

# **NCH Software**

# **Express Animate Animatiesoftware**

Deze gebruikershandleiding is gemaakt voor gebruik met  
Express Animate Animatiesoftware versie 9.xx

## **Technische ondersteuning**

Hebt u problemen met behulp van Express Animate Animatiesoftware Lees de toepasselijke onderwerp voordat u ondersteuning aanvraagt. Als uw probleem wordt niet behandeld in deze gebruikershandleiding Bekijk de actuele Express Animate Animatiesoftware Online technische ondersteuning via [www.nchsoftware.com/animation/nl/support.html](http://www.nchsoftware.com/animation/nl/support.html).

Als dat uw probleem niet is opgelost, kunt u contact met ons met behulp van de technische ondersteuning contactpersonen op die pagina.

## **Software suggesties**

Hebt u suggesties voor verbeteringen aan Express Animate Animatiesoftware, of suggesties voor andere gerelateerde software die u mogelijk nodig hebt, post het op onze suggesties pagina op [www.nch.com.au](http://www.nch.com.au). Veel van onze softwareprojecten hebben plaatsgevonden na suggesties van gebruikers zoals u. Als we uw suggestie volgen, krijg je een gratis upgrade.

# Express Animate Animatiesoftware

## Inhoud

Over Express Animate.....	4
Slag.....	5
Flickr.....	14
Youtube.....	15
Google Drive.....	16
Dropbox.....	17
Vimeo.....	18
NCH Software Suite.....	19
Flickr-autorisatie.....	20
Google Autorisatieproces op Windows XP en Vista.....	21
Licentievoorwaarden voor software.....	22

### Voorbeeldproject

Het voorbeeldproject.....	24
---------------------------	----

### Afbeeldingsinstellingen

JPEG-compressie-instellingen.....	27
BMP-coderingsinstellingen.....	28
PNG-coderingsinstellingen.....	29
PNM-coderingsinstellingen.....	30
TIFF-coderingsinstellingen.....	31
Jpeg 2000-compressieinstellingen.....	32
Webp-compressie-instellingen.....	33
SVG-coderingsinstellingen.....	34
GIF-coderingsinstellingen.....	35

### Bewerken

Animatie.....	36
Bladwijzers.....	39
Samenstelling.....	40
Samenstellingsgereedschappen.....	42
Compositie-eigenschappen - Video.....	43
Compositie-eigenschappen - Achtergrond.....	44
Volledige lijst met effecten.....	45
Volledige lijst met overvloeimodi.....	48
Objectvulling.....	49
Objecteigenschappen.....	50
Voorbeeld van raster.....	51
Uienhuid (hoofdframe-overlay).....	52

### Cloudservices

Download/Upload.....	53
----------------------	----

<b>Een project afronden</b>	
Een video opslaan.....	54
Een video delen.....	55
Een video branden.....	56
Een back-up maken of een project verplaatsen naar een andere computer.....	57

## Hulpmiddelen voor tekenen

Rechthoek.....	58
Ellips.....	59
Aangepaste vorm.....	60
Potlood.....	61
Lijn.....	62
Poly Lijn.....	63
Bezier-curve.....	64

## NCH Clipart-bibliotheek

NCH Clipart-bibliotheek.....	65
------------------------------	----

## NCH-geluidsbibliotheek

NCH-geluidsbibliotheek.....	66
-----------------------------	----

## Schermmverwijzingen

Hernoemen.....	67
Welkomstdialoogvenster.....	68
Dialoogvenster Ontbrekende bestanden.....	69
Dialoogvenster Bestandsbron.....	70
Zoeken naar toepassingen.....	71
Tekstgereedschappen.....	72
HTML5 exporteren.....	74
HTML5-exportrapport.....	75
Dialoogvenster Compositieduur.....	76
Dialoogvenster Objectduur.....	77
Dialoogvenster Diatuur bewerken.....	78
Dialoogvenster Tijdlijnpositie.....	79
Dialoogvenster Aangepaste beeldverhouding.....	80
Audio opnemen.....	81

## Toetsenbord

Sneltoetsen.....	83
------------------	----

## Schermmverwijzingen

Voorbeeldprojecten.....	85
-------------------------	----

## Schermmverwijzingen

Dialoogvenster Kleurkiezer.....	86
Aangepaste resolutie.....	87
Aangepaste resolutie (360-graden video).....	88
Aangepaste framesnelheid.....	89

Gedetecteerde indeling.....	90
Instellingen voor dvd-bitsnelheid.....	91
GIF-coderingsinstellingen.....	92
Stream selecteren.....	93
Snelheidswijziging.....	94
Samenstellingslijst.....	95
Opties ~ Algemene.....	96
Opties ~ Exporteren.....	97
Opties ~ Schijf.....	98

# Over Express Animate

Express Animate is een motion graphics applicatie ontwikkeld door NCH Software. Het kan worden gebruikt om media in 2D-ruimte te animeren, bewerken en samenstellen.

