

Voor beweging zorgen.

Internetanimaties in MAGIX Web Designer Premium

Let op: animaties zijn alleen in de Premium-versie beschikbaar.

Internetanimaties zijn bewegende beelden die in drie formaten in de browser kunnen worden weergegeven. **Flash** van Adobe wordt standaard gebruikt om animaties te maken. Het **geanimeerde GIF** is een soort van oudere broer en kan eveneens animaties weergeven, maar heeft vele beperkingen die Flash niet heeft. **AVI** is een videoformaat.

In MAGIX Web Designer Premium kunt u animaties in alle drie formaten maken, bijvoorbeeld om bewegende banners voor de eigen website te maken. In dit hoofdstuk zullen wij u wederom aan de hand van voorbeelden tonen hoe het maken van animaties in MAGIX Web Designer werkt.

Opmerkingen bij Flash

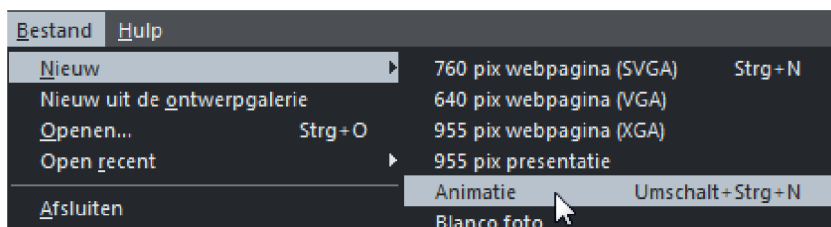
Flash-animaties vormen altijd nog een van de beste mogelijkheden om uitgebreide bewegende beelden te maken. Het formaat is echter niet meer zo onomstreden als enkele jaren geleden. Dat ligt er vooral aan dat Apple met zijn populaire apparaten iPhone en iPad, Flash helemaal niet ondersteunt. Ook heeft Adobe in november 2011 de verdere ontwikkeling van Flash voor mobiele apparaten zoals smartphones gestaakt.

Belangrijk is dat u weet dat wanneer u een Flash-animatie in uw website bouwt, dat een deel van uw bezoekers dit waarschijnlijk niet goed weergegeven krijgt. U kunt overwegen of een geanimeerde GIF of een afbeelding zonder animatie niet ook voldoende is.

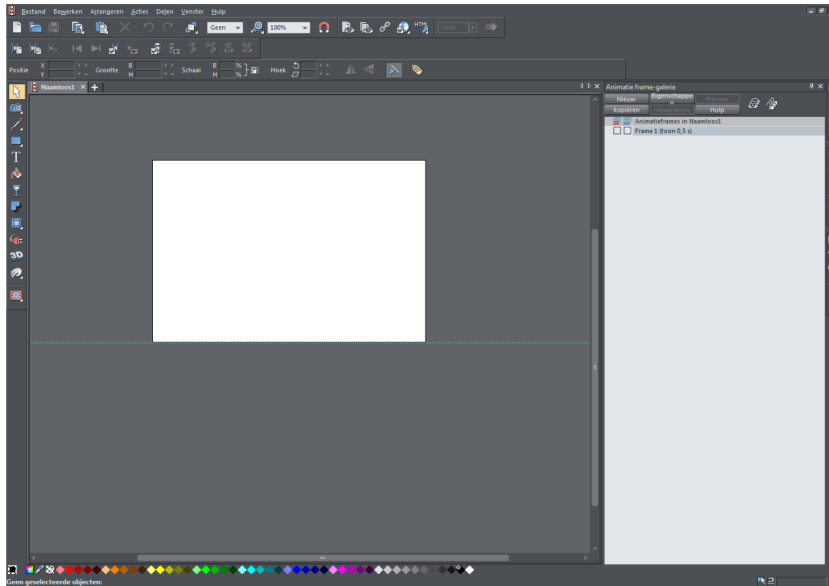
Animatiedocument aanmaken

Animatiedocumenten worden in MAGIX Web Designer Premium anders behandeld dan websitedocumenten. Daarom moet u ook bij het maken van een document bepalen welk soort document u wilt maken.

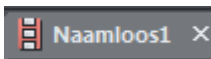
- Kies eerst voor het maken van een animatiedocument in het menu **BESTAND** onder **NIEUW** het onderdeel **ANIMATIE**.



MAGIX Web Designer Premium opent nu een document in de animatieweergave.

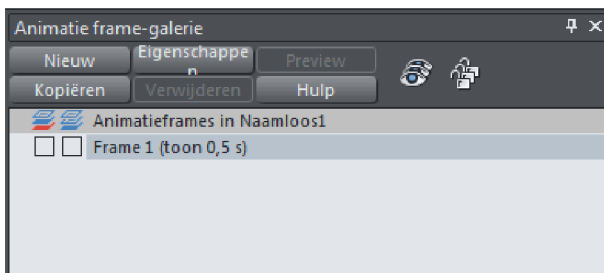


Animatiedocumenten kunt u snel aan de hand van het kleine symbool in de vorm van filmstrips voor de documentnaam herkennen.



Bovendien ziet u rechts de FRAME-ANIMATIEGALERIE, die bij websitedocumenten niet ter beschikking staat.

Frame-animatiegalerie

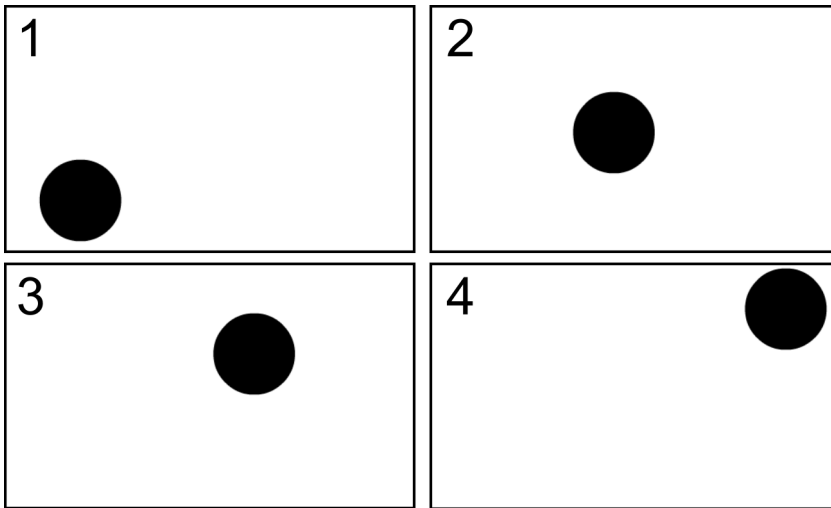


Elke animatie bestaat uit meerdere afzonderlijke foto's zogenaamde **FRAMES**. Deze frames geven bepaalde punten van de animatie weer. In deze samenhang wordt ook wel gesproken van keyframes of 'sleutelbeelden'. Wanneer u bijvoorbeeld een cirkel van links onder in beeld naar rechts boven wilt bewegen, zou het eerste frame de cirkel links onder en de tweede de cirkel rechts boven tonen.



Frame 1 en frame 2 in dit zeer eenvoudige voorbeeld

Zodra u de animatie als Flash exporteert of een Flash-preview laat weergeven, berekent MAGIX Web Designer Premium alle tussenliggende beelden automatisch, zodat een vloeiende beweging van links onder naar rechts boven ontstaat.



Voorbeeld voor vier tussenliggende beelden die MAGIX Web Designer Premium automatisch berekent. Afhankelijk van de duur van de animatie zijn er meer dan vier tussenliggende beelden.

Let op: de berekening van tussenliggende beelden gebeurt alleen bij Flash. Bij geanimeerde GIF's worden alle frames na elkaar weergegeven.

In het volgende gedeelte zullen we zien hoe zo'n animatie wordt gemaakt.

