

# ActionScript 3.0 (Adobe Flash) - Animacje interaktywne

Liczba godzin: 20

## 1. Treści kształcenia

### Ćwiczenia:

- Podstawy ActionScript;
- Zmienne;
- Obiekty;
- Detektory zdarzeń;
- Warunki i pętle;
- Ładowanie bitmap i swf z bibliotek
- Ładowanie bitmap i swf z serwera
- Ładowanie dźwięków z bibliotek
- Ładowanie dźwięków z serwera
- Regulacja dźwięków i filmów
- Praca z flimami flv i f4v
- Praca z komponentami i bibliotekami Flasha

## 2. Efekty kształcenia – umiejętności i kompetencje

- Znajomość programu: Flash od strony budowania animacji skryptowych, a także problematyki tworzenia animacji komputerowych w zaawansowanych aplikacjach grafiki wektorowej.
- Umiejętność przygotowania animacji przy tworzeniu dowolnie złożonych witryn internetowych, reklam filmowych, pomocy dydaktycznych, prezentacji multimedialnych itp.
- Umiejętność realizowania animacji komputerowych zarówno metodami, które nie wymagają znajomości języków programowania, jak i wymagających posługiwania się skryptami.

## 3. Zalecana literatura

- Podstawową literaturą są notatki własne sporządzane przez studenta podczas ćwiczeń. Szczegółowe informacje przekazywane studentom oparte są na praktyce wykładowcy zarówno z programami graficznymi, jak i publikowaniem.
- Adobe System Inc. *ActionScript 3,0. Oficjalny podręcznik*, Helion