

Für Bewegung sorgen.

Web-Animationen in MAGIX Web Designer Premium

Web-Animationen sind bewegte Bilder im Internet, die in drei Formaten im Browser dargestellt werden können. **Flash** ist ein Standard der Firma Adobe, mit dem Animationen erzeugt werden. Das **animierte GIF** ist quasi dessen älterer Bruder; es kann ebenfalls Animationen anzeigen, hat aber viele Beschränkungen, die Flash nicht hat. **AVI** ist ein Videoformat.

In MAGIX Web Designer Premium können Sie Animationen in allen drei Formaten erstellen, zum Beispiel um bewegte Banner für die eigene Website anzufertigen. In diesem Kapitel werden wir Ihnen wie üblich anhand von Beispielen zeigen, wie die Animationserstellung in MAGIX Web Designer funktioniert.

Hinweis: Animationen sind nur in der Premium-Version verfügbar.

Anmerkungen zu Flash

Flash-Animationen sind immer noch eine der besten Möglichkeiten, um aufwendige Bewegungsfolgen zu erzeugen. Allerdings ist das Format mittlerweile nicht mehr so unumstritten wie noch vor einigen Jahren. Das liegt vor allem daran, dass Apple mit seinen populären Geräten iPhone und iPad Flash gar nicht unterstützt.

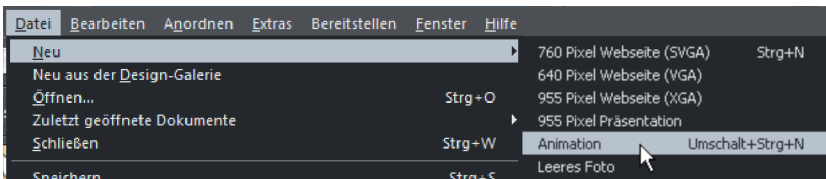
Auch hat Adobe im November 2011 die Weiterentwicklung von Flash für mobile Endgeräte wie z. B. Smartphones eingestellt.

Ihnen muss also klar sein, wenn Sie eine Flash-Animation in Ihre Website einbinden, dass ein Teil Ihrer Besucher diese wahrscheinlich nicht anzeigen können wird. Überlegen Sie also, ob es nicht auch ein animiertes GIF bzw. eine überhaupt nicht animierte Grafik tut.

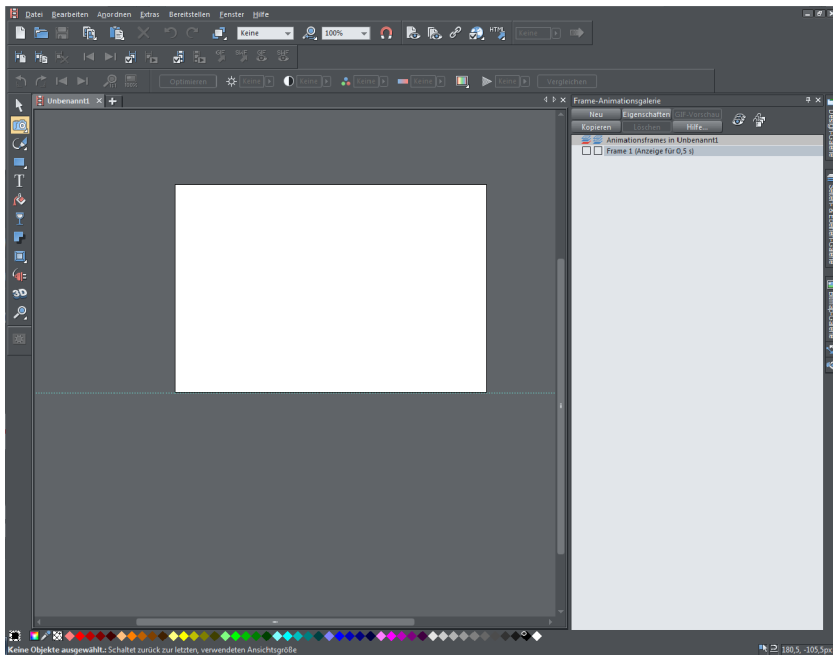
Animationsdokument anlegen

Animationsdokumente werden in MAGIX Web Designer Premium anders behandelt als Website-Dokumente. Sie müssen deshalb auch schon beim Anlegen eines neuen Dokuments festlegen, welche Art von Dokument Sie erstellen möchten.

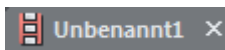
- Wählen Sie zum Erstellen eines Animationsdokuments im Menü **DATEI** unter **NEU** den Punkt **ANIMATION**.



MAGIX Web Designer Premium öffnet nun ein Dokument in der Animationsansicht.

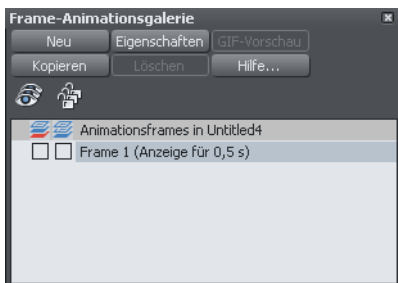


Animationsdokumente können Sie schnell anhand des kleinen Symbols in Form von Filmstreifen vor dem Dokumentennamen erkennen.



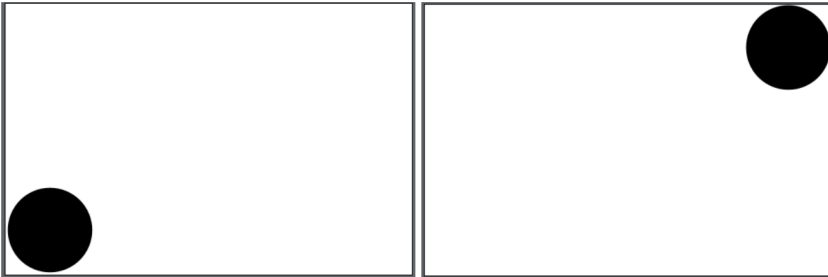
Außerdem sehen Sie rechts die **FRAME-ANIMATIONS GALERIE**, die bei Website-Dokumenten nicht zur Verfügung steht.

Frame-Animationsgalerie



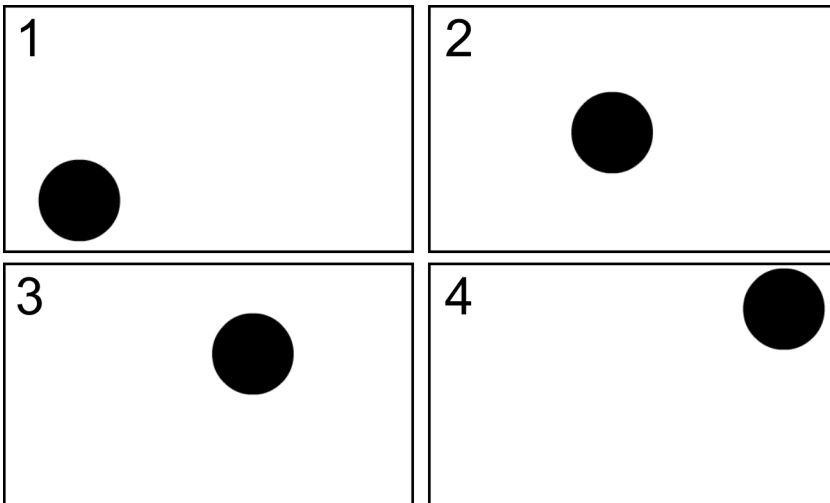
Jede Animation besteht aus mehreren Einzelbildern, sog. **FRAMES**. Diese Frames geben bestimmte Punkte der Animation wieder. Man spricht in diesem

Zusammenhang auch von Keyframes oder Schlüsselbildern. Wenn Sie zum Beispiel einen Kreis von links unten im Bild nach rechts oben bewegen wollten, würde der erste Frame den Kreis links unten und der zweite den Kreis rechts oben zeigen.



Frame 1 und Frame 2 in diesem sehr einfachen Beispiel

Sobald Sie die Animation als Flash exportieren oder eine Flash-Vorschau anzeigen, berechnet MAGIX Web Designer Premium alle Zwischenbilder automatisch, so dass eine flüssige Bewegung von links unten nach rechts oben entsteht.



Beispiel für vier Zwischenbilder, die MAGIX Web Designer Premium automatisch berechnet. Je nach Dauer der Animation gibt es wesentlich mehr als diese vier Zwischenbilder.

Hinweis: Die Zwischenbildberechnung findet nur bei Flash statt. Bei animierten GIFs wird lediglich jeder Frame nacheinander angezeigt.

Im Folgenden werden wir sehen, wie so eine einfache Animation erstellt wird.