## Funcities

- Laaggeoriënteerd: Elk afzonderlijk mediaobject neemt zijn eigen laag in beslag.
- Videobeelden importeren en ordenen.
- Laad een breed scala aan videobestandsindelingen, waaronder AVI, MOV, MP4 en WMV.
- Lagen maken, rangschikken en samengestelde lagen in een compositie. Maak een of meer composities.
- Vectorvormen en maskers maken en animeren.
- Pas indrukwekkende visuele effecten toe.
- Unieke geanimeerde teksteffecten maken.
- Groepeer meerdere lagen binnen dezelfde samenstelling door een opvoedingsketen te maken.
- Met dummy-objecten krijg je een betere controle over je animatie.
- Sla de resulterende film op in een bestand, upload deze naar YouTube of brand deze op dvd.

## Systeemvereisten

Besturingssysteem	Windows XP SP2 / Vista / 7 / 8 / 8,1 / 10
Cpu	Intel Core 2 Duo 2,0 GHz Of AMD Athlon 64 X2 5000+
Ram	2 GB
Weergeven	1024 x 768
Geluidskaart	Windows-compatibele geluidskaart

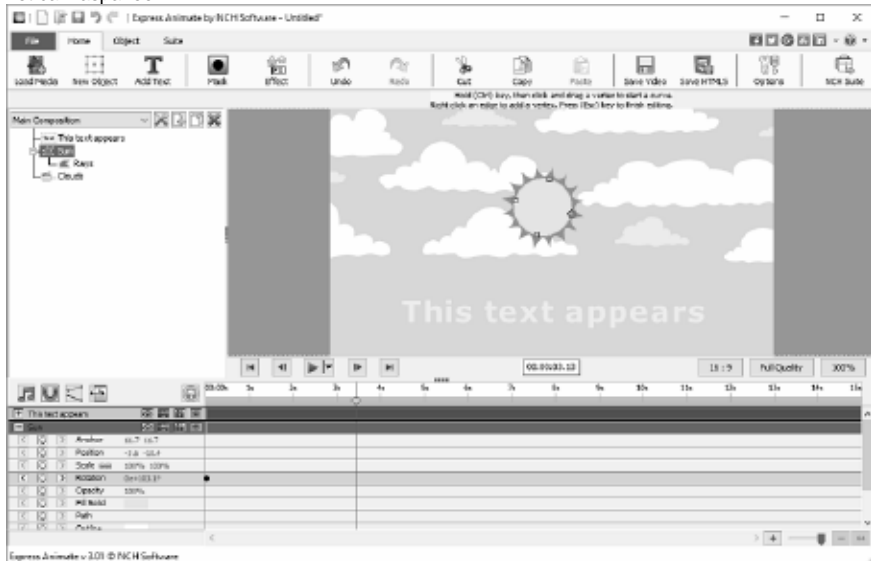
# Slag

1. **Werkruimten en deelvensters** De belangrijkste interface van Express Animate bestaat uit verschillende panelen. Panelen worden georganiseerd in het hoofdtoepassingsvenster in een indeling die een werkruimte wordt genoemd. Drie van de meest gebruikte deelvensters zijn het deelvenster Objecten, het deelvenster Canvas en het compositiepaneel.

Met het deelvenster Objecten u de actieve compositie wijzigen en de hiërarchie van de objecten in de actieve compositie weergeven. U objecten uit de actieve compositie of het bovenliggende object naar het andere selecteren en verwijderen met slepen en neerzetten.

Het compositiepaneel wordt gebruikt voor het bestellen van objecten ten opzichte van elkaar en voor timingaanpassingen.

Alles wat zichtbaar is in de compositie op de huidige tijdmaking wordt weergegeven in het canvaspaneel.



- **Deelvenster**



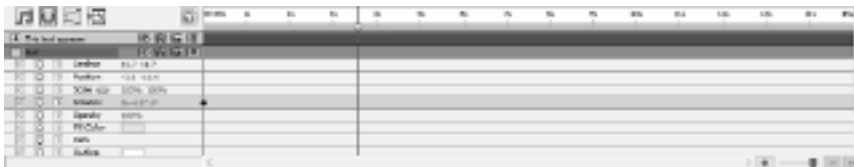
Objecten

- **Deelvenster Canvas**



- **Deelvenster Samenstelling**





2. **Mediaobjecten toevoegen** Videobestanden laden (.avi, .mov, enz.), audiobestanden (.aac, .mp3, enz.), of afbeeldingsbestanden (.jpg, .png, enz.) met behulp van een van de volgende manieren:

- Sleep en drop een of meer bestanden uit Verkenner of het bureaublad naar het canvastabblad.
- Selecteer **Bestand -> Mediabestanden laden...**
- Klik op de knop Media-gereedschapsbalk laden

3. **Objecten rangschikken op Canvas** Wanneer u objecten op het canvas plaatst, wordt hun positie op het scherm beschreven met coördinaten. Wanneer u een object selecteert, u de eigenschap Positie in het compositiepaneel zien.



De waarden voor deze coördinaten zijn in pixels. De eerste waarde, X genaamd, vertegenwoordigt de positie op de horizontale as en de tweede waarde, Y genaamd, vertegenwoordigt de positie op de verticale as. In het voorbeeld X is -3,3 en Y -10,4

- De **ankerwaarde** vertegenwoordigt de positie van het ankerpunt in objectcoördinatenruimte, waar de X- en Y-coördinaten ten opzichte van de oorsprong van het object (0,0) zijn, die linksboven in het object is bevestigd.
- De **positiewaarde** vertegenwoordigt de positie van het ankerpunt in de compositieruimte, waar de X- en Y-coördinaten ten opzichte van de oorsprong (0,0) zijn, die linksboven in het canvas is vastgesteld.

