

Corso Macromedia Flash MX 2004 Designer

Il corso si rivolge a chi, avendo familiarità con Internet e con la grafica digitale, intenda acquisire le conoscenze necessarie per creare e gestire in modo professionale animazioni interattive per siti web, campagne pubblicitarie on line, cd multimediali.

Obiettivi

Questo corso si propone di fornire tutte le conoscenze di base necessarie all'utilizzo di Macromedia Flash MX 2004. Si sarà in grado di progettare, creare e gestire animazioni anche complesse in grafica vettoriale, realizzare filmati interattivi grazie alle conoscenze di base dell' actionscript.

Materiale Didattico

Macromedia Flash MX 2004: Corso ufficiale - Jen deHaan

Calendario

10 incontri in sede a Bari da 3 ore ciascuno (30 ore totali).

Qualifiche dei Docenti

Ing. Informatico, Microsoft Certified Professional, Microsoft Certified Trainer

Quota di Partecipazione

€ 1000 iva esclusa

Piano didattico Macromedia Flash MX 2004 Designer

1° giornata: Introduzione al corso

- Obiettivi e formato del corso
- Applicazioni internet: una visione d'insieme

2° giornata: Le basi

- Introduzione a Flash
- Utilizzare l'interfaccia di Flash
- Creazione di un nuovo documento Flash

3° giornata: Creazione di grafici

- Importare grafici
- Layering di elementi di Flash
- Organizzazione dei contenuti in cartelle a livelli
- Creazione di grafici
- Utilizzo degli strumenti disegno naturale
- Utilizzo dei colori
- Riutilizzare grafici come simboli
- Mascherare i contenuti

4° giornata: Utilizzo del testo

- Utilizzo dello strumento testo
- Creazione di campi di testo: input, statici e dinamici
- Utilizzo dei fonts
- Manipolare le proprietà dei fonts

5° giornata: Realizzazione di forms

- Realizzazione di forms in Flash
- Utilizzare le proprietà del testo per riempire i campi
- Anti-aliasing sul testo
- Utilizzo delle componenti di testo in Flash

6° giornata: Creazione di animazioni

- Introduzione alle animazioni
- Creazione animazioni frame-by-frame
- Creazione di motion tweens
- Utilizzo di motion guide layers
- Creazione di shape tweens
- Aggiunta di effetti con la timeline

7° giornata: Realizzazione di un sistema di navigazione

- Creazione di bottoni
- Aggiungere comportamenti ai bottoni
- Creazione di MovieClips
- Utilizzo di MovieClip come involucro
- Dividere i file in più SWF
- Caricare un SWF in un MovieClip

8° giornata: Utilizzo dei MovieClip per i Rich Media

- Utilizzo degli eventi MovieClip
- Strutturare applicazioni usando i simboli annidati
- Realizzare un MovieClip con differenti stati
- Usare la Timeline per gli stati dell'applicazione

9° giornata: Aggiungere suoni e video

- Importare i suoni
- Utilizzare i comportamenti per caricare i suoni
- Aggiungere video
- Utilizzare i componenti video di Flash

10° giornata: Pubblicare

- Pubblicare Flash per l'uso sul web
- Usare Flash e HTML insieme