Einfache Animation erstellen

Grundsätzlich bietet Flash folgende Möglichkeiten an, um Objekte zu animieren:

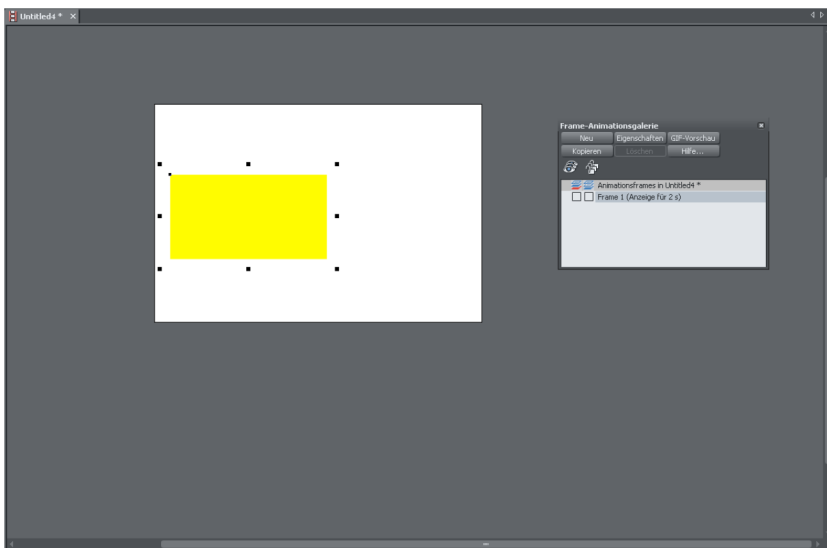
- ▶ **Bewegen:** Sie können Objekte von einer Stelle zur anderen bewegen.
- ▶ **Skalieren**, also das Vergrößern oder Verkleinern von Objekten
- ▶ **Stauen oder Neigen**, sprich: das Verzerren von Objekten
- ▶ **Drehen** von Objekten
- ▶ **Transparenz**, wobei nur gleichmäßige Transparenzen von Objekten geändert werden können. Transparenzverläufe können nicht animiert werden.
- ▶ **Farbveränderungen**, d. h. das Ändern von Farben

Eine Kombination der oben genannten Veränderungen ist auch möglich.

Versuchen wir uns an einer relativ leichten Animation: Ein gelbes Rechteck soll verschoben werden, dabei soll sich die Farbe in Rot ändern und anschließend verblassen, also transparent werden.

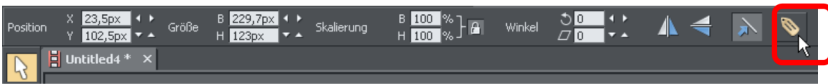
Erster Frame

- ▶ Zeichnen Sie im Animationsdokument auf der weißen Arbeitsfläche ein gelbes Rechteck.

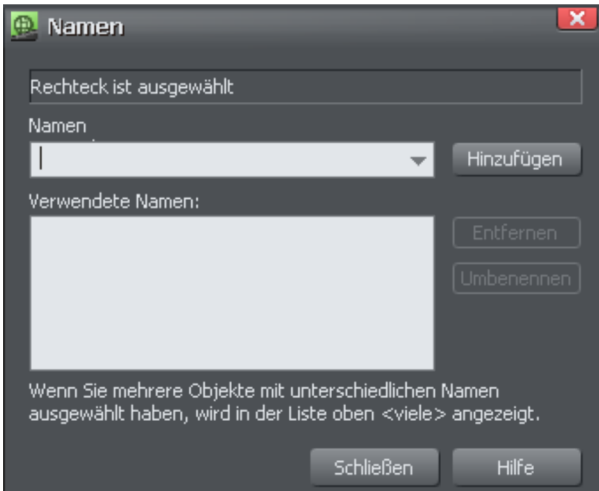


Jedes Element, in diesem Fall also nur das gelbe Rechteck, das Sie animieren möchten, muss einen bestimmten Namen haben.

- ▶ Um Ihr Objekt zu benennen, wählen Sie es aus und klicken in der Infoleiste des Auswahl-Werkzeugs auf die Namen-Schaltfläche.



Es öffnet sich der NAMEN-Dialog.



- ▶ Geben Sie dort unter NAMEN eine aussagekräftige Bezeichnung für Ihr Objekt ein.



- ▶ Klicken Sie anschließend auf HINZUFÜGEN.
- ▶ Mithilfe der Schaltfläche SCHLIEßEN schließen Sie den Dialog wieder.

Hinweis: Sie sollten Objekte immer im ersten Frame mit einem Namen versehen, damit Sie sie hinterher für weitere Frames einfach kopieren können. Sie können den NAMEN-Dialog aber auch jederzeit hinterher öffnen, um Objekten einen Namen zu geben.

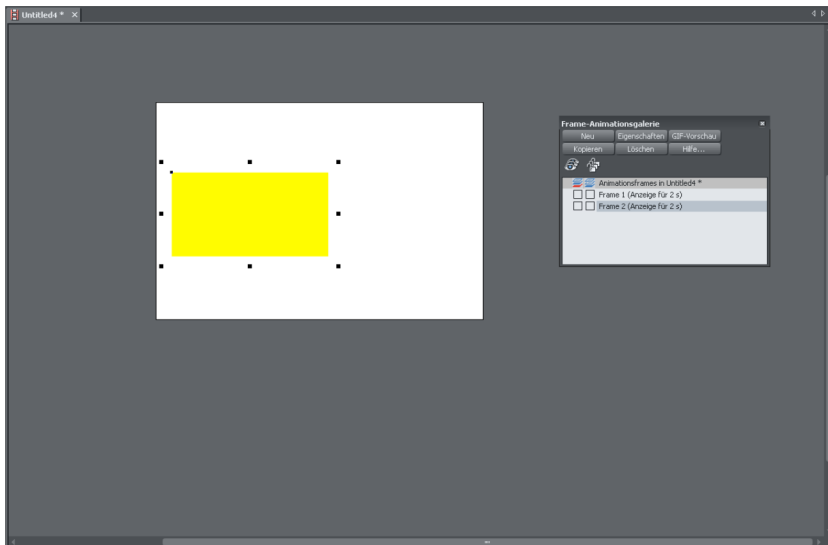
Zweiter Frame

Im zweiten Frame soll nun die Farb- und Positionsänderung des Rechtecks umgesetzt werden. Dazu muss der erste Frame über die FRAME-ANIMATIONSGALERIE kopiert werden.

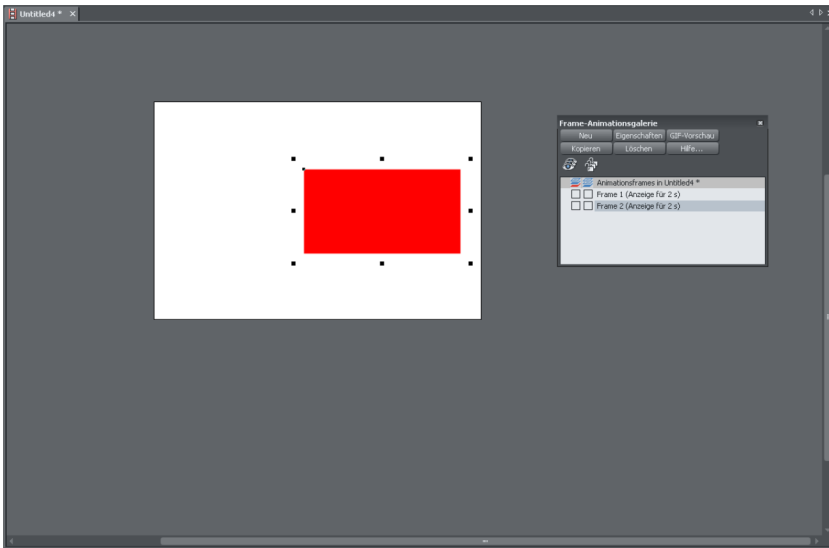
- Klicken Sie in der FRAME-ANIMATIONSGALERIE auf KOPIEREN.



Der zweite Frame sieht zunächst genauso aus wie der erste Frame.



- Bearbeiten Sie nun das Rechteck. Verschieben Sie es und stellen Sie als Füllfarbe Rot ein.



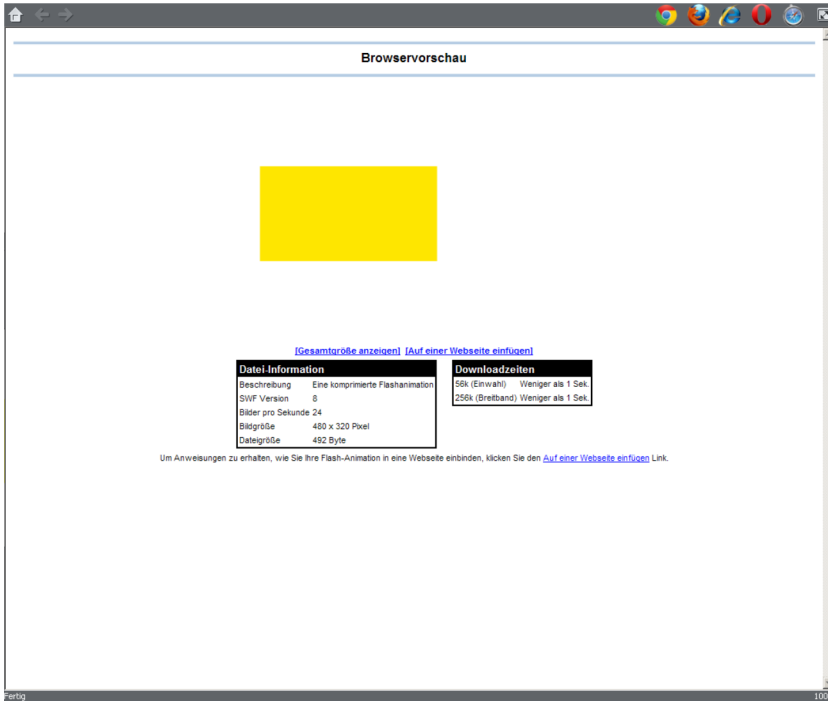
Vorschau der Animation

In der oberen Symbolleiste gibt es zwei Schaltflächen für eine Vorschau Ihrer Animation.