#### **Objecten verplaatsen door te slepen in het deelvenster Canvas**

- Selecteer een of meer objecten en sleep de geselecteerde objecten met een muis.
- Wanneer u een object verplaatst door het op canvas te slepen, wordt de eigenschap positie automatisch aangepast aan de nieuwe positie van de objecten terwijl u sleept.

#### **Objecten verplaatsen door de eigenschap Positie rechtstreeks te wijzigen**

1. Selecteer een of meer objecten.
2. Zoek de eigenschap Positie in het compositiepaneel voor de objecten.
3. Wijzig de eigenschappen X- en Y-positie.

#### **Objecten verplaatsen met pijltoetsen**

1. Selecteer een of meer objecten.

2. Als u geselecteerde objecten één pixel naar links, rechts, omhoog of omlaag wilt verplaatsen, drukt u op een pijltoets.

#### 4. Objecten rangschikken op de tijdlijn

Het tijdlijnbesturingselement bevindt zich boven aan het compositiepaneel en wordt gebruikt om de huidige positie van de actieve compositie in te stellen. De tijdlijn werkt met tijdcodes (zie [SMPTR-tijdcode](#)). Een frame is de minimale maateenheid op de tijdlijn.



Geselecteerde objecten worden aangegeven met een blauwe markering in het compositiepaneel en worden automatisch naar de bovenkant van het paneel gebladerd om ervoor te zorgen dat het zichtbaar is in het deelvenster.

De gekleurde balken in het compositiepaneel geven de duur van de objecten visueel weer. Het begin van de duur van een object is het **In** punt, en het einde is het **Uitpunt**. De duur is de reeks tussen de in- en uitpunten en de balk die zich uitstrekt van het inpunt tot het uitpunt, is de balk objectduur.

Als u een object in de tijd wilt verplaatsen, sleept u de objectduurbalk naar links of naar rechts. Standaard worden balken voor objectduur uitgelijnd op belangrijke tijdspunten (zoals bladwijzers of het begin of einde van de compositie). U Snapping uitschakelen door op de Shift-toetsenbordtoets te drukken en vast te houden of door te klikken op het pictogram Snap



boven aan het compositiepaneel.

#### 5. Een voorbeeld van de compositie bekijken

Alle items die zichtbaar zijn op de huidige tijdmarkering worden weergegeven in het canvaspaneel.

U de **voorvertoningskwaliteit** aanpassen vanuit een vervolkeuzevak onder aan het canvaspaneel. Tip: Verlaag de preview-kwaliteit om de weergaveprestaties te verbeteren.

De **besturingselementen voor afspeelfunctie** bevinden zich onder aan het deelvenster Canvas. Gebruik Ga om te beginnen, Ga naar einde, Stap terug en Stap vooruit knoppen om de huidige tijdlijn positie te wijzigen. Klik op de knop Afspelen om het afspelen van de voorvertoning van de actieve compositie te starten.

Er zijn 3 verschillende afspeelmodi die kunnen worden geselecteerd met behulp van een vervolkeuzemenu naast de afspeelknop:

1. **Speel elk frame af** - Elk frame van de compositie wordt weergegeven volgens de compositieframerate. Audio is niet beschikbaar in deze modus.
2. **Real-time afspelen** - Compositie wordt in real time afgespeeld. Frames worden indien nodig verwijderd om ervoor te zorgen dat video en audio synchroon zijn tijdens het afspelen.
3. **Real-time afspelen van frames in de cache** - Compositieframes worden in de cache opgeslagen vanaf de huidige tijdlijnpositie en totdat de preview-cache volledig is opgevuld. Nadat de caching is gedaan, wordt real-time weergave van het gecacheerde segment uitgevoerd in een lus.

#### 6. Duur van objecten bijsnijden

Als u de duur van een object wilt bijsnijden, moet u het in- of uitpunten wijzigen, zodat het object een andere duur heeft. Door een einde van een laagduurbalk te slepen, u de duur van het object bijsnijden of verlengen. De duur van het object bijsnijden verandert geen videobeelden of originele bronbestanden.

U afbeeldings-, tekst- en vormobjecten voor elke duur verlengen en hun in- en uitpunten verlengen na hun oorspronkelijke tijd.

Wanneer u video- of audiobestandsobject bijsnijdt, vertegenwoordigt een bleke balk de frames van de beelden die u van de compositie uitsluit. U kiezen welke frames binnen een bijgesneden duur worden afgespeeld door de balk voor het bewerken van uitglijder te slepen.

Nieuwe composities hebben standaard de duur van 30 seconden. Afbeeldings-, vorm- en tekstobjecten hebben de standaardduur van 5 seconden en de duur van video- en audioobjecten is gebaseerd op de duur van het oorspronkelijke bestand.

Als u de duur van een compositie wilt wijzigen, klikt u op de knop Compositie-instellingen naast de lijst met composities in het deelvenster Objecten of klikt u op de knop Compositieduur wijzigen



boven aan het compositiepaneel.

