

Bijlage Animation Shop 3



Bij *Paint Shop Pro 9* wordt het programma *Animation Shop 3* meegeleverd. Met *Animation Shop* kunt u eenvoudige animaties maken die u bijvoorbeeld op uw eigen website kunt gebruiken. Een animatie is eigenlijk niet meer dan een verzameling plaatjes die in een bepaalde volgorde worden vertoond. U kunt animaties maken van bestaande plaatjes, maar ook van plaatjes die u zelf heeft gemaakt. U kunt met *Animation Shop* ook *bewegende banners* maken. Een banner is een blok met tekst; bijvoorbeeld de naam van de website of reclame voor een website. Met *Animation Shop* kunt u de tekst in een banner op allerlei verschillende manieren laten bewegen.

In deze bijlage leert u het volgende:

- *Animation Shop* starten;
- werken met *Wizard Animatie* en zelf animaties maken;
- animaties bewerken, optimaliseren, opslaan en afspelen;
- bewegende banners maken.

➔ Let op!

Voordat u dit hoofdstuk kunt volgen, moet u eerst *Animation Shop* op uw computer geïnstalleerd hebben. Als u dat nog niet heeft gedaan:

☞ **Doe de programma-cd-rom van *Paint Shop Pro 9* in de cd-romspeler**

U ziet dit venster verschijnen:

☞ **Klik op *Animation Shop***

De installatiewizard wordt gestart. De opeenvolgende installatievensters zijn vrijwel identiek aan die van *Paint Shop Pro* (zie hoofdstuk 1 van het boek).

Als het programma geïnstalleerd is, kunt u de programma-cd-rom weer uit de cd-romspeler halen.

Paint Shop Pro 9

Installeren:

- ☐ Paint Shop™ Pro 9
- ☐ Animation Shop™
- ☐ Paint Shop™ Photo Album™ 5 Proefversie
- ☐ Afsluiten

Laat uw creativiteit de vrije loop. Installeer Paint Shop Pro 9.

Jasc Software®
the power to create™

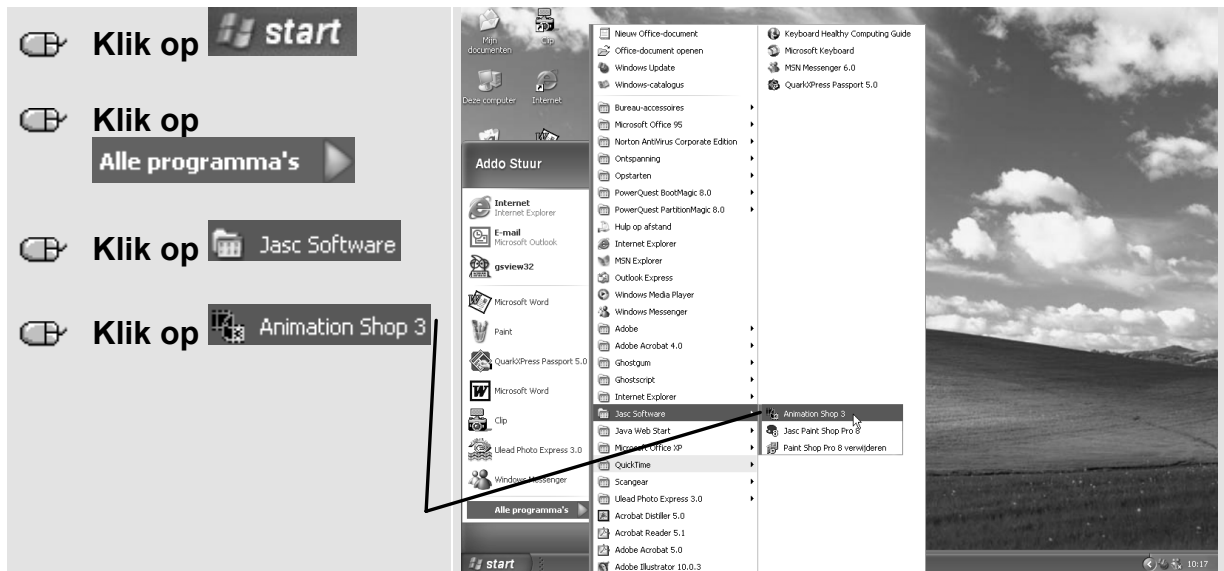
➔ Let op!

Voor dit hoofdstuk heeft u de cd-rom bij dit boek nodig.

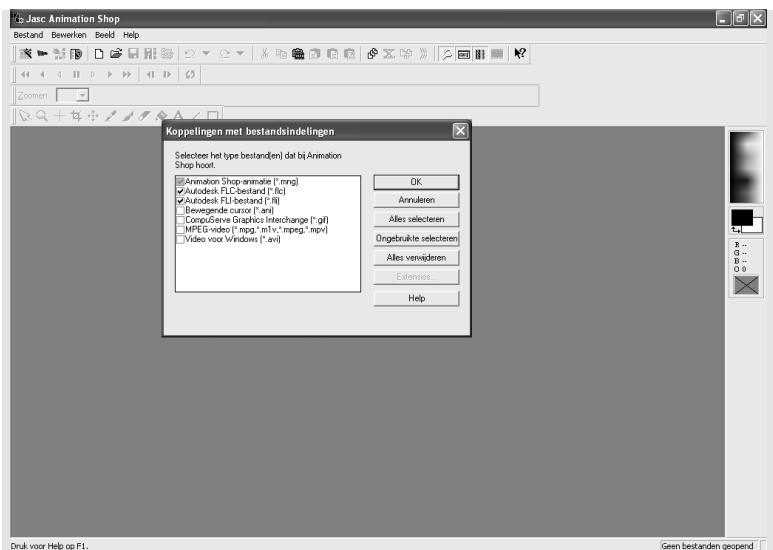
☞ **Doe de cd-rom van het boek in de cd-romspeler**

Animation Shop starten

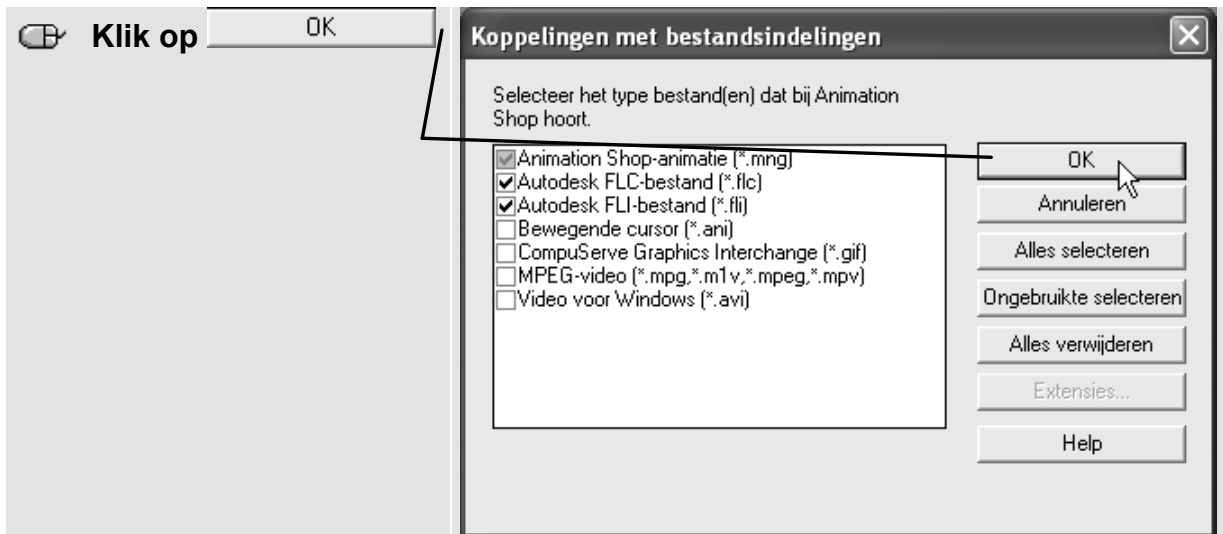
Voor het maken van animaties maakt u gebruik van het programma *Animation Shop* dat bij *Paint Shop Pro* hoort. U start dat als volgt:



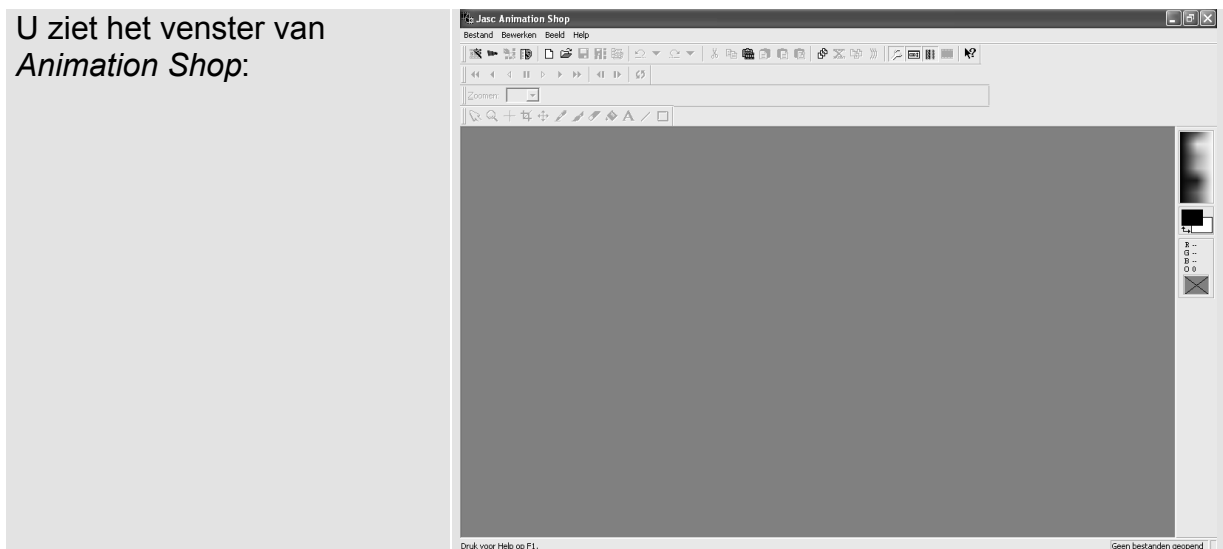
U ziet het venster van het programma *Animation Shop*:



Als u voor de eerste keer *Animation Shop* start, kunt u in een venstertje aangeven welke animatie-bestanden aan het programma verbonden moeten worden. Aan de standaard instelling hoeft u niets te wijzigen:



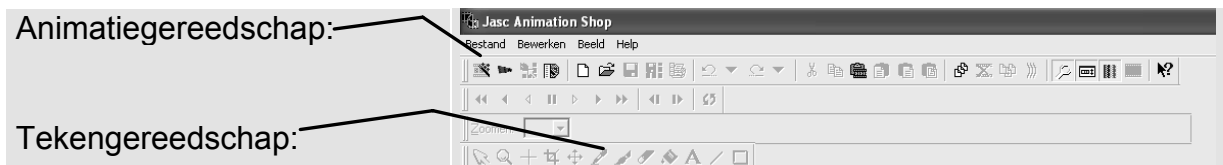
U ziet het venster van *Animation Shop*:



Net als *Paint Shop Pro* heeft *Animation Shop* een aantal werkbalken met verschillende gereedschappen. Een aantal van die gereedschappen komt ook voor in *Paint Shop Pro*, zoals gereedschappen om mee te tekenen. Veel andere gereedschappen zijn speciaal bestemd voor het werken met animaties.

Animatiegereedschap:

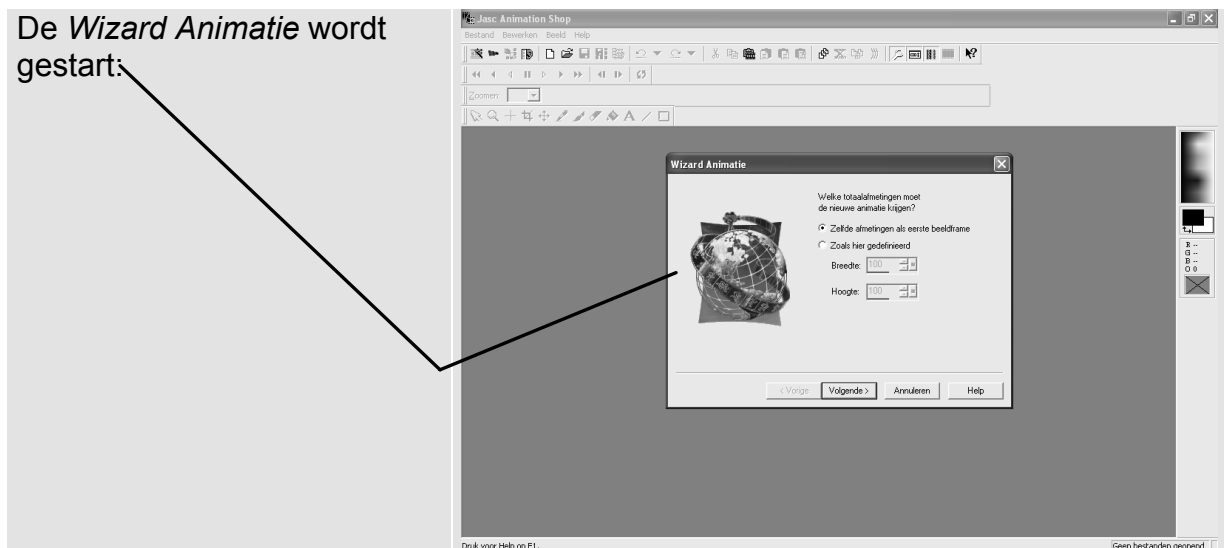
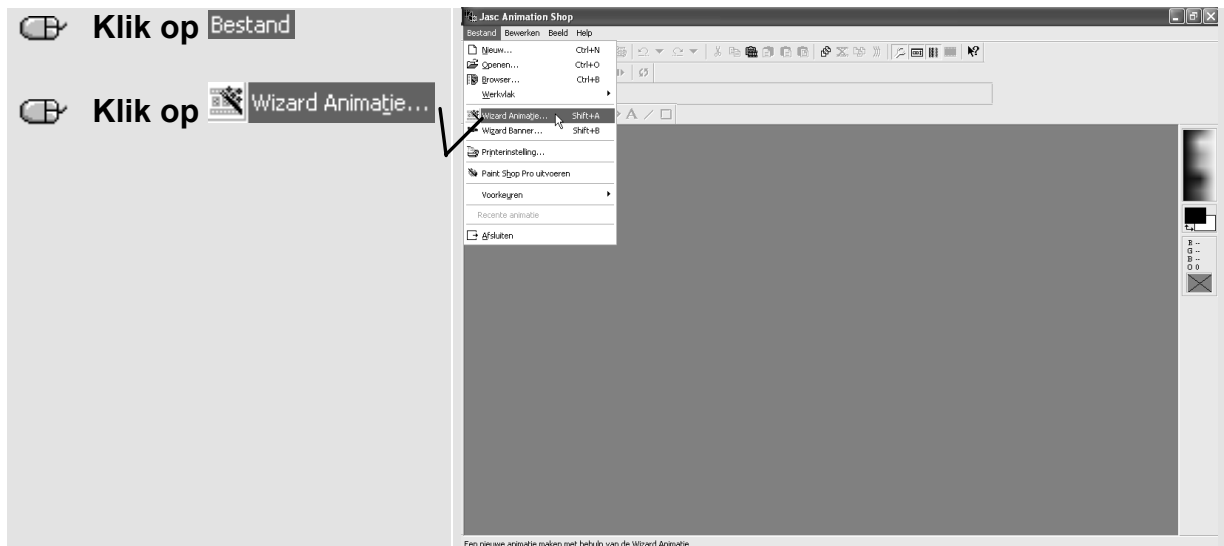
Tekengereedschap:



Werken met de Wizard Animatie

Een animatie bestaat uit plaatjes die achter elkaar worden afgedraaid. Eén zo'n plaatje wordt ook wel een *frame* genoemd.

Om eenvoudig een animatie te maken, kunt u gebruik maken van de *Wizard Animatie*. Daarmee wordt u stapsgewijs langs een aantal vensters gevoerd, waarin u precies kunt opgeven hoe de animatie eruit moet komen te zien. U start de *Wizard Animatie* als volgt:



In het eerste venster van de *Wizard Animatie* kunt u de breedte en hoogte voor de animatie in pixels instellen.