Die linke ist für die Vorschau eines animierten GIFs, die rechte für eine Flash-Vorschau.

- Klicken Sie auf die Flash-Schaltfläche, um das Vorschauenfenster zu öffnen.



Dort sehen Sie Ihre Animation, die kontinuierlich wiederholt wird und den Farbverlauf zeigt.



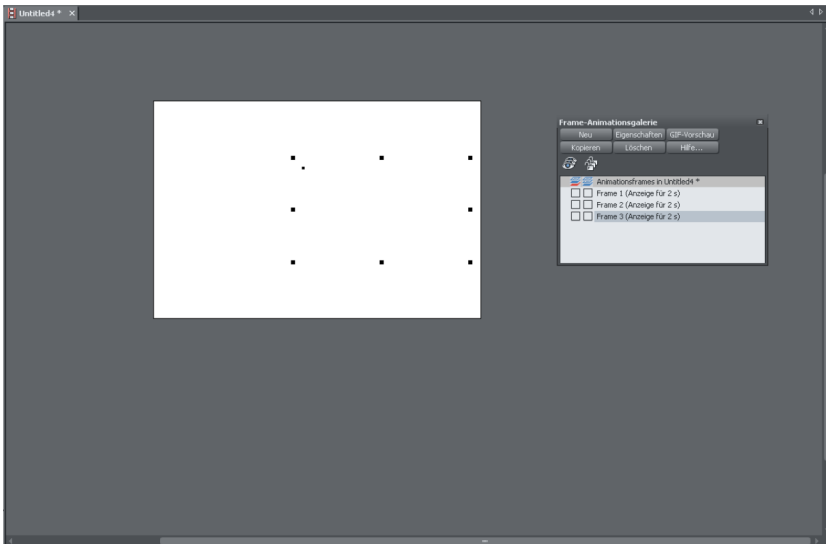
Dritter Frame

Im dritten Frame soll das rote Rechteck nun verblenden, sprich: es soll komplett transparent werden.

- Kopieren Sie dazu in der **FRAME-ANIMATIONS GALERIE** den zweiten Frame.



- Setzen Sie beim dritten Frame die Objekt-Transparenz mithilfe des **TRANSPARENZ-WERKZEUGS** auf 100% (natürlich ist es dann nicht mehr zu sehen).



Auch hier können Sie eine Vorschau anzeigen lassen. Das Objekt wandert dann zunächst über den Bildschirm und ändert seine Farbe. Anschließend verblasst es.



Nun haben Sie Ihre erste einfache Animation erstellt.

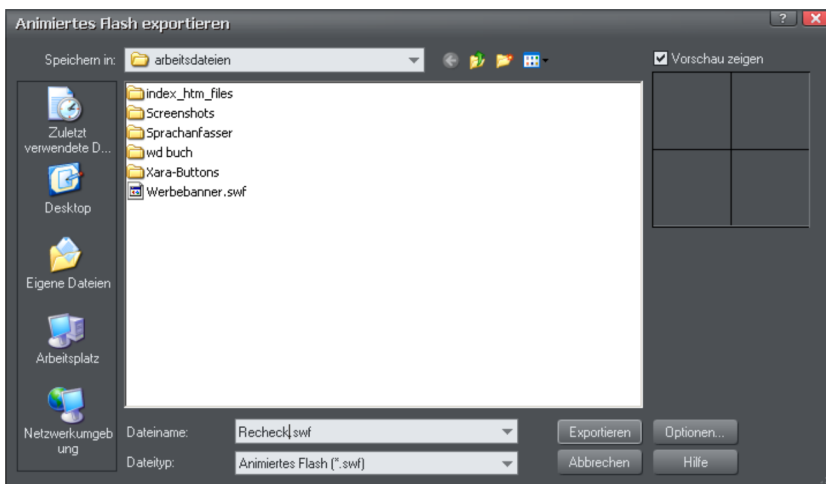
Animation exportieren

Die Animation können Sie am schnellsten über die beiden Schaltflächen in der oberen Symbolleiste exportieren.



Die linke Schaltfläche exportiert ein animiertes GIF. Beim GIF sehen Sie allerdings lediglich die Frames nacheinander, ohne Animation zwischen den Frames. Die rechte Schaltfläche exportiert eine Flash-Animation im SWF-Format.

- ▶ Klicken Sie auf die rechte Schaltfläche.
- ▶ Geben Sie im sich öffnenden Dialog Ihrer SWF-Datei einen Namen.



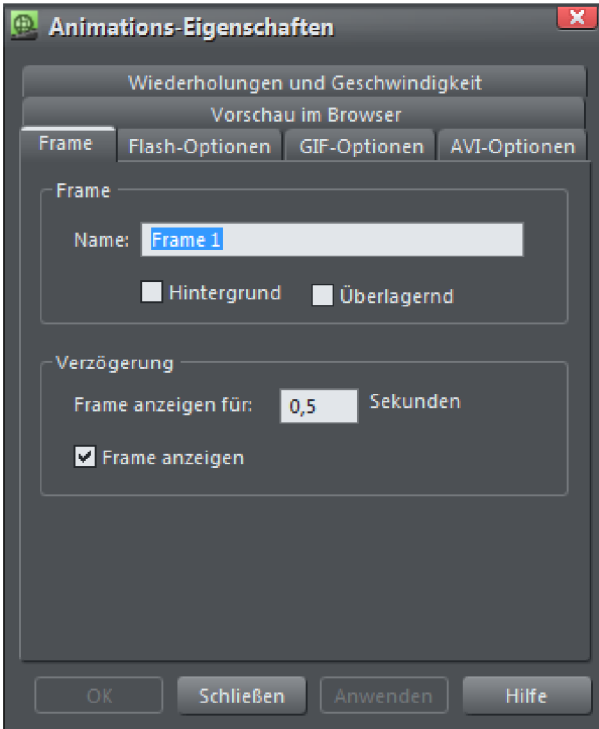
- ▶ Klicken Sie auf **EXPORTIEREN**.

Die nun erstellte Datei können Sie in anderen Website-Programmen oder in MAGIX Web Designer verwenden. Dazu kommen wir später (siehe Seite 302).

Weitergehende Optionen in der Frame-Animationsgalerie

In der Frame-Animationsgalerie können Sie über die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN** weitere Einstellungen für jeden Frame vornehmen.

- ▶ Markieren Sie dazu zunächst den Frame und klicken Sie anschließend auf **EIGENSCHAFTEN**.



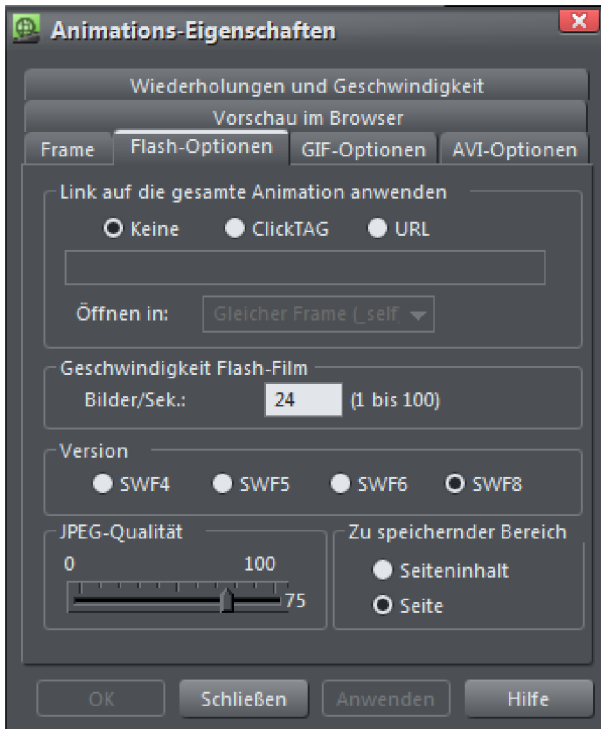
Standardmäßig wird der Reiter **FRAME** angezeigt. Hier können Sie den Namen für den ausgewählten Frame festlegen und einstellen, ob der Frame nach seinem Erscheinen bis zum Ende der gesamten Animation unverändert im **HINTERGRUND** gezeigt werden soll. Die Option **ÜBERLAGERND** sorgt dafür, dass der Frame für die Dauer seiner Anzeigedauer zusammen mit dem vorherigen Frame gezeigt und anschließend abgeschaltet wird.