## 7. Objecteigenschappen in het compositiepaneel

Elk object heeft eigenschappen, waarvan u er veel wijzigen en animeren. Elk object heeft een eigenschapsgroep Transformeren met positie en dekking. Door maskers of effecten aan een object toe te voegen, u extra eigenschapsgroepen voor het object maken.

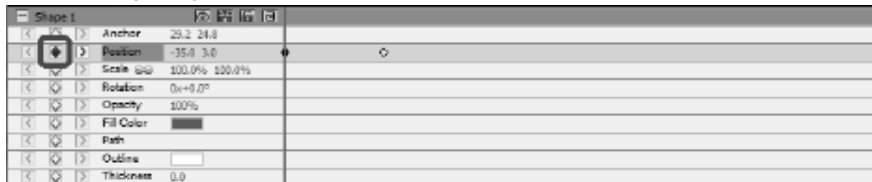
Als u een eigenschapsgroep wilt uitvouwen of samenvouwen, klikt u op de knop Samenvouwen/uitvouwen links van de naam van de objectnaam of eigenschapsgroep.

### Een eigenschapswaarde instellen

Als u een eigenschapswaarde wilt wijzigen, klikt u op de gemarkeerde waarde, voert u een nieuwe waarde in en drukt u op Enter. U de cursor ook boven de gemarkeerde waarde plaatsen, de linkermuisknop ingedrukt houden en naar links of rechts slepen om de waarde te verhogen of te verlagen.

## 8. Een eigenschap animeren

Elke eigenschap die een klein diamantpictogram weergeeft, kan worden geanimeerd - dat wil zeggen, in de loop van de tijd worden gewijzigd. Klik op de diamantknop 'Nieuwe toets' om een eigenschap te animeren. Verplaats vervolgens de tijdlijncursor naar een nieuwe positie en wijzig de eigenschapswaarde.



## 9. Bovenliggende en onderliggende objecten

Gebruik het deelvenster Objecten om objecten als bovenliggende objecten aan andere objecten toe te wijzen. Dit is handig wanneer u meerdere objecten tegelijk wilt animeren. Selecteer een object op het tabblad Objecten en sleep het boven op een ander object. De transformatie-eigenschappen van het onderliggende object worden relatief ten opzichte van het bovenliggende object in plaats van ten opzichte van de compositie. Als een bovenliggend object bijvoorbeeld 5 pixels naar rechts van de beginpositie verplaatst, verplaatst het onderliggende object ook 5 pixels naar rechts van de positie.

Bovenliggende eigenschappen is van invloed op alle transformatie-eigenschappen, behalve dekking, positie, schaal en rotatie.

Een object kan slechts één bovenliggend object hebben, maar een object kan een bovenliggend object zijn voor een willekeurig aantal objecten in dezelfde compositie.

U kunt onderliggende objecten animeren onafhankelijk van hun bovenliggende objecten, die niet zichtbaar zijn bij het renderen van een compositie.

#### 10. Een andere compositie toevoegen als onderliggend object

Andere composities kunnen worden opgenomen in de samenstelling om te helpen met het creëren van grotere, meer complexe composities uit eenvoudiger.

Als u een andere compositie wilt toevoegen aan de geselecteerde compositie, selecteert u de nieuwe compositie in de knop Compositie



op het tabblad Object. De onderliggende samenstelling kan worden overgenomen van elk object binnen de huidige samenstelling en werkt net als elk ander onderliggend object binnen de compositie, dus kan worden geschaald, geroteerd en verplaatst net als elk ander object.

Als u de onderliggende compositie wilt bewerken, selecteert u de onderliggende compositie in de compositie-pull-down boven aan het deelvenster Objecten. De samenstelling van het kind kan afzonderlijk worden gewijzigd van elke samenstelling die het kan een kind van, alle wijzigingen in de samenstelling zal worden weerspiegeld in de samenstelling die het is opgenomen in.

#### 11. Vormen en maskers maken

**Shapes maken** Als u een vormobject wilt maken, klikt u op een shape (bijvoorbeeld rechthoek, ellips of aangepaste vorm) op de gereedschapsbalk. Als u het type vorm wilt selecteren, gebruikt u het vervolgkeuzemenu rechts van de knop gereedschapsbalk.

- Als u een **rechthoek wilt** tekenen, klikt u op de knop rechthoekgereedschapsbalk, beweegt u de muis over het canvas, klikt u op de linkermuisknop en sleept u diagonaal.
- Als u een **ellips wilt** tekenen, klikt u op de knop gereedschapsbalk van de ovaal, beweegt u de muis over het canvas, klikt u op de linkermuisknop en houdt u diagonaal.
- Een **aangepaste vorm** tekenen:
  1. Als de knop Aangepaste vorm is geselecteerd, klikt u in het canvas waar u het eerste hoekpunt wilt plaatsen.
  2. Klik op de plaats waar u het volgende hoekpunt wilt plaatsen om een recht segment te maken
  3. Door door te blijven klikken, maakt u een pad gemaakt van rechte lijnsegmenten die zijn verbonden door hoekpunten.
  4. Als u een gebogen segment wilt maken, klikt u op en sleept u de richtingslijngreep om de gewenste curve te maken.

