



Adobe Flash

Flash is oorspronkelijk een programma van Macromedia en is in 2005 door Adobe overgenomen.

Flash is bedoeld om interactieve animaties te maken voor gebruik op het Internet en in diverse media. Het programma is echter flexibeler dan dat: u kunt met Flash ook applicaties schrijven, het staat bijvoorbeeld aan de basis van veel applicaties voor mobiele telefoons.

In Flash wordt grotendeels gebruik gemaakt van vectorobjecten. Dit soort objecten zorgt voor een snelle downloadbare animatie zodat er minimale invloed is op de zwaarte van een wegpagina. Door de mooie integratie met Adobe Illustrator bent u als Flash ontwerper bovendien in staat om vectorontwerpen te maken die deel kunnen uitmaken van uw Flash animatie.

Maar niet alleen vectoren kunnen worden geanimeerd. Het is in Flash ook mogelijk om rasterbestanden (zoals beeldmateriaal uit Photoshop) te integreren. Dit maakt het vervaardigen van animaties in Flash bijzonder aantrekkelijk: u kunt als achtergrond een (uiteraard op juiste wijze geoptimaliseerde) 'foto' gebruiken en hierboven uw vectorobjecten animeren.

In Flash kunt u niet alleen animeren. U kunt bovendien interactieve elementen aan de animatie toevoegen zodat de bezoeker van uw website een interactie met de animatie kan aangaan. U kunt denken aan het eenvoudig toevoegen van links. Maar ook aan het maken van ingewikkelde webformulieren of aan het opstarten van beeld en geluid.

U las het al: ook geluid kunt u in een Flash animatie gebruiken. Niet alleen geluid, zelfs video is in een Flash animatie te integreren. Dit alles maakt een animatie in Flash maken natuurlijk bijzonder interessant.

Globaal overzicht	2
Inhoudsopgave	3
Overige informatie en inschrijving	6

Flash Cursus

Van webdesigners wordt tegenwoordig veel gevraagd. Niet alleen zullen ze natuurlijk in staat moeten zijn om websites te bouwen, maar veel bedrijven verwachten ook dat ze animaties kunnen maken die niet alleen interactief zijn, maar die bijvoorbeeld ook geluid en video bevatten. Dit komt meestal neer op het maken van banners die informatie bieden waarop de bezoeker kan klikken of op roulerende animaties waarin reclame-uitingen worden getoond, al dan niet met geluid en interactie.

Een grote groep webdesigners gebruikt Flash niet voor een stand-alone animatie die binnen een reguliere website valt maar voor het bouwen van een complete 'website'. In dat geval betreft het meestal geen website maar een grote animatie waarin interactie en informatie op een creatieve manier worden vormgegeven. Dit wordt meestal door creatieven geprefereerd omdat de vrijheid die Flash biedt (als het ware vrijuit op een soort canvas een interactief geheel presenteren) wat intuïtiever is dan met HTML en CSS.

Tijdens deze cursus leert u vanaf nul animaties maken. U gaat zich eerst concentreren op de vele complexe manieren waarmee objecten in Flash kunnen worden aangemaakt. Deze leert u op verschillende manieren manipuleren.

Deze cursus bestaat uit twee delen.

U gaat tijdens het eerste deel werken met de vele verschillende onderdelen die deel kunnen uitmaken van een animatie. Het is immers belangrijk dat u vanaf nul weet hoe deze elementen zijn opgebouwd: dat maakt het bewerken later makkelijker.

Het tweede deel van de cursus is geheel gericht op animeren binnen deze applicatie. En natuurlijk gaat u ook interactiviteit toevoegen.

Uiteindelijk gaat u scripts toevoegen.

Aan het eind van de cursus bent u in staat om zelfstandig animaties te maken waarin interactiviteit en geluid zijn geïntegreerd.

Korte inhoudsopgave

De cursus is zeer uitgebreid. Onderstaand is slechts een fractie van wat behandeld wordt.

5.2 Korte inhoudsopgave

De module is zeer uitgebreid. Onderstaand is slechts een fractie van wat behandeld wordt.

5.2.1 Kennismaking

Tijdens de eerste les gaat u diverse objecten leren aanmaken en leert u alles over vlakke vormen en speciale objecten. U gaat werken met de gereedschappen om objecten te transformeren zodat u aan het eind van de les al ontwerpen kunt maken in Flash.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Werken met de verschillende menu's en paletten
- De verschillende weergavemogelijkheden
- Het artboard: werkblad of tekengebied
- Kleurinstellingen
- Kleuromgeving
- Bestanden aanmaken
- Diverse instellingen voor verschillende soorten bestanden
- De eerste illustraties maken met de basisobjecten
- Werken met kleurstenen, gradiënten en patronen
- Objecten op het artboard ordenen met geavanceerde technieken
- Technische aspecten in de documenten
- Verschillende invullingstypen
- Bestanden op verschillende manieren opslaan

5.2.2 Vrij tekenen

U zult als Flash animator diverse animaties moeten kunnen maken. Zelf kunnen tekenen in Flash is natuurlijk een extra uitdaging die uw animaties een persoonlijke touch kunnen geven. Tijdens deze les gaan we hierop dus in.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Diverse manipulaties van invullingen
- Tekengereedschappen gebruiken
- Invullingsgereedschappen gebruiken
- Werken met de transformatiemogelijkheden
- Lijninstellingen bewerken
- Speciale lijnstijlen aanmaken
- Objecten opslaan
- Automatische transformaties
- Werken met automatische aanpassingsmogelijkheden
- Verdelen van artwork

