

# Progetto Adobe Flash e Web Animation

## Struttura delle lezioni

Si prevedono 12 incontri di 2 ore ciascuno. Si propone di dedicare la prima mezz'ora di ciascuna lezione alla revisione degli elaborati prodotti autonomamente dagli studenti, quindi di procedere con gli argomenti della nuova lezione frontale per il tempo restante. L'intenzione è quella di fornire volta per volta sia alcune conoscenze di carattere teorico e progettuale, sia degli elementi pratici che consentano agli studenti di esercitarsi autonomamente.

In ogni lezione, inoltre, si cercherà di dare alcuni spunti per approfondire gli argomenti trattati e per dare idea agli alunni delle possibili direzioni di sviluppo e degli sbocchi professionali correlati agli argomenti trattati.

## Schema di massima degli argomenti

### 1. Concetti di base di Adobe Flash

- Impostazioni per la creazione di un nuovo documento
- Struttura dell'interfaccia di Flash: stage, linea temporale, barra degli strumenti, barra delle proprietà
- Strumenti di uso più comune: freccia, sottoselezione, trasformazione libera, trasformazione riempimento, penna, linea, testo, rettangolo, matita, pennello, bottiglia inchiostro, secchio di vernice, contagocce, gomma, mano, lente, colori tratto e riempimento, smussa e raddrizza

### 2. Primi passi con le animazioni

- Fotogrammi chiave
- Interpolazione classica

### 3. Animazioni avanzate

- Interpolazione movimento e interpolazione forma
- Guida movimento
- Editor movimento

### 4. Livelli, maschere e immagini

- Concetti di maschera e di livello
- Importazione di file immagine e di file Photoshop
- Uso delle maschere in congiunzione con le animazioni

### 5. Libreria e file audio e video

- Caratteristiche della Libreria: simboli e istanze
- Uso dei simboli nei documenti Flash
- Importazione di file audio e video, loro uso nelle animazioni

### 6. Creazione di banner e inserimento in pagine HTML

- Formati più comuni di banner pubblicitario
- Concetti di base di comunicazione
- Creazione di un banner e pubblicazione in un sito HTML

### 7. Pulsanti

- Creazione di pulsanti animati e con effetti sonori

### 8. Creazione di un menù animato

- Passaggio di parametri tramite file XML
- Creazione del componente menù e inserimento in una pagina HTML

### 9. Introduzione ad ActionScript 3.0

- Presentazione del linguaggio

- Inserimento di azioni semplici tramite snippet di codice: play, stop, goto
- Applicazione a un semplice sito Web di esempio

#### **10. Caricamento dinamico di oggetti con ActionScript 3.0**

- Uso di segnaposto e della classe Loader
- Inserimento di animazioni pre-loading
- Applicazione a un semplice sito Web di esempio

#### **11. Effetti di transizione e di animazione con ActionScript 3.0**

- Uso della classe Tween e delle transitions
- Applicazione a un semplice sito Web di esempio

#### **12. Realizzazione di un sito Web completamente in Flash**

- Riepilogo delle conoscenze tecniche acquisite e della loro possibile applicazione nella realizzazione di un sito Web con grafica d'impatto (tipo vetrina, portfolio, ecc.)
- Pro e contro nell'uso di Flash: convenienza nella realizzazione dell'intero sito in Flash piuttosto che nella realizzazione di singoli componenti da inserire nel codice HTML; situazioni in cui è preferibile l'uso di altre tecnologie.