Eenvoudige animatie maken

In principe biedt Flash de volgende mogelijkheden om objecten te animeren:

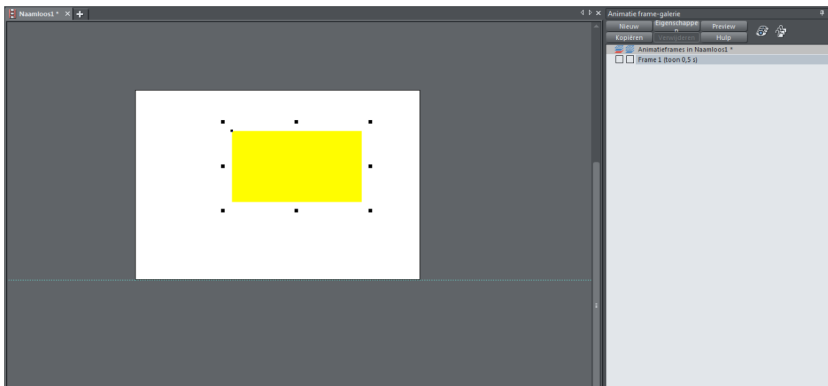
- ▶ **Bewegen:** u kunt objecten van de ene plek naar de andere bewegen.
- ▶ **Schalen,** dus het vergroten of verkleinen van objecten.
- ▶ **Samendrukken of hellen,** oftewel: het vervormen van objecten.
- ▶ **Draaien** van objecten
- ▶ **Transparantie,** waarbij alleen gelijkmatige transparanties van objecten gewijzigd kunnen worden. Transparantieverlopen kunnen niet worden geanimeerd.
- ▶ **Kleurwijzigingen,** voor het aanpassen van de kleuren.

Een combinatie van de boven genoemde wijzigingen is ook mogelijk.

Laten we een relatief eenvoudige animatie proberen: een gele rechthoek moet worden verschoven, daarbij moet de kleur rood worden en vervolgens verbleken tot deze transparant is.

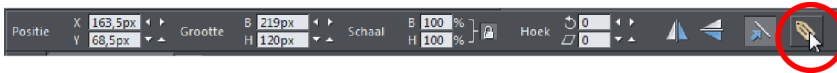
Eerste frame

- ▶ Teken in het animatiedocument op het witte werkveld een gele rechthoek.



Elk element, in dit geval alleen de gele rechthoek die u wilt animeren, moet een naam krijgen.

- Om uw object te benoemen kiest u het uit en klikt u in de infobalk van het selectiegereedschap op de naamknop.



De NAAM-dialoog verschijnt.



- Voer daar onder NAAM een krachtige beschrijving voor uw object in.



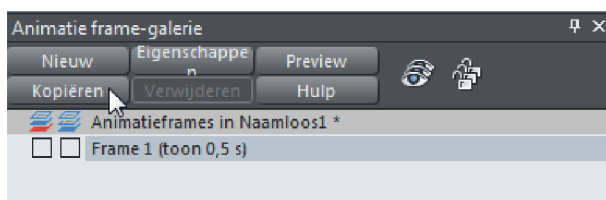
- Klik vervolgens op TOEVOEGEN.
- Met behulp van de knop SLUITEN sluit u de dialoog weer.

Let op: u moet objecten altijd in de eerste frame een naam geven, zodat u ze later voor andere frames eenvoudig kunt kopiëren. U kunt de NAAM-dialoog echter ook te allen tijde achteraf openen om objecten een naam te geven.

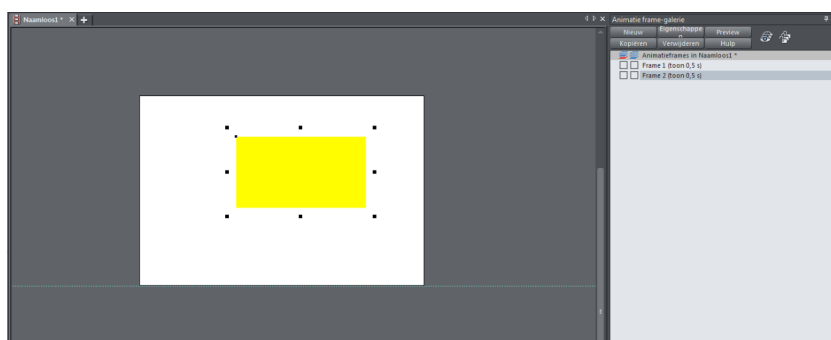
Tweede frame

In het tweede frame moet nu de kleurwijziging en de verandering van plaats van de rechthoek worden plaatsvinden. Daarvoor moet het eerste frame via de **FRAME-ANIMATIEGALERIE** worden gekopieerd.

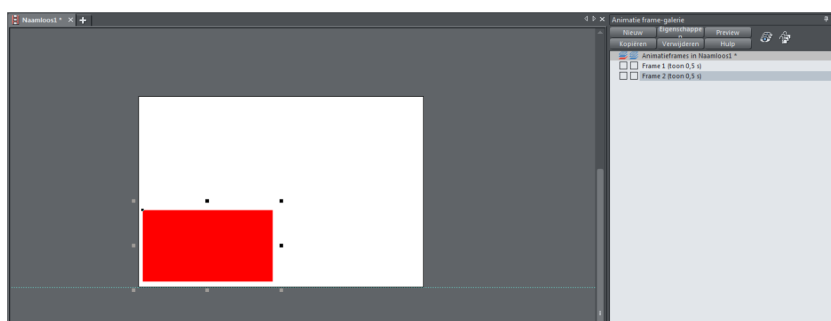
► Klik in de **FRAME-ANIMATIEGALERIE** op **KOPIËREN**.



Het tweede frame ziet er precies zo uit als het eerste frame.



► Bewerk nu de rechthoek. Verschuif deze en stel als vulkleur rood in.



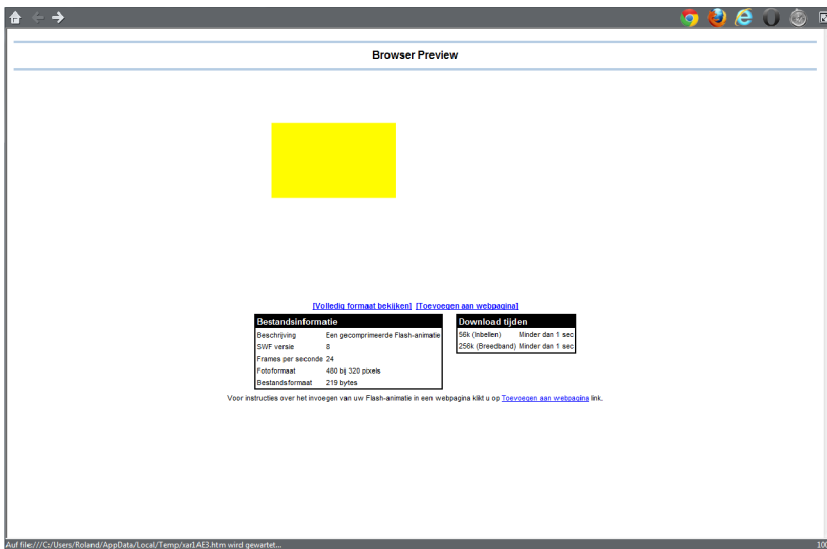
Preview van de animatie

In de bovenste knoppenbalk bevinden zich twee knoppen voor een preview van uw animatie.



De linker is voor de preview van een geanimeerde GIF, de rechter voor een Flash-preview.

- Klik op de Flash-knop om het previewvenster te openen.



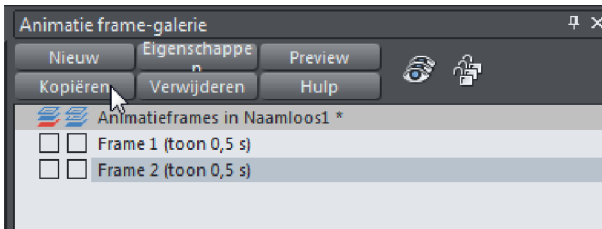
Daar ziet u nu uw animatie die continue herhaald wordt en het kleurverloop weergeeft.