Zelfde afmetingen als eerste beeldframe

Alle frames even groot als het eerste frame

Zoals hier gedefinieerd

Zelf de breedte en hoogte van de frames instellen

 **Klik een rondje voor**

☒ Zelfde afmetingen als eerste beeldframe


 **Klik op** 



In het volgende venster kunt u de achtergrond voor de frames instellen:

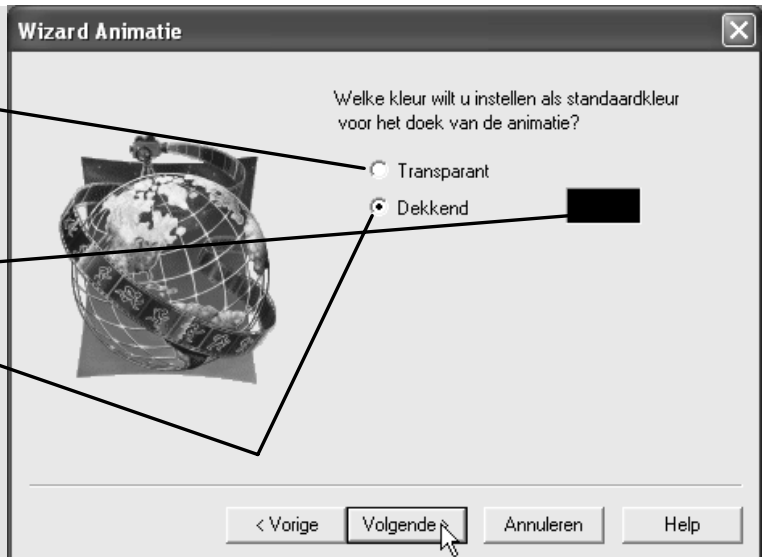
U kunt opgeven of de achtergrond transparant of dekkend moet zijn:

De kleur van de achtergrond:

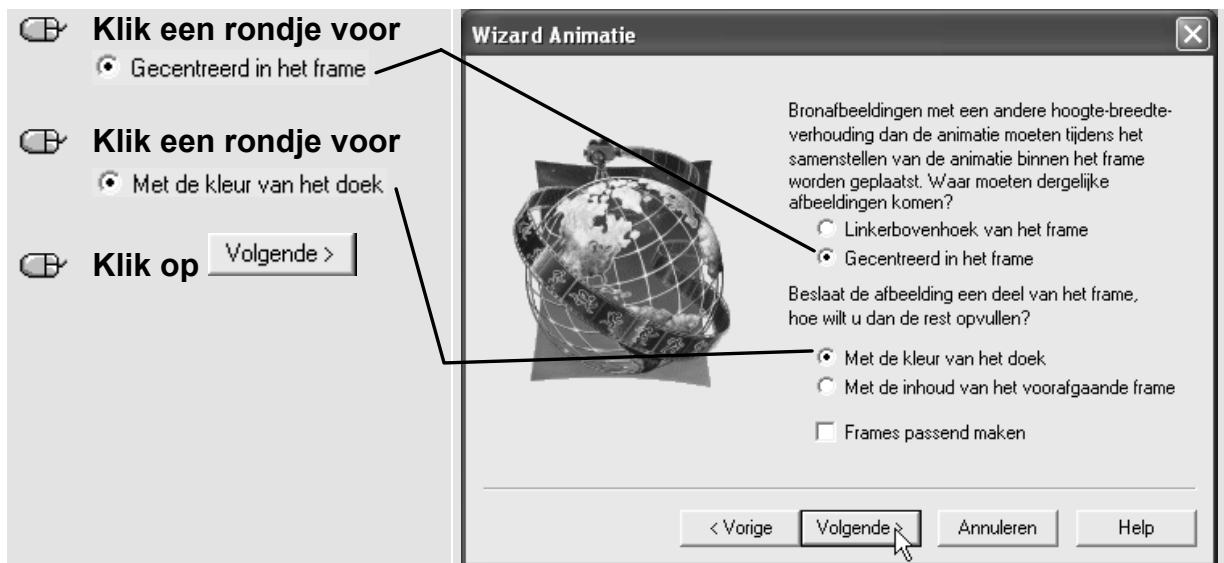
 **Klik een rondje voor**

☒ Dekkend

 **Klik op** 



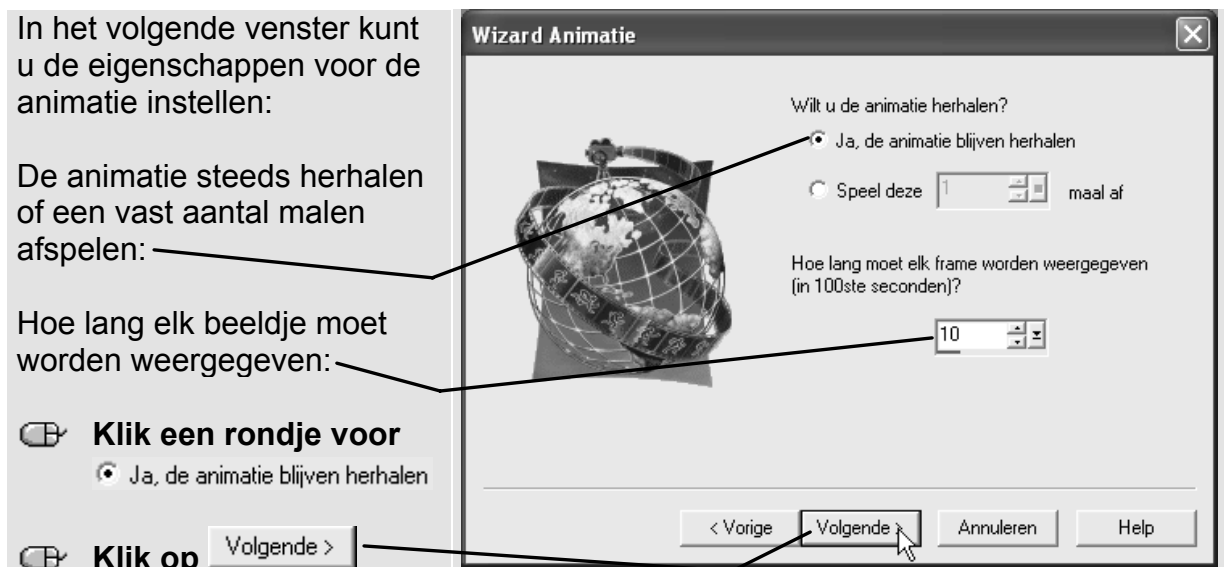
Vervolgens kunt u instellen hoe de afbeelding in het frame geplaatst moet worden:



In het volgende venster kunt u de eigenschappen voor de animatie instellen:

De animatie steeds herhalen of een vast aantal malen afspelen:

Hoe lang elk beeldje moet worden weergegeven:



Tip

Eigenschappen animatie wijzigen

De eigenschappen voor de animatie, zoals aantal maal herhalen en tijdsduur voor de frames, kunt u later altijd weer wijzigen.

U kunt nu aangeven welke plaatjes in de animatie moeten worden gebruikt:

Een animatie bestaat altijd uit minstens één plaatje:



Klik op

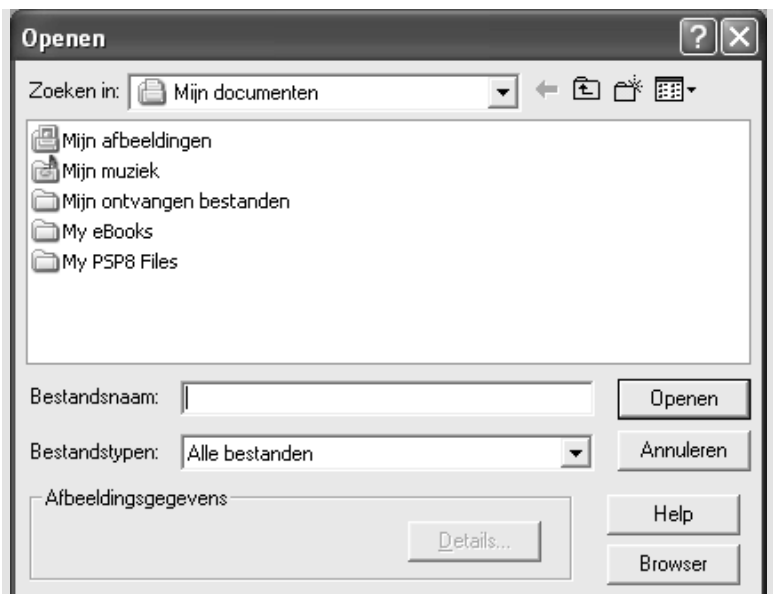
Afbeelding toevoegen...



U ziet het venster *Openen*:



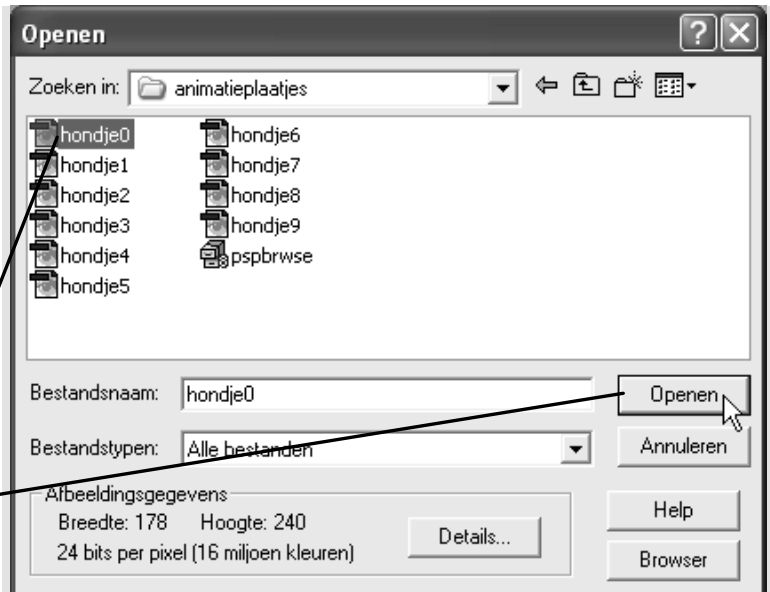
Open bij Zoeken in: **de**
map animatieplaatjes
op de cd-rom



In de map *animatieplaatjes* ziet u een aantal plaatjes die u kunt gebruiken om een animatie te maken:

Klik op 

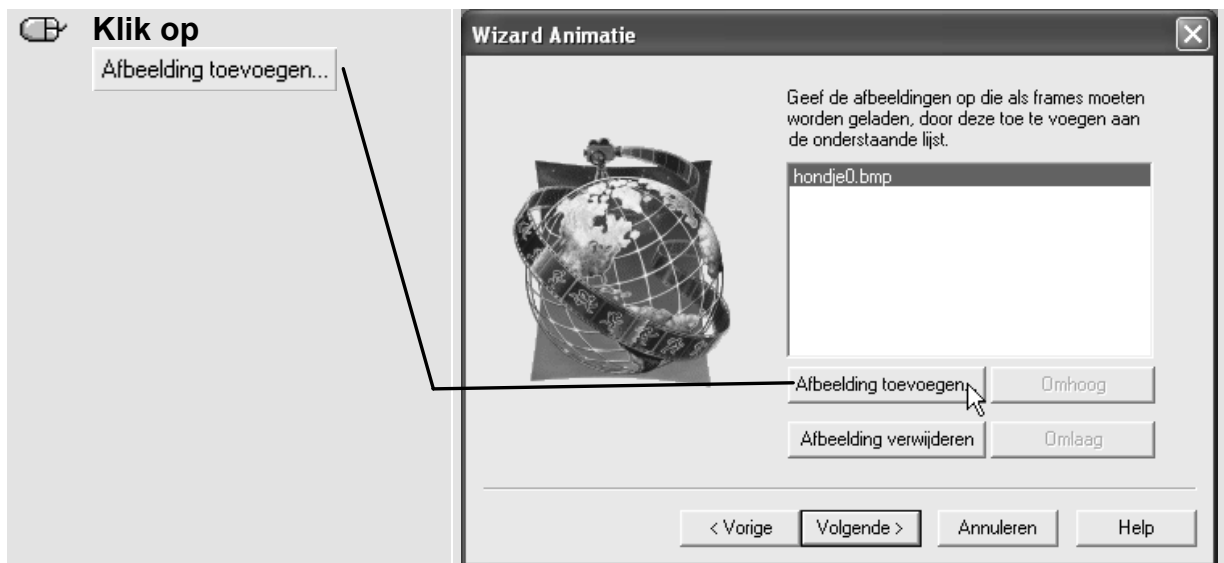
Klik op 



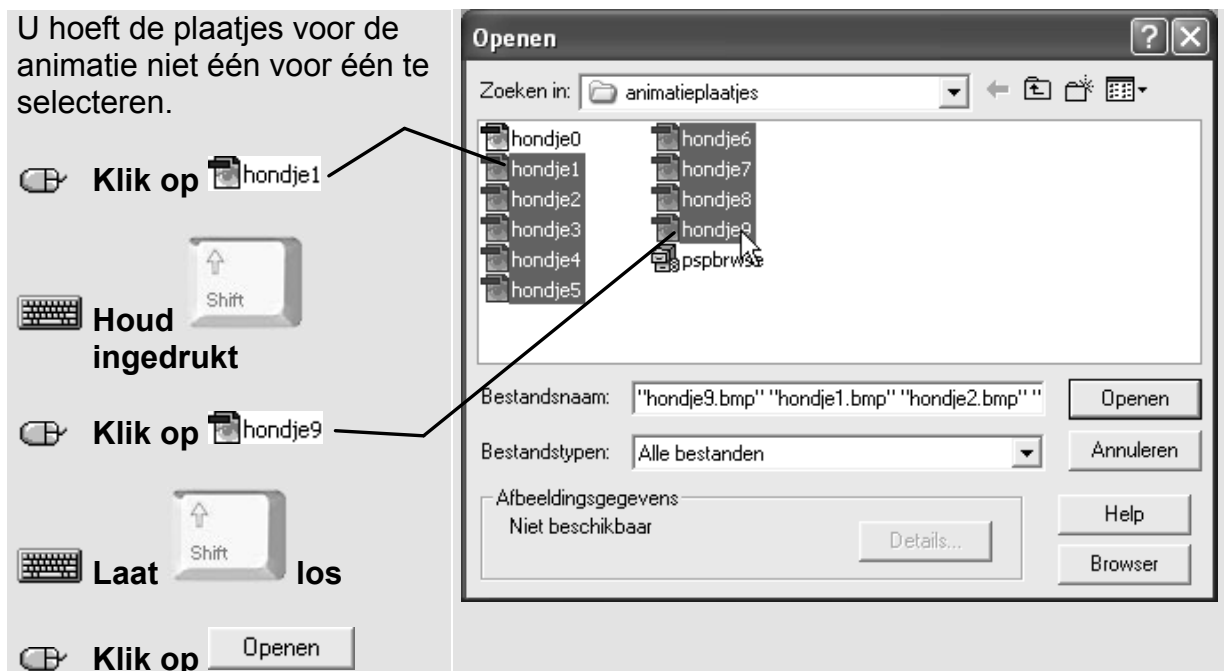
Het plaatje *hondje0.bmp* is toegevoegd aan de animatie:



Voor een bewegend beeld zijn minstens twee plaatjes nodig:



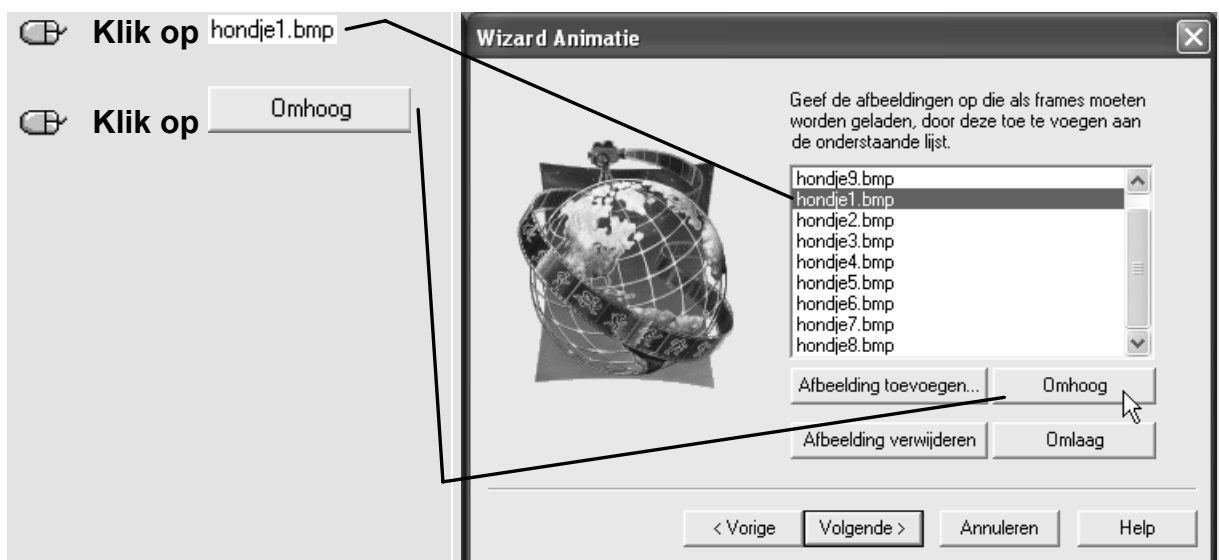
U hoeft de plaatjes voor de animatie niet één voor één te selecteren.



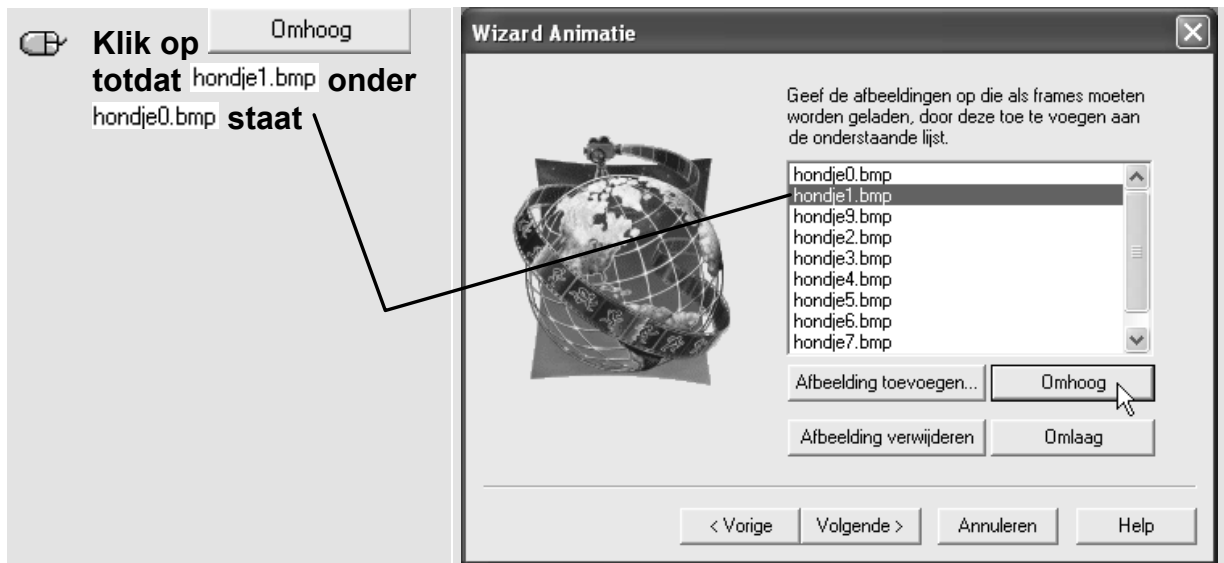
De plaatjes zijn toegevoegd aan de animatie:



In een animatie moeten de plaatjes in de goede volgorde staan om een doorlopende beweging te laten zien. In dit geval is de volgorde van 0 tot 9:



Het plaatje hondje1.bmp staat nu één regel hoger.



Zet de plaatjes in de juiste volgorde

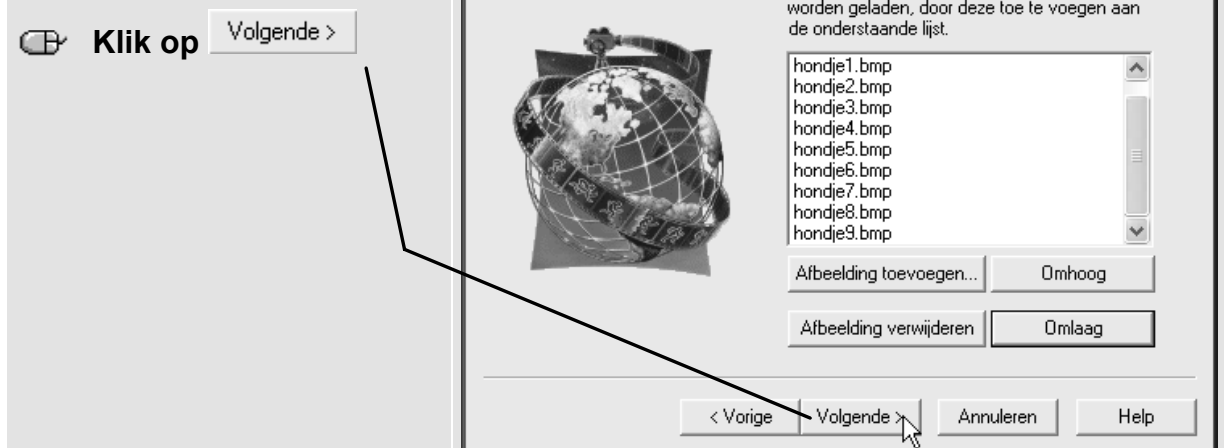


Tip

Een plaatje verwijderen uit de animatie

U kunt een plaatje uit de animatie verwijderen door het in de lijst te selecteren en vervolgens op **Afbeelding verwijderen** te klikken.