5. Druk op enter of escape-toets om het bewerken te voltooien

**Maskers maken** Een masker wordt gebruikt voor het isoleren van een gebied van een object om dat deel van het object transparant te maken voor de objecten eronder. U voor elk object in een compositie een of meer maskers maken om bepaalde delen van een afbeelding uit te snijden, zodat de objecten, die in de compositie onder het geselecteerde object staan, worden weergegeven. Maskers kunnen na verloop van tijd worden geanimeerd, bijvoorbeeld om een bewegend object in een video te volgen.

Het bewerken van maskers is vergelijkbaar met het bewerken van vormobjecten.

Als u een nieuw masker wilt maken, selecteert u een object en klikt u op het pictogram Masker op de hoofdwerkbalk of kiest u Nieuw masker in het menu met de rechtermuisknop in het deelvenster Compositie. Er wordt een eigenschapsgroep Masker weergegeven in de lijst met eigenschappen van objecten. Als de eigenschap Masker is geselecteerd, klikt en sleept u op gele hoekjes op het canvas om de vorm van het masker te wijzigen. Houd Ctrl ingedrukt wanneer u een hoekpunt selecteert om een curve voor dit hoekpunt te bewerken. Klik met de rechtermuisknop op het masker om nieuwe vertices toe te voegen.

## 12. Effecten toepassen

Elk object kan een of meer effecten op het object hebben toegepast.

Als u een visueel effect wilt toepassen op een geselecteerd object, klikt u op de werkbalk Effect en selecteert u een video-effect in een vervolkeuzelijst.

Als u een geluidseffect wilt toepassen, klikt u met de rechtermuisknop op een audioobject in het compositiedeelvenster en selecteert u een effect in het menu **Geluid>Nieuw effect**. U ook een effect toepassen op een geselecteerd object door **Object->Geluidseffecten** in het hoofdmenu te selecteren.

Nadat u een effect op een object hebt toegepast, wordt er een nieuwe eigenschapsgroep voor dat object gemaakt in het compositiepaneel. Sommige effecteigenschappen kunnen worden geanimeerd.

Zie: [Volledige lijst met effecten](#)

## 13. Overvloeimodus

Het is mogelijk om te bepalen hoe een object zich vermengt met objecten eronder, of een object te gebruiken als stencil of silhouet.

De standaardovervloeimodus is **Normaal**. In deze modus is de resultaatkleur de kleur van het bovenste object, de onderliggende kleur wordt genegeerd.

Als u de overvloeimodus van object wilt wijzigen, klikt u met de rechtermuisknop op een object en selecteert u **Overvloeimodus** in een contextmenu.

Zie: [Volledige lijst met overvloeimodi](#)

## 14. Animatiecurveeditor

Curve Editor-besturingselement wordt gebruikt voor nauwkeurige controle over de manier waarop een objecteigenschap wordt geanimeerd. Als u de curveeditor wilt activeren, selecteert u een eigenschap van een object (bijvoorbeeld Positie, Schaal, enz.) in het compositiepaneel en klikt u op De knop curveeditor

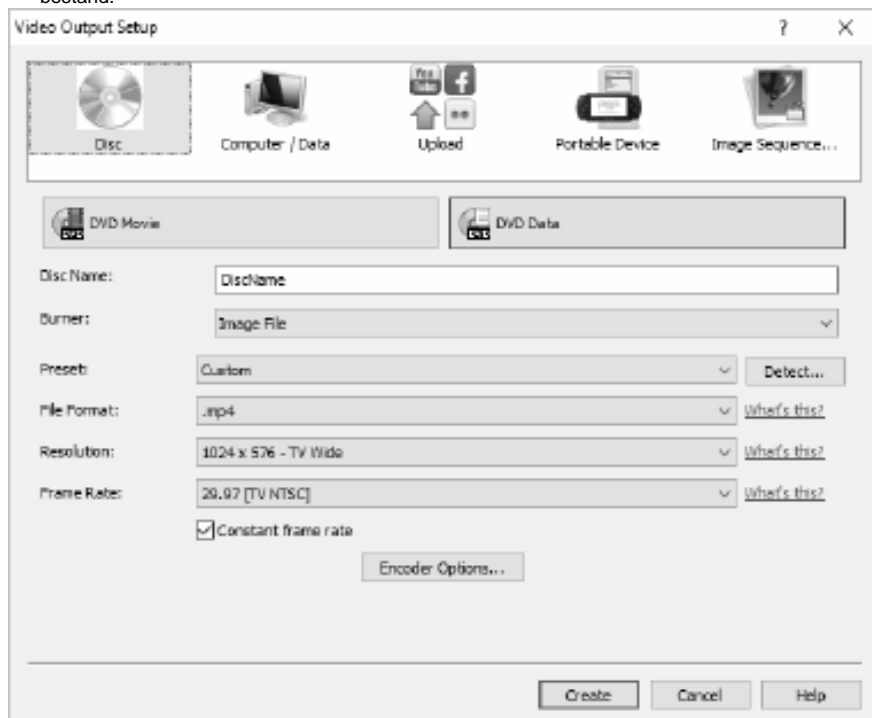


openen boven aan het compositiepaneel. Sleep animatietoetsen en hun controlepunten om de interpolatiecurve te wijzigen en de manier waarop de eigenschap wordt geanimeerd te bepalen. Als u het interpolatietype met de rechtermuisknop wilt wijzigen, klikt u op een animatietoets en selecteert u Interpolatie van lineaire of Bezier-curve in het contextmenu.

