

Introductietraining Flash CS4

Flash is de standaard voor vector-gebaseerde, bewegende, dynamische, interactieve content op webpagina's. Met Flash worden kleine of grote animaties gemaakt, met of zonder geluid, video en interactiviteit. Met deze vierdaagse introductietraining verkrijgt de cursist de basiskennis om met Flash toepassingen te maken en de mogelijkheden van het programma verder te ontdekken. In deze training leert de cursist in Flash grafische elementen maken tekenen, bitmaps, audio en video importeren en gebruiken, animaties maken, ActionScript inzetten en de Flash-film exporteren.

Dag 1 - werkomgeving en het maken van grafische elementen

In de eerste trainingsdag wordt de werkomgeving besproken en oefent u met de verschillende gereedschappen en functies om grafische elementen aan te maken.

- Bestanden en bestandsformaten.
- Uitleg van de werkomgeving.
- Een aantal algemene concepten en kenmerken van Flash, zoals het werkgebied, de tijdlijn, scrollen en zoomen, framesnelheid, testen en spelen.
- Tekenend: de verschillende gereedschappen voor het maken en bewerken van vectoren.
- Hulpmiddelen voor het opbouwen van het werkgebied, zoals linealen, raster, hulplijnen en magnetisch uitlijnen.
- Het werken met kleuren, filters en overvloeimodi.



- Tekst in de Flash-film.
- Het importeren van en het werken met bitmaps, Photoshop- en Illustrator-bestanden.

Dag 2 - animaties maken in Flash

Tijdens de tweede dag wordt uitgebreid ingegaan op de verschillende manieren waarop u in Flash animaties kunt maken. Ook komen een aantal gerelateerde onderwerpen aan bod, zoals de tijdlijn, het werken met lagen en scènes, het werken met symbolen en overtrekken (onion skinning).

- Het maken van een frame-voor-frame animatie.
- Verschillende manieren om een bewegingsgetweende animatie te definiëren: met de functie 'bewegings-tween maken' en handmatig.
- Het werken met de Bewegingseditor.
- Versnelling en vertraging aanbrengen voor gedefinieerde animaties.
- Het maken van een vorm-tweenanimatie.
- Gebruikmaken van de functie 'Distribueren naar lagen' om snel een bewegings-tween te definiëren voor meerdere objecten.
- Bewegings-tweens maken met 'Voorinstellingen voor beweging'. Zelf gedefinieerde bewegings-tweens toevoegen om deze makkelijk toe te passen op andere objecten.
- Het maken van maskers en het animeren van maskers.
- Symbolen, instanties en de bibliotheek.

Dag 3 -audio en video, exporteren/publiceren en het definiëren van interactiviteit

Tijdens de derde trainingsdag wordt behandeld hoe u in Flash gebruik kunt maken van geluid en digitaal video.

U leert ook hoe Flash-films interactief gemaakt kunnen worden. Dit is de eerste introductie tot ActionScript, de programmeertaal van Flash. U leert bijvoorbeeld hoe u een Flash-film kunt stoppen, spelen of in een lus afspelen en hoe u knoppen kunt maken. Bovendien worden de verschillende manieren behandeld om te exporteren of publiceren.

- Zelf schrijven van ActionScript in het paneel Handelingen.
- Het maken van een knop.
- Toevoegen van geluid aan de Flash-film, het comprimeren van geluid.
- De verschillende manieren om de Flash-film te exporteren of publiceren.
- Coderen, importeren en toepassen van digitaal video.

Dag 4 - introductie ActionScript

Deze vierde trainingsdag biedt u een introductie in ActionScript. ActionScript is de objectgeïntendeerde scripttaal van Flash. U schrijft zelf ActionScript in het paneel Handelingen om functionaliteit te definiëren.

- ActionScript schrijven in het paneel Handelingen.
- De kenmerken van ActionScript: de opbouw van een ActionScript-commando, de functie van de verschillende tekens, code hints.
- Classes in ActionScript.
- Events (gebeurtenissen) in ActionScript.
- Eigenschappen van filmclips of knoppen veranderen met ActionScript.
- Variabelen definiëren en gebruiken.
- Conditie in ActionScript (if, else).
- Preloader maken.

Deze opgave is onder voorbehoud.

De training

- Een vierdaagse training opgedeeld in twee blokken van twee dagen.
- De training wordt gegeven in het pand van Promate, Koeweistraat 3 te Waardenburg.
- Inclusief lunch bij Promate.
- Tijden: 9.30 tot 16.30.

Vereiste voorkennis

- Ervaring met en kennis van computers van het betreffende platform en besturingssysteem.
- Kennis van internet en grafische applicaties zoals Photoshop en Illustrator, is geen vereiste, maar wel een pré.
- Kennis van programmeertalen zoals JavaScript, is geen vereiste, maar wel een pré.

Vervolgtrainingen

Deze introductietraining geeft direct aansluiting op de advanced trainingen:

- Flash ActionScript 3.0
- Flash Videotoepassingen