



# Een intro in Adobe Flash 5.5

**Inleiding** Adobe Flash is een heel veelzijdig programma. Veel animaties worden nog steeds in Flash gemaakt, ook al zijn er steeds meer programma's (van Adobe) waar het ook in zou kunnen.

**Opdracht** Maak een simpele animatie in Adobe Flash 5.5

**Eisen** Je kunt werken met Adobe Photoshop

**Wat heb je nodig** Een computer met internet,  
Adobe Flash 5.5

**Werkwijze** Verricht de handelingen, die genoemd worden in de opdracht.  
Vraag een beoordeling aan de docent

**Beoordeling** Lever de opdracht in.  
Heb je de animatie juist gemaakt?  
Heb je een originele animatie gemaakt?  
Werkt de animatie goed?

**Tijdsplanning** 120 minuten



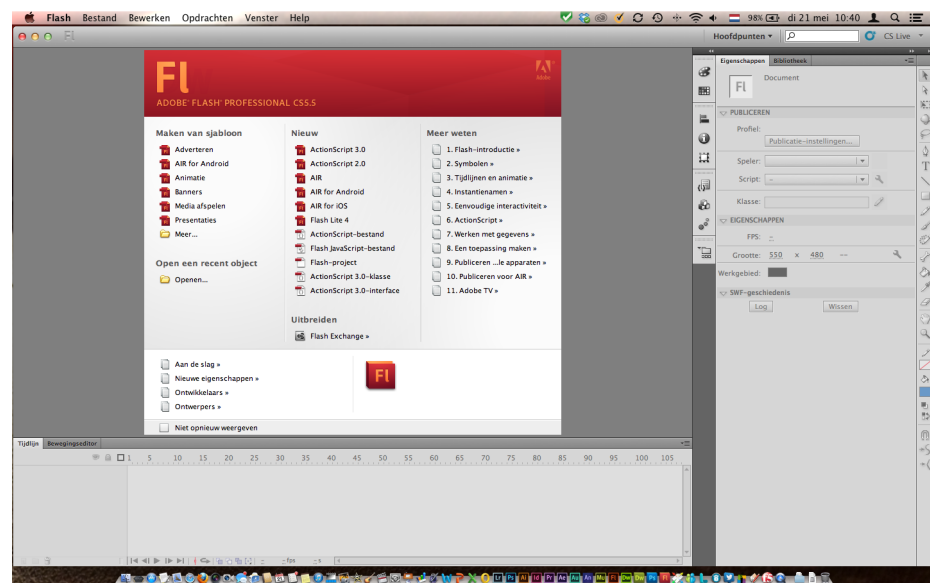
# Een intro in Adobe Flash 5.5

Open het programma Adobe Flash

Je kunt het opzoeken in de map Programma's.

Als je in Apple OSX werkt kun je *CMD + Spatiebalk* klikken en 'Flash' intypen. Op deze manier kun je heel snel bestanden opzoeken.

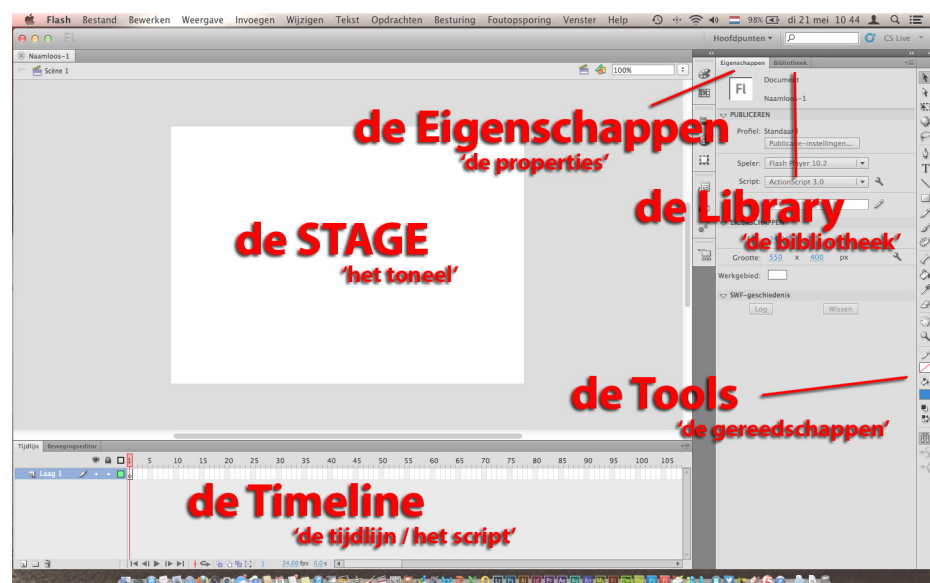
Als je Flash voor de eerste keer opent zal het er uitzien zoals op de onderstaande afbeelding:



Kies een *Nieuw Actionscript 3.0*

Flash opent een nieuw document.

