

Program szkolenia: „Adobe Flash”

1. Obszar roboczy

- Otwieranie programu, nowych dokumentów, zarządzanie poszczególnymi oknami
- Ekran roboczy - charakterystyka
- Panele oraz okna dodatkowe
- Korzystanie z paska opcji narzędzi
- Podstawowe narzędzia do pracy
- Przydatne skróty klawiaturowe - tworzenie własnych skrótów
- Przywracanie grafiki do wybranego stanu
- Używanie miarek, linii pomocniczych i siatki
- Narzędzia dodatkowe
- Ustawianie preferencji użytkownika
- Zamykanie plików i programu

2. Ustawienia dokumentu

- Pojęcia: wielkość, kolor i Frame Rate
- zasady dobierania optymalnych ustawień dokumentu
- Wybór wersji Flash Playera
- Wybór języka ActionScript

3. Proste kształty wektorowe w programie

- Narzędzia: Pencil, Rectangle, Oval Tool
- Kolor i obrys - możliwości edycji
- Tworzenie kształtów: Wielokąt, gwiazda
- Zastosowanie obiektów typu: Primitive
- Model rysowania w programie Flash - charakterystyka

4. Edycja obiektów wektorowych

- Edycja kształtu: skalowanie, zniekształcanie ścieżek
- Edycja kształtu: łączenie, dzielenie i edycja ścieżek
- Funkcja Drawing Object - opis
- Funkcje dodatkowe: rozmieszczanie i wyrównywanie obiektów na obszarze roboczym

5. Import plików graficznych

- Formaty graficzne współgrające z programem
- Import plików PSD (Photoshop)
- Import plików AI (Illustrator)
- Import plików PNG
- Import innych plików graficznych
- Triki oraz ciekawostki dotyczące importu plików graficznych

6. Transformacje i przekształcenia obiektów

- Przekształcenia obiektów w programie
- Rozmieszczanie i dopasowanie obiektów - możliwości rozmieszczania

7. Tekst

- Zasady wprowadzania tekstów
- Rodzaje tekstów - ich możliwości i ograniczenia
- Teksty statyczne - dodawanie, edycja i formatowanie

- Edycja tekstów z użyciem funkcji Break Apart

8.Symbole

- Rodzaje symboli
- Zasady użycia symboli Flash
- Tworzenie i edycja symboli
- Dodawanie oraz edycja instancji
- Edycja symboli a edycja instancji
- Dodawanie efektów kolorystycznych

9.Efekty i filtry

- Dobór efektów i filtrów
- Tryby Blending Mode

10.Przekształcenia 3D i Vanishing Point

- Przekształcenia 3D - możliwości
- Edycja obiektów w przestrzeni 3D
- Użycie Vanishing Point do budowy sceny 3D

11.Praca z narzędziem Deco Tool

- Narzędzie Deco Tool - możliwości
- Symbole własne

12.Maski wektorowe

- Tworzenia masek - charakterystyka
- Stosowanie masek w programie flash

13.Zasady tworzenia animacji

- Podstawy tworzenia animacji
- Animacja klatka po klatce

14.Tworzenie animacji typu Motion Tween

- Motion Tween - charakterystyka
- Edycja animacji - dodawanie, usuwanie klatek kluczowych
- Przykłady użycia animacji Motion Tween

15.Motion Editor – edycja animacji typu Motion Tween

- Motion Editor - charakterystyka
- Edycja animacji za pomocą krzywych
- Niezależne animowanie wielu właściwości

16.Tworzenie animacji typu Classic Tween

- Tradycyjna animacja - Classic Tween
- Zasady tworzenia animacji typu Classic
- Przykłady użycia tradycyjnych animacji

17.Animacje z użyciem masek

- Tworzenie animacji z użyciem masek
- Animacja maski oraz obiektów maskowanych

18.Animacje po ścieżce, edycja ścieżki

- Tworzenie animacji po ustalonym torze,
- Edycja toru animacji

19.Użycie funkcji Break Apart do tworzenia animacji

- Użycie polecenia Break Apart do edycji zdjęć

20.Animacja efektów i filtrów

- Animowanie efektów i przekształceń za pomocą Motion Editora
- Edycja animacji

- Efekty typu Easing - Dodawanie domyślnych efektów, tworzenie własnych efektów

21.Easing za pomocą Motion editora

22.Animacje 3D

- Tworzenie animacji trójwymiarowych
- Edycja animacji 3D

23.Zapis ustawień animacji – Motion Preset

- Motion Editor - charakterystyka
- Wykorzystanie domyślnych animacji
- Tworzenie własnych presetów animacji

24.Praca z narzędziem Bone Tool i kinematyka odwrotna

- Tworzenie i edycja prostych przykładów z użyciem kości
- Przykłady użycia narzędzia Bone Tool w praktyce
- Tworzenie animacji w oparciu o system kości
- Animacje w trybie authoringu
- Interaktywne animacje w trybie runtime

25.Zasady tworzenia dokumentów interaktywnych

- Omówienie zasad tworzenia animacji i dokumentów interaktywnych
- Różnorodność systemów nawigacji

26.Podstawy ActionScript 3.0 oraz ActionScript 2.0

- Historia i ewolucja ActionScript
- Podstawowe elementy języka: obiekty, klasy, funkcje, właściwości, zmienne, zdarzenia, składnia

27.Tworzenie podstawowych elementów interaktywnych

28.Tworzenie banerów internetowych i reklam

- Animacje z użyciem warstw, folderów
- Tworzenie prostych reklam internetowych
- Podgląd animacji

29.Tworzenie prostych banerów, reklam oraz prezentacji na podstawie specyfikacji domów mediowych i portali

30.Tworzenie interaktywnej galerii zdjęć

31.Zasady budowy stron WWW i prezentacji

32.Tworzenie prostej strony WWW z użyciem komponentów i ActionScript

33.Flash - informacje przy zapisywaniu

- Testowanie wagi i sposobu ładowania całości
- Dodawanie animacji wstępnej typu Preloader
- Eksport plików SWF

34.Dodatkowe możliwości programu

35.Omówienie dodatków do programu Flash

36.Tablet graficzny

- Tablet graficzny - charakterystyka i opis działania
- Praktyczne zastosowanie - ćwiczenia