## 15. Renderende video

Zodra u klaar bent met het bewerken van uw project, slaat u een video op of uploadt u deze om deze te delen met andere mensen.

1. Klik **op** de knop Video opslaan op de gereedschapsbalk. Het dialoogvenster Video-uitvoerinstelling wordt weergegeven.
2. Selecteer het doelapparaat en de indeling waarvoor u uw project wilt maken door op de afbeelding te klikken.
3. U de instellingen aanpassen voor de indeling die u hebt gekozen als u dat wilt. Er zijn helppagina's voor elk doelttype. Krijg toegang tot deze pagina door onder aan het dialoogvenster Videouitvoerinstelling op de knop Help te klikken.
4. Klik op de knop Maken onder aan het dialoogvenster Videouitvoerinstelling.
5. Nadat het exportproces is voltooid, wordt de video opgeslagen in het opgegeven bestand.



## 16. Exporteren naar HTML5

De uiteindelijke video kan worden gepubliceerd als een HTML5-webpagina die u op uw eigen website opnemen.

1. Klik op de knop **HTML5 opslaan** op de gereedschapsbalk. Het dialoogvenster HTML5-exportparameters wordt weergegeven.
2. Selecteer de uitvoermap en de oplossing waarmee u uw project wilt opslaan.
3. Klik op de knop HTML5 opslaan onder aan het dialoogvenster Eigenschappen van HTML5-exporteren.

Zie het [voorbeeldproject](#) voor een werkend voorbeeld van enkele van de beschikbare functies.

# Flickr

## Flickr (Flickr)

U het dialoogvenster Flickr-export openen via een van de volgende methoden:

- Van de **Home** tabblad op de **Werkbalk**. Klik op de vervolgkeuzelijst **Video opslaan**. Selecteer de **Flickr-optie**.
- Van de **Bestand**tabblad op de **Werkbalk**.  
Klik op het **menu-item Video opslaan...** en selecteer in de wizard die wordt geopend de **optie Uploaden** en vervolgens op **Flickr**.

Zodra u het dialoogvenster Flickr-export hebt bereikt, u diverse instellingen kiezen die worden toegepast op het geëxporteerde project.

Na het maken van uw selecties klik op **Maken**, om het export- en uploadproces te zijn.

Indien nodig wordt het dialoogvenster **Flickr-autorisatie** weergegeven en wordt uw webbrowser geopend, zodat u inloggen op de service.



# Youtube

## YouTube

Je het dialoogvenster YouTube-export openen via een van de volgende methoden:

- Van de **Home** tabblad op de **Werkbalk**. Klik op de vervolgkeuzelijst **Video opslaan**. Selecteer de **youtube-optie**.
- Van de **Bestand**tabblad op de **Werkbalk**.  
Klik op het **menu-item Video opslaan...** en selecteer in de wizard die wordt geopend de optie **Uploaden** en vervolgens op de optie **YouTube**.

Zodra u het dialoogvenster YouTube-export hebt bereikt, u diverse instellingen kiezen die worden toegepast op het geëxporteerde project.

Na het maken van uw selecties klik op **Maken**, om het export- en uploadproces te zijn.

Indien nodig wordt het dialoogvenster **Autorisatie van YouTube** weergegeven. Meld je aan bij je YouTube-account en volg de aanwijzingen om de toepassing toegang te geven tot je online profiel.

# Google Drive

## Google Drive

U het exportdialoogvenster van Google Drive openen via een van de volgende methoden:

- Van de **Home** tabblad op de **Werkbalk**. Klik op de vervolgkeuzeknop **Video opslaan**. Selecteer de **google drive-optie**.
- Van de **Bestand**tabblad op de **Werkbalk**.  
Klik op het **menu-item Video opslaan...** en selecteer in de wizard die wordt geopend de optie **Uploaden** en vervolgens de optie **Google Drive**.

Zodra u het exportdialoogvenster van Google Drive hebt bereikt, u diverse instellingen kiezen die op het geëxporteerde project worden toegepast.

Na het maken van uw selecties klik op **Maken**, om het export- en uploadproces te zijn.

Indien nodig verschijnt het dialoogvenster **Google-autorisatie**. Log in op uw Google-account en volg de aanwijzingen om de toepassing toegang te geven tot uw online profiel.

# Dropbox

## De Dropbox

Je het dropbox-exportdialoogvenster openen via een van de volgende methoden:

- Van de **Home** tabblad op de **Werkbalk**. Klik op de vervolgkeuzeknop **Video opslaan**. Selecteer de **dropox-optie**.
- Van de **Bestand**tabblad op de **Werkbalk**.  
Klik op het **menu-item Video opslaan...** en selecteer in de wizard die wordt geopend de optie **Uploaden** en vervolgens de **Dropbox-optie**.

Zodra je het exportdialoogvenster van Dropbox hebt bereikt, kun je verschillende instellingen kiezen die op het geëxporteerde project worden toegepast.