Wichtiger ist der Bereich **VERZÖGERUNG**, da Sie hier die Anzeigedauer des Frames – und damit der Animation – einstellen.

Flash-Optionen

Der nächste Reiter sind die **FLASH-OPTIONEN**. Diesen Reiter sollten Sie in jedem Fall aufsuchen, wenn Sie planen, Ihre Animation als Flash zu exportieren.

Hinweis: Die beiden Reiter **GIF-OPTIONEN** und **AVI-OPTIONEN** werden wir zu einem späteren Zeitpunkt betrachten (siehe Seite 305).



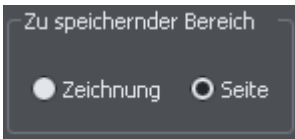
Die Optionen unter **LINK AUF DIE GESAMTE ANIMATION ANWENDEN** sind gerade für Flash-Banner sehr wichtig. Hier stellen Sie eine Internetadresse ein, auf die die gesamte Animation bei einem Klick verlinkt. In der Regel sollten Sie einfach **CLICKTAG** auswählen. Damit können Sie hinterher in Ihrem Website-Dokument in **MAGIX Web Designer Premium** eine Adresse einstellen, die mit der Animation verlinkt wird (siehe Seite 302). Sollte die Adresse aber schon unverrückbar feststehen, können Sie sie über die Option **URL** direkt eingeben.

Im Bereich darunter stellen Sie die Anzahl der Bilder pro Sekunde ein. Im Prinzip gilt: Je mehr Bilder pro Sekunde, desto sanfter ist die Bewegung. Da das menschliche Auge aber sowieso kaum mehr als 15–20 Bilder pro Sekunde wahrnehmen kann, reichen die voreingestellten 24 Bilder also meistens aus.

Unter **VERSION** wählen Sie aus, in welcher Flash-Version (**SWF4** bis **SWF8**) Ihre Animation gespeichert werden soll. Im Prinzip können Sie hier ohne Probleme **SWF8**

wählen, da diese Version schon 2005 erschien und mittlerweile überall unterstützt werden sollte.

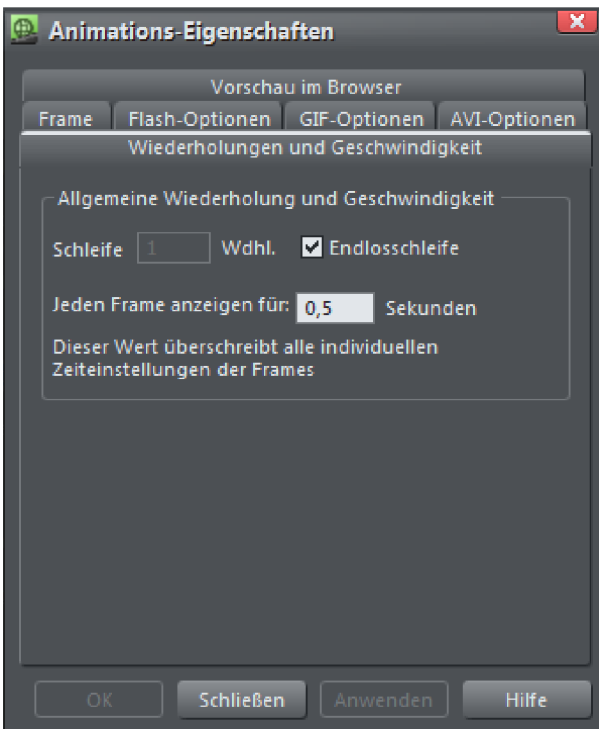
Die **JPEG-QUALITÄT** ist nur wichtig, wenn Sie Fotos in Ihre Animation integrieren. Eine Qualität von 75 bietet dabei meistens ein gutes Verhältnis zwischen Dateigröße und Qualität. Sollten Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sein, können Sie die Qualität aber auch hochsetzen.



Die Optionen unter **ZU SPEICHERNDER BEREICH** sind noch wichtig. Wählen Sie hier **SEITE**, so wird der gesamte weiße Bereich exportiert. Das ist meistens nicht gewünscht, da die Flash-Animation dann zuviel Platz wegnimmt. Wählen Sie, um die Animation auf die Objekte zu reduzieren, deshalb besser **ZEICHNUNG**. Alle nicht mit Objekten belegten Bereiche werden dann beim Export abgeschnitten.

Wiederholungen und Geschwindigkeit

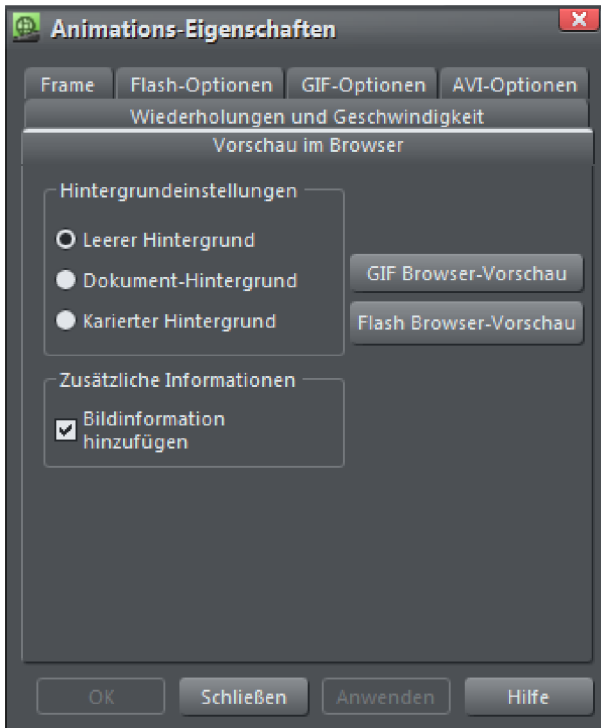
Der Reiter **WIEDERHOLUNGEN UND GESCHWINDIGKEIT** ist vor allem für die Einstellung der Anzahl an Durchläufen der Animation interessant.



Hier haben Sie die Möglichkeit entweder die Animation in **ENDLOSSCHLEIFE** abzuspielen oder festzulegen, wie oft sie wiederholt werden soll. Dazu müssen Sie aber zuerst die Option **ENDLOSSCHLEIFE** abwählen. Außerdem können Sie für alle Frames global einstellen, wie lang sie sein sollen. Das sollten Sie aber nur tun, wenn alle Frames die gleiche Länge haben sollen.

Vorschau im Browser

VORSCHAU IM BROWSER ist der letzte Reiter, der für Flash-Animationen relevant ist.



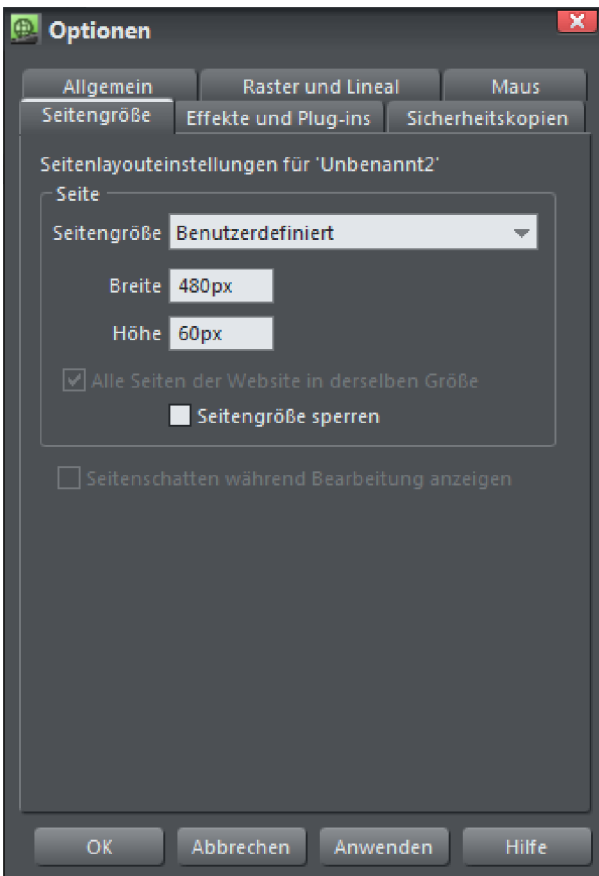
Die Optionen hier beziehen sich aber lediglich auf die Vorschau der Animation in einem Browser (siehe Seite 284). Sie können einstellen, welchen Hintergrund die Animation haben soll und ob MAGIX Web Designer Premium während der Wiedergabe zusätzliche Informationen (z. B. Größe) über die Animation bei der Vorschau einblendet.