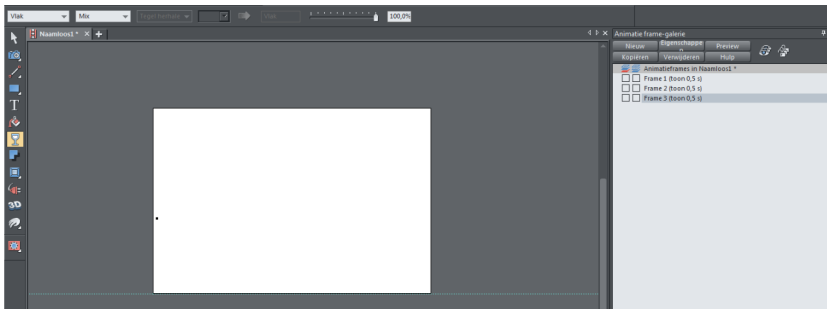
Derde frame

In het derde frame moet de rode rechthoek nu verbleken, oftewel compleet transparant worden.

- Kopieer hiervoor het tweede frame in de **FRAME-ANIMATIEGALERIE**.



- Stel bij het derde frame de objecttransparantie met behulp van het **TRANSPARANTIEGEREEDSCHAP** in op 100% (natuurlijk is het dan niet meer te zien).



Ook hier kunt u een preview laten weergeven. Het object beweegt zich vervolgens over het beeldscherm en verandert van kleur. Vervolgens verbleekt het.



Nu heeft u uw eerste eenvoudige animatie gemaakt.

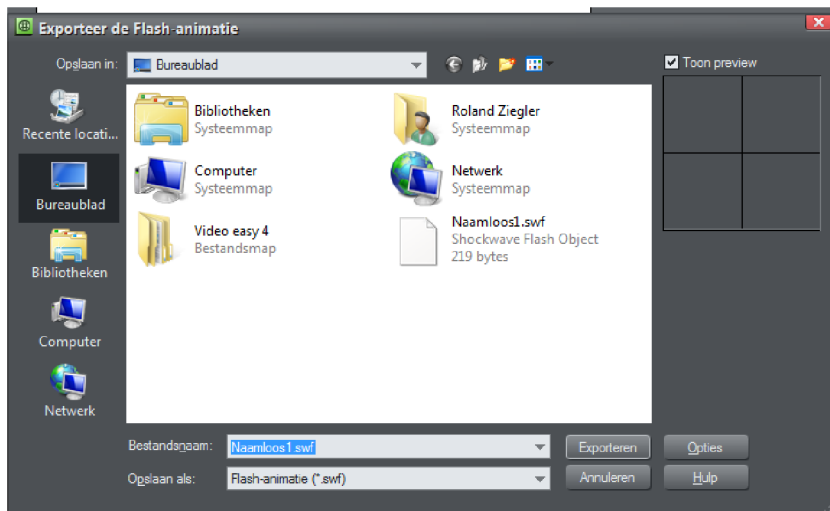
Animatie exporteren

De animatie kunt u het snelste via de twee knoppen in de bovenste knoppenbalk exporteren.



De linker knop exporteert een GIF-animatie. Bij de GIF ziet u echter de frames na elkaar zonder animatie tussen de frames. De rechter knop exporteert een Flash-animatie in SWF-formaat.

- Klik op de rechter knop.
- Voer in de dialoog die geopend wordt uw SWF-bestand een naam.



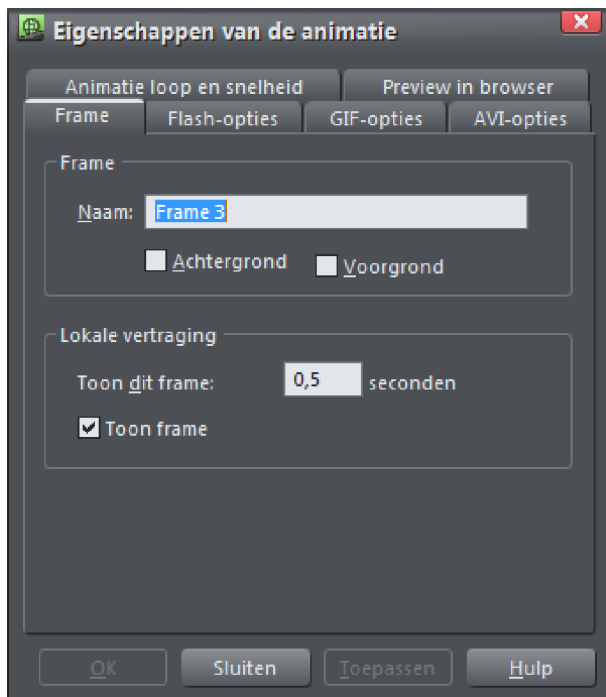
- Klik op **EXPORTEREN**.

Het gemaakte bestand kunt u in andere website-programma's of in MAGIX Web Designer gebruiken. Hier komen we later (zie pagina 294) op terug.

Meer opties in de frame-animatiegalerie

In de frame-animatiegalerie kunt u via de knop **EIGENSCHAPPEN** nog meer instellingen maken voor elk frame.

► Markeer nu het frame en klik vervolgens op **EIGENSCHAPPEN**.



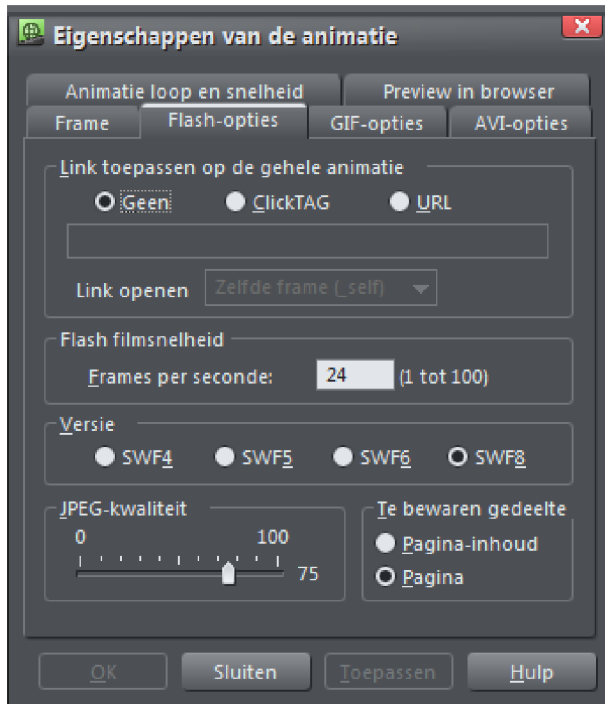
Standaard wordt de tab **FRAME** weergegeven. Hier kunt u de naam voor het geselecteerde frame vastleggen en instellen of het frame na het verschijnen tot aan het einde van de totale animatie ongewijzigd op de **ACHTERGROND** getoond moet worden. De optie **BEDEKKEN** zorgt ervoor dat het frame tijdens de weergave samen met het vorige frame wordt weergegeven en vervolgens wordt uitgeschakeld.

Belangrijker is het gedeelte **VERTRAGING**, omdat u hier de weergaveduur van het frame – en daarmee dus de animatie – maakt.

Flash-opties

De volgende tab is voor de **FLASH-OPTIES**. Deze tab moet u in ieder geval opzoeken wanneer u uw animatie als Flash wilt exporteren.

Let op: de beide tabs **GIF-OPTIES** en **AVI-OPTIES** zullen we later bekijken (zie pagina 297).

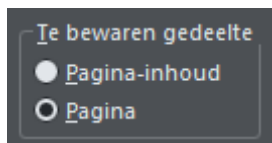


De opties onder **LINK TOEPASSEN OP DE GEHELE ANIMATIE** zijn juist voor Flash-banners heel belangrijk. Hier stelt u een internetadres in waarmee de gehele animatie, door middel van een klik, gelinkt is. In de regel moet u eenvoudig **CLICKTAG** selecteren. Hiermee kunt u naderhand in uw websitedocument in **MAGIX Web Designer Premium** een adres instellen, die aan de animatie gekoppeld wordt (zie pagina 294). Als het adres echter al onwrikbaar vaststaat, kunt u deze via de optie **URL** direct invoeren.