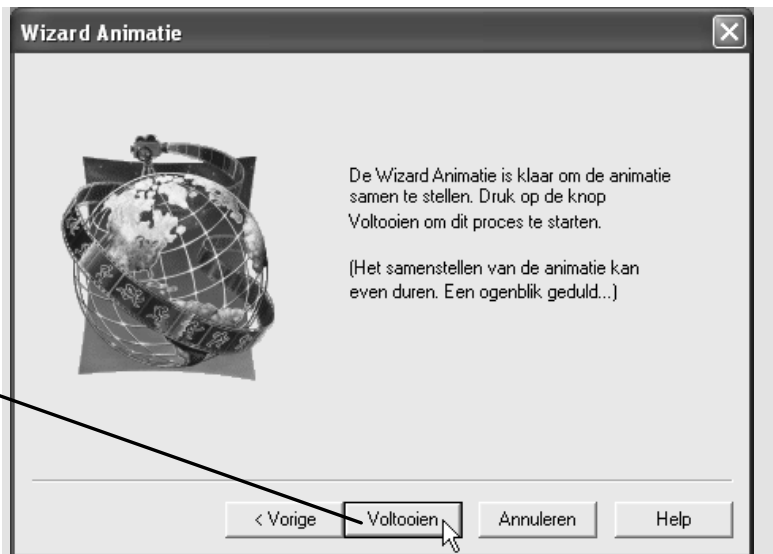
De plaatjes staan nu in de juiste volgorde:



De instellingen zijn gemaakt.

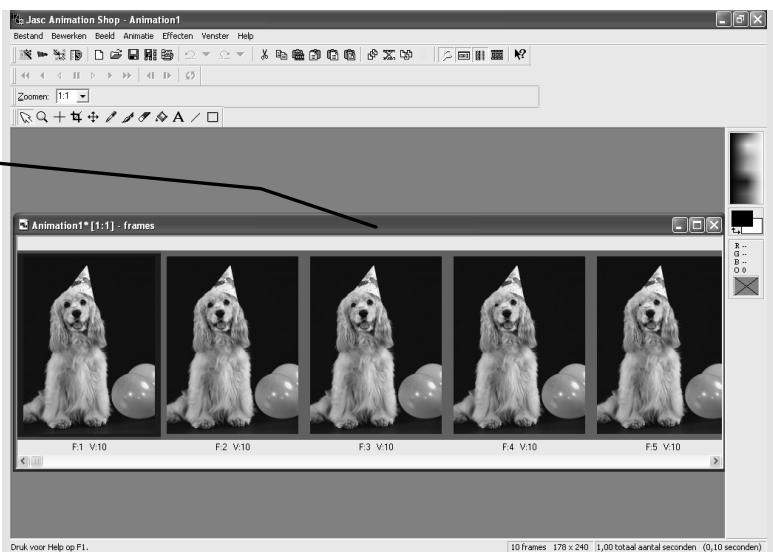
De *Wizard Animatie* kan nu de animatie samenstellen:

Klik op **Voltooien**



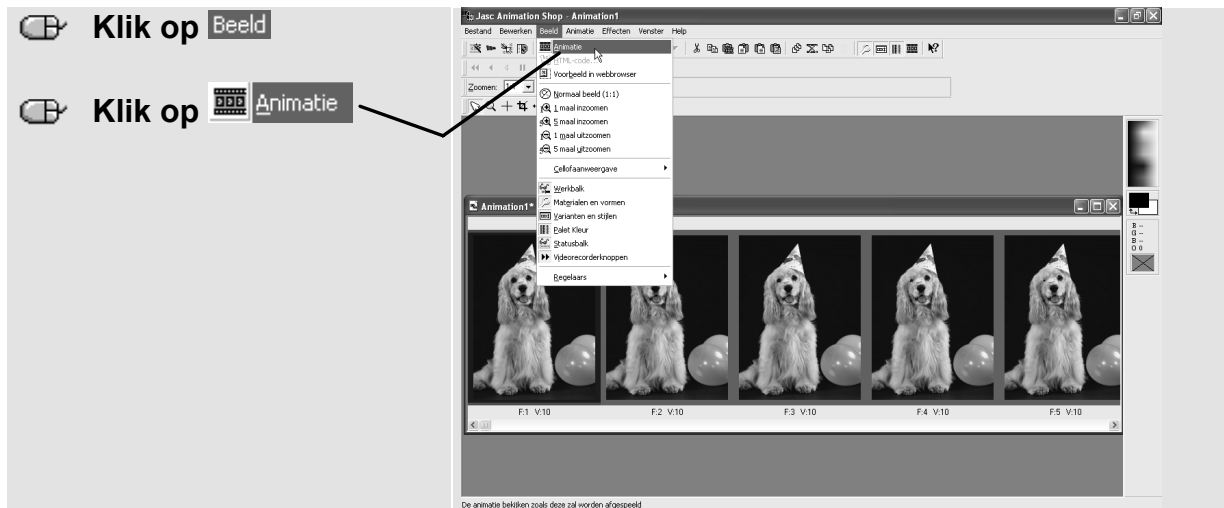
De animatie wordt nu samengesteld.

Als *Animation Shop* klaar is, ziet u de frames van de animatie op een rijtje in het venster staan:



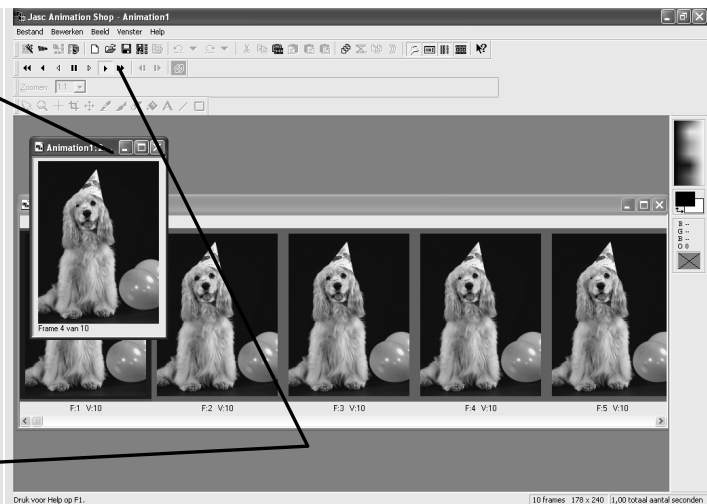
Een animatie afspelen

U kunt de animatie nu afspelen:



De animatie wordt afgespeeld:

Met de knoppen van de werkbalk Videorecorderknoppen kunt u het afspelen van de animatie besturen:



De Videorecorderknoppen



Terugspoelen

Achteruit afspelen

Langzaam achteruit afspelen

Pauzeren

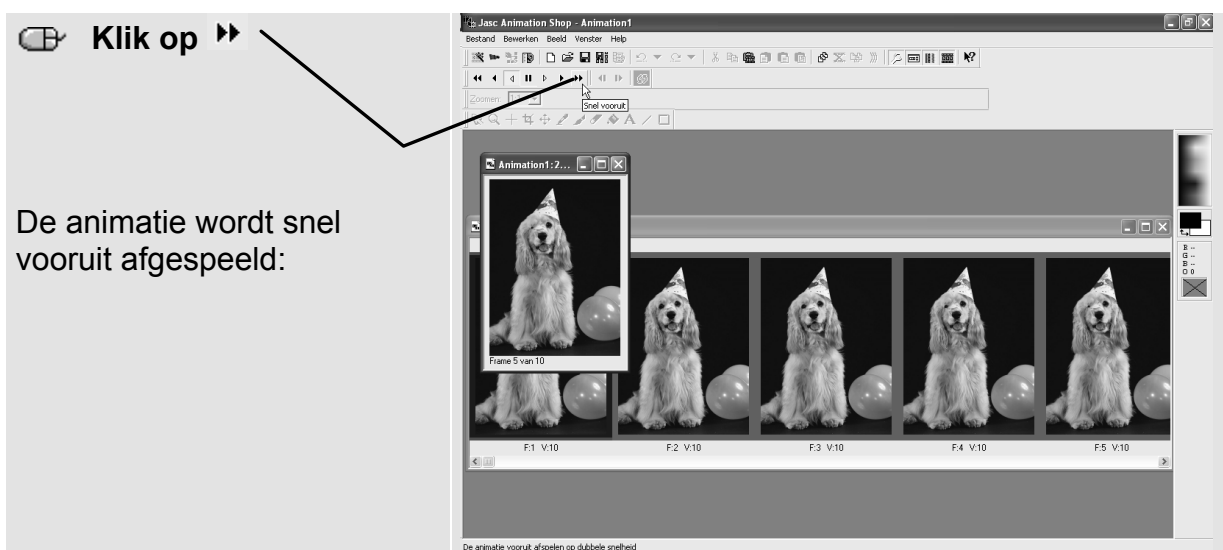
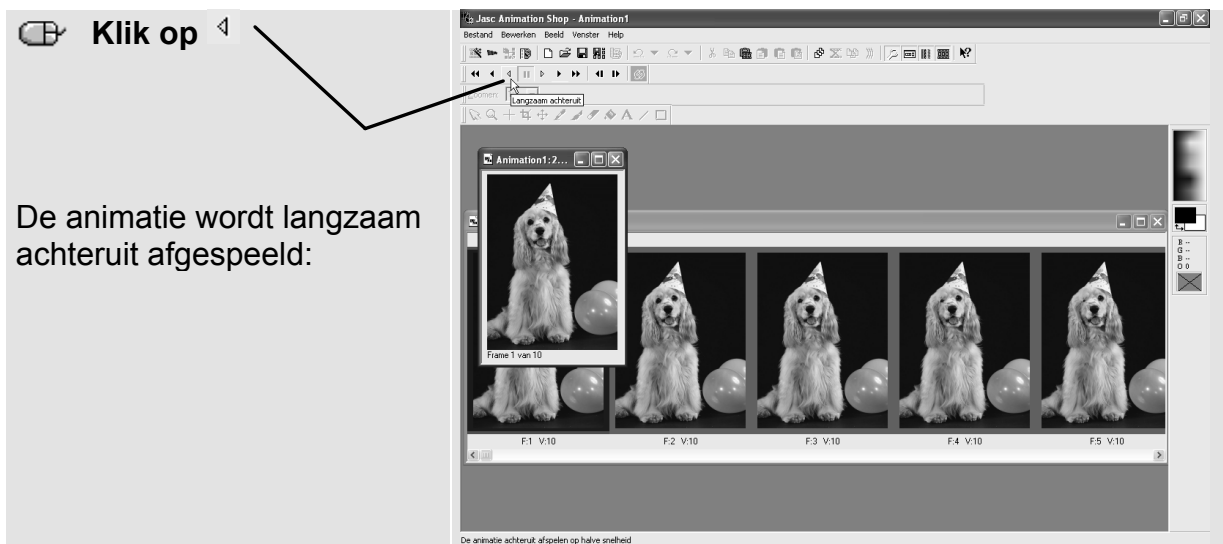
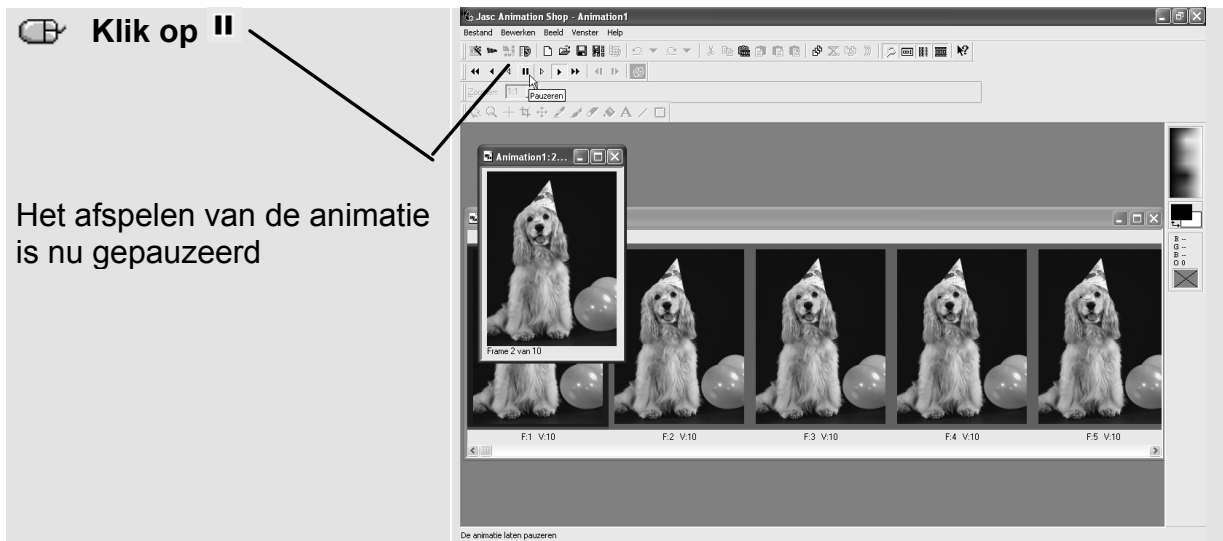
Langzaam vooruit afspelen

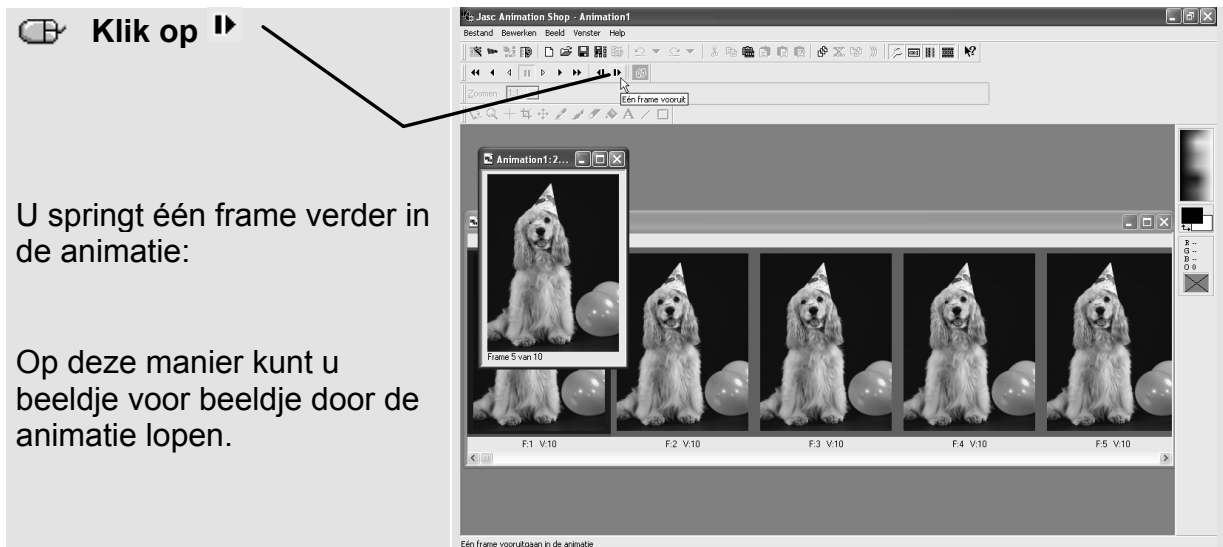
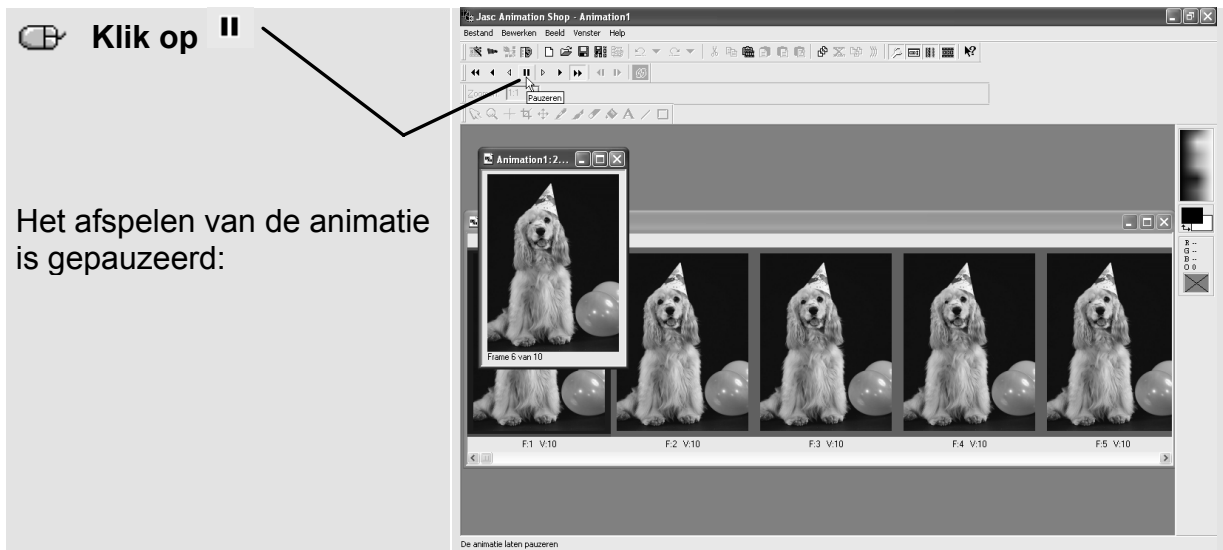
Vooruit afspelen

