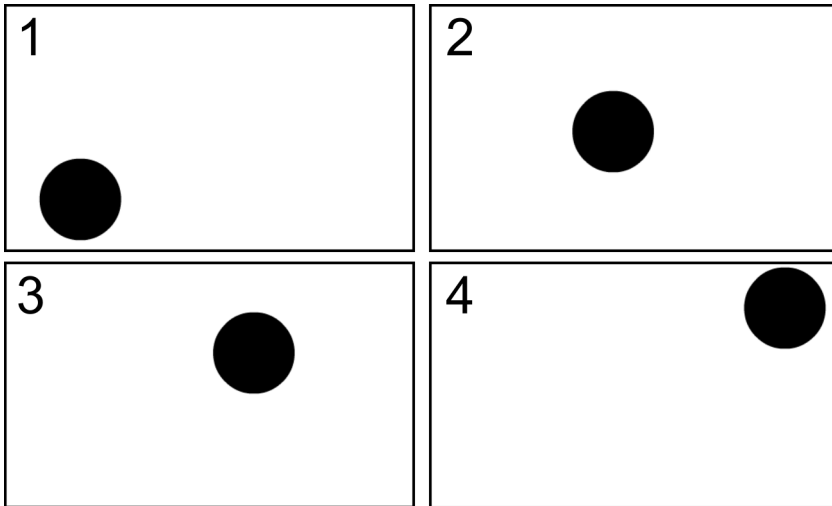


Zodra u de animatie als Flash exporteert of een Flash-preview laat weergeven, berekent MAGIX Web Designer Premium alle tussenliggende beelden automatisch, zodat een vloeiende beweging van links onder naar rechts boven ontstaat.



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 GIF-animaties 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:

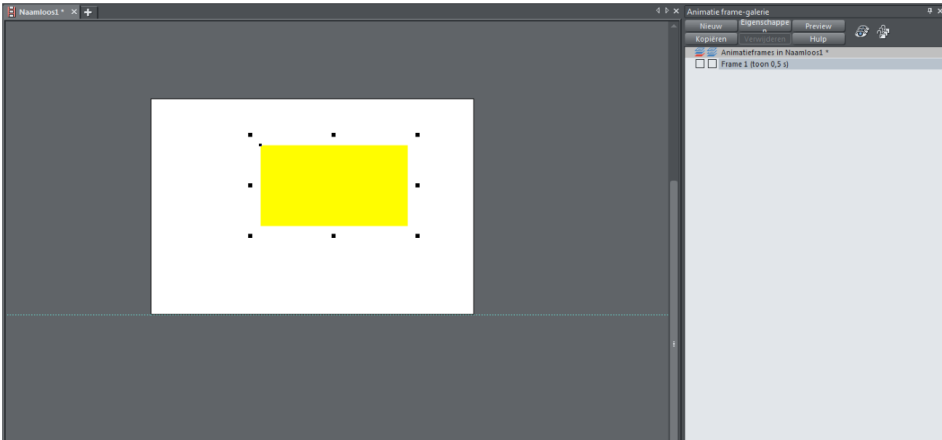
- ▶ **Bewegen**, om objecten van de ene plek naar de andere te bewegen.
- ▶ **Schalen**, het vergroten of verkleinen van objecten.
- ▶ **Samendrukken of hellen**, oftewel: het vervormen van objecten.
- ▶ **Draaien** van objecten
- ▶ **Transparantie**, waarbij alleen gelijkmatige transparanties van objecten 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.

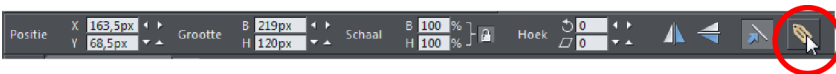
Eerste frame

- Teken in het animatiedocument op het witte werkveld een geel 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 NAMEN-dialoog verschijnt.



- ▶ Voer onder **NAAM** een duidelijke beschrijving voor uw object in.



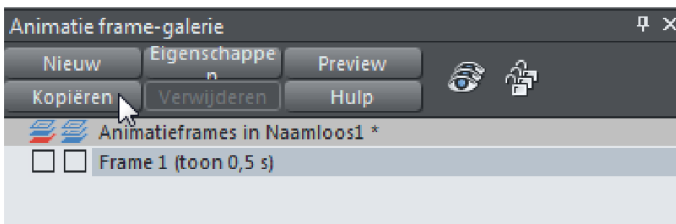
- ▶ Klik vervolgens op **TOEVOEGEN**.
- ▶ Met behulp van de knop **SLUITEN** sluit u de dialoog weer.