In het gedeelte daaronder stelt u het aantal beelden per seconde in. In principe geldt: hoe meer beelden per seconde hoe zachter de beweging. Aangezien een persoon sowieso niet meer dan 15–20 beelden per seconde kan zien, zijn de standaard ingestelde 24 beelden meestal voldoende.

Onder **VERSIE** selecteert u in welke Flash-versie (SWF4 tot SWF8) uw animatie opgeslagen moet worden. In principe kunt u hier zonder problemen **SWF8** selecteren omdat deze versie al in 2005 verschenen is en intussen overall ondersteund zou moeten worden.

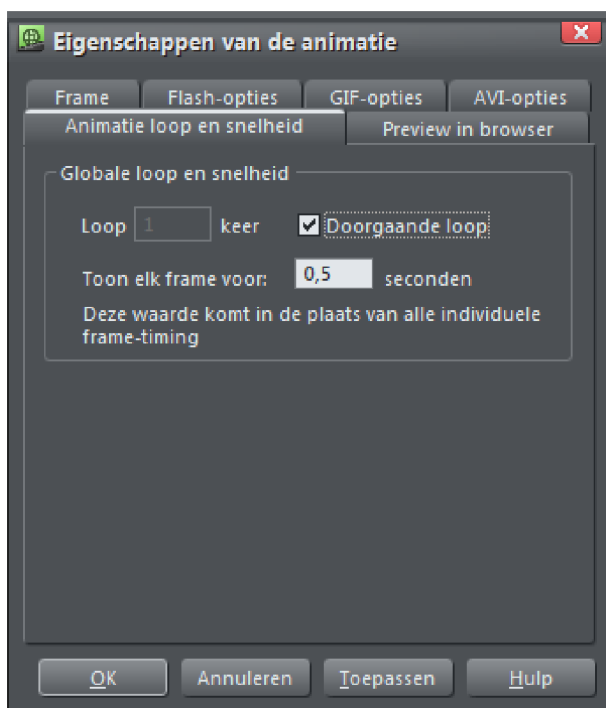
De **JPEG-KWALITEIT** is alleen belangrijk wanneer u foto's in uw animatie integreert. Een kwaliteit van 75 biedt daarbij meestal een goede verhouding tussen bestandsgrootte en kwaliteit. Mocht u met het resultaat niet tevreden zijn, dan kunt u de kwaliteit ook verhogen.



De opties onder **TE BEWAREN GEDEELTE** zijn nog belangrijk. Wanneer u hier **PAGINA** kiest, dan wordt het witte gedeelte geheel geëxporteerd. Dat is meestal niet gewenst, omdat de Flash-animatie dan teveel plaats inneemt. Kies om de animatie op de objecten te reduceren daarom liever **TEKENING**. Alle gedeeltes die niet van objecten voorzien zijn, worden dan bij de export afgesneden.

Herhalingen en snelheid

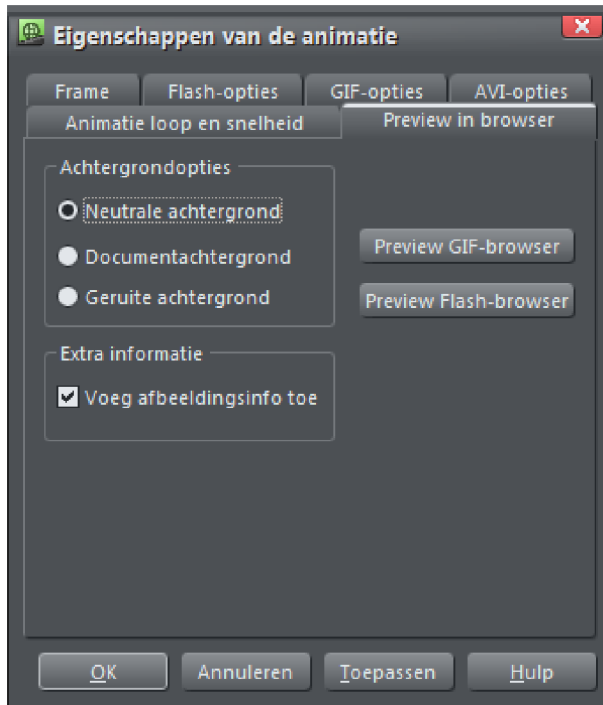
De tab **HERHALINGEN EN SNELHEID** is vooral voor het instellen van het aantal malen dat de animatie vertoond moet worden interessant.



Hier heeft u de mogelijkheid ofwel de animatie in **DOORGAANDE LOOP (EINDELOZE WEERGAVE)** af te spelen of vast te leggen hoe vaak deze herhaald moet worden. Hiervoor moet u echter eerst de optie **DOORGAANDE LOOP** deselecteren. Bovendien kunt u voor alle frames globaal instellen hoe lang ze moeten zijn. Dat moet u echter alleen maar doen wanneer alle frames dezelfde lengte moeten hebben.

Preview in de browser

PREVIEW IN DE BROWSER is de laatste tab, die voor Flash-animaties van belang is.



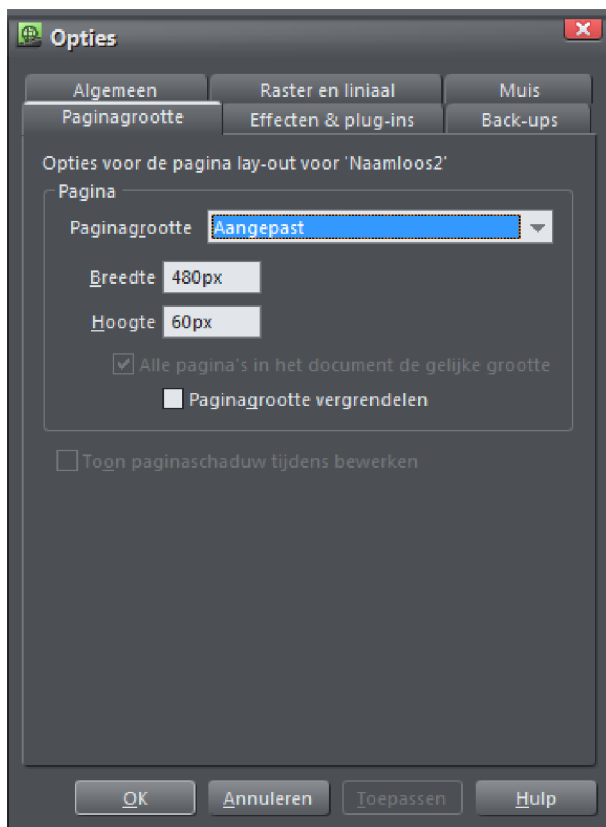
De opties hier hebben betrekking op de preview van de Animatie in een browser (zie pagina 276). U kunt instellen welke achtergrond de animatie moet hebben en of MAGIX Web Designer Premium tijdens de weergave extra informatie (bijvoorbeeld grootte) bij de animatie in de preview toevoegt.

Flash-banner maken

Laten we een praktische en veel voorkomende toepassing bespreken: het maken van een Flash-banner. Banners worden meestal voor reclamedoeleinden gebruikt. Deze kunnen zowel horizontaal als ook verticaal aan de randen van websites worden ingebouwd (meestal boven of rechts). We gaan er in ons voorbeeld van uit dat een bedrijf een banner wil ontwerpen dat vervolgens op zijn website moet worden geïntegreerd.

