



Een simpele bewegings-tween maken met Flash 5.5

Inleiding Je kunt Adobe Flash gebruiken om animaties te maken.
In deze opdracht wordt beschreven hoe je 'Tweening' kunt gebruiken.

Opdracht Maak een simpele animatie in Adobe Flash 5.5, waarbij je gebruikt maakt van een Klassieke Tween. Je kunt natuurlijk ook andere afbeeldingen gebruiken.

Eisen Je kunt werken met Adobe Photoshop en Adobe Flash 5.5

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?

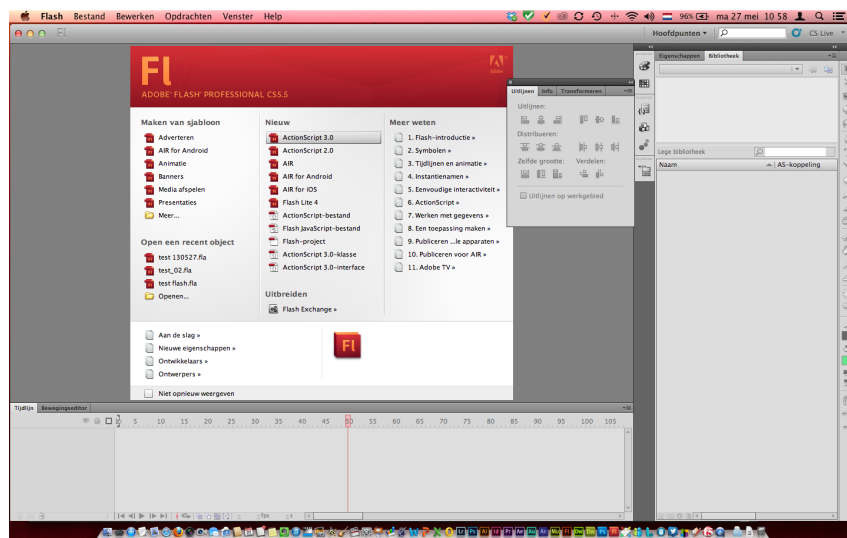
Tijdsplanning 120 minuten



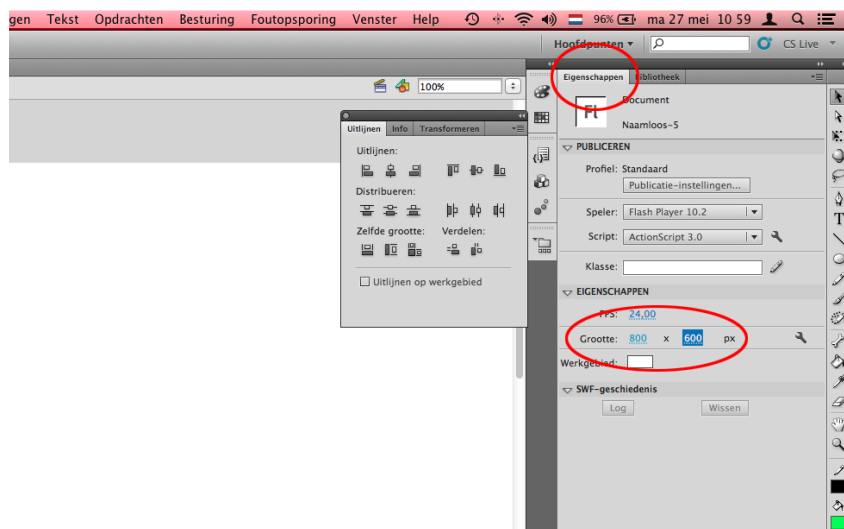
Een simpele bewegings-tween maken met Flash 5.5

Open Adobe Flash 5.5

Maak een nieuw document: Kies *Actionscript 3.0*



Klik op de '*Eigenschappen*' tab en verander de grootte van je project in 800 x 600 px