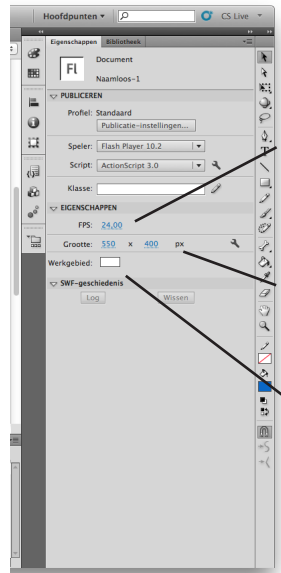
In de onderstaande afbeelding zie je de onderdelen van het programma





# Een intro in Adobe Flash 5.5

Je kunt in dit gedeelte allerlei instellingen maken:

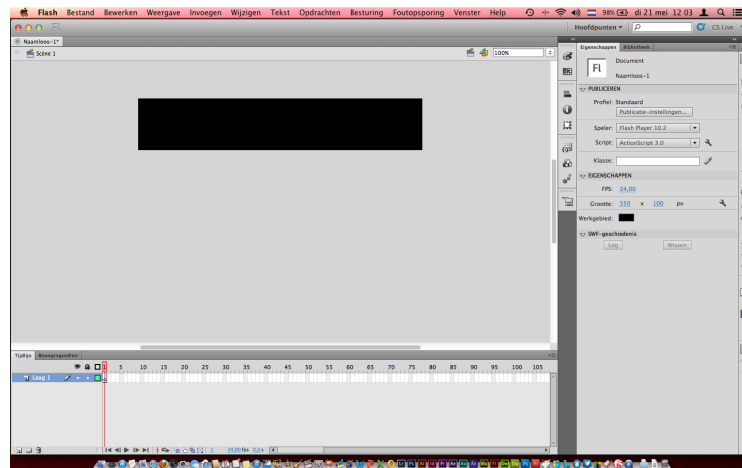


FPS = Frames Per Second  
Hoe meer frames, hoe vloeiender de animatie zal lopen.

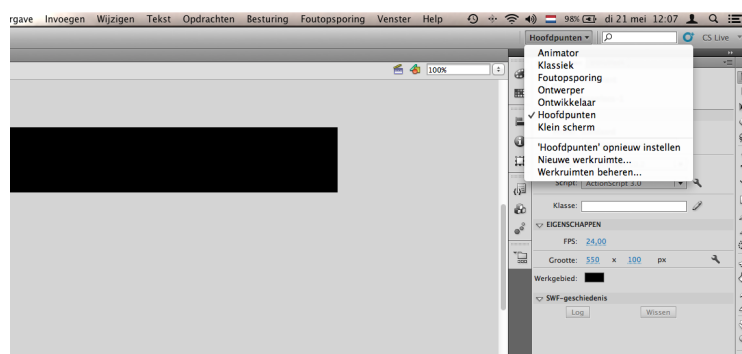
Je kunt de grootte van je animatie veranderen

Je kunt de achtergrondkleur van het werkgebied (de stage) veranderen

Verander de grootte in 550 x 100 px  
Verander de achtergrond in Zwart



Zorg dat je scherm ingesteld staat op Hoofdpunten (of Essentials)