5.2.3 Speciale transformaties, importeren en exporteren, Flash publicaties

Deze module van de Flash Cursus is gewijd aan de diverse mogelijkheden om externe bestanden te importeren. U gaat aan de slag met allerlei bestandstypen en leert wat u ermee in Flash kunt doen.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Importeren van beeldmateriaal
- Het verschil tussen vector en raster
- Objecten op meerdere manieren transformeren
- Speciale transformaties

- Werken met rasters
- Werken met de precisieinstrumenten in Flash
- Tekst plaatsen
- Diverse tekstsoorten verkennen
- Tekst bewerken
- Tekst transformeren
- Vervormen met diverse technieken
- Animaties publiceren
- Publicatieinstellingen onderzoeken
- Publicatiebestanden analyseren

5.2.4 Animeren

Tijdens deze les van de Flash Cursus gaat u beginnen met animeren. U gaat kijken naar de verschillen tussen de diverse animatieopties en gaat animaties publiceren en bewerken.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Animatietechnieken
- Wat is animeren
- Werken met de tijdlijn
- Tijdlijninstellingen
- Werken met de tweens
- Werken met frames
- Werken met keyframes
- Lagen en klassieke instellingen
- Praktijkvoorbeelden uitvoeren
- Een animatie exporteren

5.2.5 Symbolen en de bibliotheek: beheerde animaties

Tijdens deze les van de Flash Cursus leert u hoe u ervoor kunt zorgen dat animaties beheersbaar blijven. U gaat een bibliotheek met symbolen aanmaken en leren wat de verschillen tussen de diverse onderdelen zijn. Aan het eind van deze les kunt u een animatie vanaf nul opbouwen door zelfontworpen objecten te plaatsen en te animeren.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Symbolen en instanties leren begrijpen
- Symbolen aanmaken
- Instanties plaatsen
- Vergelijken van diverse onderdelen
- Geanimeerde en statische symbolen
- Extra gereedschappen om speciaal artwork te maken
- Diverse animatietechnieken

5.2.6 Speciale effecten en animaties, de eerste interactie

Tijdens het werken in Flash zult u op een punt komen dat u wilt dat de bezoeker een interactie aan kan gaan met uw animatie. Dat kan met een druk op een knop of met een klik op een link. U gaat tijdens deze les met scripts leren werken om deze interactie mogelijk te maken.

Daarnaast komen meer technieken aan bod om animaties bijvoorbeeld te maskeren en met speciale effecten voor bijzonder artwork.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

- Werken met bitmaps met speciale instellingen
- Filtermethodes
- Filterbeheer
- Werken met maskers
- Maskers animeren

Geanimeerde maskerinhoud
Het eerste ActionScript
Links maken in Flash
Navigeren binnen een animatie
De bezoeker door uw animatie laten navigeren (scripts)

5.2.7 Geluid en meer interactie

Tijdens deze module van de Flash Cursus leert u werken met geluid. U gaat kijken naar de opties die voor geluid gelden en deze gebruiken.

Daarna gaat u werken met de 3D gereedschappen en met de 'Bone Tool' waarmee u bijzondere animaties kunt maken die vloeiend verlopen.

Onder andere de volgende onderwerpen komen aan bod.

Met speciale scripts navigeren door een animatie
Slim inzetten van geluid
Gemaskeerde elementen animeren
Aaneensluitende animaties maken
Werken met de 3D gereedschappen
Speciale gereedschappen voor 'levensecht' animeren

Aan het eind van deze module bent u in staat om vanaf nul bestanden in Flash te importeren en deze te combineren met zelf ontworpen artwork. U kunt al deze elementen bovendien animeren en voorzien van functies die door de bezoeker kunnen worden gebruikt om een interactie met de animatie aan te gaan.

5.2.8 Toetsmodule

Tijdens deze module voert u een afsluitende opdracht uit zodat uw vaardigheden worden getest. U gaat een complete interactieve animatie maken, compleet met geluid en knoppen voor navigatie.



Verdere informatie en inschrijving

Cursusduur

Groeps cursus

8 modules, een module per week.

Soms worden ingeval van vakanties twee lessen gecombineerd zodat geen cursist een les hoeft te missen.

Persoonlijke training

Voor persoonlijke training geldt dat het meest efficiënt kan worden getraind als lessen worden samengevoegd. Zo worden vaardigheden sneller met elkaar verbonden en kunnen gereedschappen eerder worden gecombineerd.

Tarieven

Groeps prijs	€ 795,- exclusief BTW	€ 946,05 inclusief BTW
Persoonlijke training	€ 1095,- exclusief BTW	€ 1.305,05 inclusief BTW

Planning en inschrijving

Inschrijven kan telefonisch, per e-mail en via de website. Bel 020 6820080 of mail: informatie (at) learningtrain.nl. U ontvangt eerst een bevestiging die u kunt accorderen. Na uw goedkeuring van de bevestiging volgt de factuur. Betaling dient voor aanvang van de cursus te gebeuren.

Kijk op de website voor het overzicht van de planning. Let op: er worden regelmatig extra cursussen bijgepland.