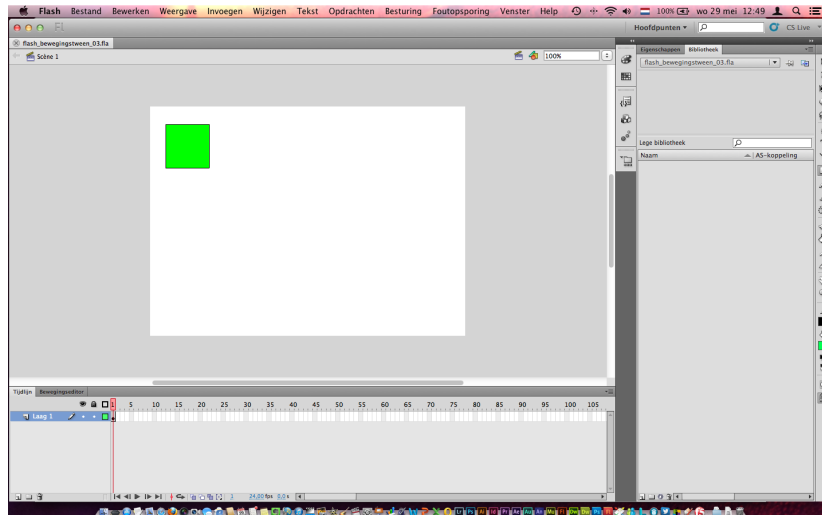
Sla je document op
Ga naar: *Menubalk - Bestand - Opslaan als*

FLASH

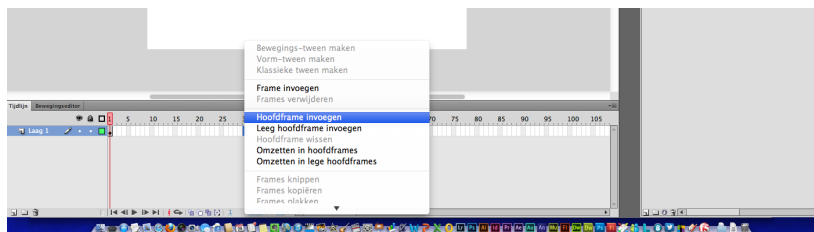


Een simpele bewegings-tween maken met Flash 5.5

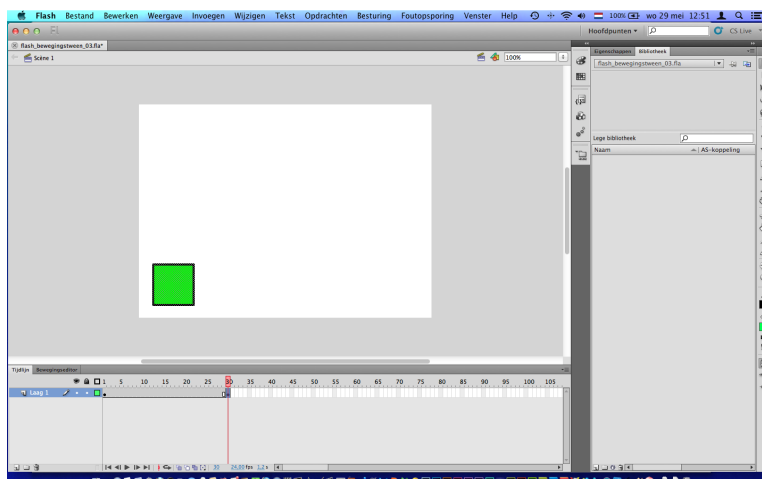
Zorg dat de eerste frame in de tijdlijn geselecteerd is.
Teken een vierkantje.



Klik in frame 30 van je tijdlijn.
Kies: *Rechtermuisknop* - *Hoofdframe toevoegen*



Kies het selectie gereedschap
Verschuif je tekening naar beneden.
Als je in een rechte lijn wilt verplaatsen, moet je de SHIFT knop ingedrukt houden.