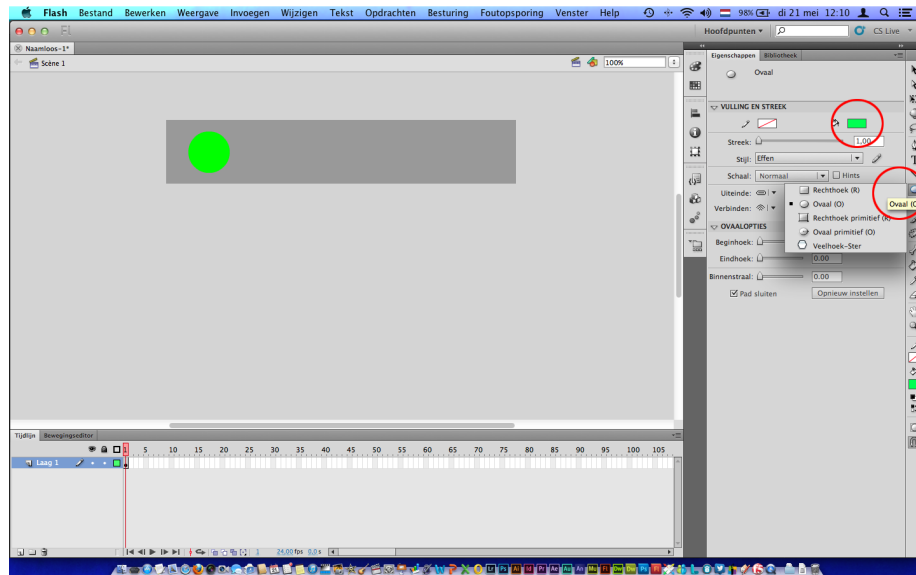


FLASH

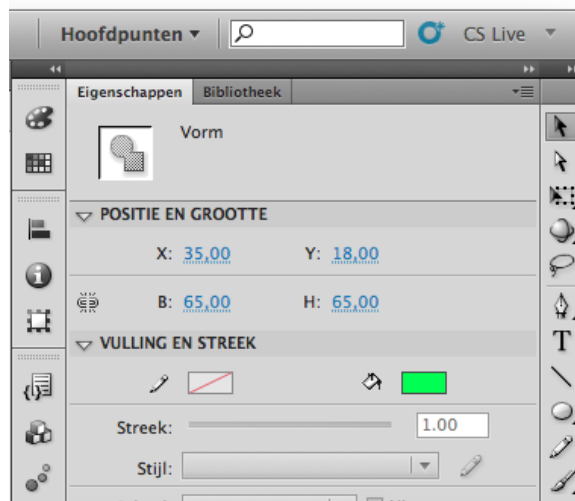


## Een intro in Adobe Flash 5.5

Kies het Ovaal gereedschap, verander de kleur en teken een rondje



Als je de SHIFT ingedrukt houdt terwijl je sleept, krijg je een perfecte cirkel. Als je dat niet doet, kun je een ovaal slepen.



Je kunt zowel de vulling als de rand aanpassen.

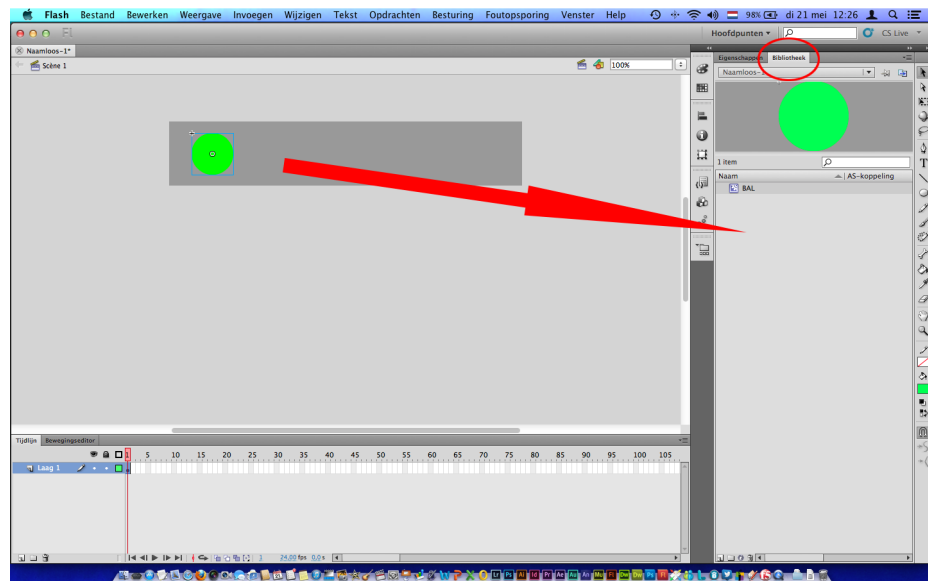
FLASH



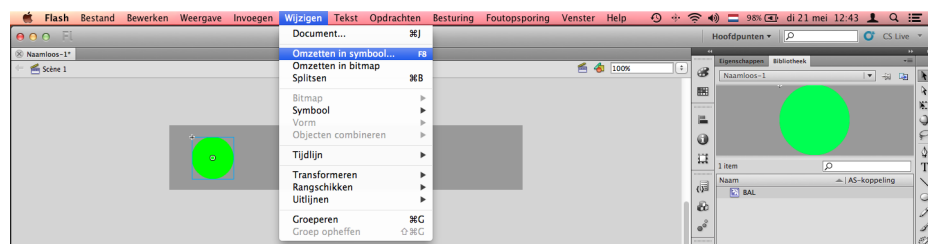
# Een intro in Adobe Flash 5.5

Klik de bibliotheek aan

Sleep de bal naar de bibliotheek en geef hem een naam



Je kunt dit ook doen door te kiezen voor:  
*Menubalk - Wijzigen - Omzetten in symbool*



Voordat je je tekening omgezet hebt in een symbool kun je er nog makkelijk wijzigingen in aanbrengen (bijvoorbeeld een andere kleur geven). Als je je tekening omgezet hebt is dat minder makkelijk.

# FLASH



## Een intro in Adobe Flash 5.5

Als je de tekening omzet in een symbool (en/of dus naar de bibliotheek sleept) krijg je een keuze venster:



Je kunt het bestand een naam geven.