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

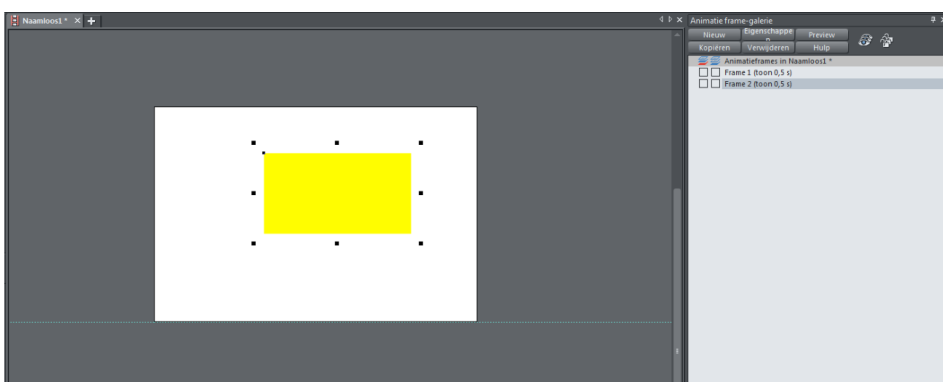
Tweede frame

In het tweede frame moeten nu de kleur en de plaats van de rechthoek worden aangepast. Daarvoor moet het eerste frame via de **ANIMATIE FRAME-GALERIE** worden gekopieerd.

- ▶ Klik in de **ANIMATIE FRAME-GALERIE** 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.



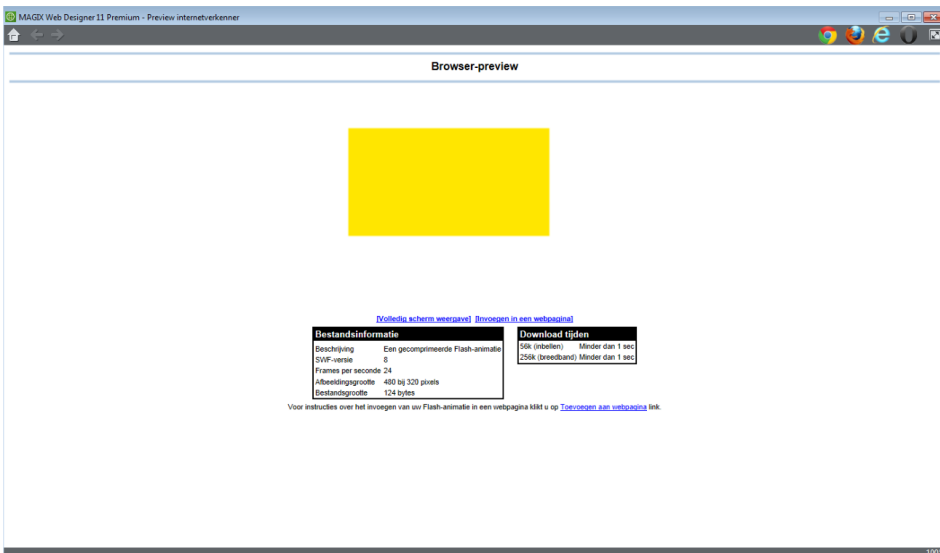
Preview van de animatie

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



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

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



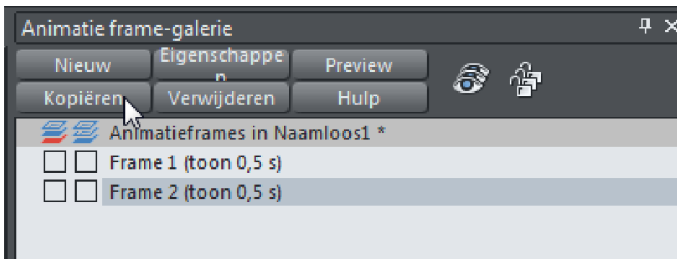
Daar ziet u nu uw animatie die continue herhaald wordt en het kleurverloop weergeeft.



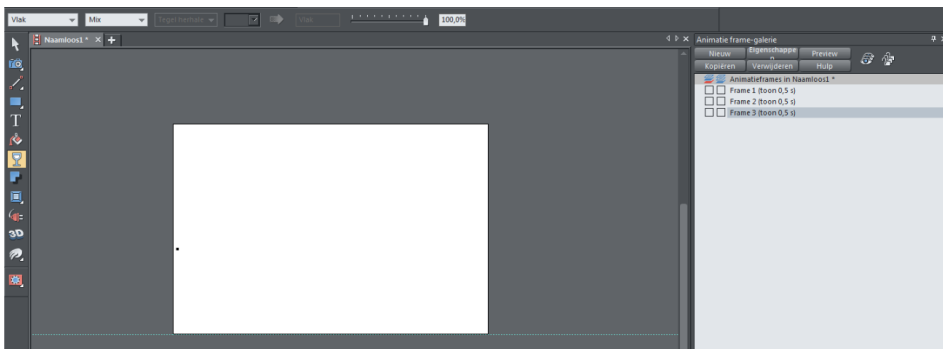
Derde frame

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 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.
- ▶ Geef 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 320) op terug.