Na het maken van uw selecties klik op **Maken**, om het export- en uploadproces te zijn.

Indien nodig wordt het **dialoogvenster Dropbox-autorisatie** weergegeven. Meld je aan bij je Dropbox-account en volg de aanwijzingen om de applicatie toegang te geven tot je online profiel.

# Vimeo

## Vimeo Vimeo

U het dialoogvenster Vimeo-export openen via een van de volgende methoden:

- Van de **Home** tabblad op de **Werkbalk**. Klik op de vervolgkeuzelijst **Video opslaan**. Selecteer de optie **Vimeo**.
- Van de **Bestand**tabblad op de **Werkbalk**.  
Klik op het menu-item **Video opslaan...** en selecteer in de wizard die wordt geopend de optie **Uploaden** en vervolgens op de optie **Vimeo**.

Zodra u het dialoogvenster Vimeo-export hebt bereikt, u diverse instellingen kiezen die worden toegepast op het geëxporteerde project.

Klik na het maken van uw selecties op **Maken** om het export- en uploadproces te starten.

Indien nodig wordt het dialoogvenster **Vimeo-autorisatie** weergegeven en wordt uw webbrowser geopend, zodat u zich aanmelden bij de service.

# NCH Software Suite

Dit is een handige manier om alle software die beschikbaar is van NCH Software te bladeren. U een reeks producten bekijken op type, zoals Audio, Video enzovoort en het product bekijken. Vanaf daar u proberen het product en het zal downloaden en installeren voor u om trial. Als u het product al hebt geïnstalleerd, u op Run It Now klikken en wordt het programma voor u gestart.

Er is ook een lijst met functies voor producten in de categorie. Klik op een functie, zoals 'Een videobestand bewerken', om een product met die mogelijkheid te installeren.

## **Zoeken**

Zoek op onze website naar producten die overeenkomen met zoekwoorden die u typt.

## **Bekijk meer van onze software**

Bekijk onze website voor meer software.

## **Schrijf je in voor onze nieuwsbrief**

U zich abonneren op onze nieuwsbrief voor aankondigingen van nieuwe releases en kortingen.

U zich op elk gewenst moment afmelden.

## **Bekijk de nieuwste kortingen voor aankoop**

Bekijk de nieuwste kortingen die wij aanbieden voor de aankoop van onze producten.

# Flickr-autorisatie

Express Animate can maken het gemakkelijk en handig om uw foto's of video's te uploaden naar Flickr. Het heeft echter uw toestemming nodig voordat u het gebruikt.

Als u op de **knop Autoriseren klikt**, wordt de Flickr-website geopend in uw webbrowser. Als de Flickr-website een inlogpagina toont, log dan in. De website zal dan vragen of u Express Animate to uw Flickr-account wilt koppelen. Klik op **OK, ik geef toestemming**. De website toont dan een negencijferige verificatiecode. Typ of kopieer en plak de code van de website in Express Animate and klik op **Doorgaan**.

## *Flickr-autorisatie*

Als Express Animate has de autorisatie van de gebruiker van een Flickr, wordt de knop **Autoriseren...** uitgeschakeld en wordt de knop **Autorisatie verwijderen** ingeschakeld, zodat u de autorisatie verwijderen. Anders klikt u op de knop **Autoriseren...** om Express Animate for het uploaden van foto's of video's naar Flickr te autoriseren.

# Google Autorisatieproces op Windows XP en Vista

Extra stappen zijn vereist om Express Animate toestemming te geven om te uploaden naar Google Drive en/of YouTube bij gebruik op Windows XP of Windows Vista:

1. Klik **Machtigen...** in de {Autorisatie} **Vergunning** Dialoogvenster.
2. Meld u op de webpagina die wordt geopend, indien nodig aan bij uw Google-account.
3. Controleer of u Express Animate toestemming geeft om toegang te krijgen tot de gevraagde functies.
4. Kopieer de **Autorisatiecode** verstrekt door Google en plak het in de **Autorisatie bevestigen**
5. Klik **Klaar** om te bevestigen dat de autorisatie voltooid is.

# Licentievoorwaarden voor software

Ons doel is dat iedere gebruiker een succesvolle ervaring heeft met onze software. Wij bieden het u aan op voorwaarde dat u onze licentieovereenkomst voor eindgebruikers aanvaardt.

Deze EULA beperkt onze aansprakelijkheid en wordt beheerst door een arbitrageovereenkomst en een locatieovereenkomst. Lees hieronder verder, deze voorwaarden beïnvloeden uw rechten.

1. De auteursrechten in deze software en elk visueel of audiowerk gedistribueerd met de software, behoren toe aan NCH Software en anderen vermeld in het venster Info. Alle rechten zijn voorbehouden. Installatie van deze software en alle software die met deze software is gebundeld of met Install-on-Demand wordt geïnstalleerd, waaronder snelkoppelingen en startmenumappen, wordt alleen een licentie verleend in overeenstemming met deze voorwaarden. Deze auteursrechten zijn niet van toepassing op creatief werk gemaakt door u, de gebruiker.