Je kunt het opslaan op drie manieren:

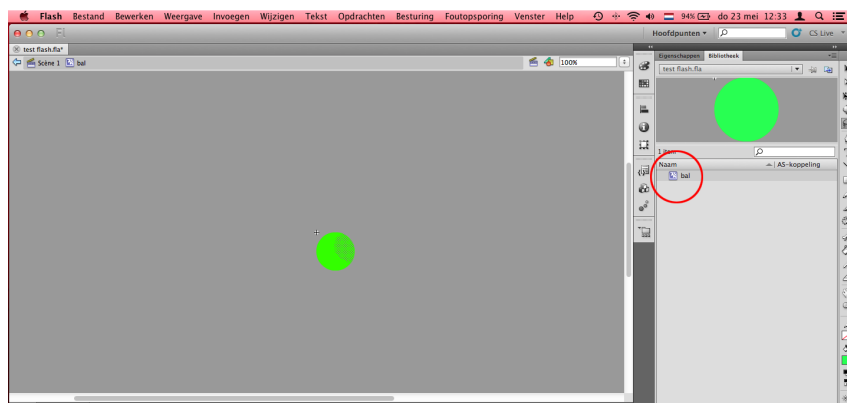
- als *Filmclip*
- als *Knop*
- als *Afbeelding*

Kies nu voor de optie: *Afbeelding*

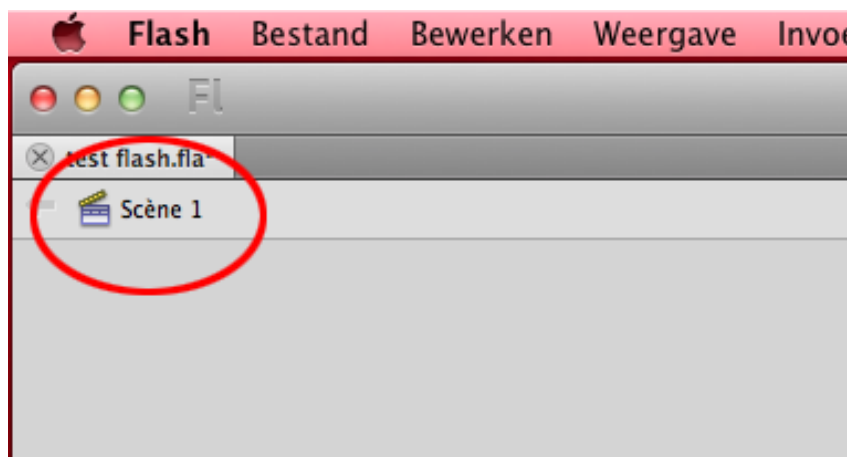
De 'Bal' komt nu tevoorschijn in de bibliotheek.

Als je je bal wilt wijzigen, moet je er op dubbelklikken.

Je kunt dan aanpassingen maken in de tekening.



Als je weer terugwilt naar de 'stage' moet je op 'Scene 1' klikken.

