

Corso “Macromedia Flash”

Materiale fornito: 1 PC per ogni partecipante; dispense

Destinatari: utenti informatici avanzati

Obiettivi: Il corso fornisce gli elementi completi per l'utilizzo del software.

Requisiti dei partecipanti: Conoscenza base del sistema operativo Windows XP e dei maggiori formati grafici per internet e multimedia. Conoscenza primitiva di Photoshop o altro software DTP.

Argomenti affrontati:

L'ambiente di lavoro:

Fondamenti di Flash, teoria, storia e tecnologia (streaming).

Aree chiave dell'interfaccia, la linea temporale, i livelli e lo stage.

Le barre degli strumenti e le diverse visualizzazioni degli oggetti.

Lavorare in precisione: righelli e griglie.

Primi passi:

La barra degli strumenti di disegno.

Attributi e proprietà di tutti gli strumenti di disegno e tipografia.

Modifica degli oggetti:

Selezione e riposizionamento.

La finestra di ispezione (Inspector).

Copia, taglia, incolla e incolla speciale.

Modifica delle geometrie, dei colori e degli effetti di riempimento.

Lavorare con le sfumature e applicare gli attributi esistenti a oggetti neutri.

Modifica delle curve.

Oggetti complessi su un livello:

Intersezioni e interazioni tra linee, forme e riempimenti.

Lavorare con i gruppi e modifica di essi.

Controllo dei livelli.

Riempimento di forme complesse.

L'uso della gomma con più oggetti.

Oggetti su livelli multipli:

La linea temporale e i livelli.

Creazione, eliminazione e controllo dei livelli.

Controllo degli oggetti tramite linea temporale.

Livelli e raggruppamenti.

Livelli guida e livelli maschera.

Copiare e incollare oggetti tra i livelli.

Salvataggio e riutilizzo degli oggetti:

La finestra librerie e le sue gerarchie.

Oggetti, simboli e istanze dei simboli.

Modifica delle istanze e dei simboli.

Conversione in immagine grafica.

La grafica importata:

Importazione e trasformazione della grafica in vettori.

Riempimenti Bitmap e utilizzo della bacchetta magica.

Animazione frame per frame:

La linea temporale: la pellicola virtuale.

Manipolazione dei fotogrammi, modifica ed eliminazione.

Anteprima dell'animazione.

Creazione di una animazione frame per frame.

Miglioramenti e la funzione Onion Skin.

Modifica, frequenza dei fotogrammi e variazioni di velocità.

Animazione intercalaggio movimenti:

La palla che rimbalza.

Proprietà di intercalaggio e il suo punto finale.

Fotogrammi chiave.

Dimensione, rotazione e colore.

I percorsi retti e curvi.

Animazione con intercalaggio forme:

La palla che rimbalza.

Morphing di linee e riempimenti.

Trasformazione di forma semplice in complessa.

Forme che cambiano durante il movimento.

Animazioni complesse:

Le scene.

Fotogrammi su più livelli.

Animazioni di più intercalaggi movimento.

Intercalaggio forme con oggetti.

Inversione di fotogrammi.

Combinazione di intercalaggio e tecnica frame per frame.

Maschere animate.

Salvataggio di animazioni come simboli animati.

Salvataggio di animazioni come clip filmati.

Uso dei simboli clip filmato.

Filmati interattivi:

Organizzazioni delle azioni.

Azioni e fotogrammi.

L'elenco azioni e modifica.

Azione Play, Stop e Go To.

Anteprima azioni.

Interattività con i pulsanti:

Pulsante Rollover.

Pulsanti che cambiano di forma e pulsanti animati.

Aggiunta di azioni ai pulsanti.

Uso di On MouseEvent.

Pulsanti sensibili al mouse.

Azioni e tastiera.

Pulsanti invisibili.

Aree attive.

Anteprima pulsanti.

L'audio:

Tecnologia.

Importazione, inserimento e organizzazione.

Suoni nei pulsanti e nei fotogrammi.

Eventi sonori.

Impostazione avvio, flusso e stop di un suono.

Modifica e ripetizione.

Introduzione all'interattività complessa:

Il linguaggio di programmazione: variabili ed espressioni (introduzione).

Azioni condizionali.

Pubblicazione:

Flash Player.

Codice HTML per flash.

Posizionamento nel browser.

Creazione di un proiettore.

Esportazione in altri formati.

Stampa.