

## **Flash - tworzenie animacji - tworzenie stron www- szkolenie podstawowe**

### **1. Sposoby zastosowań Flasha.**

### **2. Różnice pomiędzy grafiką bitmapową a wektorową.**

### **3. Interfejs użytkownika,**

narzędzia

warstwy

listwy czasowe

praca z miarkami i prowadnicami

okno właściwości obiektów

### **4. Rysowanie: kolor i wypełnienie.**

### **5. Transformacje kształtów i wypełnień.**

### **6. Typy i zastosowania selekcji.**

### **7. Praca z wieloma obiektami.**

grupowanie obiektów

zbiorcza zmiana parametrów obiektów.

### **8. Podstawy animacji.**

timeline (linia czasowa)

tworzenie nowych warstw (ikony).

### **9. Własności dokumentu.**

wzorce wielkości

tempo animacji.

### **10. Animacja pojęcie klatki**

klatki puste

dodawanie klatek kluczowych

kasowanie, kopiowanie i odwracanie klatek

selekcja wielu klatek.

### **11. Testowanie filmu.**

### **12. Animacja poklatkowa.**

### **13. Animacja kształtu.**

### **14. Animowanie gradientu.**

### **15. Tworzenie i edycja symboli**

edycja instancji symboli

zarządzanie biblioteką, foldery

duplikowanie symboli

kopiowanie elementów biblioteki pomiędzy plikami.

## **16. Animacja ruchu.**

### **17. Warstwy prowadzące**

tworzenie ścieżek  
przypisywanie obiektu do ścieżki  
synchronizacja obiektów z kierunkiem ścieżki

## **18. Efekty linii czasu.**

### **19. Maskowanie**

tworzenie masek  
animowanie maski

### **20. Praca z tekstem**

typy tekstu: static, dynamic, input  
praca z paragrafem  
formatowanie obiektów tekstowych  
dołączanie czcionek do pliku

### **21. Bitmapy**

import plików i sekwencji  
własności bitmapy, publikowanie  
import plików z kanałem alpha  
wypełnianie kształtów bitmapą  
trasowanie bitmapy

### **22. Tworzenie interaktywnych przycisków**

stany przycisku  
niewidoczne przyciski

### **23. Movie clips**

linia czasowa wewnątrz Movie Clip  
synchronizacja linii czasowej symbolu z linią czasową sceny  
instancje Movie Clipu

## **24. Eksport Filmu**