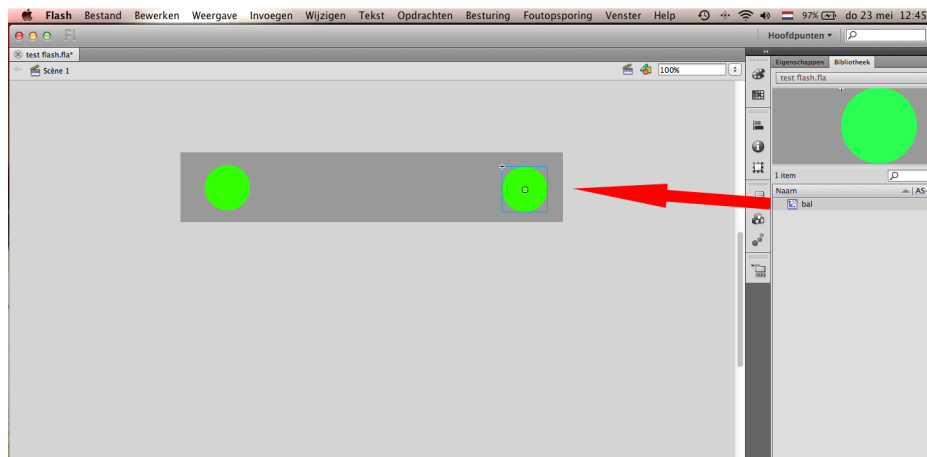


FLASH

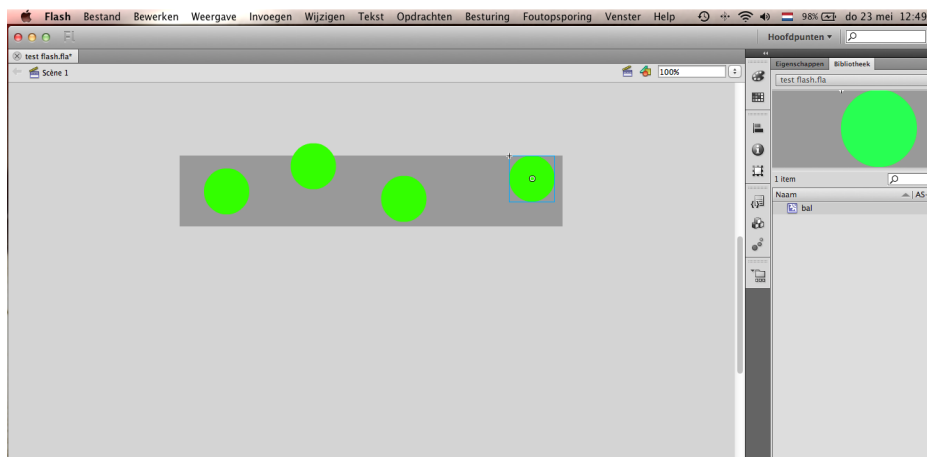


## Een intro in Adobe Flash 5.5

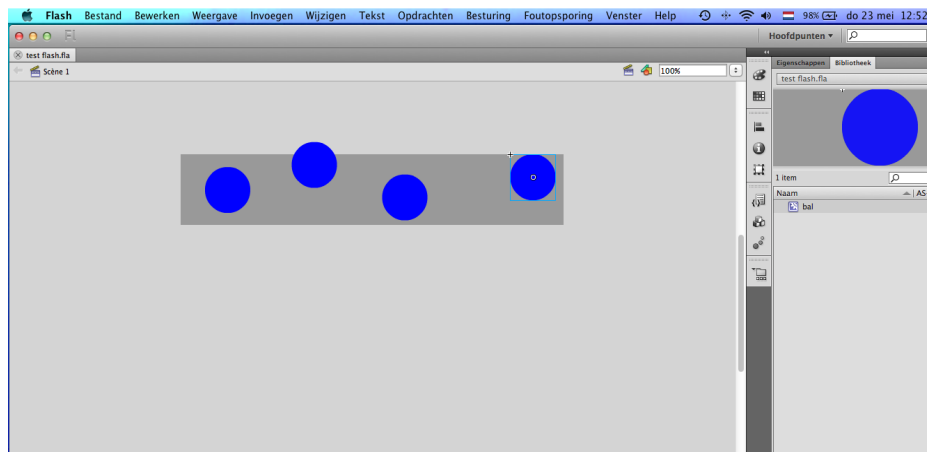
Als je meerdere ballen wilt gebruiken, kun je die uit de bibliotheek naar je stage slepen. Dit is dan een kopie van je originele plaatje.



Sleep twee ballen naar je Stage, zodat je er vier krijgt.



Dubbelklik op het originele plaatje (de Bal) en verander die in een andere kleur. Alle vier de ballen veranderen nu van kleur. Door op 'Scene' te klikken keer je terug naar de 'Stage'.



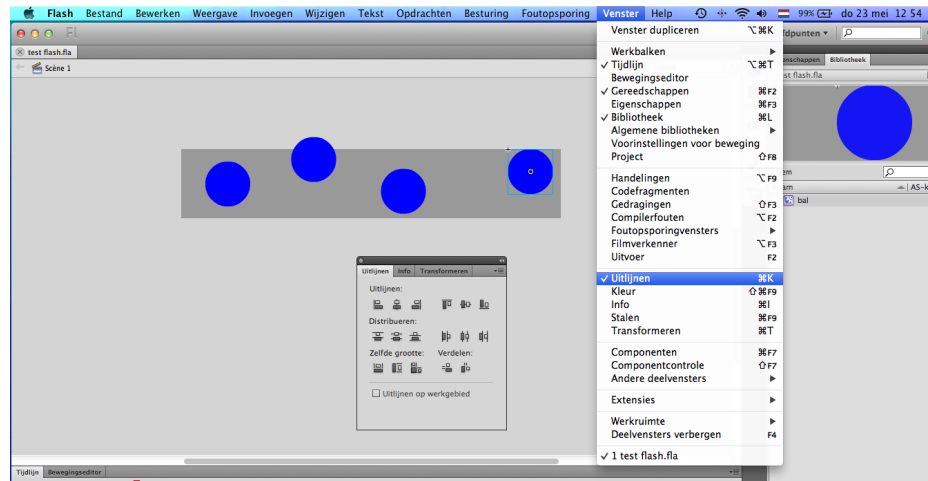
FLASH



# Een intro in Adobe Flash 5.5

Je kunt de ballen zelf helemaal netjes uitlijnen, maar je kunt dit ook door het programma laten doen.