Flash-Banner erstellen

Kommen wir nun zu einem praktischen und häufigen Anwendungsfall: die Erstellung eines Flash-Banners. Banner werden meist zu Werbezwecken eingesetzt. Sie können sowohl horizontal als auch vertikal an den Rändern von Webseiten eingebunden werden (meistens oben oder rechts). Gehen wir in unserem Beispiel davon aus, dass ein Unternehmen ein Banner entwerfen will, das anschließend in eine Website integriert werden soll.

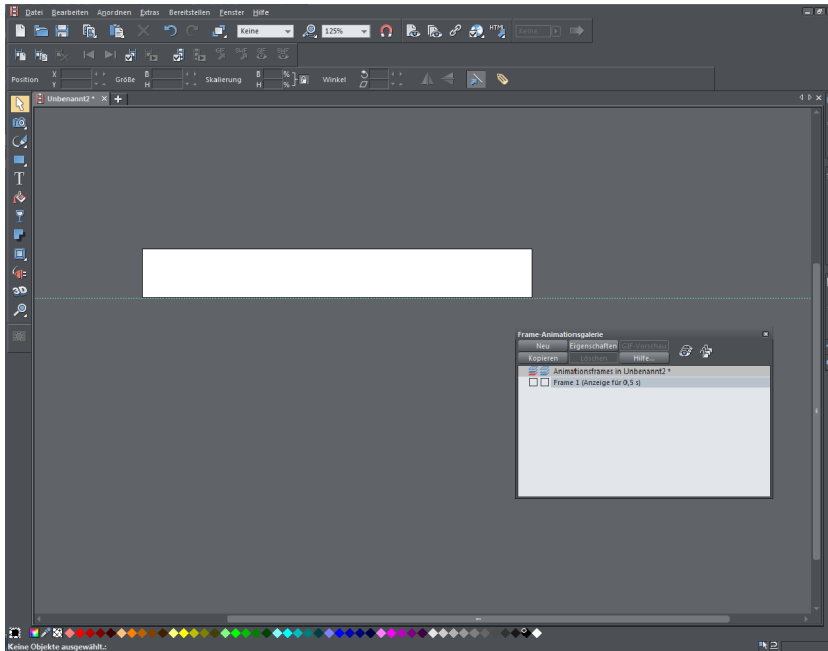
Dokument anlegen

- ▶ Öffnen Sie zunächst ein neues Animationsdokument über den Menübefehl **DATEI > NEU > ANIMATION**.
- ▶ Öffnen Sie nun die **SEITENOPTIONEN**, ebenfalls über das Menü **DATEI**.



- ▶ Wählen Sie hier als Seitengröße **BENUTZERDEFINIERT** und unter **BREITE** und **HÖHE** die Abmessungen, die das Banner später auf Ihrer Seite haben soll. Wir nehmen als Beispielgröße 480 x 60 Pixel.

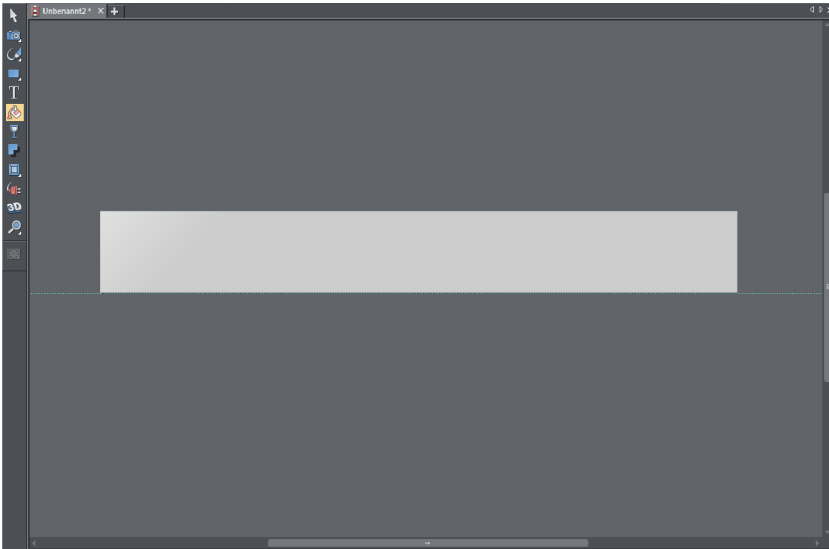
Hinweis: Die genaue Festlegung der Seitengröße ist deshalb nötig, da wir Objekte von außerhalb des Bildes in das Banner hineinfliegen lassen möchten.



Leeres Banner-Dokument im ersten Frame

Hintergrund erstellen

Der erste Schritt bei der Bannererstellung sollte das Festlegen eines Hintergrundframes sein. Zunächst sollten Sie sich dabei entscheiden, ob die Animation vor einem transparenten Hintergrund oder vor einer bestimmten Farbe stattfinden soll. Wenn Sie eine bestimmte Hintergrundfarbe haben möchten, müssen Sie zunächst ein farbiges Rechteck in der entsprechenden Farbe zeichnen, das den gesamten Dokumentbereich überdeckt.



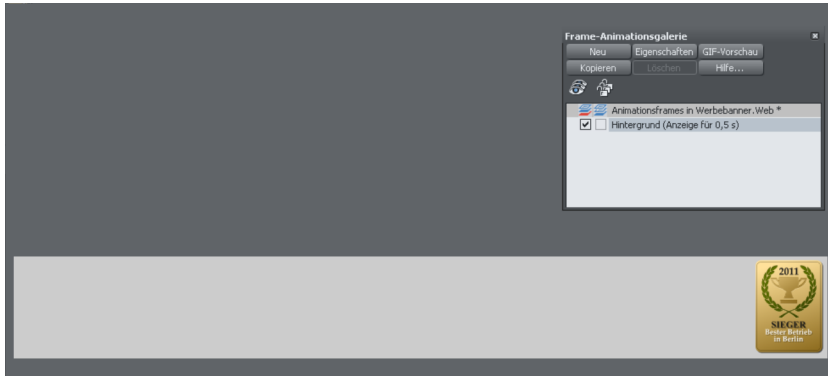
Graues Rechteck als Hintergrund

Oft soll der Hintergrund zusätzlich aus Objekten bestehen. Der Einfachheit halber bedienen wir uns hier aus der **DESIGN-GALERIE** und wollen diese schöne Testsieger-Plakette auf der rechten Seite unseres Banners platzieren.

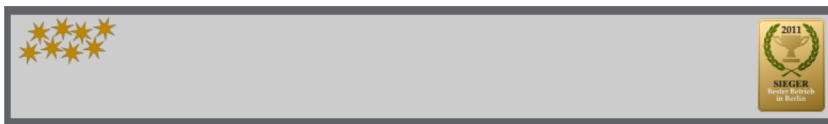


Natürlich können Sie auch jede andere Grafik oder jedes andere Foto verwenden.

- ▶ Verkleinern Sie die Grafik, die Sie verwenden möchten, auf die passende Größe und platzieren Sie sie auf dem Bannerhintergrund.

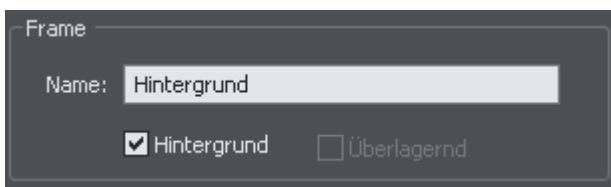


Auf diese Weise können Sie noch weitere Elemente hinzufügen, falls Sie das möchten.



Fertiger Bannerhintergrund

- ▶ Wählen Sie nun in der **FRAME-ANIMATIONS GALERIE** die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN**.
- ▶ Geben Sie als **NAME** „Hintergrund“ ein und setzen Sie ein Häkchen bei der Option **HINTERGRUND**.



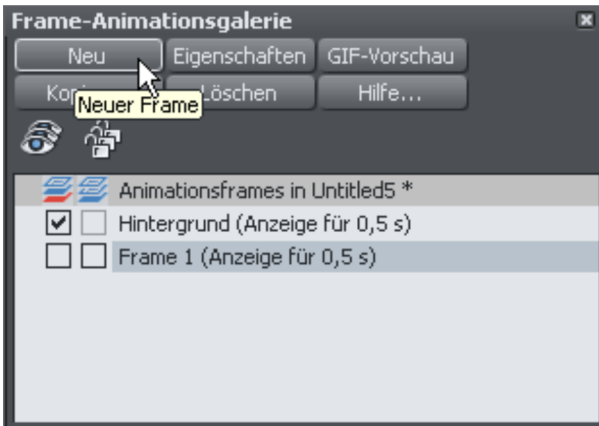
- ▶ Mit **OK** schließen Sie den **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN**-Dialog wieder.

Der Hintergrund erscheint automatisch in jedem Frame.