Vooruitspoelen

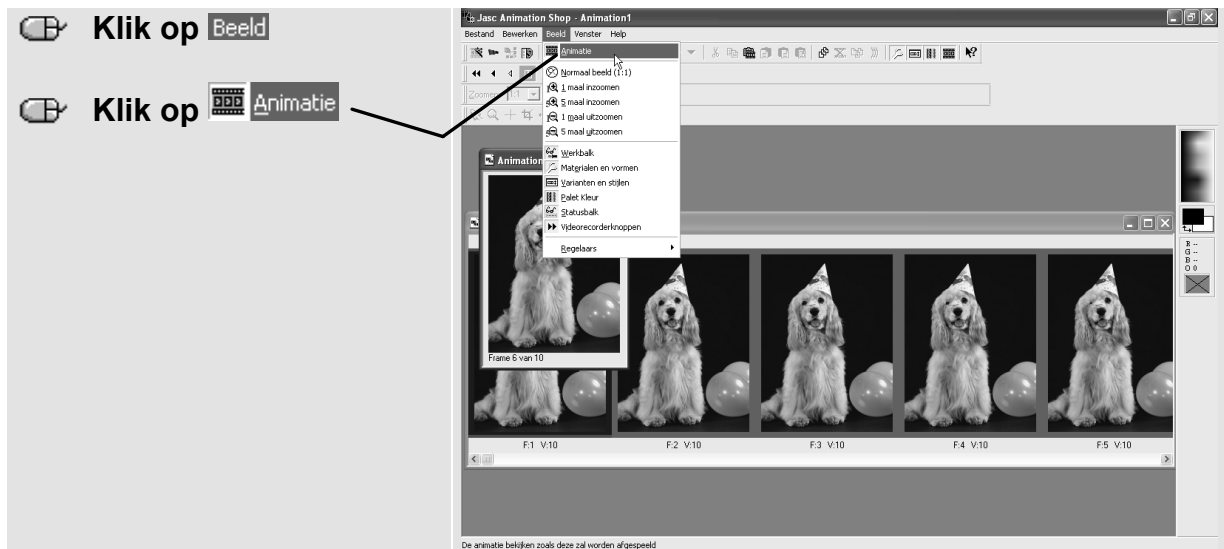
Eén frame terug

Eén frame vooruit



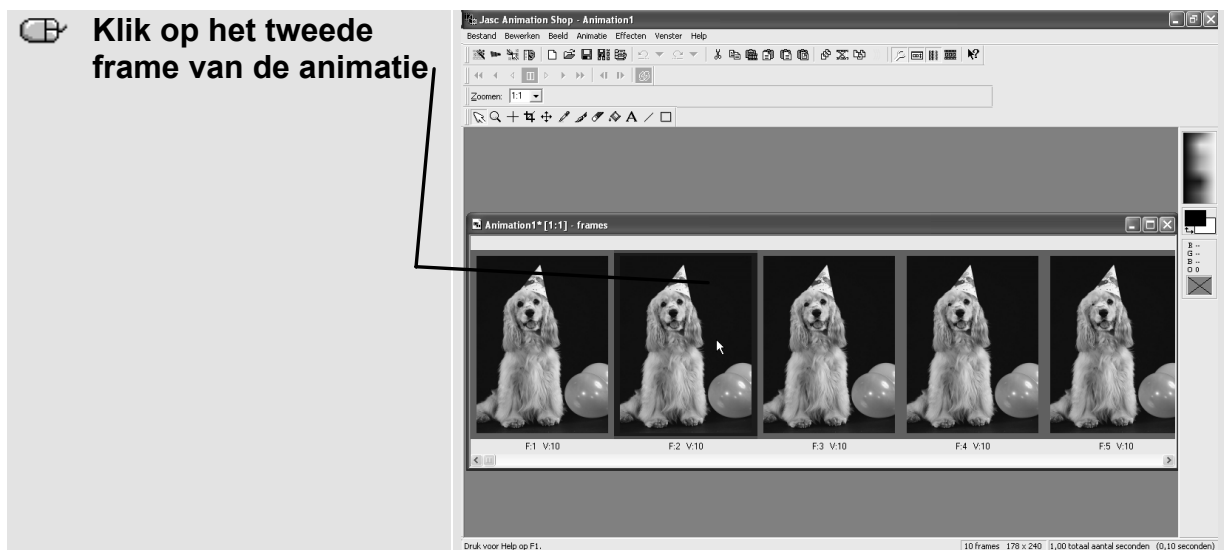


U kunt een animatie verder bewerken als u niet tevreden bent over het resultaat. Daarvoor moet u eerst uit de afspel-modus:



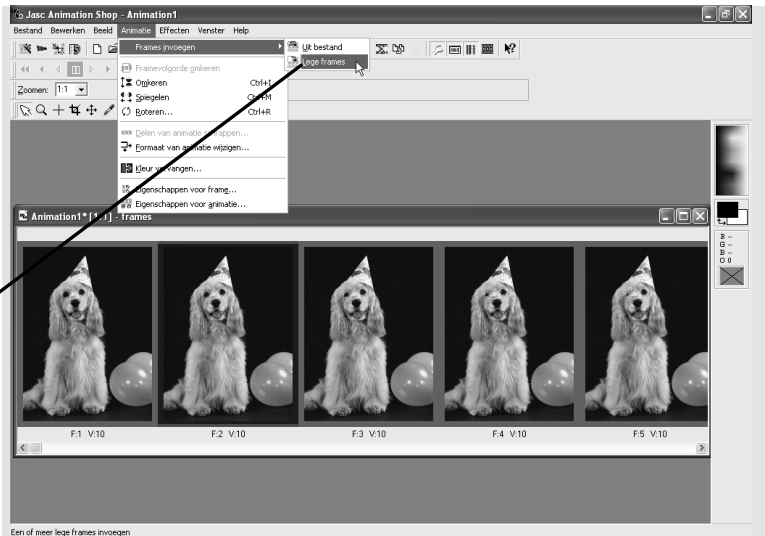
Een animatie bewerken

U kunt bijvoorbeeld frames weghalen of toevoegen. U kunt ook de eigenschappen van de animatie, die u heeft opgegeven met de *Wizard Animatie*, aanpassen. Een frame toevoegen gaat als volgt:



Het frame is geselecteerd:

-  **Klik op** **Animatie**
-  **Klik op** **Frames invoegen**
-  **Klik op** **Lege frames**



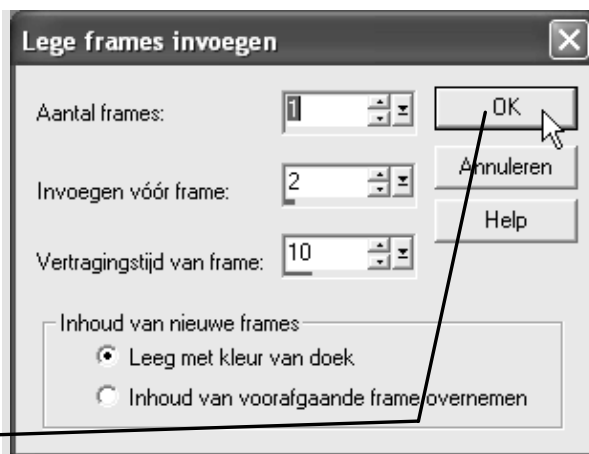
U ziet een venster waarmee u lege frames in kunt voegen. In zo'n frame kunt u later eventueel een plaatje zetten.

Bij **Aantal frames:** kunt u een aantal opgeven.

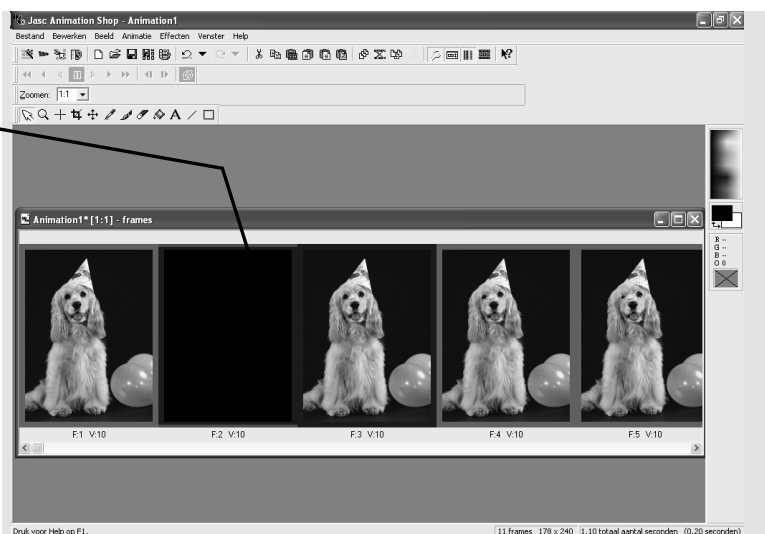
Bij **Invoegen vóór frame:** geeft u aan waar het nieuwe frame wordt geplaatst.

Bij **Vertragingstijd van frame:** geeft u een tijd in seconden op.

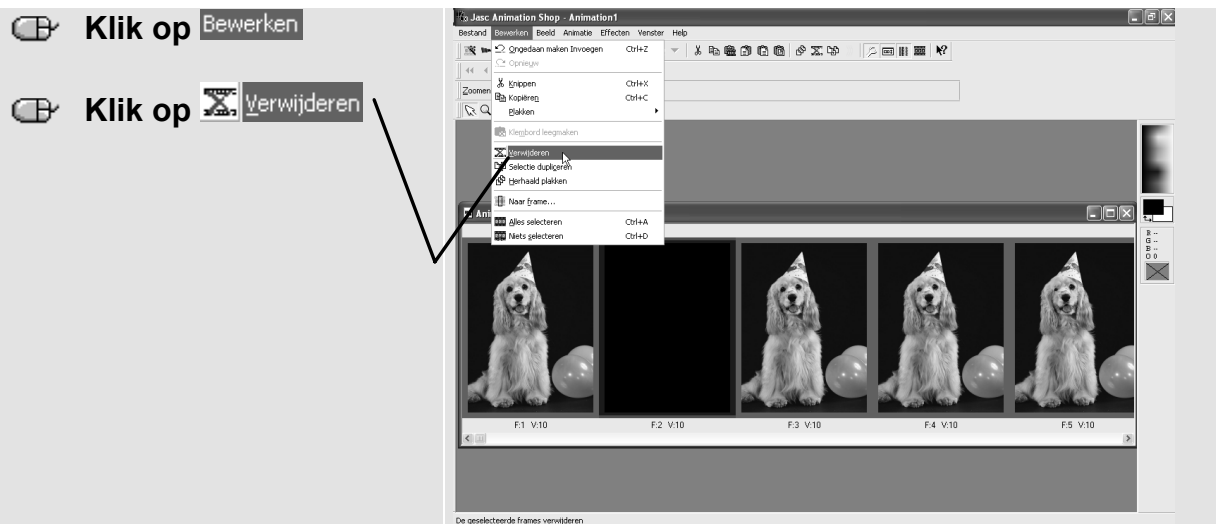
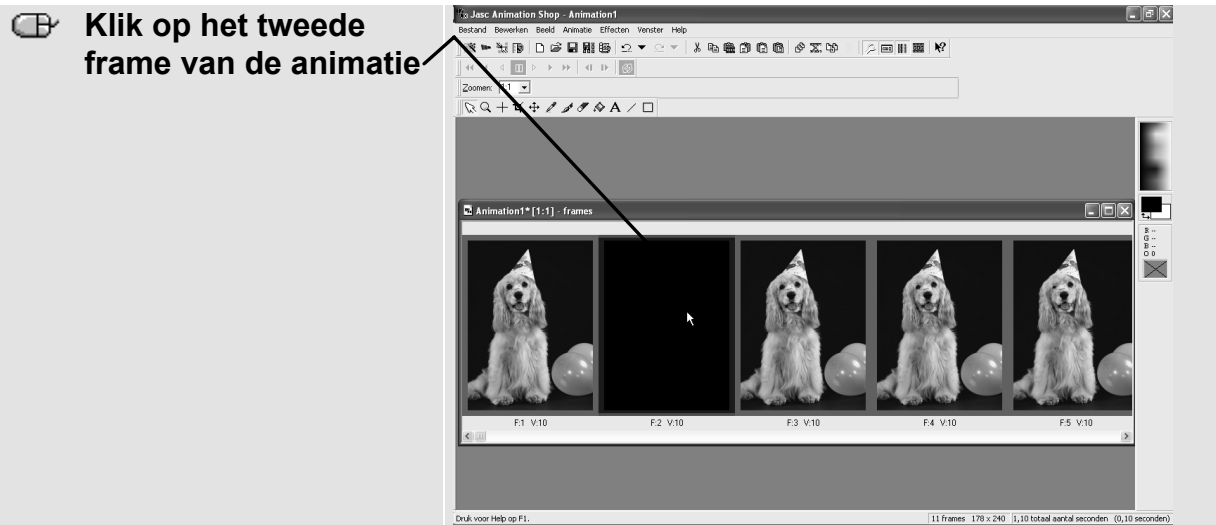
 **Klik op** **OK**



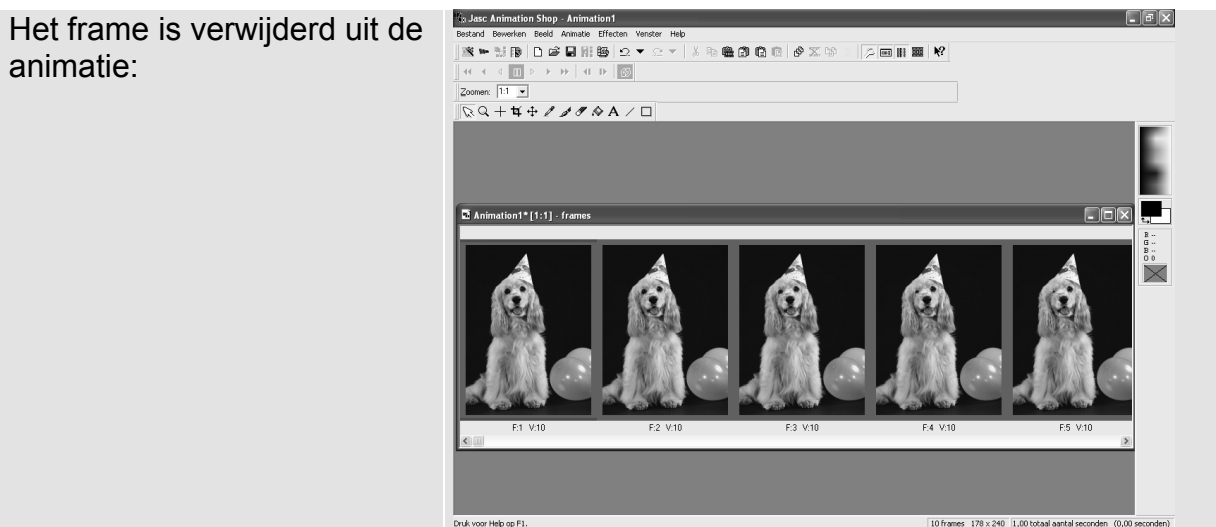
Er is een leeg frame
ingevoegd voor het tweede
frame van de animatie:



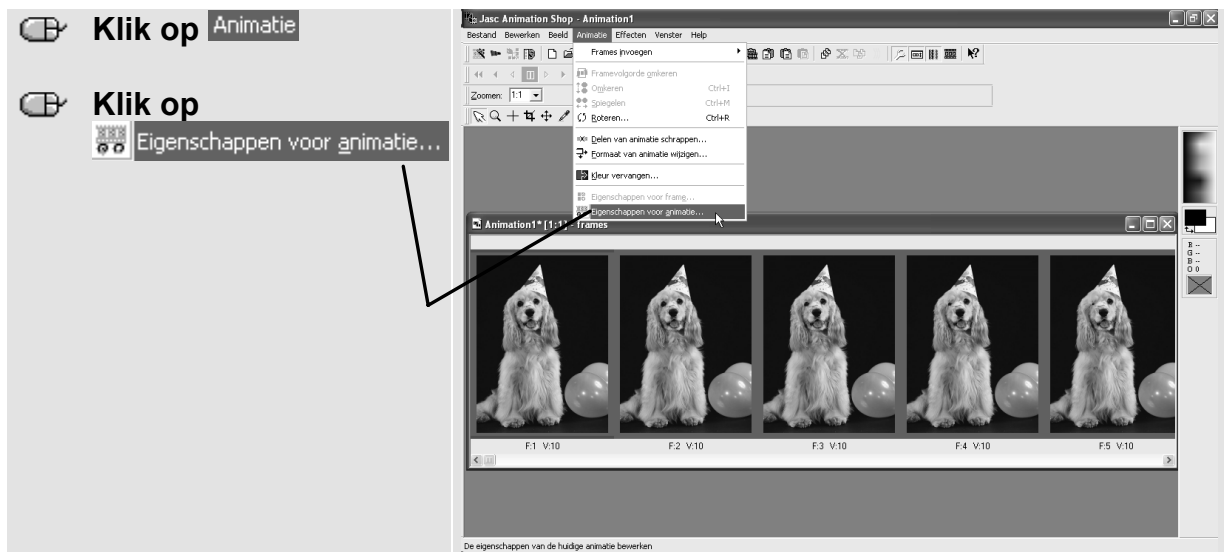
U kunt een frame ook verwijderen uit een animatie:



Het frame is verwijderd uit de animatie:

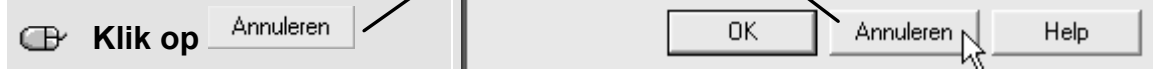


De ingestelde eigenschappen voor de animatie kunt u als volgt wijzigen:



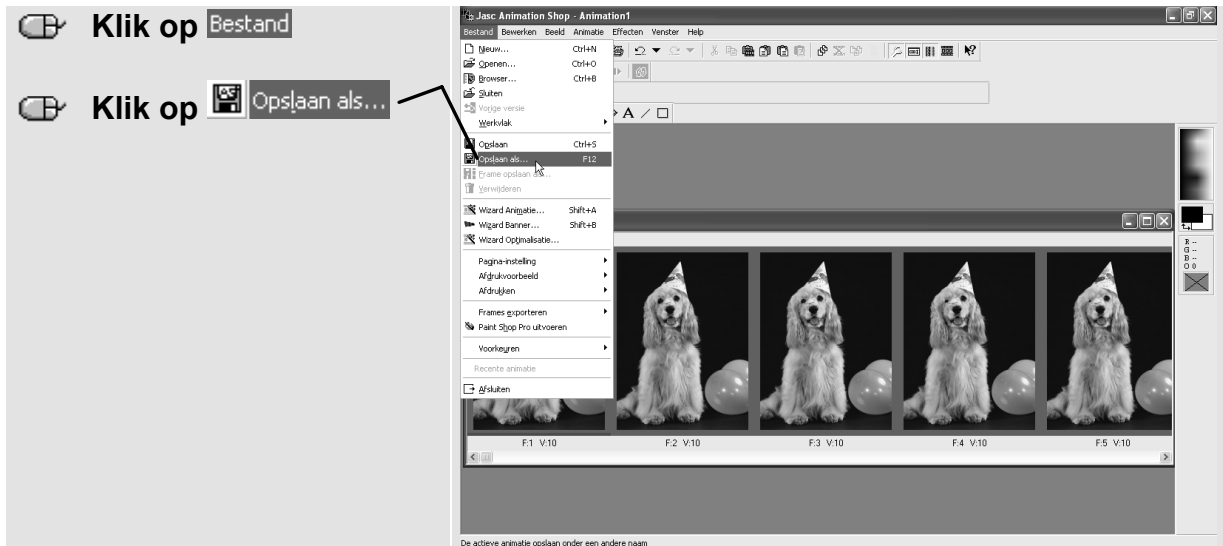
U ziet het venster *Eigenschappen voor animatie*:

Op de verschillende tabbladen kunt u eigenschappen instellen, zoals de kleur van de achtergrond (doek) en hoe vaak de animatie herhaald moet worden.