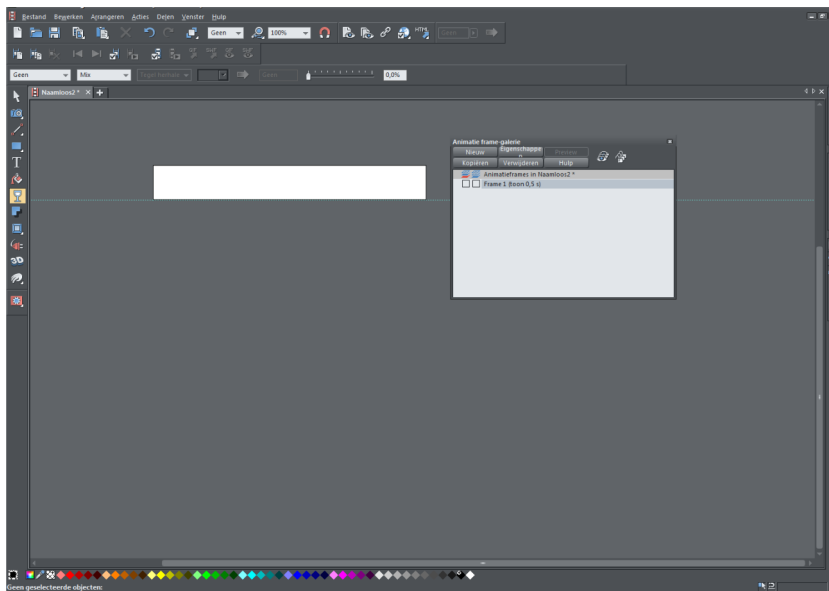
Document aanmaken

- Open vervolgens een nieuw animatiedocument via het menucommando **BESTAND > NIEUW > ANIMATIE**.
- Open nu de **PAGINA-OPTIES** eveneens via het menu **BESTAND**.



- Kies hier als paginagrootte **AANGEPAST** en onder **BREEDTE** en **HOOGTE** de afmetingen die de banner later op uw website moet hebben. Wij nemen als voorbeeldformaat 480 x 60 pixel.

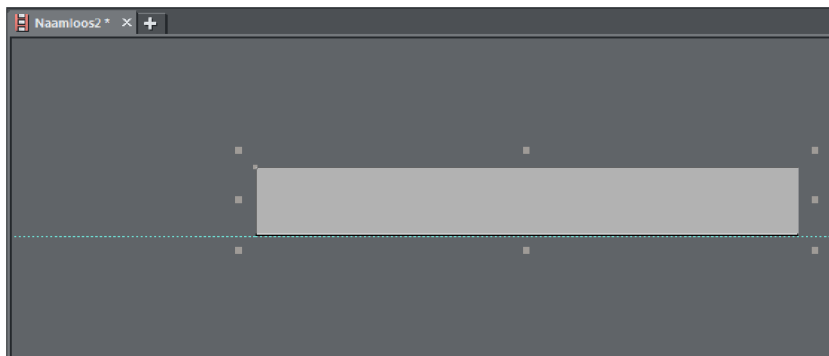
Let op: het is van belang het exacte paginaformaat vast te leggen, omdat we objecten van buiten het beeld in de banner willen laten vloeien.



Leeg bannerdocument in het eerste frame

Achtergrond maken

De eerste stap bij het maken van banners moet het vastleggen van het achtergrondframe zijn. Vervolgens moet u daarbij beslissen of de animatie voor een transparante achtergrond of voor een bepaalde kleur moet plaatsvinden. Wanneer u een bepaalde achtergrondkleur wilt hebben moet u vervolgens een rechthoek in de bijbehorende kleur tekenen die het totale documentgedeelte bedekt.



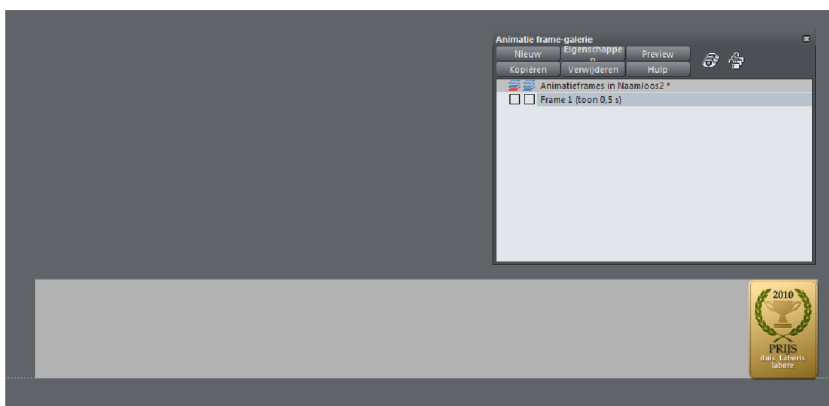
Grijze rechthoek als achtergrond

Vaak moet de achtergrond uit objecten bestaan. Om het eenvoudig te houden maken we hier gebruik van de **ONTWERPGALERIE** en gaan we dit mooie plakkaat aan de rechterkant van onze banner plaatsen.



Natuurlijk kunt u elke andere afbeelding of andere foto gebruiken.

- Verklein de afbeelding die u wilt gebruiken naar het juiste formaat en plaats deze op de bannerachtergrond.

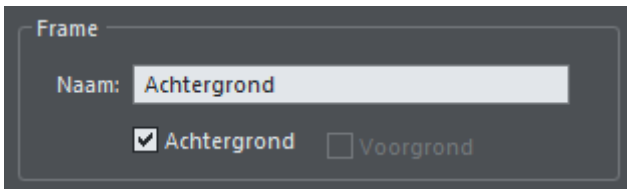


Op deze manier kunt u nog meer elementen toevoegen indien u dit wilt.



Voltooide bannerachtergrond

- Kies nu in de **FRAME-ANIMATIEGALERIE** de knop **EIGENSCHAPPEN**.
- Geef als **NAAM** "Achtergrond" in en plaats een haakje bij de optie **ACHTERGROND**.



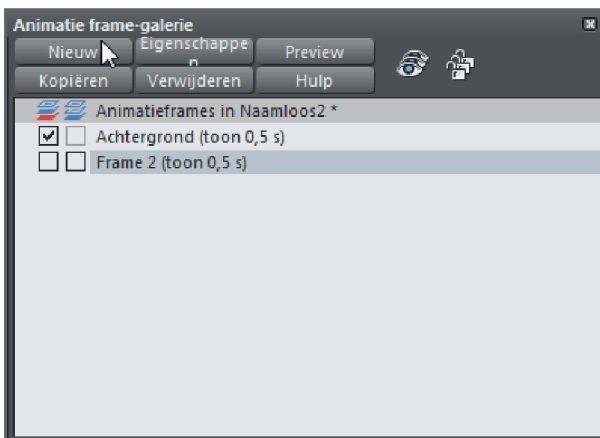
- Met **OK** sluit u de dialoog **ANIMATIE-EIGENSCHAPPEN** weer.

De achtergrond verschijnt automatisch in elk frame.

Tekst in het beeld laten lopen

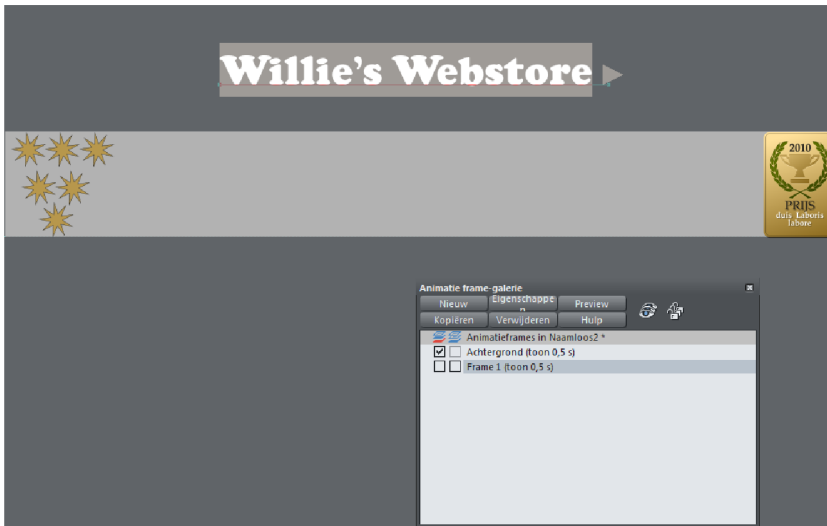
Een typische animatie in banners is, een door de pagina vloeiende tekst die even in het midden blijft en dan aan de andere kant weer eruit vliegt. Deze animatie willen we nu maken.

- Maak vervolgens in de **FRAME-ANIMATIEGALERIE** via de knop **NIEUW** het eerste frame.



- Indien deze naam niet automatisch gegeven wordt, geeft u het frame met behulp van de knop **EIGENSCHAPPEN** de naam "Frame 1".

