

TECNICHE DI WEB DESIGN CON MACROMEDIA FLASH

OBIETTIVI

- ✚ L'allievo sarà in grado di comprendere i possibili utilizzi e le potenzialità di Flash come strumento di authoring sia per il web che offline. Avere le nozioni necessarie per distinguere tra quando utilizzare o non utilizzare Flash e in che maniera.
- ✚ Distinguere tra i vari tipi di grafica e di animazione.
- ✚ Conoscere l'ambiente di sviluppo e sapersi muovere nell'interfaccia del programma.
- ✚ Recuperare autonomamente materiale informativo sul software per colmare le proprie lacune ed approfondire gli argomenti.
- ✚ Conoscere le basi di Flash quali i fotogrammi, la linea temporale, i simboli, le interpolazioni, la libreria ecc.
- ✚ Reperire e riutilizzare nonché modificare materiale già pronto.
- ✚ Padroneggiare i comandi di base di ActionScript.
- ✚ Realizzare semplici animazioni interattive con elementi testuali, grafici, pulsanti e sonoro, moduli di invio dati, interfacce utente.
- ✚ Integrare i lavori fatti in Flash con gli altri strumenti Macromedia come Dreamweaver e Fireworks

CONTENUTI

- Flash: cos'è e a cosa serve: possibili utilizzi online ed offline
- Il plug-in. Fornire indicazioni agli utenti.
- Interfaccia: lo stage, i menu, la timeline, le librerie, gli strumenti...
- Concetti di base: fotogrammi (frame), livelli (layer), simboli, istanze, interpolazioni (tweening)
- Primi passi con Flash:
 - Creare un simbolo e inserirlo sullo stage;
 - Semplici animazioni lineari fotogramma x fotogramma con forme, testo, bitmap...;
 - Semplici animazioni interpolate...

- Gli strumenti di disegno: creare forme e modificarle: ruotare, tagliare, scalare, raggruppare e dividere...
- Interpolazioni di fotogrammi e interpolazioni di forma: approfondimenti
- I colori: tinte piatte, sfumature, trasparenze (alfa)...
- Strumenti di testo (v. relativa funzione "Testo Flash" in Dreamweaver)
- Movieclip: i filmati dentro ai filmati. Come utilizzare e riutilizzare i filmati
- Recuperare risorse su Flash online e offline. Le Macromedia Extensions.
- Gli smartclip: i movieclip parametrizzati (cenni e utilizzo di smartclip già pronti)
- Primi passi coi bottoni (v. anche funzione "Bottone Flash" in Dreamweaver). Stati del bottone (onMouseUp, onMouseDown...)
- Comandi base di ActionScript (stop, goto and play, goto and stop, load movie...). Comandare i movieclip via ActionScript.
- Suoni: inserire suoni e gestirli. Associare un suono ad un evento. Inserire suoni come colonne sonore del filmato.
- I preloader: come informare l'utente che il filmato si sta caricando.
- Integrazione con gli altri programmi Macromedia (Dreamweaver e Fireworks)
- Recuperare risorse su Flash online e offline. Le Macromedia Extensions.
- Programmi ausiliari: FlaX, Swish, Swift3D: cenni.
- Usabilità e ottimizzazione dei filmati.