Ga naar: *Menubalk - Venster - Uitlijnen*

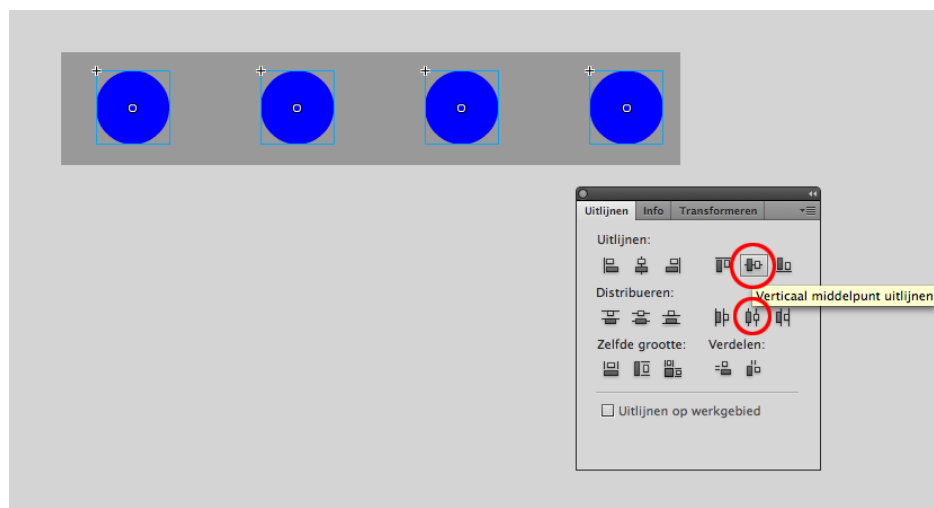


Selecteer alle vier de ballen (door de SHIFT knop ingedrukt te houden)

Je hebt nu een nieuw pallet: Uitlijnen.

Kies de opties:

- *Vertikaal middelpunt uitlijnen*
- *Horizontaal middelpunt distribueren*



FLASH



# Een intro in Adobe Flash 5.5

Sla je document op.

Je kunt nog meer wijzigingen toepassen in je bal.

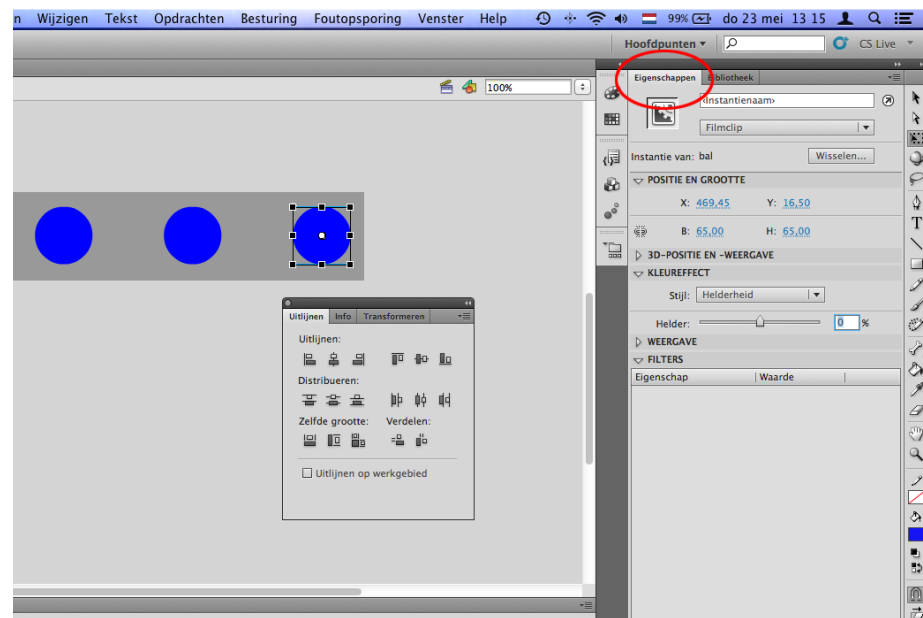
Als je er één selecteert in je stage verander je alleen die ene.

Als je je originele Bal selecteert in de bibliotheek verander je ze allemaal tegelijk.

