Crear animación usando ENTER\_FRAME
- 6 Agregar la función testDone()

#### 8. Crear un botón de opción para un cuestionario

- 1 Crear un nuevo archivo de ActionScript
- 2 Ajustar la clase RadioButtonQuiz
- 3 Agregar variables a la clase
- 4 Crear la funcionalidad del cuestionario
- 5 Formatear texto
- 6 Crear el cuestionario
- 7 Crear la función final checkAnswer()
- 8 Integrar la nueva clase al proyecto

**Duración: 20 horas**

#### Objetivo:

Brindarle al estudiante las bases del ActionScript 3.0 desde la manipulación de movie clips como responder a acciones del usuario con variables, escritura de funciones y operadores condicionales. El curso cubre los aspectos vitales del lenguaje a través de ejercicios prácticos que exploran las características más poderosas de la programación en ActionScript 3.0.

#### Dirigido a:

Diseñadores, desarrolladores web y multimedia.

#### Requisitos:

Haber completado el curso Flash CS4 Básico-Intermedio o conocimientos equivalentes.



### **9. Controlar sonido con ActionScript**

- 1 Examinar el archivo de inicio
- 2 Agregar deslizadores
- 3 Las clases Sound, SoundChannel y SoundTransform
- 4 Ajustar los títulos de la canción con un loop for
- 5 Hacer los deslizadores invisibles hasta que sea necesario
- 6 Programar los botones para seleccionar canciones
- 7 Controlar la visibilidad de los controles de volumen y de canales
- 8 Agregar un listener para etiquetas ID3 de un archivo MP3
- 9 Agregar un objeto de formato de texto
- 10 Agregar controles de deslizador

### **10. Trabajar con una Playlist XML**

- 1 Comprender la estructura básica de un archivo XML
- 2 Reemplazar el arreglo songList con una instancia XML
- 3 Cargar una lista de reproducción externa con la clase URLLoader
- 4 Responder a los eventos COMPLETE y IO\_ERROR
- 5 MOver los event listeners hacia la función xmlLoaded()
- 6 Actualizar la función chooseSong()
- 7 Crear hipervínculos usando información XML
- 8 Navegar a través de la lista de canciones

### **11. Usar ActionScript y componentes para controlar video**

- 1 Agregar el componente FLVPlayback

- 2 Ajustar las propiedades del componente
- 3 Agregar un control en ActionScript de las propiedades del FLVPlayback
- 4 Trabajar con color
- 5 Agregar el componente FLVCaptioning
- 6 Reproducir múltiples videos en una playlist XML
- 7 Usar los ajustes de publicación de pantalla completa

### **12. Gráficos y animación en profundidad con ActionScript**

- 1 Kinemática inversa en Flash CS4
- 2 Trabajar con IK animation en ActionScript
- 3 Crear instancias Sound y SoundChannel
- 4 Reproducir y detener los efectos de sonido
- 5 Acceder a la cámara web o de video del usuario
- 6 Usar clases Bitmap y BitmapData

### **13 Imprimir y enviar correo electrónico con ActionScript**

- 1 Agregar un vínculo simple de correo electrónico
- 2 Enviar un correo desde Flash
- 3 Agregar capacidades de impresión con la clase PrintJob

### **14 Crear aplicaciones Adobe Air con Flash y ActionScript**

- 1 ActionScript específico de AIR
- 2 Ajustes de publicación para un proyecto AIR
- 3 Incluir un archivo en la aplicación AIR
- 4 Crear una aplicación AIR

#### **VENTAJAS COMPETITIVAS**

Nuestros cursos son oficiales, avalados por Adobe Systems, siendo totalmente prácticos, ya que están diseñados para empezar a utilizar los programas desde la primera clase y lograr proyectos reales.

En los cursos personalizados, nos ajustamos a los horarios y agenda del cliente. Las sesiones, además, pueden impartirse en las instalaciones del cliente para evitarle el traslado y poder atender sus necesidades específicas.

Todos nuestros cursos están impartidos por instructores certificados. Incluyen diploma oficial de Centro Autorizado avalado por Adobe Systems, con valor curricular. Ejercicios en CD o DVD y material impreso o en PDF. Servicio de resolución de dudas vía mail.

*“Capacitación para el mundo real”*