

Capitolo 1

- Flash e la grafica vettoriale
- L'animazione
- Authoring e Player

Capitolo 2

- L'Interfaccia di Flash
- Modalità di visualizzazione dello stage
- I Fotogrammi, inserimento e rimozione
- I Fotogrammi chiave, inserimento e rimozione.
- Modalità di visualizzazione e navigazione tra i fotogrammi
- Relazione tra oggetti e fotogrammi

Capitolo 3

- Impostare le proprietà del documento
- Righelli e guide
- La griglia, visualizzazione e modifica
- Lavorare con i pannelli, i layout
- Personalizzare le scelte rapide da tastiera
- Salvataggio e prova di un file

Capitolo 4

- Lo strumento Linea
- Lo strumento Penna
- Lo strumento Ovale e lo strumento Rettangolo
- Lo strumento Polystar
- Disegno unione
- Disegno oggetto
- Disegno di base
- Convertire linee in riempimenti
- Espandere i riempimenti
- Sfumare i bordi dei riempimenti
- Esporta immagini

Capitolo 5

- Importazione di grafica
- Il ricalco bitmap
- Il pannello allinea
- Lavorare con il pannello Colori
- Lavorare con i livelli, le cartelle di livelli
- Aggiunta e formattazione di testo statico
- Effetti di testo con filtri
- Livelli maschera e mascherati
- Utilizzare Il pannello cronologia

Capitolo 6

- Creazione di interpolazione di movimento
- Interpolazioni guidate
- Creazione di interpolazione forma
- La tecnica Onion Skin
- Esportazione filmato

Capitolo 7

- Assistenti, copia su griglia
- Assistenti, duplicato distribuito
- Effetti, espandi
- Effetti, esplosione
- Effetti, ombra esterna
- Effetti, sfocatura
- Transizione
- Trasformazione

Capitolo 8

- Creare simboli grafici e istanze
- Convertire un oggetto in simbolo
- Simboli clip filmato
- Simboli pulsante
- Modificare il comportamento di un'istanza
- Filtri su simboli
- La duplicazione dei simboli
- Clip nidificate e linee temporali nidificate

Capitolo 9

- Lavorare con le scene
- Le azioni, l'assistente script
- Fermare un filmato
- L'aggiunta di azioni ad un pulsante
- Muoversi tra i fotogrammi goto and play
- Muoversi tra i fotogrammi goto and stop
- Testo di input e password

Capitolo 10

- Inserire un componente
- Importazione audio e modifica delle proprietà
- L'aggiunta di audio a una Linea Temporale
- L'aggiunta di audio ad un pulsante
- Incorporare video in un Linea Temporale
- Streaming video

Capitolo 11

- Creare un modello
- Test prestazioni di download
- Formati per la pubblicazione
- Anteprima e impostazioni per la pubblicazione

Capitolo 12

- Analisi e progettazione di un sito web
- Diagramma di flusso e storyboard
- Regole per l'accessibilità
- Tutela del copyright