- Maak nu buiten het achtergrondgedeelte met het Tekstgereedschap (zie pagina 35) de tekst, die later door het beeld moet vliegen. Geef deze het juiste formaat, de juiste kleur en het juiste lettertype.



- Ga naar het selectiegereedschap en markeer het tekstobject.
- Geef het tekstobject met behulp van de naamknop in de infobalk een krachtige naam, klik vervolgens in de NAAM-dialoog op TOEVOEGEN.

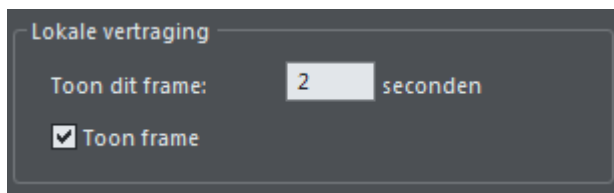


- Sluit de NAAM-dialoog.
- Kopieer het frame in de FRAME-ANIMATIEGALERIE.

- Verschuif de tekst nu zo dat deze op de banner ligt.



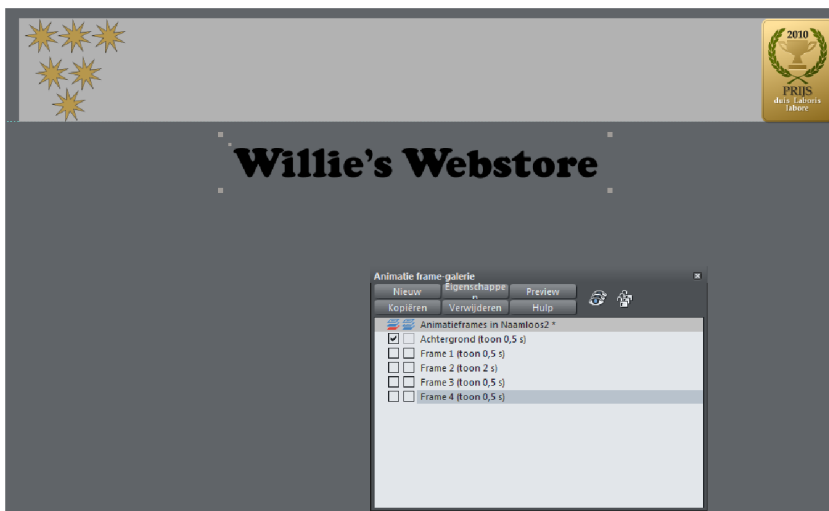
- Open nu via **EIGENSCHAPPEN** de opties voor het tweede frame en voer een weergaveduur van 2 seconden in zodat de tekst daar blijft staan.



- Om de tekst 2 seconden op dezelfde plek te houden, moet u het frame kopiëren zonder de positie van de tekst te wijzigen. Frame 3 ziet er precies zo uit als frame 2.
- Bij frame 3 moet u de duur weer verkorten bijvoorbeeld naar 0,5 seconden.



- Kopieer het frame opnieuw en schuif bij het vierde frame de tekst weer uit het beeld.



Wanneer u nu een preview bekijkt, ziet u hoe uw tekst in de banner loopt, kort daar blijft en weer verdwijnt.



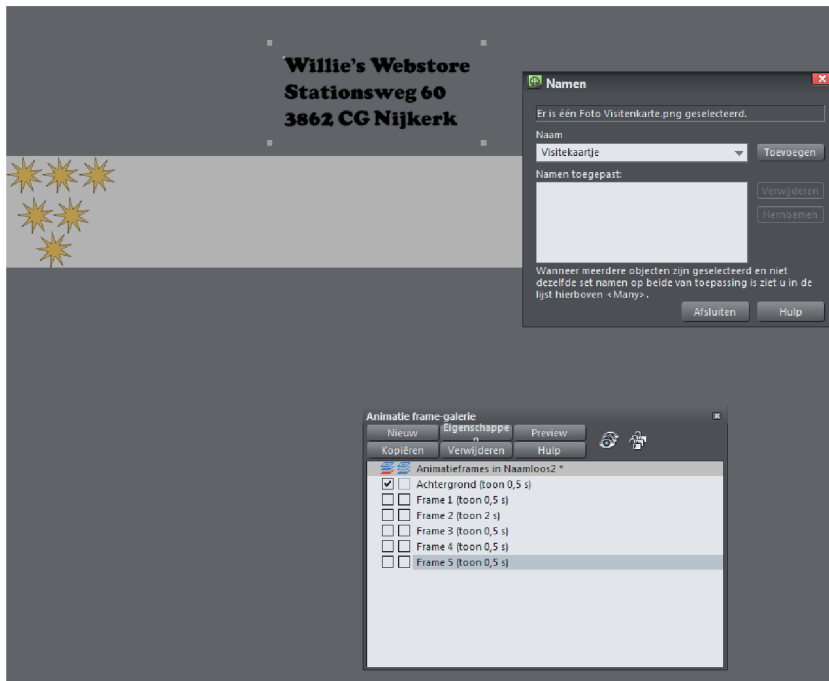
Deze stappen kunt u zo vaak u wilt herhalen voor alle teksten die in uw banner moeten verschijnen.

Slotanimatie

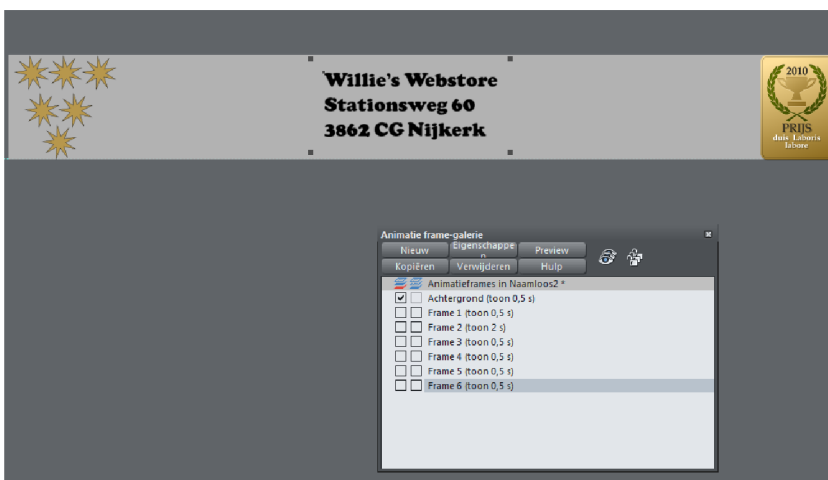
Aan het einde van een animatie is het goed een effect te gebruiken dat anders is dan dat van de vorige beelden. In ons voorbeeld moet een soort visitekaartje in het beeld vliegen en langzaam uitfaden.

- Maak nu in een nieuw frame een object dat het slot van de animatie moet vormen en benoem deze.

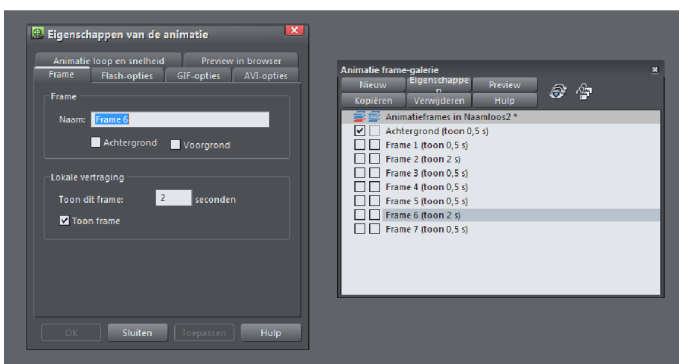
Let op: voor het goed functioneren van het transparantie-effect op het einde, moet u een bitmap gebruiken. Wanneer u het object nu pas maakt, exporteert u het (bijvoorbeeld als JPEG of PNG) en importeert u het vervolgens weer.



- Kopieer het frame en verplaats in het volgende frame het object naar de achtergrond.