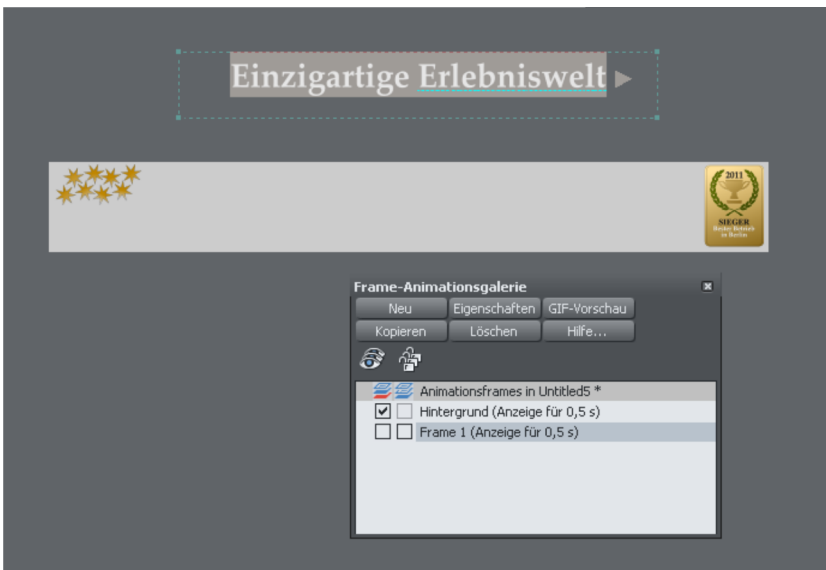
Text in das Bild fahren lassen

Eine typische Animation in Bannern ist, ein von der Seite hereinfliegender Text, der kurz in der Mitte verweilt und dann zur anderen Seite wieder hinausfliegt. Diese Animation wollen wir nun basteln.

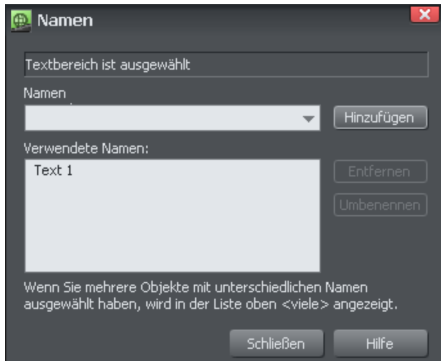
- ▶ Erstellen Sie dazu zunächst in der **FRAME-ANIMATIONS GALERIE** über die Schaltfläche **NEU** einen ersten Frame.



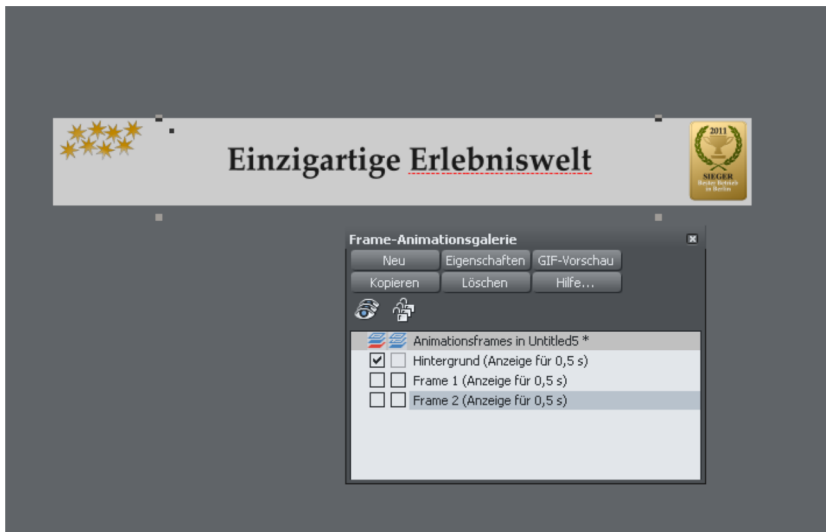
- ▶ Falls dieser Name nicht automatisch vergeben worden ist, geben Sie dem Frame über die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN** den Namen „Frame 1“.
- ▶ Erstellen Sie nun außerhalb des Hintergrundbereichs mit dem Text-Werkzeug (siehe Seite 33) den Text, der später ins Bild fliegen soll. Geben Sie ihm außerdem die passende Größe, Farbe und Schriftart.



- ▶ Wechseln Sie ins Auswahl-Werkzeug und markieren Sie das Textobjekt.
- ▶ Geben Sie dem Textobjekt über die Namen-Schaltfläche in der Infoleiste einen aussagekräftigen Namen, klicken Sie anschließend im **NAMEN**-Dialog auf **HINZUFÜGEN**.



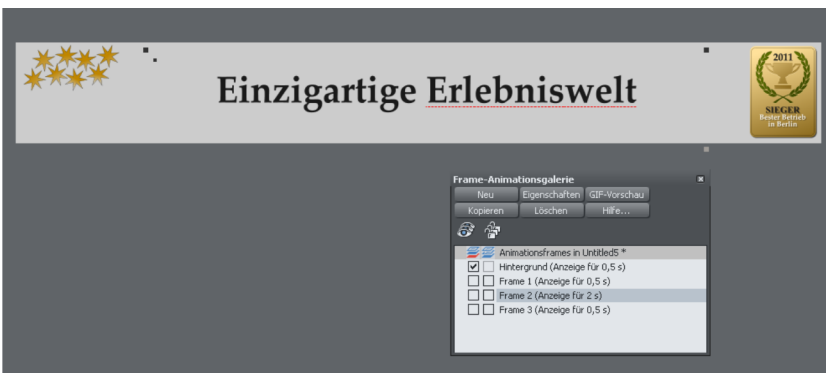
- ▶ Schließen Sie den **NAMEN**-Dialog.
- ▶ Kopieren Sie den Frame in der **FRAME-ANIMATIONS GALERIE**.
- ▶ Verschieben Sie den Text nun so, dass er auf dem Banner liegt.



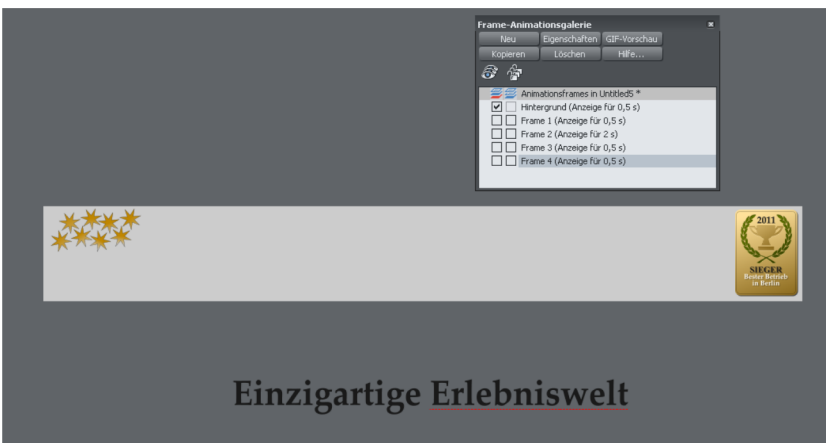
- ▶ Öffnen Sie nun über **EIGENSCHAFTEN** die Optionen für den zweiten Frame und geben Sie eine Anzeigedauer von 2 Sekunden ein, damit der Text dort stehen bleibt.



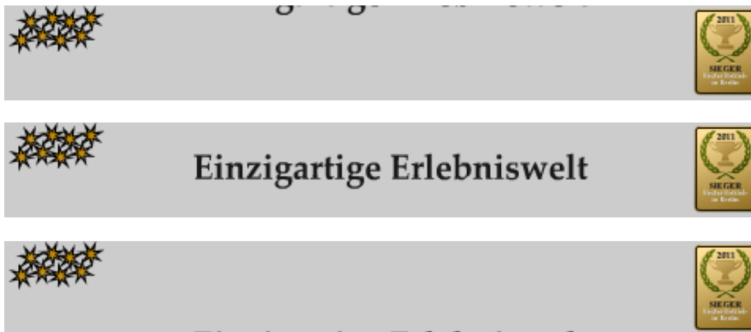
- ▶ Damit die Schrift nun wirklich für 2 Sekunden an demselben Ort verweilt, müssen Sie den Frame kopieren, ohne die Position des Text zu verändern. Frame 3 sieht also genauso aus wie Frame 2.
- ▶ Bei Frame 3 sollten Sie aber die Dauer wieder heruntersetzen, z. B. auf 0,5 Sekunden.



- ▶ Kopieren Sie den Frame erneut und schieben Sie beim nunmehr vierten Frame den Text wieder aus dem Bild heraus.



Wenn Sie nun eine Vorschau anzeigen, sehen Sie, wie Ihr Text in das Banner hineinfährt, kurz verweilt und dann wieder verschwindet.