FLASH

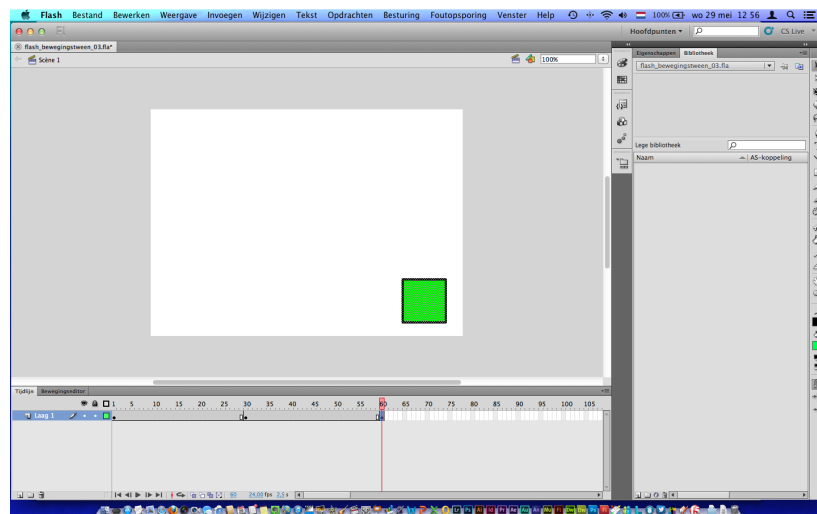


Een simpele bewegings-tween maken met Flash 5.5

Klik nu in frame 60 van de tijdlijn

Kies: Rechtermuisknop: *Hoofdframe invoegen*

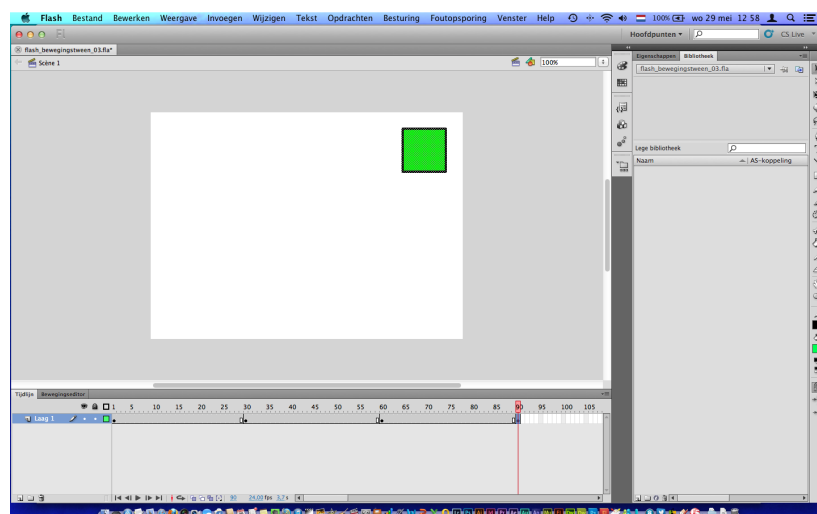
Verplaats je tekening naar rechts



Klik nu in frame 90 van de tijdlijn

Kies: Rechtermuisknop: *Hoofdframe invoegen*

Verplaats je tekening naar boven



FLASH

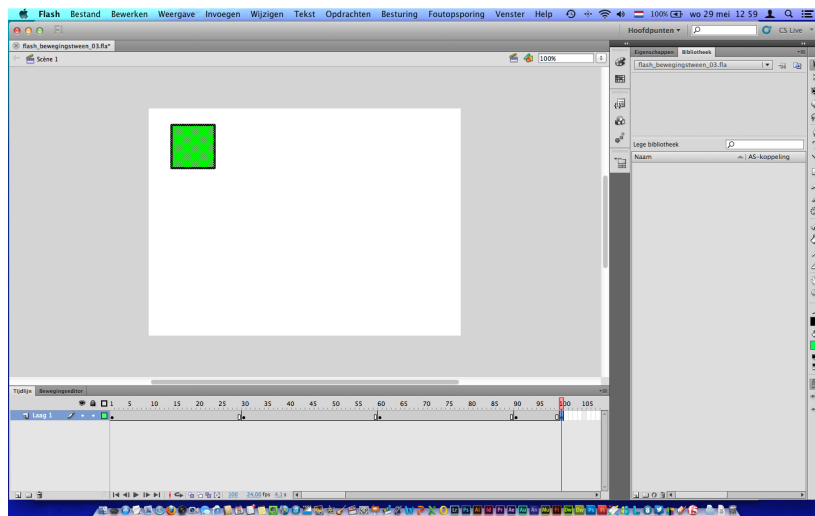


Een simpele bewegings-tween maken met Flash 5.5

Klik nu in frame 100 van de tijdlijn

Kies: Rechtermuisknop: *Hoofdframe invoegen*

Verplaats je tekening naar links