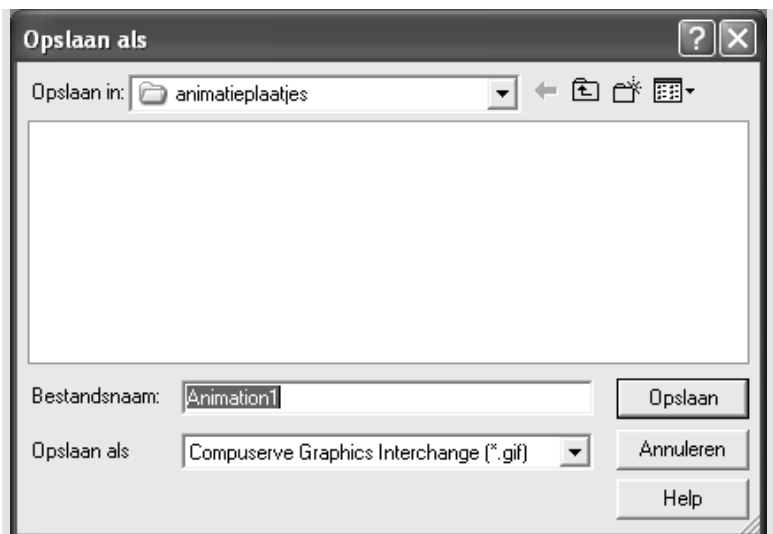
De animatie opslaan


Als u tevreden bent over het resultaat, kunt u de animatie opslaan. Daarna kunt u hem gebruiken op uw website.



U ziet het venster *Opslaan als*:

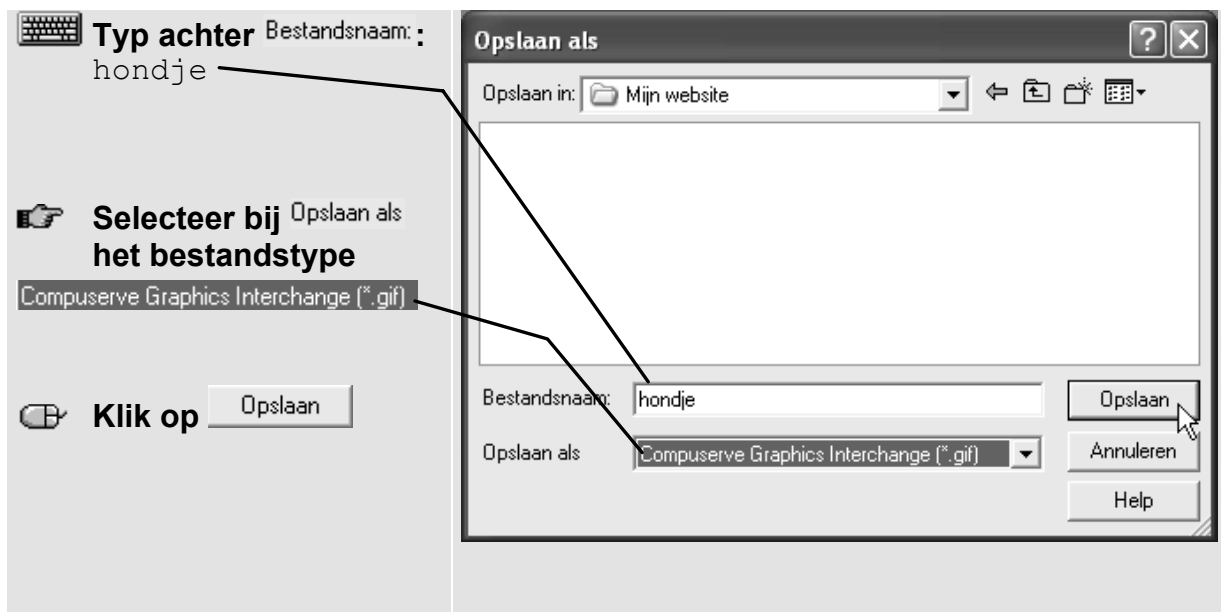
 **Open bij** Opslaan in: de map *Mijn documenten*



 **Maak een nieuwe map met de naam *Mijn website* in de map *Mijn documenten***

 **Open de map *Mijn website***

De nieuwe map *Mijn website* is gemaakt. Daarin gaat u het bestand opslaan. Een geschikt bestandstype voor animaties is het type GIF:



De animatie optimaliseren

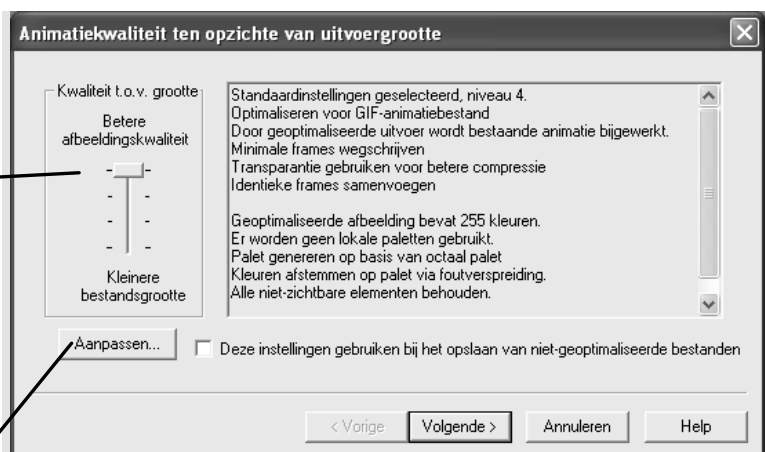
Animaties nemen veel geheugenruimte in omdat ze uit meerdere losse plaatjes bestaan. Dat heeft als nadeel dat het lang kan duren voordat de bezoeker van uw website de animatie kan zien. Daarom is het belangrijk de animatie te optimaliseren. Dat houdt in dat u ervoor zorgt dat het animatiebestand zo klein mogelijk is, zonder dat de kwaliteit er te veel onder lijdt.

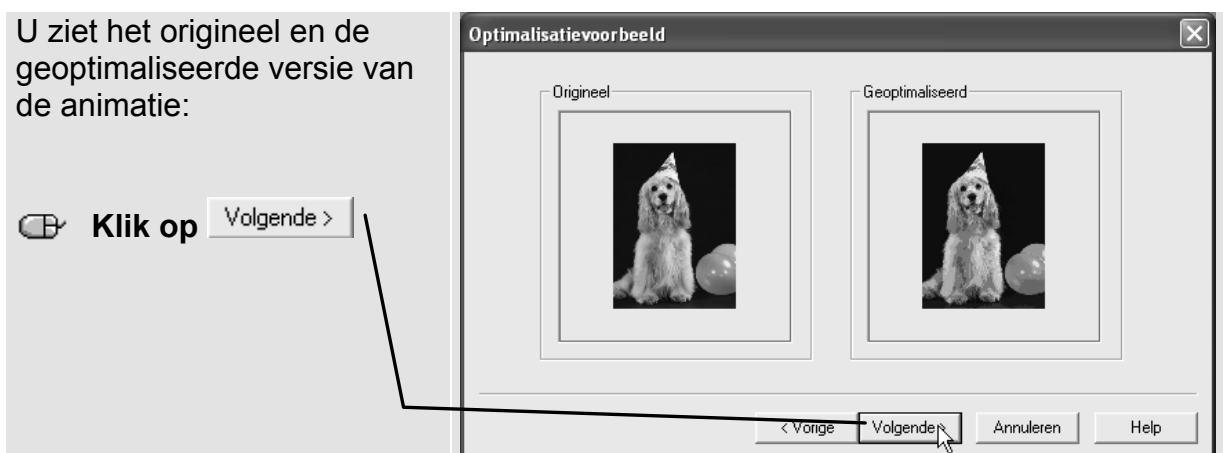
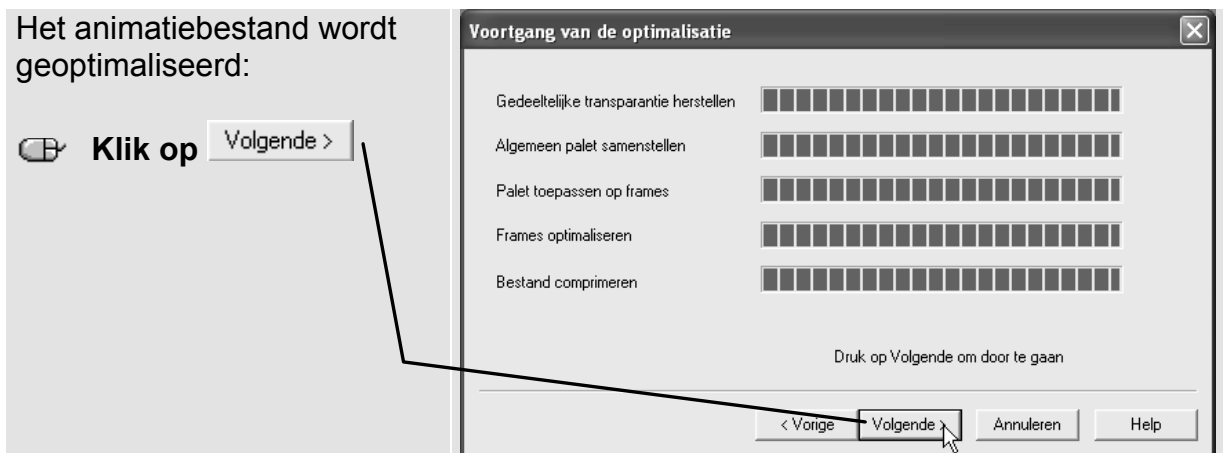
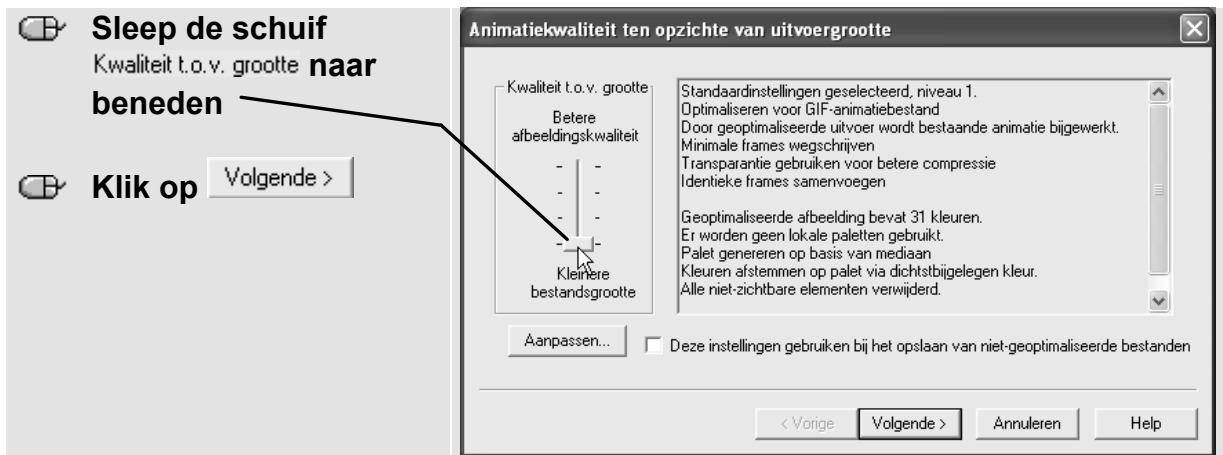
Om u daarmee te helpen, werkt *Animation Shop* met een *Optimalisatie-Wizard*. Die wordt automatisch opgestart als u een animatie opslaat.

U ziet de *Optimalisatie-Wizard*:

Met de schuif *Kwaliteit t.o.v. grootte* kunt u bepalen hoe de verhouding tussen de kwaliteit en de bestandsgrootte moet zijn:

Via de knop *Aanpassen...* kunt u gedetailleerd bepalen hoe de kwaliteit van de animatie moet zijn:





Bij het optimaliseren van een foto gaat veel van de kwaliteit verloren. Dat komt doordat foto's uit veel verschillende kleuren zijn opgebouwd. En hoe meer kleuren, hoe groter het bestand. Bij het optimaliseren wordt het aantal kleuren flink teruggebracht. Bij animaties die bestaan uit tekeningen zal er veel minder kwaliteitsverlies optreden: tekeningen bestaan gewoonlijk uit veel minder kleuren.

U ziet een overzicht met de geoptimaliseerde grootte voor het bestand en hoe lang het zal duren voordat de animatie te zien is op uw website. Dit laatste is afhankelijk van de snelheid van de verbinding van de bezoeker.



Klik op

Voltooien

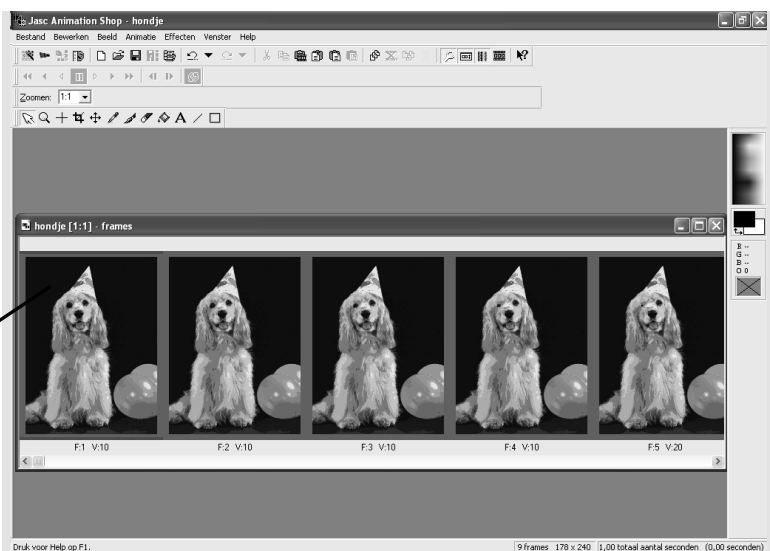
Optimalisatiere resultaten

	Huidig bestand	Geoptimaliseerd bestand	% gewijzigd
Bestandsgrootte:	n.v.t.	10 kilobyte	n.v.t.
Downloadtijd bij 14,4 kilobit:	n.v.t.	8 seconde	
Downloadtijd bij 28,8 kilobit:	n.v.t.	4 seconde	
Downloadtijd bij 56 kilobit:	n.v.t.	2 seconde	
Downloadtijd via ISDN:	n.v.t.	< 1,0 seconde	

< Vorige Voltooien Annuleren Help

Het animatiebestand *hondje* wordt opgeslagen.

U kunt nu zien hoe de animatie eruit komt te zien op uw website:



Tip

Animatie openen

Als u een opgeslagen animatie wilt bewerken of bekijken, kunt u deze als volgt openen:



Klik op

Bestand



Klik op

Openen...