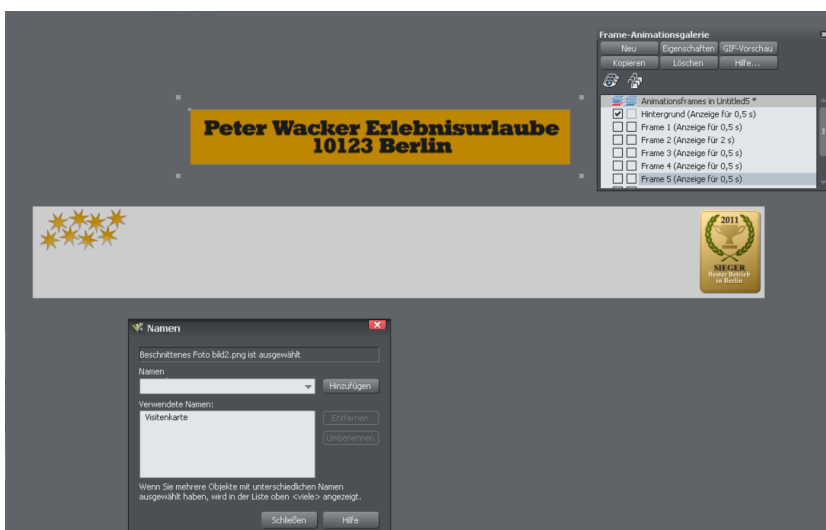
Diese Schrittfolge können Sie beliebig oft wiederholen, für alle Texte, die in Ihrem Banner eingeblendet werden sollen.

Abschlussanimation

Als Abschluss einer Animation bietet sich immer an, einen Effekt zu verwenden, der sich von den vorherigen Bildern unterscheidet. In unserem Beispiel soll eine Art Visitenkarte in das Bild fliegen und langsam ausblenden.

- Erstellen Sie zunächst das Objekt, das den Abschluss der Animation bilden soll, in einem neuen Frame und benennen Sie es.

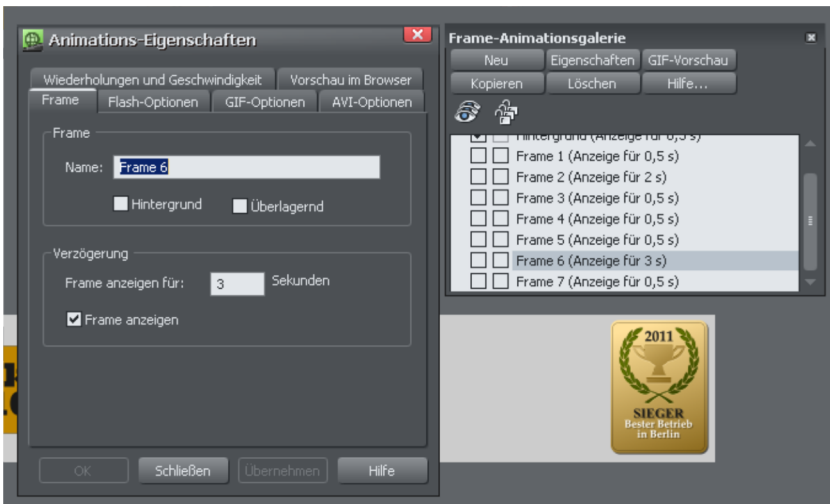
Hinweis: Damit der Transparenzeffekt am Ende funktioniert, muss es sich hierbei um ein Bitmap handeln. Sollten Sie das Objekt jetzt erst erstellen, so exportieren Sie es (z. B. als JPEG oder PNG) und importieren Sie es anschließend wieder.



- ▶ Kopieren Sie den Frame und verschieben Sie im nächsten Frame das Objekt auf den Hintergrund.



- ▶ Stellen Sie die Verweildauer unter EIGENSCHAFTEN wieder auf ein paar Sekunden und kopieren Sie den Frame anschließend.



- ▶ Kopieren Sie dann den letzten Frame erneut, um die letzte Animation einstellen zu können.
- ▶ Setzen Sie die Transparenz Ihres Abschlussobjekts auf 100%.

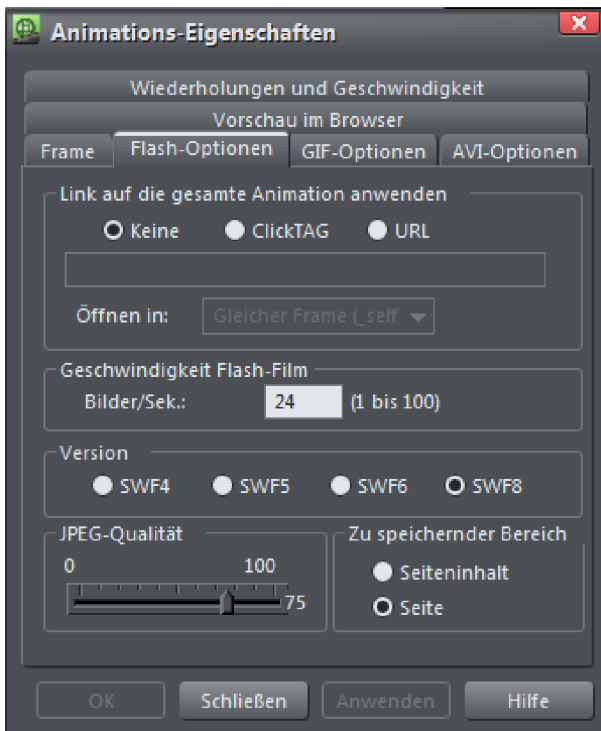


Die Animation ist nun fertig.



Verlinkung vorbereiten

Ein Banner dient in der Regel dazu, auf eine andere Website oder ein spezielles Angebot auf der eigenen Website aufmerksam zu machen. Natürlich soll der Besucher dann direkt auf das Banner klicken können, um die beworbene Seite direkt aufrufen zu können. Dazu brauchen wir den Reiter **FLASH-OPTIONEN** im **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN**-Dialog.



Wenn Sie die genaue Adresse für das Banner schon kennen, geben Sie diese unter URL ein. In allen anderen Fällen wählen Sie **CLICKTAG**. Damit können Sie hinterher die URL in Ihrem Website-Dokument eingeben.

- Exportieren (siehe Seite 287) Sie anschließend Ihre Animation.

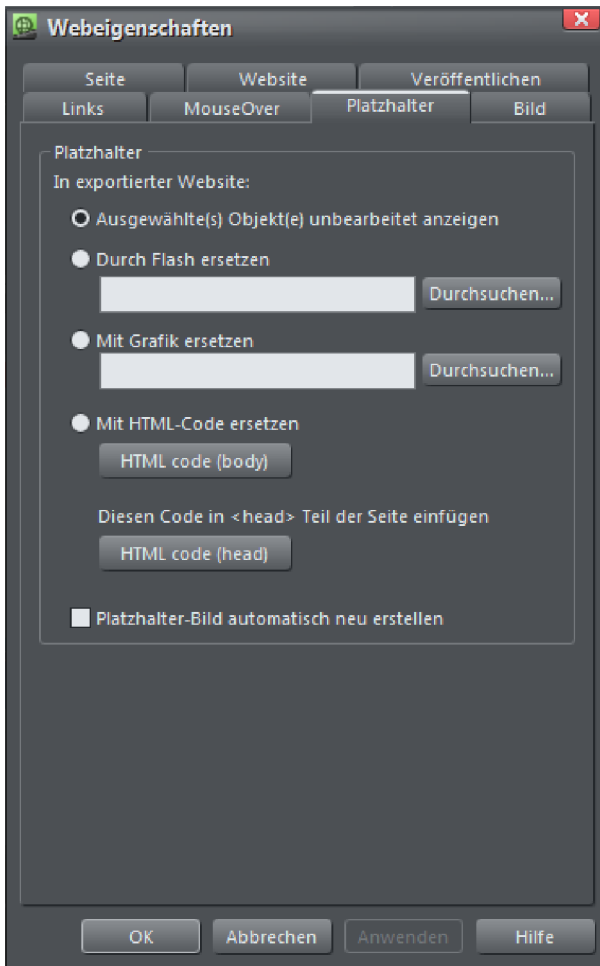
Flash-Banner in MAGIX Web Designer Premium verwenden

Das Einbinden von Flash-Bannern funktioniert in MAGIX Web Designer Premium über die Platzhalter-Funktion (siehe Seite 264). Das heißt, Sie müssen zuerst einen Platzhalter erstellen, den Sie in der fertigen Website durch Ihr Banner ersetzen lassen.

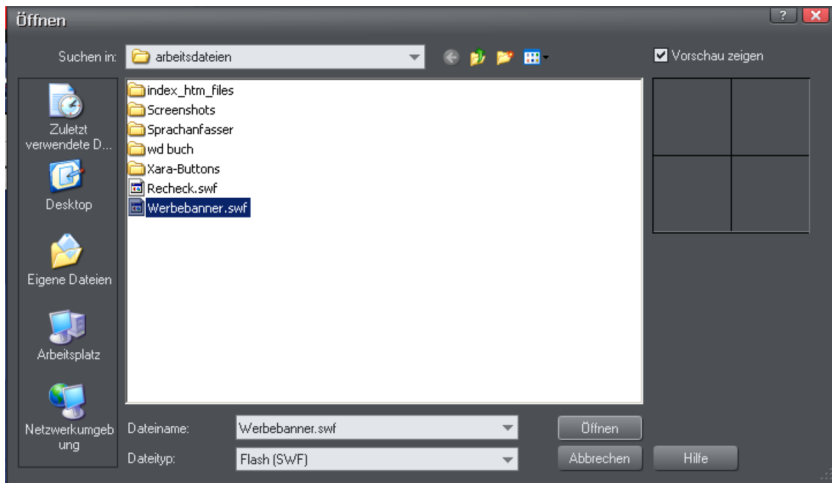
- Erstellen Sie also auf Ihrer Website ein Rechteck mit den Abmessungen Ihres Banners.