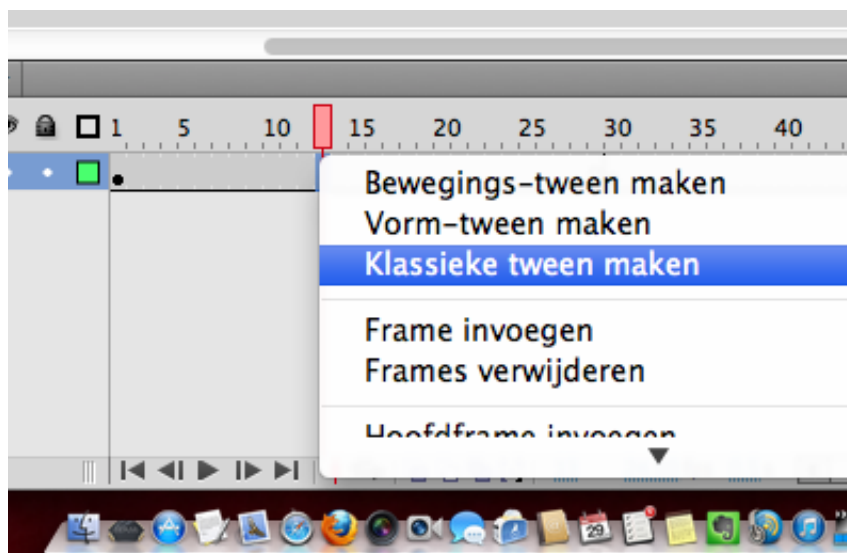


Als je nu op de ENTER knop drukt, zie je het vierkantje op je hoofdframes verpringen. Als je wilt dat hij gaat bewegen moet je gaan 'tweenen'.

Klik op de frames tussen de hoofdpunten.

Kies rechtermuisknop: *Klassieke tween maken*

Herhaal dit bij alle keren dat je een nieuwe hoofdframe aangemaakt hebt, dus nog drie keer.

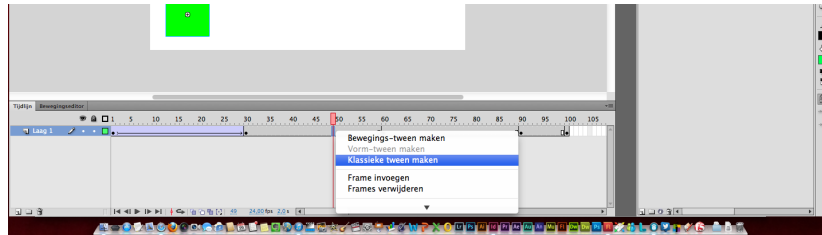


FLASH



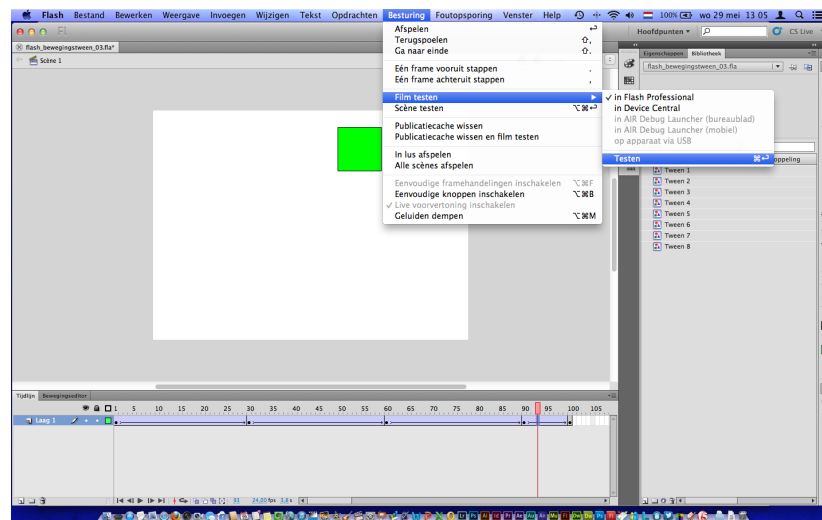
Een simpele bewegings-tween maken met Flash 5.5

Je ziet ook de tijdlijn veranderen: de kleur verandert in blauw en er komt een lijn tevoorschijn.