Selecteer één bal

Klik op de eigenschappen

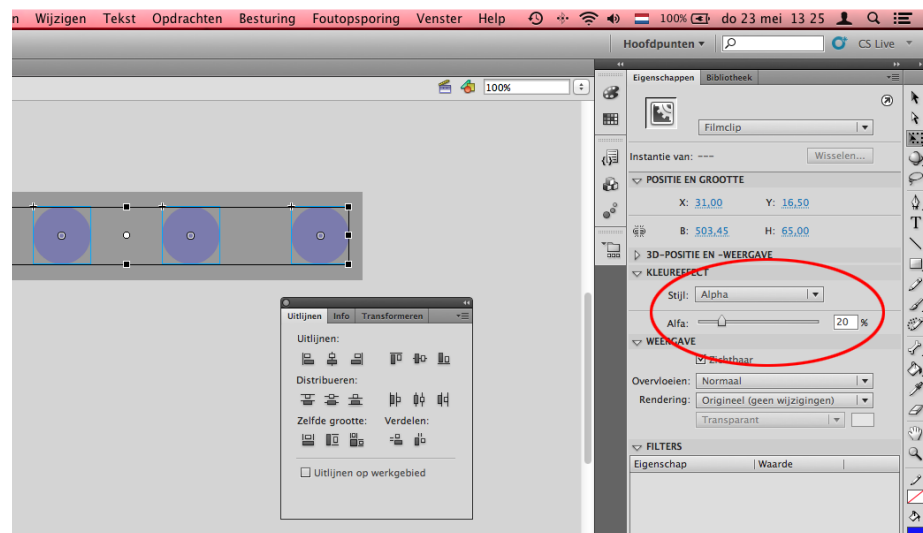
Experimenteer met de opties



Met de optie *Kleureffect - Helderheid* kun je de kleur lichter of donkerder maken.

De transparantie pas je aan met de optie: *Kleureffect: Alpha*

Maak de vier ballen veel transparanter. (20%)



FLASH

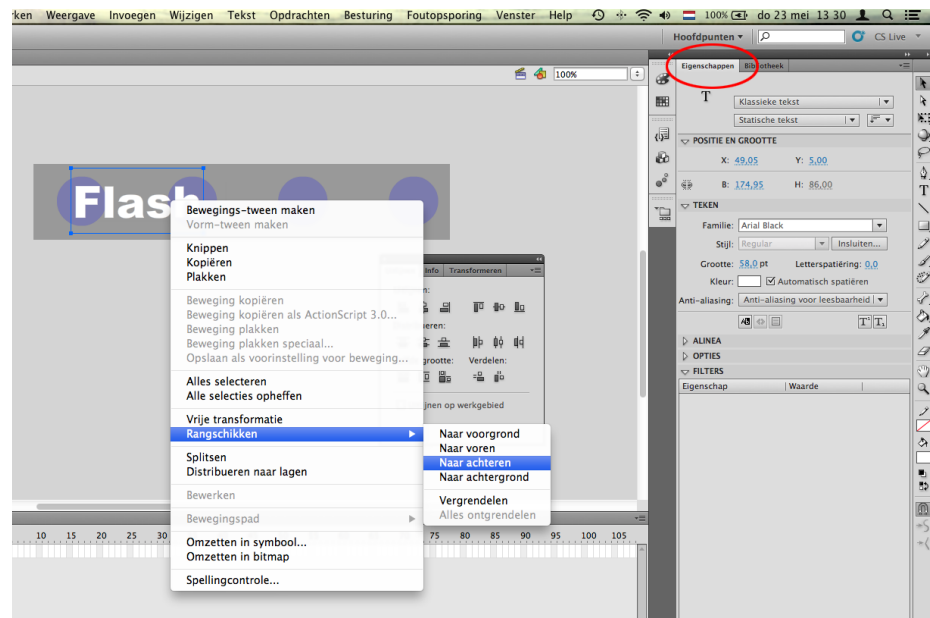


# Een intro in Adobe Flash 5.5

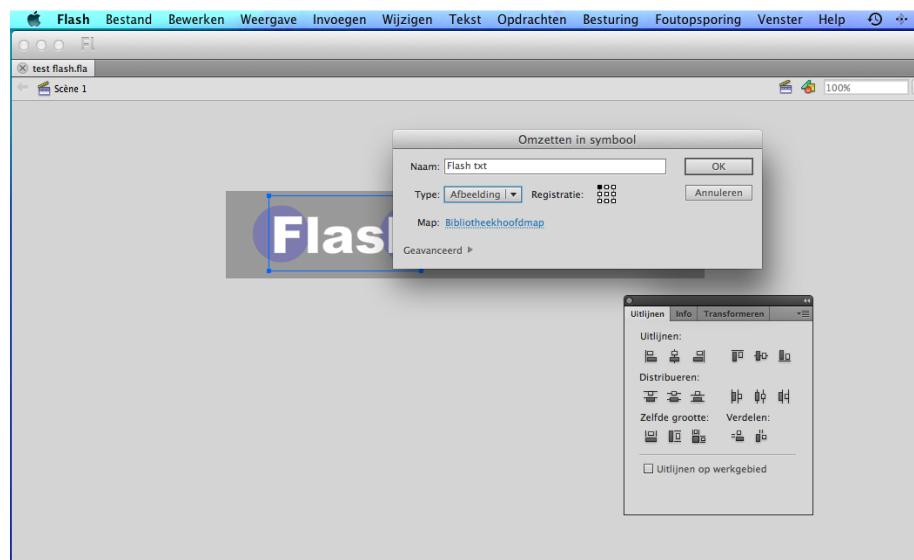
Kies het Tekst-gereedschap  
Klik in de Stage  
Type een tekst.

