

Piccola introduzione:

- flash come spettacolo teatrale
 - designer come registi
 - clip filmati come attori
 - simboli grafici come fondali
 - bottoni come interazione con il pubblico
-

- azioni e proprietà
- paletta strumenti
- fotogrammi per secondo

Libreria

Che cosa è un simbolo.

Ottimizzazione: uso dello stesso simbolo grafico.

Time Line

La linea orizzontale: il tempo

La linea verticale: i livelli

01 - movimento di variazione della tinta di colore

di una figura geometrica semplice

(vedi esempio 01.swf)

02 - movimento di variazione della luminosità (alpha)

di una figura geometrica semplice

03 - movimento scalare

di una figura geometrica semplice con accelerazioni e decelerazioni

(vedi esempio A1.swf)

alternanza di 2 figure geometriche differenti con movimento scalare percettivo

(vedi esempio A2.swf)

04 - movimento di forma

da 1 figura geometrica a 2 figure geometriche

(vedi esempio B.swf)

05 - moltiplicazione del movimento di forma

Sviluppo dell'esercizio B,

fare movie clip degli elementi di B.swf,

riposizionare varie volte sullo stage lo stesso movie clip con rotazioni scalate.

(vedi esempio C.swf)

06 - Modalità di un pulsante

pulsante con modalità di colore e forma differenti in: mouse Up /Over/ Down

(vedi esempio D.swf)

spiega anche la possibilità di inserire un movie clip nelle modalità Over e Down

07 – Inserimento video

metodi per inserire il video, ridimensionarlo, regolarne la lunghezza, ottimizzare la dimensione

08 – Inserimento audio

metodi per inserire l'audio, regolarne la lunghezza, ottimizzare la dimensione.