- Öffnen Sie anschließend über **EXTRAS > WEBEIGENSCHAFTEN** den **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialog und wählen Sie den Reiter **PLATZHALTER**.



- ▶ Klicken Sie unter **DURCH FLASH ERSETZEN** auf **DURCHSUCHEN**.
- ▶ Wählen Sie im folgenden Dialog Ihre Flash-Datei aus.



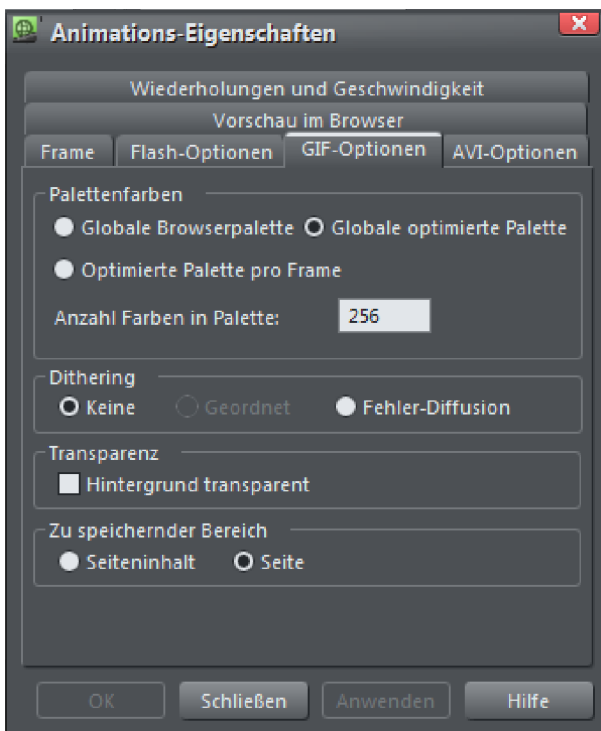
- ▶ Wechseln Sie dann ggf. in den Reiter **LINKS** und geben Sie die Adresse der Seite ein, die mit der Animation verlinkt werden soll. (Dieser Schritt ist nur notwendig, wenn Sie **CLICKTAG** als Option angewendet haben.)
- ▶ Schließen Sie den Webeigenschaften-Dialog und lassen Sie eine Vorschau Ihrer Website anzeigen.



Animierte GIFs

Animierte GIFs sind im Prinzip Grafikdateien im GIF-Format, die aus mehreren Bildern bestehen, die der Reihe nach angezeigt werden. Auch wenn der Name es anders nahelegt, können Objekte in animierten GIFs nicht automatisch animiert werden. Für Banner ist das nicht unbedingt von Nachteil. Man muss bei der Erstellung nur beachten, dass jeder Frame genauso dargestellt wird, wie er in MAGIX Web Designer Premium aussieht. Sprich: Frames, in denen nichts zu sehen ist, sollten nur eine kurze Anzeigedauer haben.

Für animierte GIFs gibt es unter **EIGENSCHAFTEN** in der **FRAME-ANIMATIONS GALERIE** besondere Einstellungsmöglichkeiten. Diese befinden sich im Reiter **GIF-OPTIONEN**.



Unter **PALETTENFARBEN** stellen Sie ein, wie viele und welche Farben verwendet werden sollen. Wenn Sie die **Globale Browserpalette** wählen, werden nur Standardfarben verwendet. Die GIFs wirken dadurch am wenigsten natürlich, verbrauchen aber nicht sehr viel Speicherplatz. Ein guter Kompromiss ist die **Globale optimierte Palette**. MAGIX Web Designer speichert dann die Farben im GIF mit ab, die am meisten Verwendung finden. Wenn Sie die **Optimierte Palette pro Frame** wählen, kann der Speicherbedarf Ihres GIFs sehr groß werden. Dafür sehen diese GIFs auch am besten aus.

DITHERING sorgt dafür, dass Farbübergänge etwas sanfter verlaufen. Das ist gerade bei Farbverläufen sinnvoll. Probieren Sie ggf. verschiedene Optionen durch, um zu sehen, wann Ihr Export am besten aussieht.

TRANSPARENZ sorgt für einen transparenten Hintergrund. Außerdem können Sie wie bei Flash wählen, ob die ganze **SEITE** oder nur die **ZEICHNUNG** beim Export gespeichert werden soll.

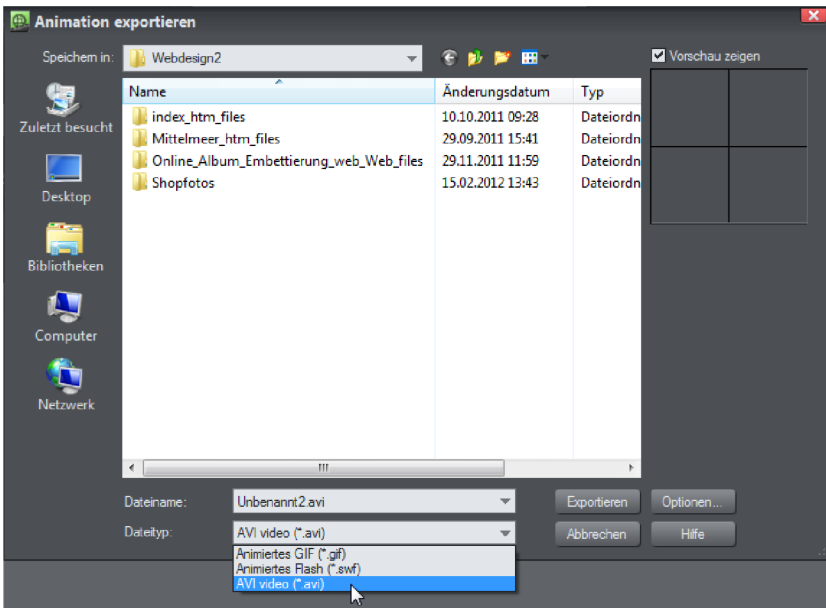


Um ein animiertes GIF zu exportieren, wählen Sie entweder die Schaltfläche in der Symbolleiste oder gehen Sie über das Menü **DATEI > ANIMATION EXPORTIEREN**.

AVI-Export

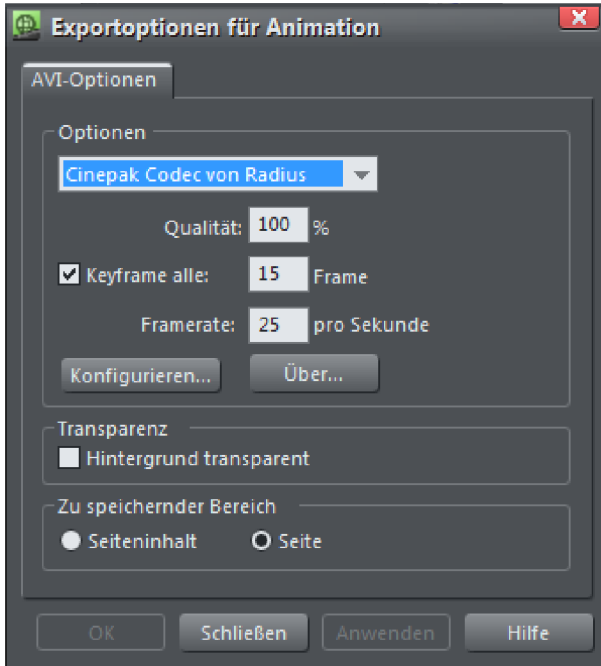
Sie können Animationen auch als AVI-Videoexportieren. Allerdings sollten Sie dabei immer im Hinterkopf behalten, dass **MAGIX Web Designer Premium** kein Videoprogramm ist. Sprich: Sollten Sie ein ambitionierteres Video erstellen wollen, verwenden Sie lieber eine richtige Videosoftware wie **MAGIX Video deluxe**.

Der AVI-Export erfolgt über das Menü **DATEI > ANIMATION EXPORTIEREN**.



Im **ANIMATION EXPORTIEREN**-Dialog wählen Sie dazu unter **DATEITYP** das Format **AVI VIDEO**.

Über **OPTIONEN** erreichen Sie weitere Einstellungsmöglichkeiten, die Sie ebenfalls im Reiter **AVI-OPTIONEN** der Animationseigenschaften in der **FRAME-ANIMATIONS GALERIE** finden.



Neben der Auswahl eines Videocodex (Standard ist **CINEPAK CODEC VON RADIUS**) können Sie hier auch wieder festlegen, ob der Hintergrund der Animation transparent sein soll und ob nur die Zeichnung oder die ganze Seite exportiert werden soll.

Das exportierte Video können Sie sich in jedem Video-Player, z. B. dem Windows Media Player, ansehen.