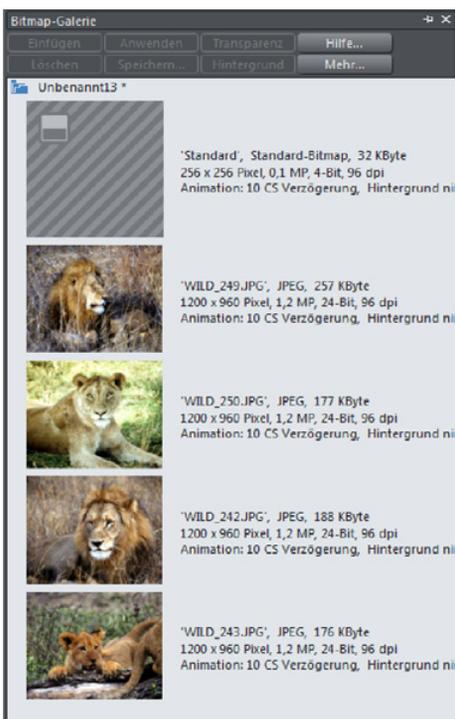


- ▶ Markieren Sie alle Bilder und drücken Sie die Entf-Taste, um sie wieder aus dem Dokument zu löschen.

Diese Aktion mag Ihnen zunächst sinnlos erscheinen. Wenn Sie nun aber in der Galerieleiste die **BITMAP-GALERIE** öffnen, werden Sie sehen, dass Sie die soeben importierten Bilder dort wiederfinden.



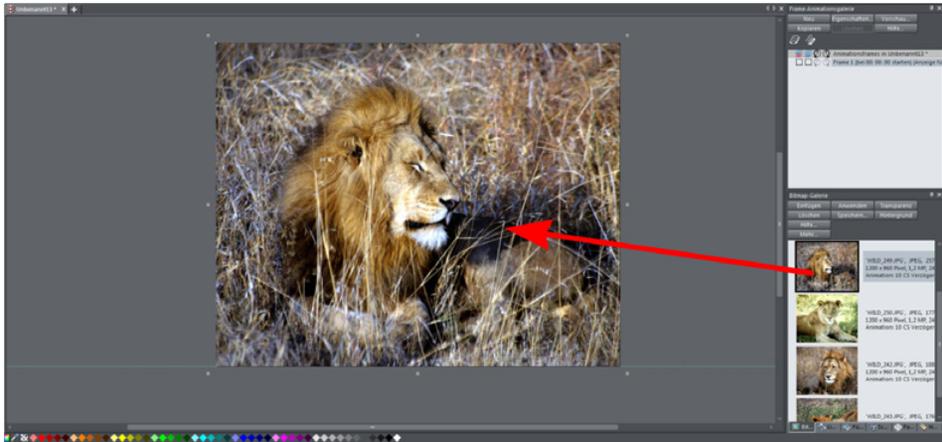
Am besten heften (siehe Seite 26) Sie die Bitmap-Galerie einfach unterhalb der Frame-Animationsgalerie an. So können Sie die importierten Bilder schnell jederzeit auf Ihr Animationsdokument ziehen.

## Erste Frames erstellen

Nun geht es an die Erstellung der Frames. Fangen wir mit dem ersten Frame an: Der Löwenvater liegt faul im Gras.

- ▶ Ziehen Sie Ihr erstes Bild in das Dokument.
- ▶ Passen Sie es so an, dass es die weiße Seite des Dokuments, also den Dokumenthintergrund, komplett bedeckt.

Sie können dafür auch die Größe des Dokumenthintergrunds durch Ziehen am rechten oder unteren Rand verändern.



Schon ist der erste Frame fertig.

Im zweiten Frame wollen wir den Löwen etwas sagen lassen. Das Foto bleibt also dasselbe, es soll lediglich eine Sprechblase mit Text eingeblendet werden.