Pas de Lettergrootte, het lettertype en de kleur aan.  
Deze opties zitten onder 'Eigenschappen'

Door het Pijl-gereedschap te kiezen kun je de tekst verplaatsen  
Door met de rechtermuisknop op de tekst (of op een bal) te klikken kun je de volgorde veranderen.



Voeg je gemaakte tekst toe aan de bibliotheek:  
Ga naar: *Menubalk - Wijzigen in symbool*  
Geef het bestand een naam en kies: 'Afbeelding'



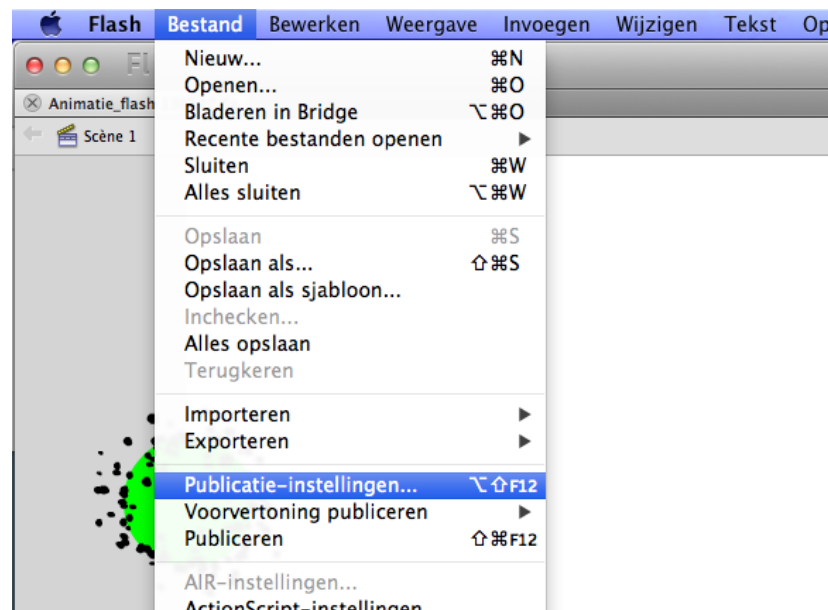
FLASH



## Een intro in Adobe Flash 5.5

De animatie opslaan om te gebruiken in Adobe Dreamweaver:

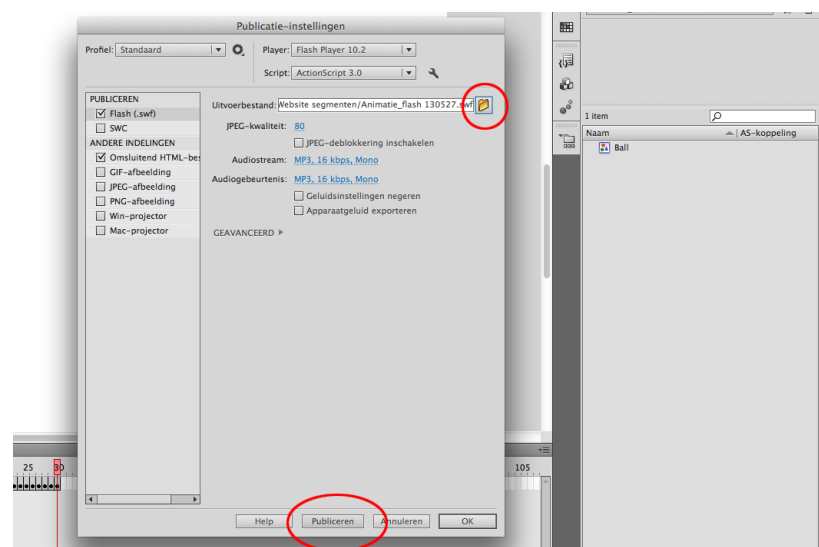
Ga naar: *Menubalk - Bestand - Publicatie instellingen*



Klik op het map-symbool om een locatie te kiezen.

Als je deze animatie in je website gaat plaatsen moet je die gelijk in de 'rootfolder' van je website zetten.

Klik op **Publiceren**



Als je niet het gehele stage gebruikt, zou je die eigenlijk nog kleiner moeten maken in het Eigenschappen tabje.

FLASH



## Een intro in Adobe Flash 5.5

### De Flash animatie importeren in Adobe Dreamweaver:

Open je website, zorg dat je je instellingen goed hebt staan bij 'sites beheren'

Je kunt de flash animatie zo naar je pagina slepen.  
Je kunt hem ook via de menubalk importeren:

Ga naar: *Menubalk - Invoegen - Media - SWF*