Druk op de ENTER knop om de animatie af te spelen.
Omdat de laatste stap kleiner, zal het voorwerp zich sneller verplaatsen.

Je kunt deze animatie testen op de volgende manier:
Ga naar: *Menubalk - Besturing - Film testen - Testen*
Of druk op de toetsen: CMD + ENTER (of CTRL + ENTER)



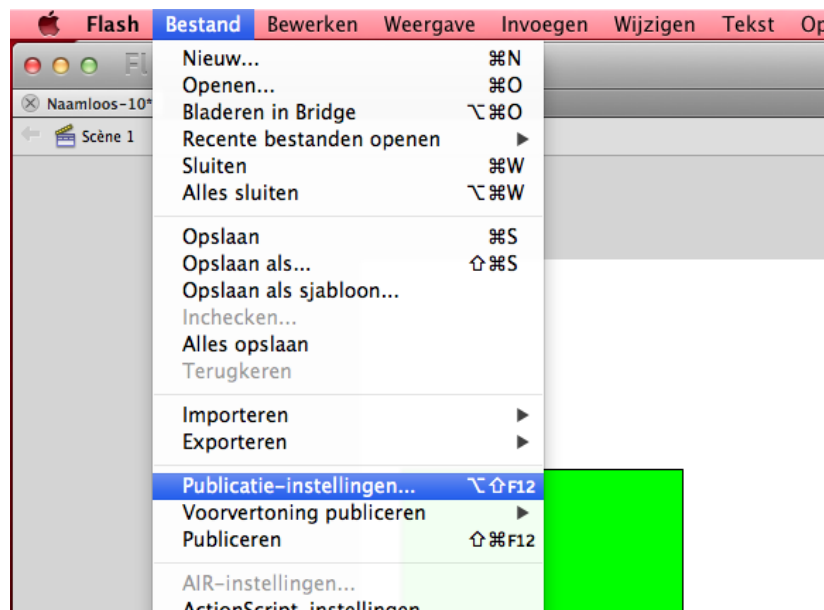
FLASH



Een simpele bewegings-tween maken met Flash 5.5

De animatie opslaan om te gebruiken in Adobe Dreamweaver:

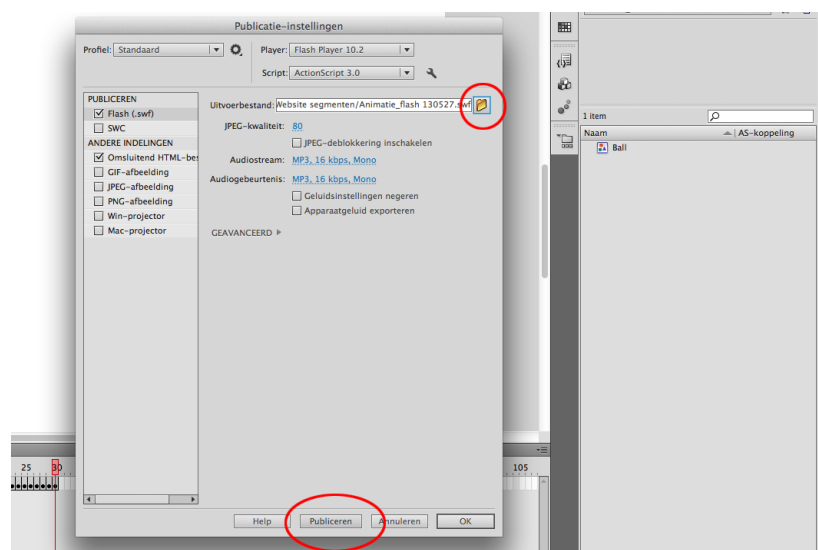
Ga naar: *Menubalk - Bestand - Publicatie instellingen*



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 simpele bewegings-tween maken met 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*

