



Programma del Corso :

- 1. AMBIENTE DI LAVORO**
- 2. CREAZIONE DI SEMPLICI OGGETTI**
- 3. MODIFICA DI SEMPLICI ELEMENTI GRAFICI**
- 4. FORME COMPLESSE SU UN SINGOLO LIVELLO**
- 5. ELEMENTI GRAFICI SU LIVELLI MULTIPLI**
- 6. SALVATAGGIO E RIUTILIZZO DI ELEMENTI GRAFICI**
- 7. USO DI GRAFICA IMPORTATA**
- 8. ANIMAZIONE FOTOGRAMMA PER FOTOGRAMMA**
- 9. ANIMAZIONE CON INTERPOLAZIONE DI MOVIMENTO**
- 10. ANIMAZIONE CON INTERPOLAZIONE DI FORME**
- 11. ANIMAZIONI COMPLESSE**
- 12. INTERATTIVITA' CON LE AZIONI DEI FOTOGRAMMI (ACTION SCRIPT)**
- 13. INTERATTIVITA' CON GLI OGGETTI**
- 14. AGGIUNTA DI AUDIO E VIDEO AD UN FILMATO**
- 15. DISTRIBUZIONE DEI FILMATI**

1. AMBIENTE DI LAVORO

- fondamenti di flash
- aree chiave di flash
- la linea temporale
- lo stage
- uso delle griglie
- utilizzo dei righelli e delle guide
- funzioni di aggancio
- la barra degli strumenti
- visualizzazione degli oggetti a diversi valori di ingrandimento
- i pannelli
- pannelli raggruppati
- uso di gruppo di pannelli personalizzati
- la finestra Proprietà

2. CREAZIONE DI SEMPLICI OGGETTI

- la barra degli strumenti di disegno
- uso dello strumento linea
- impostazione degli attributi dei tratti
- impostazione degli attributi di riempimento
- uso degli strumenti Ovale e Rettangolo
- uso dello strumento Matita con le funzioni di aiuto
- controllo del livello di assistenza
- uso dello strumento Matita in modalità Inchiostro
- uso dello strumento Penna : segmenti rettilinei
- uso dello strumento Penna : segmenti curvilinei
- uso dello strumento Contenitore Colore
- uso dello strumento Pennello in modalità Colora Normale
- uso dello strumento Testo
- testo verticale
- impostazione degli attributi del testo con il menu' Testo
- impostare gli attributi con la finestra di ispezione Proprietà
- impostare degli attributi di paragrafo
- divisione del testo

3. MODIFICA DI SEMPLICI ELEMENTI GRAFICI

- metodi di selezione e deselegione degli elementi
- riposizionamento degli oggetti

- modifiche di base e modifica con assistenza degli elementi esistenti
- spostamento dei punti di un segmento con gli strumenti Freccia e Sottoselezione
- modifica della forma dei segmenti rettilinei
- rimodellazione di segmenti curvilinei con gli strumenti Freccia e Sottoselezione
- conversione, rimozione e inserimento di punti
- modifica della forma di un riempimento
- modifica delle dimensioni e dell'orientamento di un elemento
- distorsione di un elemento
- modifica del riquadro di delimitazione di elementi selezionati
- modifica dei tratti
- uso dello strumento Gomma
- uso del modificatore Rubinetto
- modifica dei colori di riempimento
- creazione di colori pieni : il pannello Mixer colori
- creazione di colori uniformi : finestra Colore
- creazione di nuove sfumature e di set di colori
- modifica delle sfumature esistenti
- applicazione degli attributi di un elemento grafico ad un altro
- conversione di linee in riempimenti

4.FORME COMPLESSE SU UN SINGOLO LIVELLO

- intersezione di linee
- interazioni tra linee e riempimenti
- interazioni tra forme
- gruppi
- operazioni coi gruppi
- controllo dell'ordine di sovrapposizione
- modifica dei gruppi
- allineamento degli elementi
- uso delle modalità avanzate del pennello
- riempimenti sfumati su forme composte
- uso avanzato dello strumento Gomma

5.ELEMENTI GRAFICI SU LIVELLI MULTIPLI

- funzioni dei livelli della Linea temporale
- creazione ed eliminazione dei livelli
- creazione ed eliminazione delle cartelle dei livelli
- controllo dei livelli e delle cartelle
- controllo dei livelli mediante la linea temporale
- controllo della visibilità delle cartelle livelli
- controllo dell'ordine di sovrapposizione dei livelli
- organizzazione dei livelli in cartelle
- operazioni con oggetti su livelli differenti
- funzioni Copia e Incolla applicate ai livelli
- distribuzione degli elementi sui livelli
- livelli Guida
- livelli Maschera