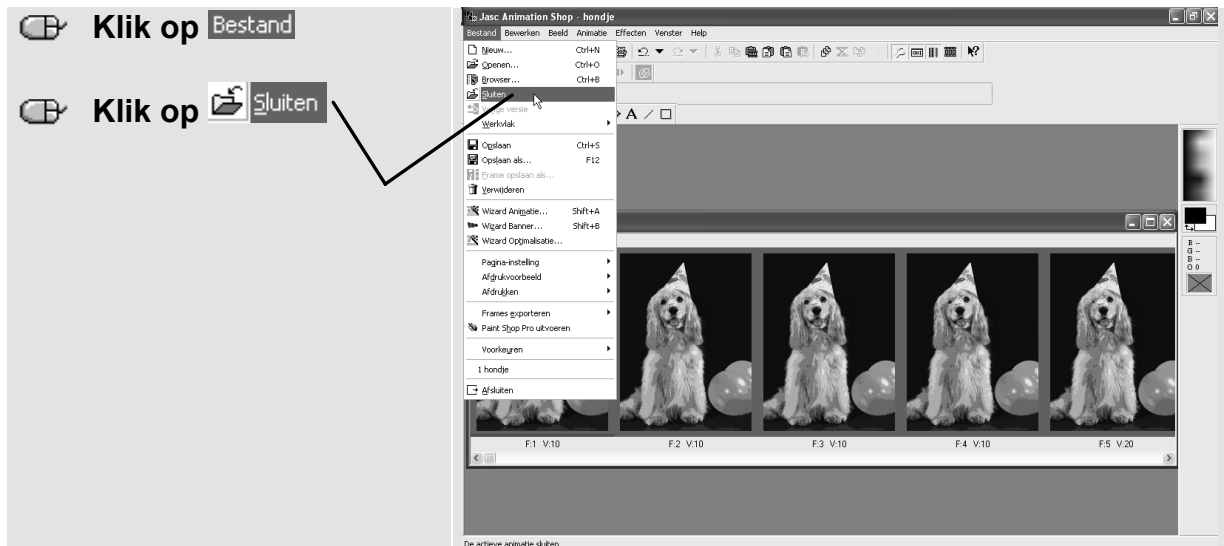


Open het gewenste bestand



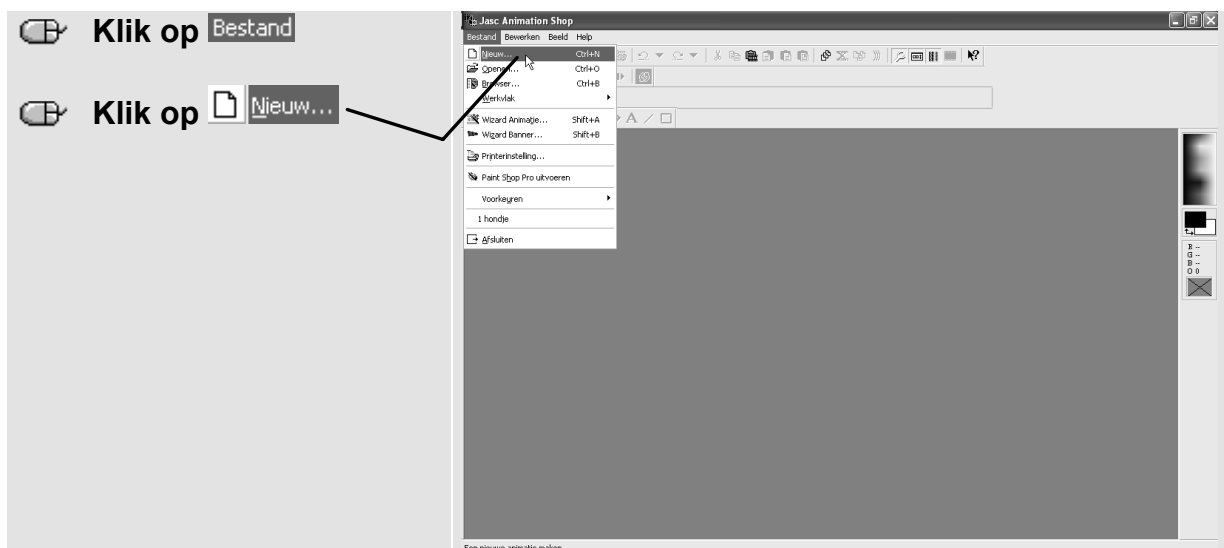
De animatie sluiten

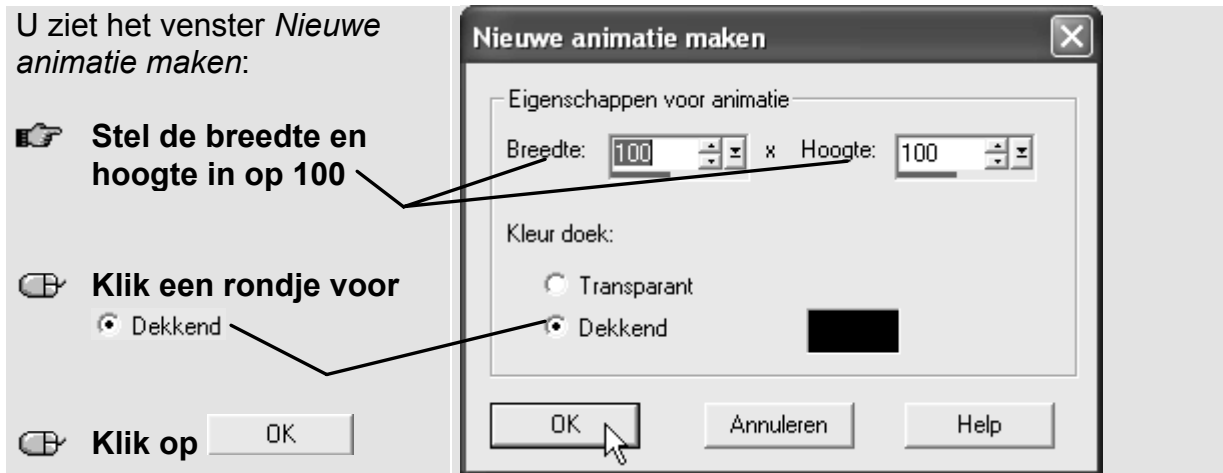
U kunt de animatie nu sluiten:



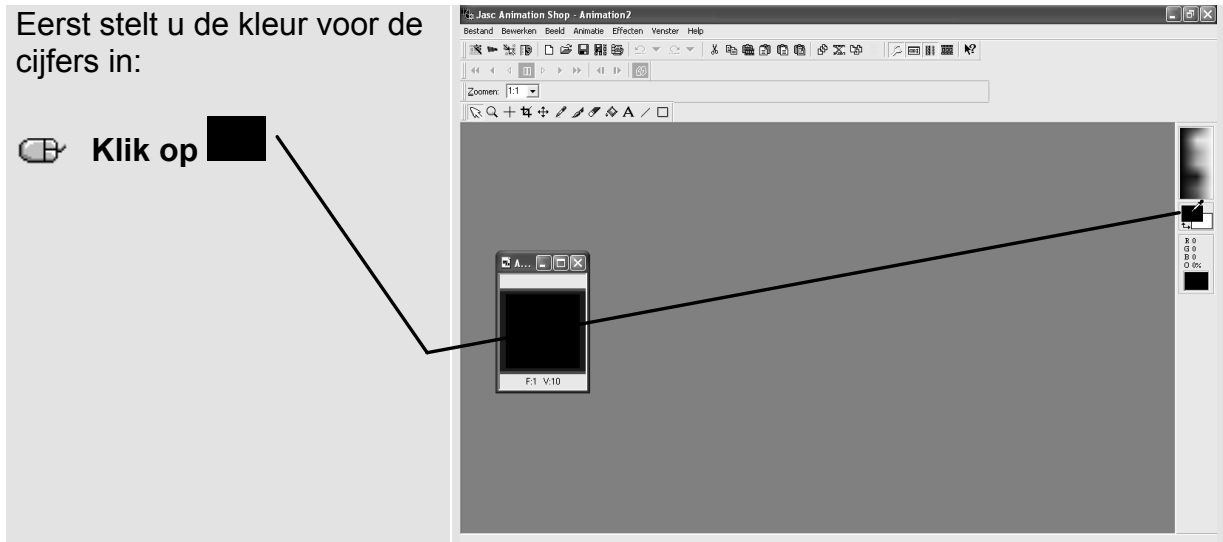
Een nieuwe animatie maken

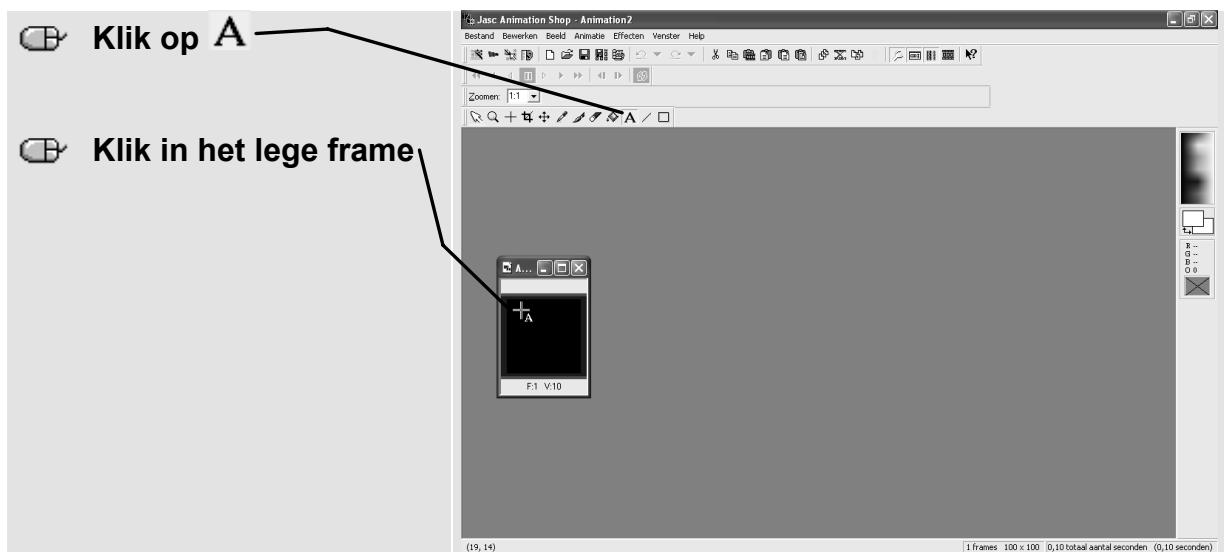
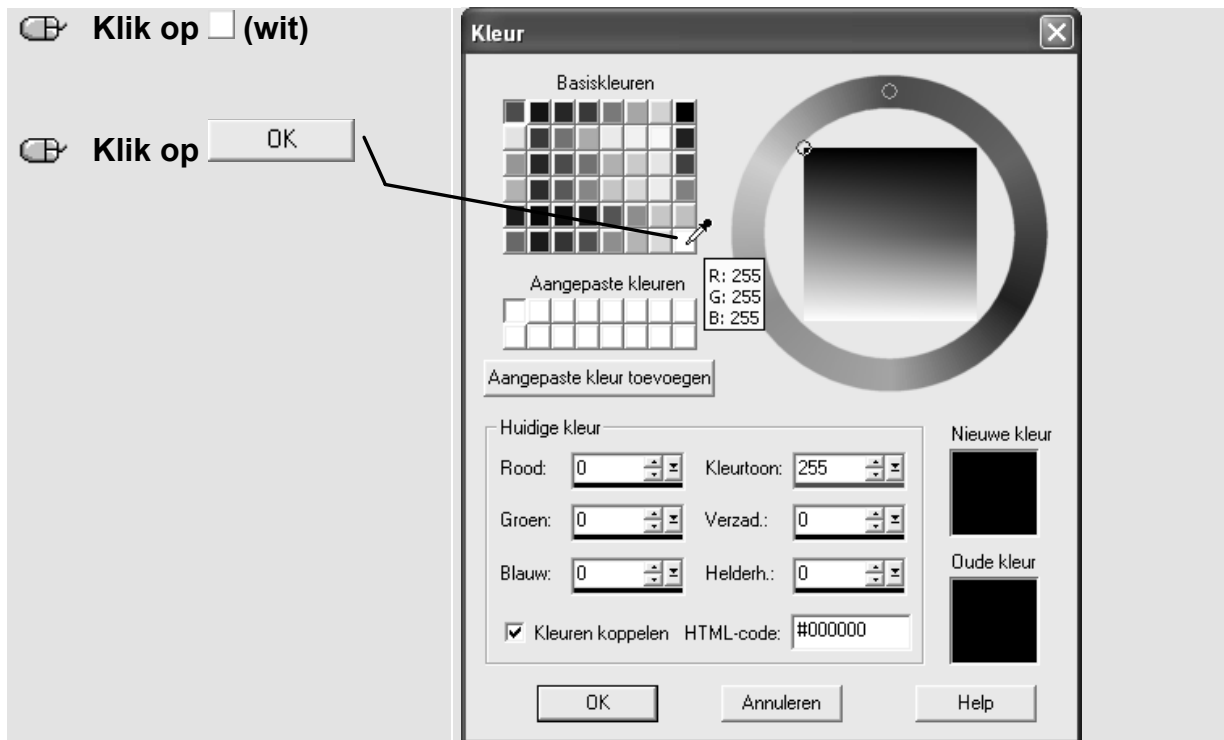
Met *Animation Shop* kunt u op verschillende manieren animaties maken. U kunt gebruik maken van al bestaande plaatjes, maar ook zelf in het programma de plaatjes voor de animatie maken. Daarvoor zult u eerst een nieuwe animatie moeten beginnen. Dat doet u als volgt:





U kunt nu zelf gaan tekenen in het eerste frame van de animatie. U gaat een eenvoudige animatie met cijfers maken.








U ziet een venster waarin u tekst en cijfers kunt opgeven:

 **Klik bij Naam:** op


MS Sans Serif

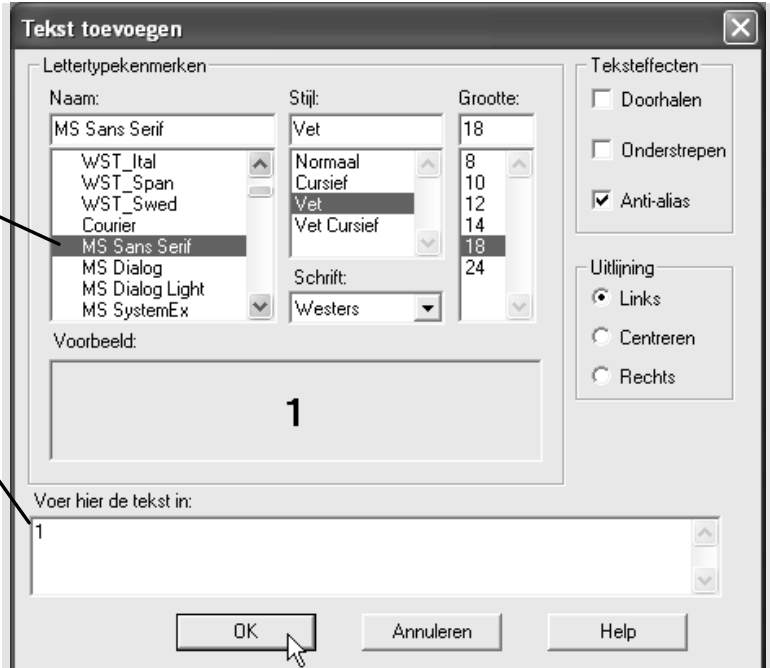
 **Klik bij Stijl:** op Vet

 **Klik bij Grootte:** op 18

 **Typ bij** Voer hier de tekst in :

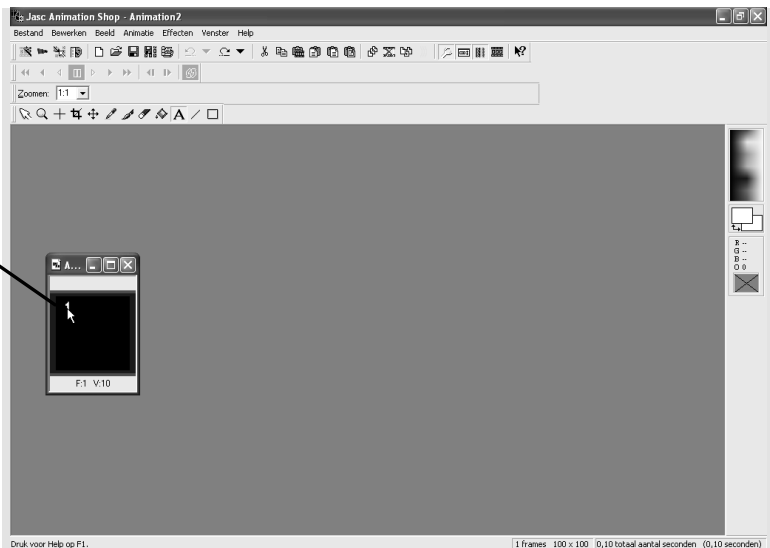
1

 **Klik op** OK

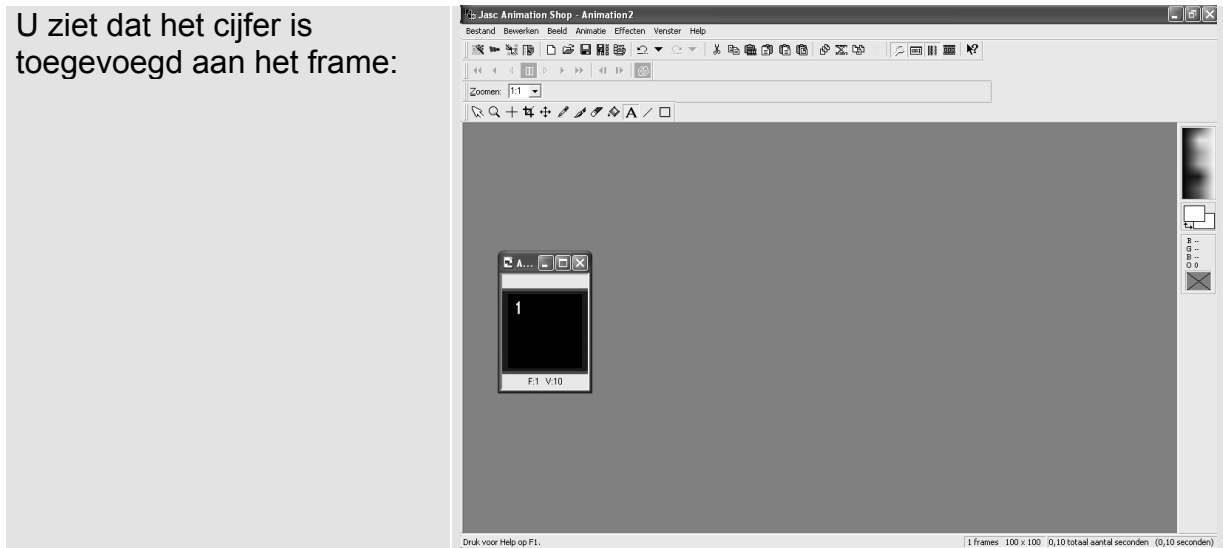


U ziet het venster met het animatieframe weer:

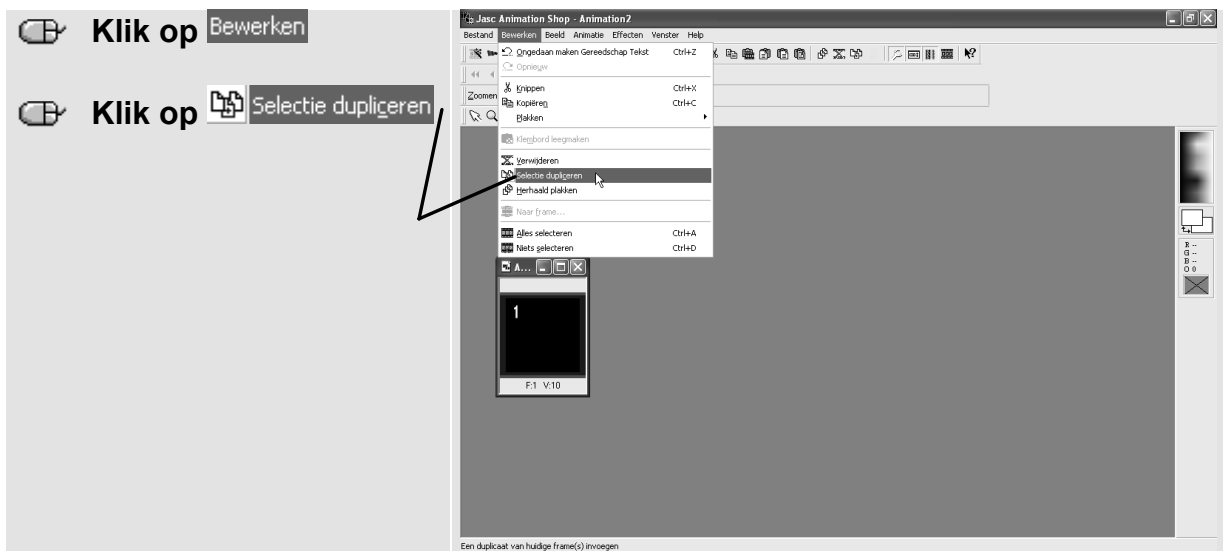
 **Klik links boven in het frame**



U ziet dat het cijfer is toegevoegd aan het frame:

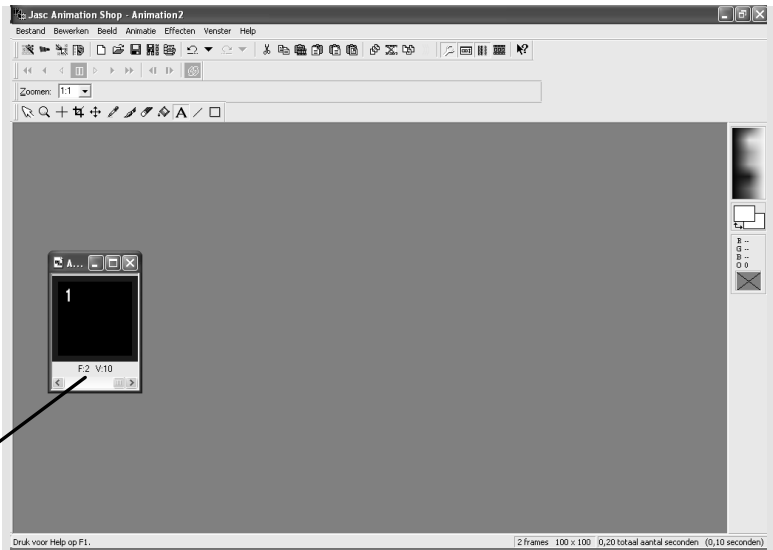


De animatie bestaat nu nog maar uit één frame. Om snel een tweede frame toe te voegen, kunt u het bestaande frame dupliceren:



U ziet een kopie van het eerste frame:

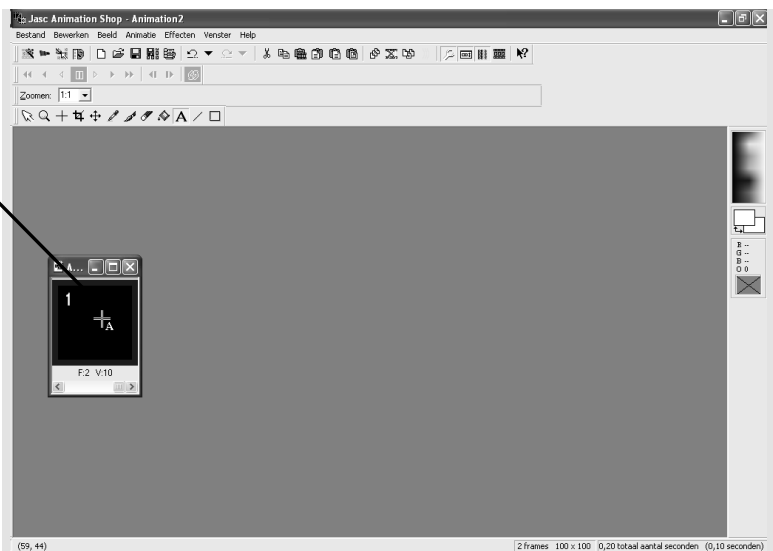
Dit frame heeft het nummer twee gekregen:

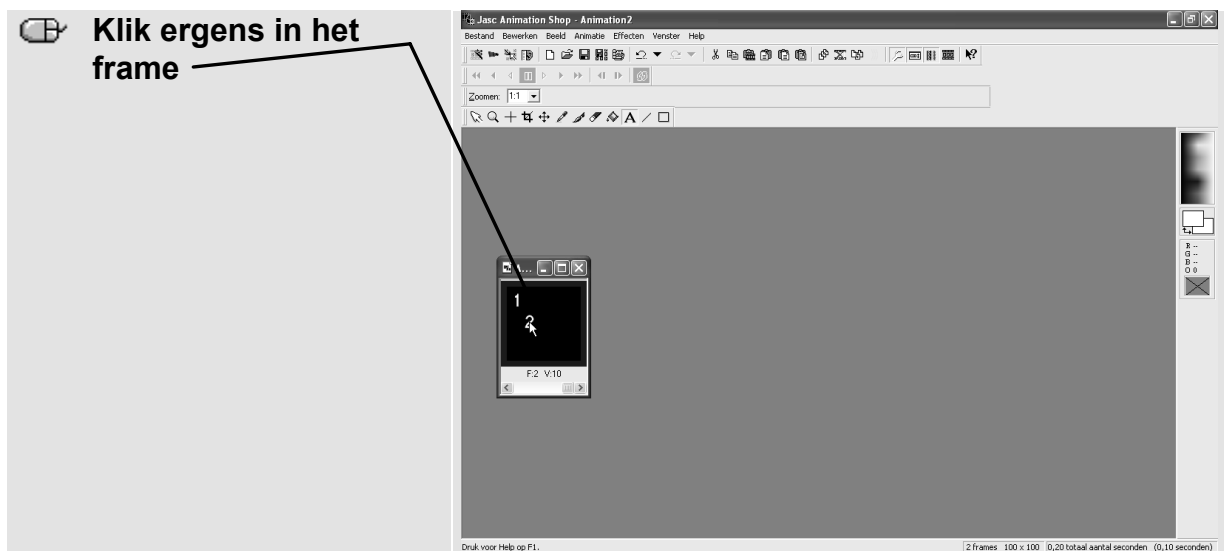
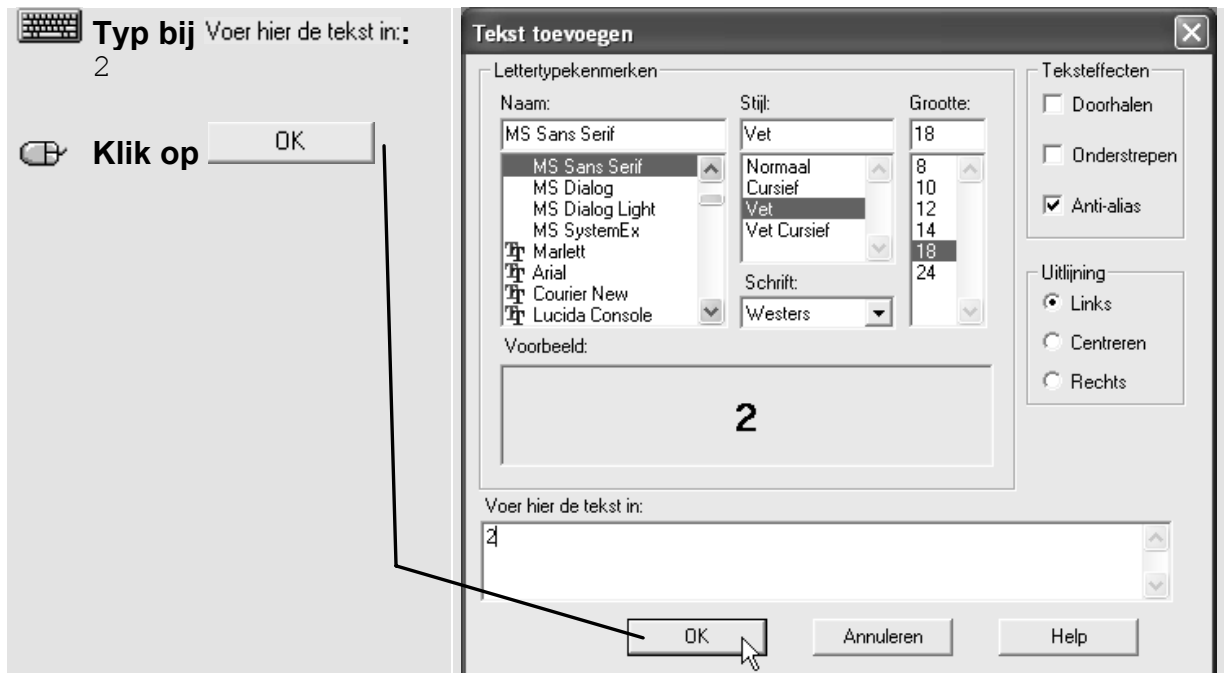


Aan dit tweede frame gaan we het cijfer 2 toevoegen.

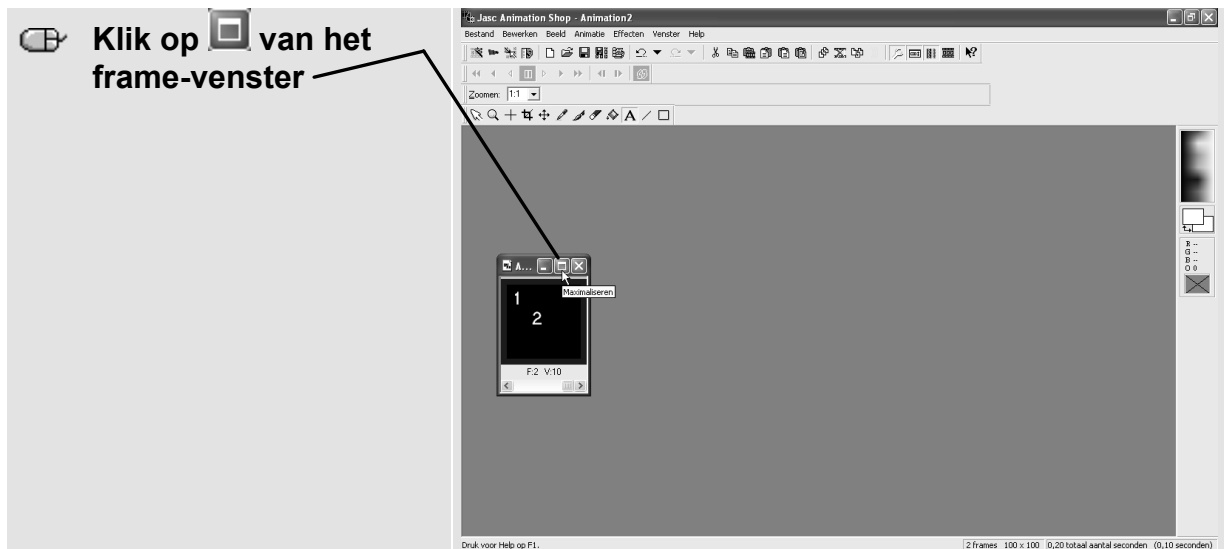


Klik in het frame

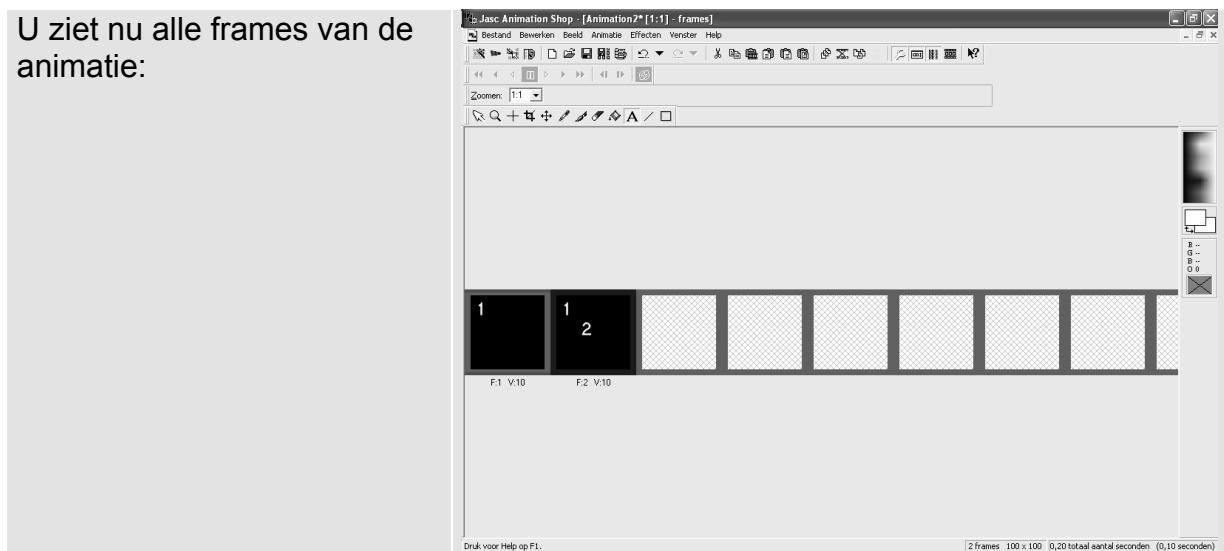




Het lijkt alsof de animatie uit maar één frame bestaat, omdat er maar één frame zichtbaar is in het venster. Als u alle frames van de animatie wilt zien, doet u dat zo:



U ziet nu alle frames van de animatie:



U gaat nu de cijfers 3 en 4 aan de animatie toevoegen:

Selecteer het tweede frame ¹ (zie voetstapjes aan einde van deze bijlage)

Dupliceer het tweede frame ²

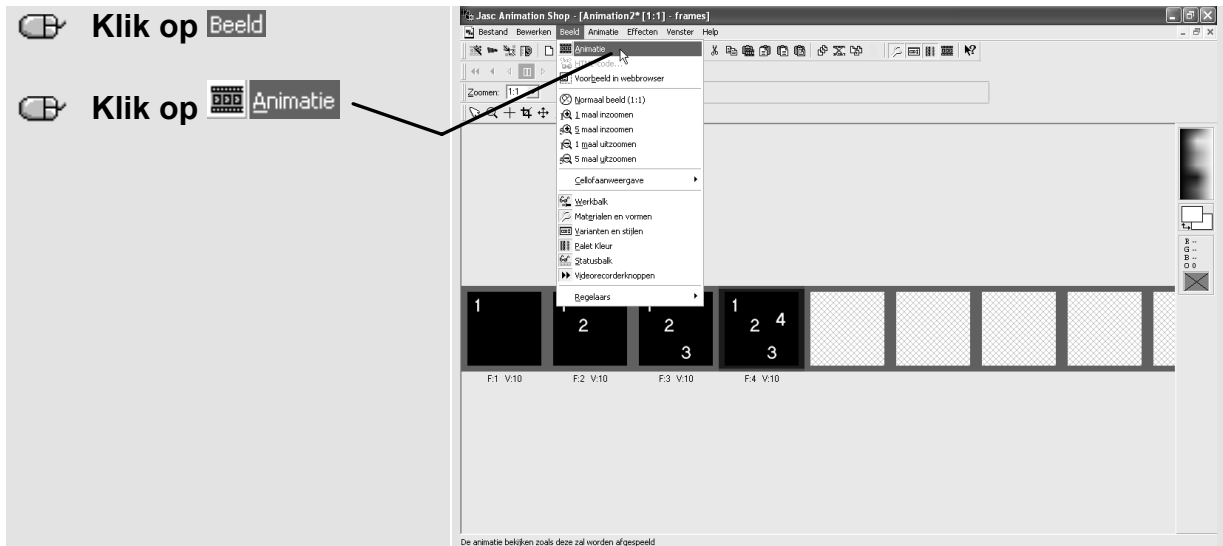
Voeg het cijfer 3 toe aan het derde frame ³

Selecteer het derde frame ¹

 **Dupliceer het derde frame** 

 **Voeg het cijfer 4 toe aan het vierde frame** 

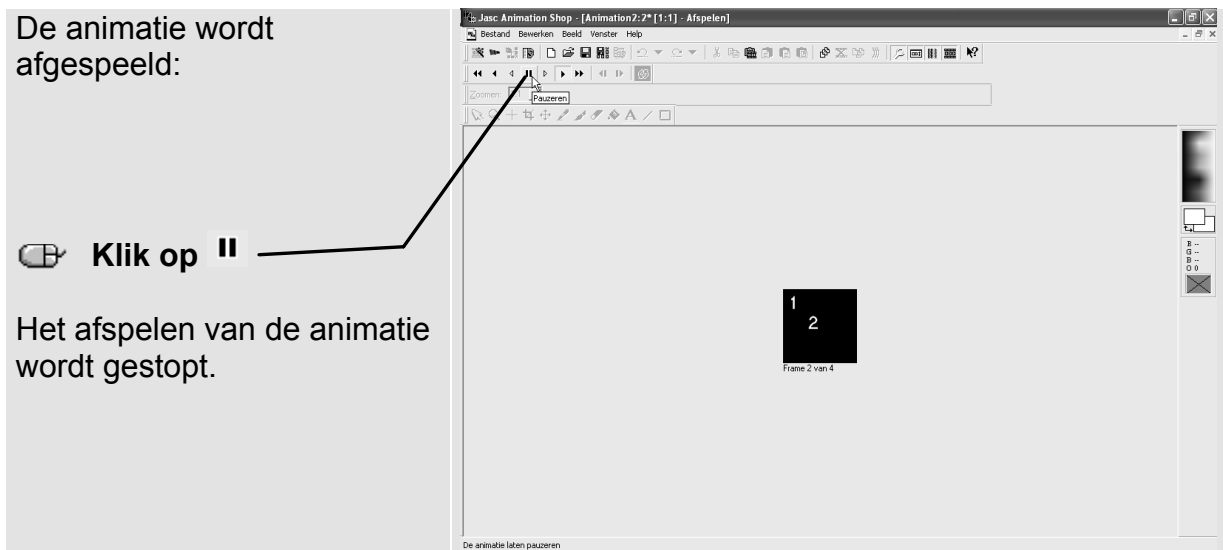
De animatie is nu klaar om afgespeeld te worden:



De animatie wordt afgespeeld:

 **Klik op ||**

Het afspelen van de animatie wordt gestopt.

