

EITC/CG/AF

Tworzenie animacji i grafiki interaktywnej z Adobe Flash

Szczegółowa zawartość programowa kursu (15 godz.):

- Wprowadzenie
 - Specyfikacja formatu Adobe Flash
 - Praca w programie Adobe Flash
 - Animacja
 - Dźwięk
 - Wideo
 - Niedogodności w umieszczaniu plików Flash w Internecie
- Elementy interfejsu aplikacji Adobe Flash
 - Przestrzeń robocza
 - Grupy narzędzi
 - Narzędzia selekcji i przekształcania
 - Narzędzia do rysowania i malowania
 - Narzędzia do tworzenia podstawowych kształtów
 - Narzędzia do edycji właściwości obiektów
 - Narzędzia nawigacyjne
 - Menu główne
 - Opcje dla plików w natywnych formatach Flash
 - Funkcjonalność dostępnych menu
- Tworzenie obiektów w Adobe Flash
 - Narzędzia konstrukcyjne
 - Pióro
 - Narzędzia rysunkowe
 - Ołówek
 - Modyfikacja kształtów
 - Tekst w Adobe Flash
 - Tekst statyczny
 - Tekst dynamiczny
 - Tekst wejściowy
 - Właściwości obiektów
 - Wypełnienie
 - Praca z gradientem
- Bitmapy
 - Wektoryzacja bitmap
- Animacja
 - Klatki i animacja poklatkowa
 - Animacja ruchu
 - Animacja z wieloma klatkami kluczowymi
 - Właściwości animacji
 - Animacja kształtu
 - Symbole i praca z instancjami
 - Edycja symboli
- Język actionscript
 - Środowisko pracy
 - Zmienne
 - Typy zmiennych
 - Tablice
 - Operatory
 - Funkcje

- Parametry funkcji
- Instrukcje warunkowe
- Pętle
- Właściwości elementów programu
- Zdarzenia
- Tworzenie gry za pomocą programu Adobe Flash – praktyczne wykorzystanie języka actionscript
 - Scenariusz
 - Opis zachowań każdego składnika
 - Przygotowanie części graficznej
 - Projektowanie poszczególnych elementów
 - Kod gry w ActionScript
 - Omówienie fragmentów kodu i ich zastosowań
 - Opisanie wykorzystanych funkcji