6.SALVATAGGIO E RIUTILIZZO DI ELEMENTI GRAFICI

- il pannello Libreria
- visualizzazioni del pannello Libreria
- gerarchia della Libreria
- conversione di oggetti grafici in simboli
- creazione di un nuovo simbolo in modalità di modifica
- istanze dei simboli
- modifica delle istanze
- sostituzione dell'istanza di un simbolo con un'altra
- modifica dei simboli master
- duplicazione dei simboli master
- eliminazione dei simboli master
- conversione delle istanze dei simboli in elementi grafici
- copia di simboli fra filmati
- creazioni di librerie condivise
- utilizzo dei simboli di carattere

7.USO DI GRAFICA IMPORTATA

- importazione di elementi grafici
- modifica delle bitmap con gli strumenti di flash
- uso delle immagini bitmap come riempimento
- modifica dei riempimenti bitmap

8.ANIMAZIONE FOTOGRAMMA PER FOTOGRAMMA

- uso della linea temporale
- fotogrammi della linea temporale
- creazione di fotogrammi chiave
- creazione di fotogrammi intermedi
- selezione dei fotogrammi
- manipolazione dei fotogrammi su un livello
- rimozione di fotogrammi
- creazione di una semplice animazione fotogramma per fotogramma
- anteprima dell'azione
- perfezionamento dell'azione inserendo nuovo fotogrammi chiave
- uso della tecnica Onion Skin
- modifica di piu' fotogrammi
- frequenza dei fotogrammi
- variazione della velocità delle animazioni

9.ANIMAZIONE CON INTERPOLAZIONE DI MOVIMENTO

- animazione di una palla che rimbalza con l'interpolazione
- impostazione delle proprietà di interpolazione
- punto finale di un'interpolazione di movimento
- aggiunta di fotogrammi chiave alla sequenza di interpolazione
- animazione degli effetti colore
- animazione dimensionale di elementi grafici
- rotazione di elementi grafici
- spostamento di elementi grafici in linea retta
- movimento di un elemento grafico lungo un percorso
- orientamento degli oggetti secondo un percorso di movimento
- modifica della velocità di interpolazione

10.ANIMAZIONE CON INTERPOLAZIONE DI FORME

- creazione di una palla che rimbalza con l'interpolazione di forme
- Morphing di linee semplici e riempimenti
- interpolazione di forme per elementi multipli
- trasformazione di una forma semplice in una complessa
- creazione di forme che cambiano durante il movimento

11.ANIMAZIONI COMPLESSE

- le scene
- elaborazione dei fotogrammi su piu' livelli
- animazione di interpolazioni di movimento multiple
- interpolazione di forme con elementi grafici multipli
- inversione dell'ordine dei fotogrammi
- uso combinato dell'interpolazione e della tecnica fotogramma per fotogramma
- salvataggio delle animazioni come simboli grafici
- uso delle maschere animate

12.INTERATTIVITA' CON LE AZIONI DEI FOTOGRAMMI (ACTION SCRIPT)

- uso del pannello Azioni
- selezione delle azioni
- aggiunta di azioni ad un fotogramma
- modifica dello script
- controllo delle riproduzione del filmato

13.INTERATTIVITA' CON GLI OGGETTI

- modalità di prova di pulsanti
- creazione di un pulsante rollover di base
- anteprima dei pulsanti in modalità di modifica del filmato
- pulsanti che cambiano forma
- creazione di un pulsante animato
- aggiunta di azioni ai pulsanti
- realizzazione di un pulsante con più aree attive

14.AGGIUNTA DI AUDIO E VIDEO AD UN FILMATO

- l'audio in Flash
- importazione dei suoni
- organizzazione dei suoni
- modifica dell'ingombro del livello audio nella linea temporale
- inserimento dei suoni nei fotogrammi
- associazione dei suoni ai pulsanti

15.DISTRIBUZIONE DEI FILMATI

- allestimento del filmato per una riproduzione ottimale
- pubblicazione ed esportazione
- impostazioni di Flash Player
- codice html per Flash Player
- controllo del posizionamento del filmato nel browser
- uso di html per produrre immagini alternative
- utilizzo delle altre opzioni di pubblicazione
- esportazione di Flash in altri formati
- stampa da Flash
- stampa da Flash Player