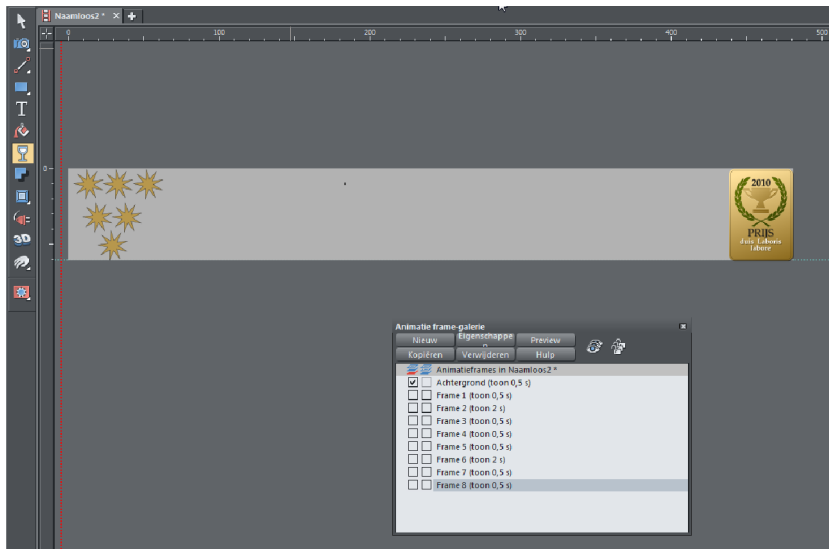


- Stel verblijfsduur onder **EIGENSCHAPPEN** weer op een paar seconden en kopieer dan het frame.



- Kopieer dan het laatste frame opnieuw om de laatste animatie te kunnen maken.

- Plaats de transparantie van uw slotobject op 100%.



De animatie is nu klaar.



Link voorbereiden

Een banner dient er in de regel voor op een andere website of een speciaal aanbod op de eigen website te wijzen. Natuurlijk moet de bezoeker dan direct op de banner kunnen klikken om de aangeboden pagina direct te kunnen oproepen. Hiervoor hebben we de tab **FLASH-OPTIES** in de **ANIMATIE-EIGENSCHAPPEN**-dialoog nodig.



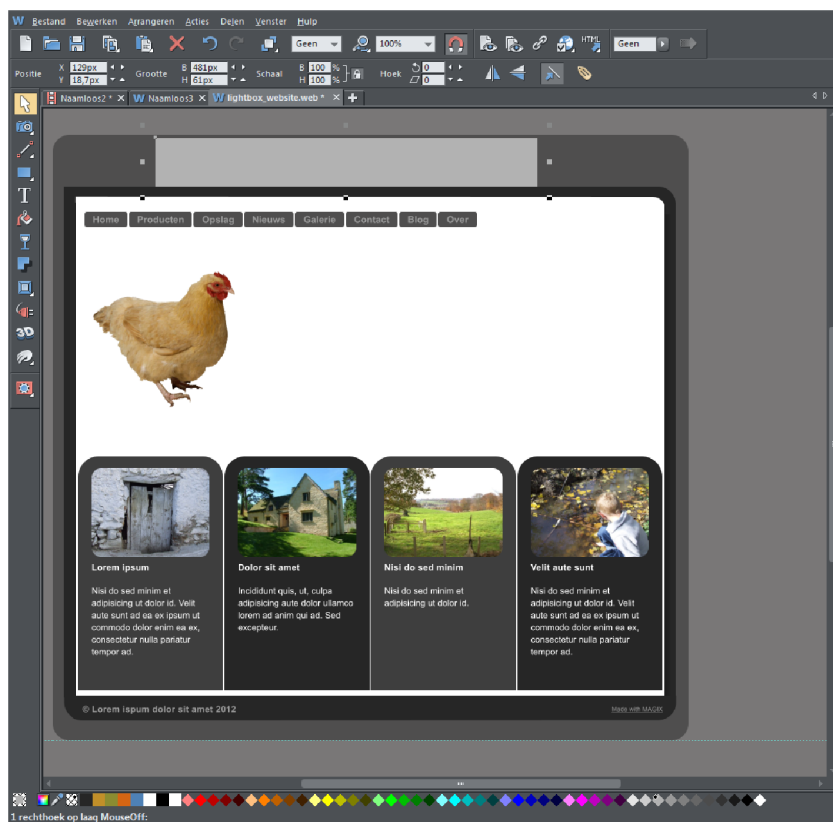
Wanneer u het exacte adres voor de banner al kent, dan voert u dat in onder **URL**. In alle andere gevallen kiest u **CLICKTAG**. Daarmee kunt u achteraf de URL in uw websitedocument invoeren.

- Exporteer (zie pagina 278) vervolgens uw animatie.

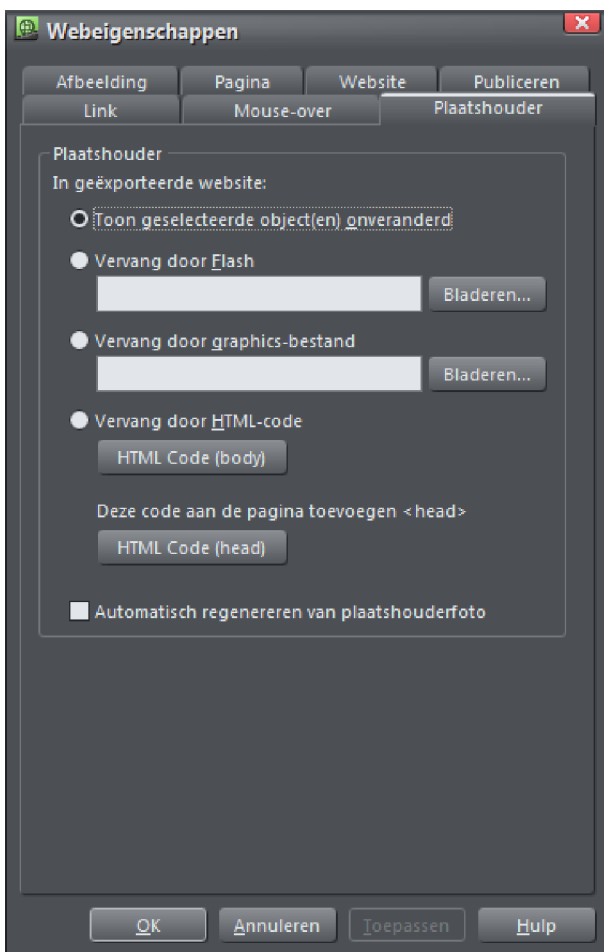
Flash-banners in MAGIX Web Designer gebruiken

Het inbouwen van Flash-banners functioneert in MAGIX Web Designer Premium door middel van de Plaatshouderfunctie. Dat betekent u moet eerst een plaatshouder maken die u in de voltooide website vervangt door uw banner.

- Maak dus op uw website een rechthoek met dezelfde afmetingen als die van uw banner.

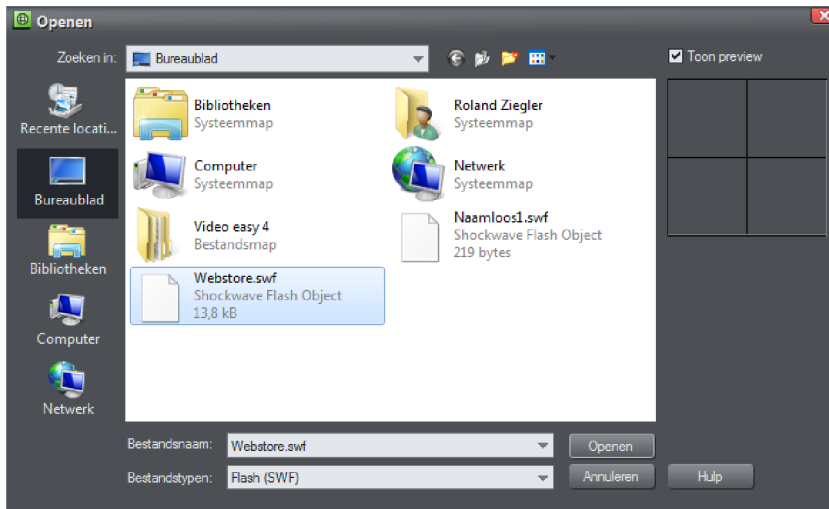


- Open vervolgens via EXTRA'S > WEBEIGENSCHAPPEN de WEBEIGENSCHAPPEN-dialoog en selecteer de tab PLAATSHOUDER.