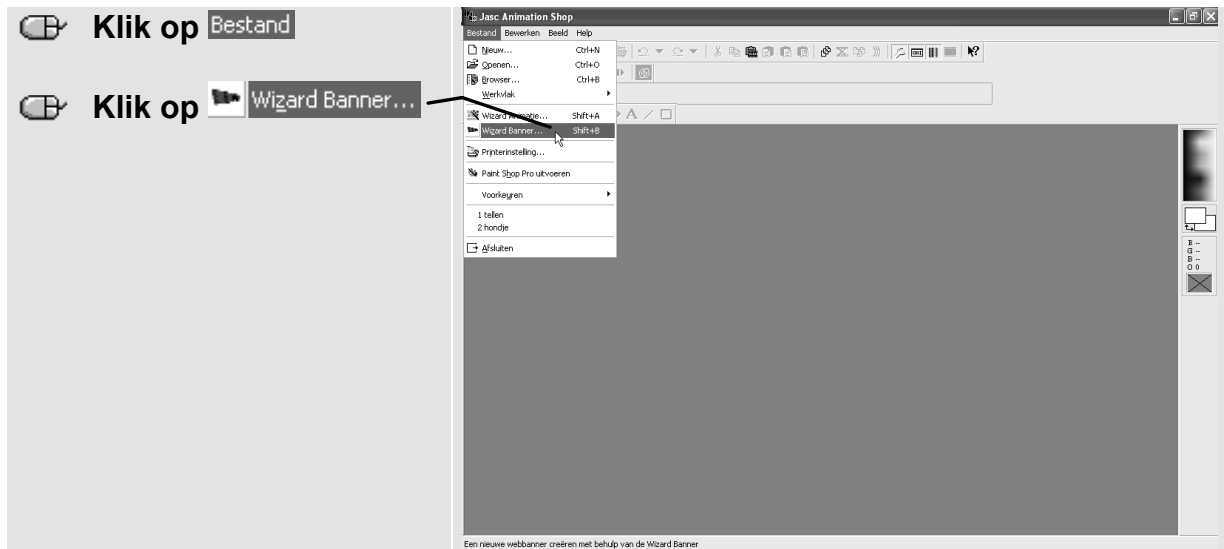


 **Sla de animatie op onder de naam *tellen* als type *GIF* in de map *Mijn website* met de kleinste bestandsgrootte** 

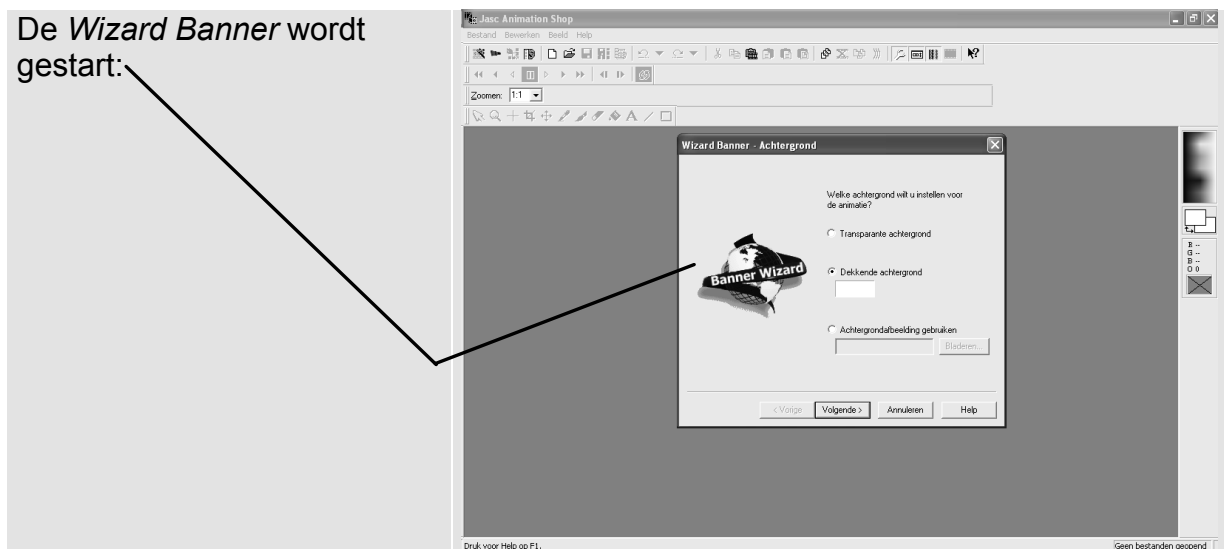
 **Sluit de animatie *tellen***

Een bewegende banner maken

Een banner is een blok met tekst, bijvoorbeeld de naam van de website of reclame. Met de *Wizard Banner* van *Animation Shop* kunt u snel en eenvoudig een banner maken:



De Wizard Banner wordt gestart:

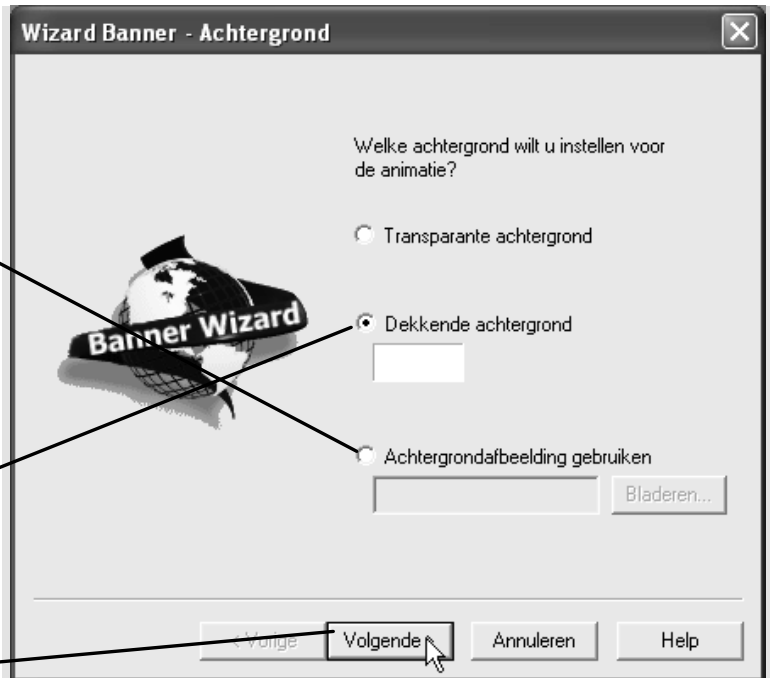


In het eerste venster van de *Wizard Banner* kunt u instellingen voor de achtergrond opgeven:

U kunt ook een achtergrondaafbeelding gebruiken:

 **Klik een rondje voor**
☒ Dekkende achtergrond

 **Klik op** Volgende >



In het volgende venster kunt u de grootte instellen:

Standaard bannergrootte gebruiken ;
 gebruikmaken van de
 standaardafmetingen voor
 banners.

Gelijk aan achtergrondaafbeelding ;
 even groot als de
 achtergrondaafbeelding, als u
 die eerder gekozen heeft.

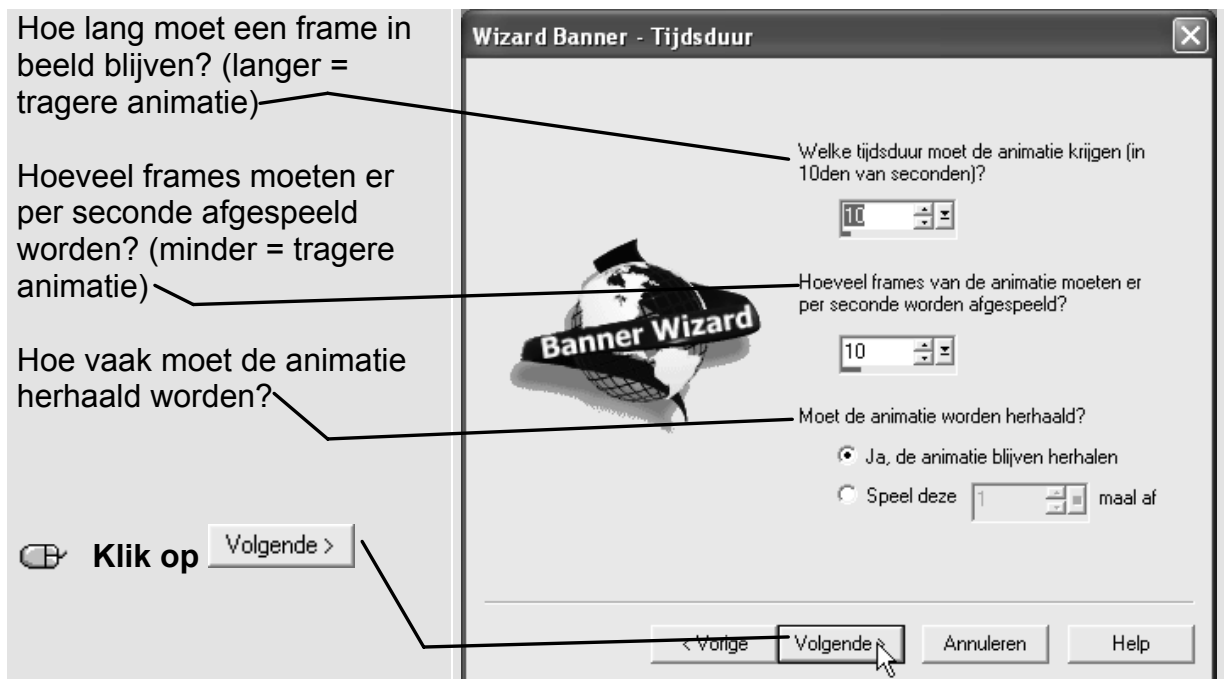
Zoals hier gedefinieerd :
 zelf precies de grootte
 opgeven.

 **Klik een rondje voor**
☒ Standaard bannergrootte gebruiken

 **Klik op** Volgende >




In het volgende venster kunt u de tijdsduur voor de animatie instellen:



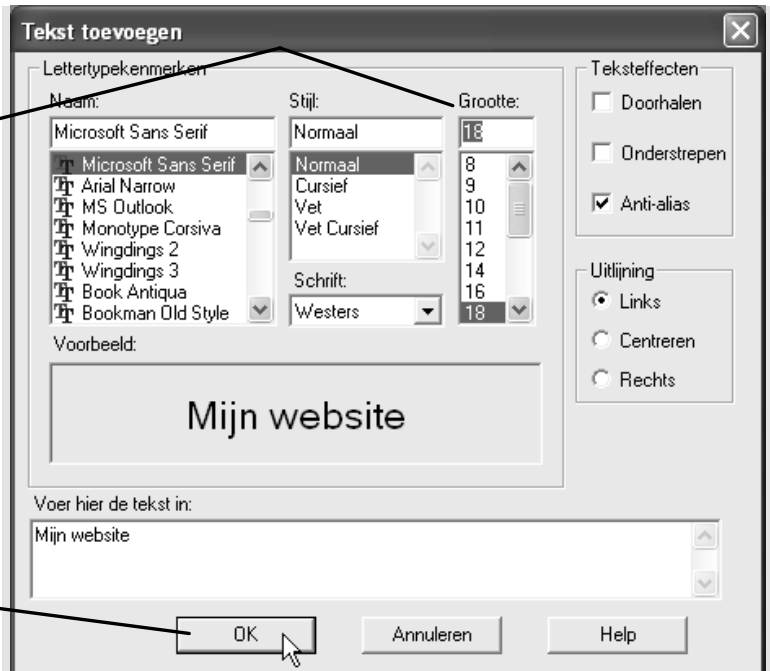
In het volgende venster kunt u de tekst opgeven:



U ziet een venster waarin u het lettertype kunt instellen:

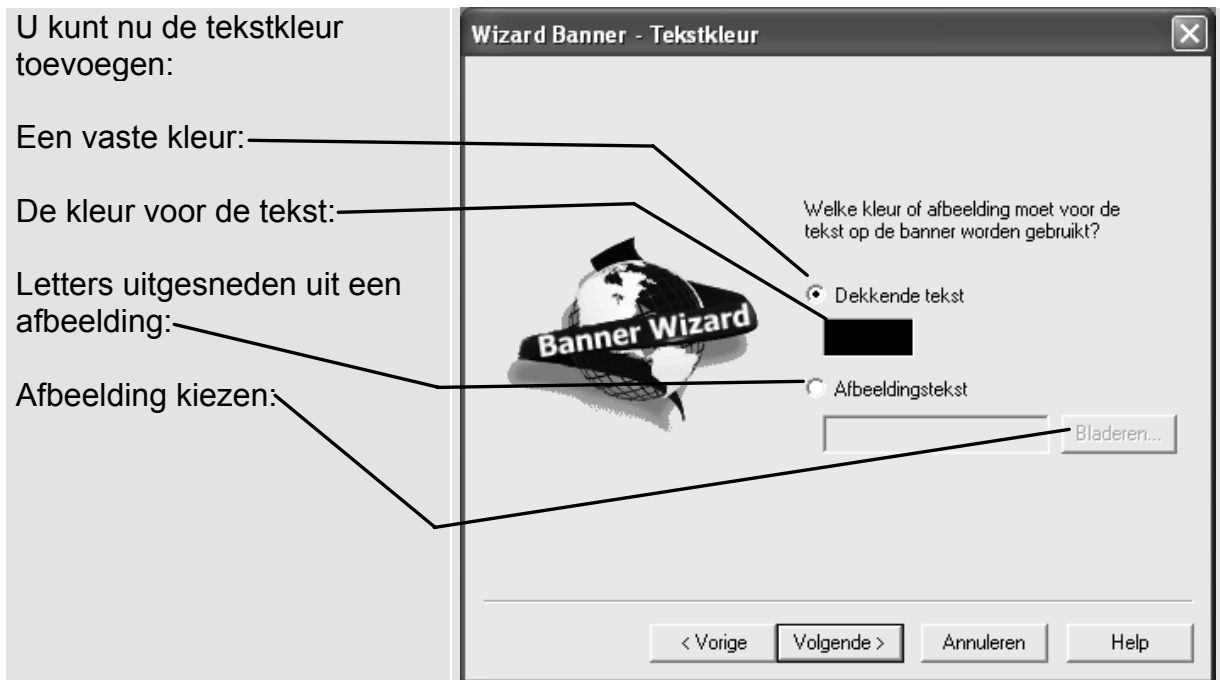
 **Klik bij** Grootte: **op** 18

 **Klik op** 



 **Klik op** 



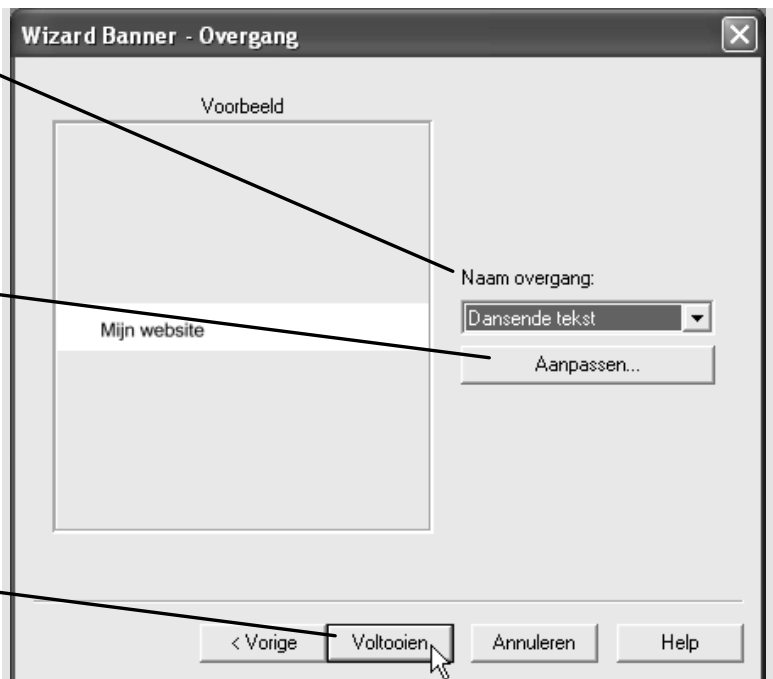


U ziet nu een venster waarin u kunt opgeven hoe de tekst moet bewegen in de banner. Dit wordt 'overgang' genoemd'.

U kunt kiezen uit diverse overgangen:



De eigenschappen voor een geselecteerde overgang kunt u instellen:

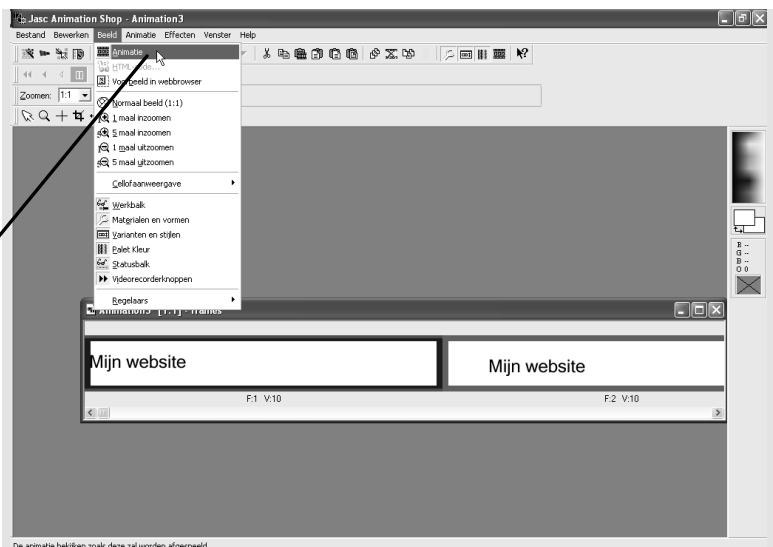
 **Klik op** 



De banner is nu klaar om afgespeeld te worden:

 **Klik op** 

 **Klik op** 

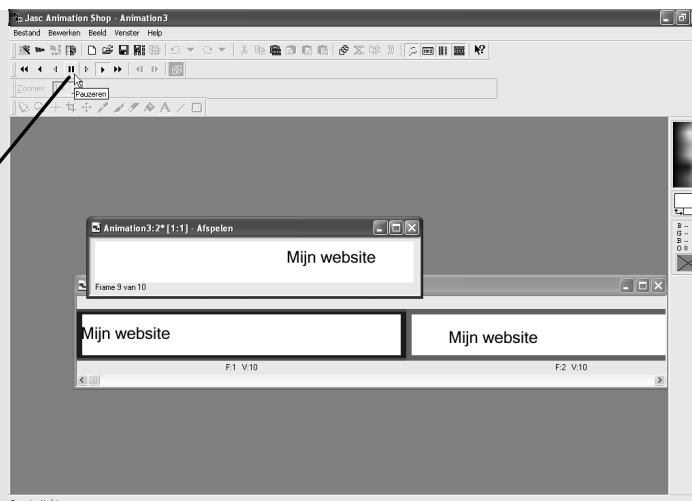


De banner wordt afgespeeld:



Klik op " "

Het afspelen van de banner wordt gestopt.



Sla de banner op onder de naam *mijn banner* als type *GIF* in de map *Mijn website* met de kleinste bestandsgrootte 4



Sluit de animatie *mijn banner*



Sluit *Animation Shop*

U heeft geleerd hoe u bewegende elementen kunt maken met *Animation Shop*. Deze elementen kunt u bijvoorbeeld gebruiken in uw eigen website. Heeft u nog geen eigen website?

Een website kunt u maken met speciale webontwerpssoftware zoals het programma *Web!Pro* of *Word 2002/XP* of *Frontpage*. In de volgende boeken wordt op de bekende Visual-Steps-manier uitgelegd hoe u dat doet:



Websites maken met Web! Pro
Boek inclusief volledige
Nederlandstalige software.
ISBN: 90 5905 152 1



Websites maken met Word 2002
(ook geschikt voor Word XP)
ISBN: 90 5905 292 7

Meer informatie over deze boeken vindt u op de website **www.visualsteps.nl**

Hoe doe ik dat ook alweer?



1 Frame selecteren

- Klik op 
- Klik op het frame



2 Frame dupliceren

- Selecteer het frame
- Klik op 
- Klik op  Selectie dupliceren



3 Tekst toevoegen aan frame

- Klik op 
- Klik in het frame
- Selecteer in *venster Tekst toevoegen* de gewenste Naam:, Stijl: en Grootte:
- Voer de tekst in
- Klik op 
- Klik in het frame



4 Animatie opslaan als GIF

- Klik op 
- Klik op  Opslaan als...
- Selecteer gewenste bestandslocatie
- Typ de naam bij Bestandsnaam:
- Selecteer bij Opslaan als voor CompuServe Graphics Interchange
- Klik op 
- Selecteer gewenste animatiekwaliteit
- Klik drie maal achtereenvolgend op 
- Klik op 