- Klik onder VERVANG DOOR FLASH op BLADEREN.

- Selecteer in de volgende dialoog uw Flash-bestand.



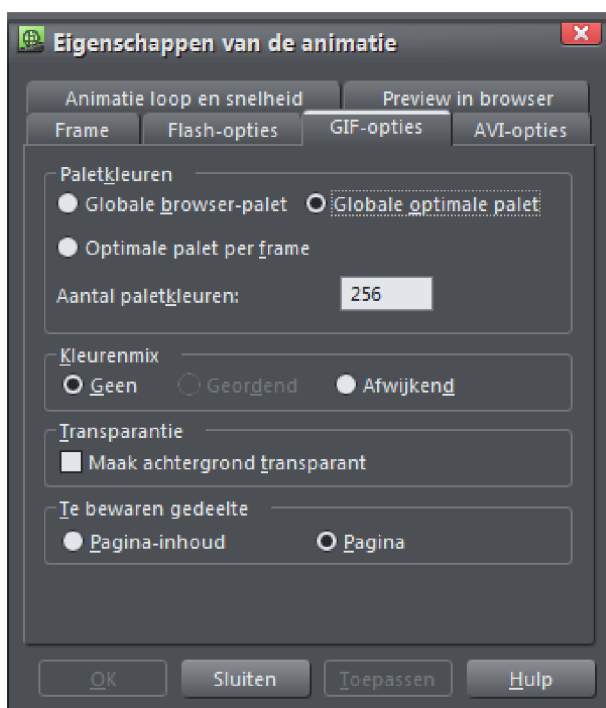
- Ga dan naar de tab LINKS en voer het adres van de website in waarmee de animatie gelinkt moet worden. (Deze stap is noodzakelijk wanneer u CLICKTAG als optie gekozen hebt.)
- Sluit de webeigenschappendialoog en bekijk een preview van uw website.



GIF-animaties

GIF-animaties zijn in principe grafische bestanden in GIF-formaat, die uit meerdere beelden bestaan die naar elkaar worden getoond. Ook wanneer de naam het anders doet klinken, kunnen objecten in GIF-animaties niet automatisch worden geanimeerd. Voor banners is dat niet per se nadelig. U moet bij het maken er op letten dat elke frame exact zo wordt weergegeven als deze er in MAGIX Web Designer Premium uit ziet. Frames waarin dus niets te zien is, moeten een korte weergaveduur hebben.

Voor GIF-animaties zijn er onder **EIGENSCHAPPEN** in de **FRAME-ANIMATIEGALERIE** bijzondere instelmogelijkheden. Deze bevinden zich in de tab **GIF-OPTIES**.



Bij **PALETKLEUREN** stelt u in hoeveel en welke kleuren gebruikt moeten worden. Wanneer u de **Globale Browserpalet** selecteert worden alleen standaardkleuren gebruikt. De GIF's werken daardoor het minst natuurlijk, maar hebben maar weinig geheugen nodig. Een goed compromis vormt het **Globaal Optimale Palet**. MAGIX Web Designer slaat dan de kleuren die het meest gebruikt worden mee in de GIF op. Wanneer u het **Optimale Palet per Frame** selecteert dan kan de opslagbehoefte van uw GIF zeer groot worden. Daarvoor zien deze GIF's er dan ook het beste uit.

DITHERING zorgt ervoor dat kleurovergangen iets zachter verlopen. Dat is bij kleurverlopen zinvol. Probeer eventueel verschillende opties om te kijken wanneer uw export er het beste uit ziet.

TRANSPARANTIE zorgt voor een transparante achtergrond. Bovendien kunt u net als bij Flash selecteren of de gehele **PAGINA** of alleen de **TEKENING** bij de export moet worden opgeslagen.

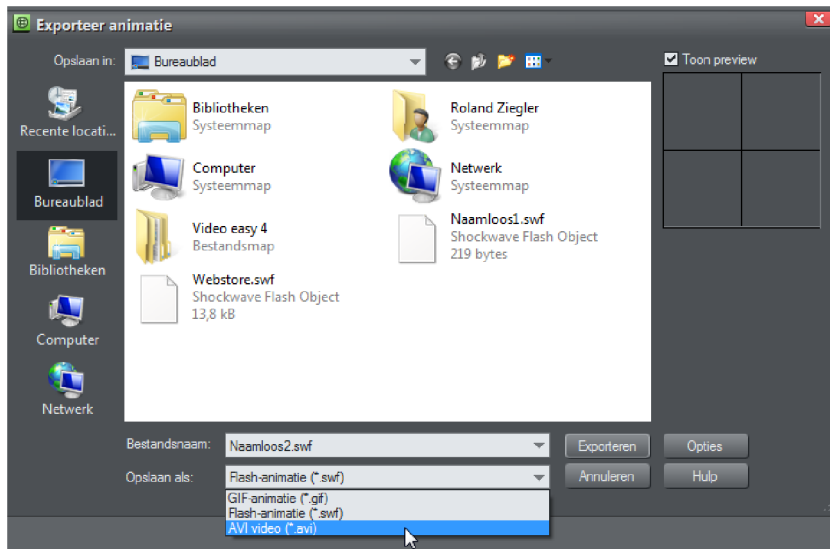


Om een GIF-animatie te exporteren, selecteert u ofwel de knop in de knoppenbalk of kiest u via het menu **BESTAND > ANIMATIE EXPORTEREN**.

AVI-export

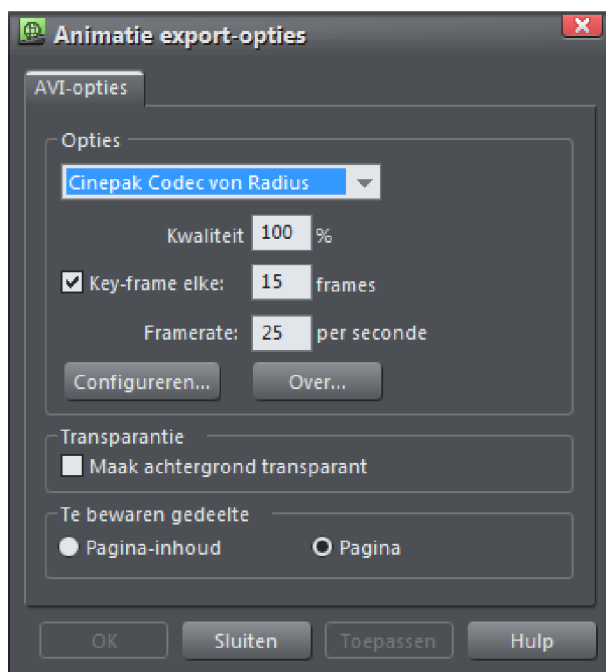
U kunt animaties ook als AVI-videobestand exporteren. Bovendien moet u daarbij altijd in het achterhoofd houden dat MAGIX Web Designer Premium geen videoprogramma is. Dat betekent: wanneer u een ambitieuze video wilt maken, gebruik liever een echt videoprogramma zoals MAGIX Video deluxe.

De AVI-export vindt plaats via het menu **BESTAND > ANIMATIE EXPORTEREN**.



In de dialoog **ANIMATIE EXPORTEREN** kiest u daarbij onder **BESTANDSTYPE** het formaat **AVI VIDEO**.

Via **OPTIES** bereikt u andere instelmogelijkheden die u eveneens in de tab **AVI-OPTIES** de animatie-eigenschappen in de **FRAME-ANIMATIEGALERIE** vindt.



Naast de selectie van een videocodec (standaard is **CINEPAK CODEC VAN RADIUS**) kunt u hier ook weer vastleggen of de achtergrond van de animatie transparant moet zijn en of alleen de tekening of de gehele pagina geëxporteerd moet worden.

De geëxporteerde video kunt u in elke videospeler bijvoorbeeld de Windows Media Player bekijken.