2. Door de software te installeren, te gebruiken of te verspreiden stemt u in eigen naam en in naam van uw werkgever of opdrachtgever in met deze voorwaarden. Indien u niet akkoord gaat met deze voorwaarden, mag u deze software niet gebruiken, kopiëren, doorsturen, verspreiden of installeren - stuur de software binnen 14 dagen terug naar de plaats van aankoop om een volledige restitutie te ontvangen

3. Deze software, en alle bijbehorende bestanden, gegevens en materialen, worden verspreid "zoals ze zijn" en zonder garantie, uitdrukkelijk of impliciet, behalve vereist door de wet. Indien u van plan bent deze software te gebruiken voor kritische doeleinden, moet u deze volledig testen voor gebruik, installeer overbodige systemen en verwacht risico.

4. Wij zijn niet aansprakelijk voor enige verlies veroorzaakt door het gebruik van deze software, daarbij inbegrepen, maar niet gelimiteerd tot, bijzondere, incidentele of gevolgschade. Uw rechtsmiddel tegen ons voor alle klachten is beperkt tot het ontvangen van een volledige restitutie van het bedrag dat u voor de software hebt betaald.

5. U mag deze software niet gebruiken in omstandigheden waarin het risico bestaat dat het falen van deze software kan leiden tot lichamelijk letsel of verlies van leven. U mag deze software niet gebruiken als u niet regelmatig een back-up maakt van uw computer, als u geen antivirus- en firewall-software op de computer hebt geïnstalleerd, of als u gevoelige gegevens onversleuteld op uw computer bewaart. U stemt ermee in ons te vrijwaren van alle vorderingen in verband met dergelijk gebruik.

6. U mag het installatiebestand van deze software in zijn volledige ongewijzigde vorm kopiëren of verspreiden, maar u mag in geen geval een software-registratiecode voor een van onze programma's verspreiden zonder schriftelijke toestemming. Indien u toch een registratiecode van de software verspreidt, bent u aansprakelijk voor de betaling van de volledige aankoopprijs voor elke locatie waar het ongeoorloofd gebruik plaatsvindt.

7. Als u een YouTube-uploadfunctie van deze software gebruikt, gaat u akkoord met de Servicevoorwaarden van YouTube (<https://www.youtube.com/t/terms>).

8. Het gebruik van door de software verzamelde gegevens is onderworpen aan de NCH Software Privacyverklaring die het automatisch anoniem verzamelen van gebruiksstatistieken in beperkte omstandigheden toestaat.

9. Rechtskeuze. Als u in de Verenigde Staten woont, is uw relatie met NCH Software, Inc, een Amerikaans bedrijf, en deze overeenkomst wordt beheerst door de wetten en rechtbanken van Colorado. Indien u ergens in de wereld buiten de Verenigde Staten woont, is uw relatie met NCH Software Pty Ltd, een Australisch bedrijf, en deze overeenkomst wordt beheerst door de wetten en rechtbanken van het Australisch Hoofdstedelijk Gebied. Deze rechtbanken hebben voortdurende en exclusieve jurisdictie over elk geschil tussen u en ons, ongeacht de aard van het geschil.



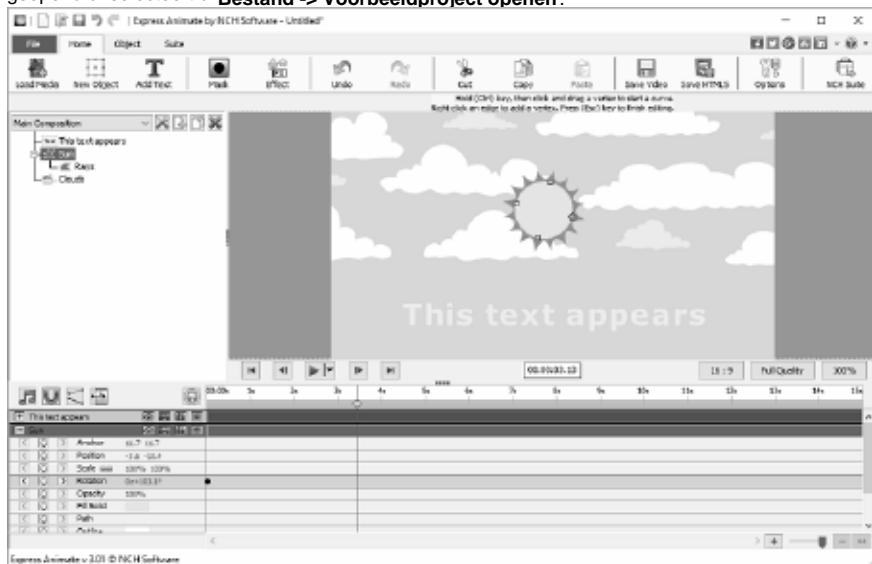
10. Alleen Amerikaanse klanten: Arbitrageovereenkomst en Kwijtschelding Inzake Groepsacties: Indien u in de Verenigde Staten woont, komen NCH Software en u overeen om alle geschillen en claims tussen ons te arbitreren in overeenstemming met de regels en het proces die in de Engelse versie van deze voorwaarden hier worden uiteengezet: [www.nch.com.au/general/legal.html](http://www.nch.com.au/general/legal.html). **GELIEVE DEZE VOORWAARDEN ZORGVULDIG TE LEZEN. HET KAN UW RECHTEN BEÏNVLOEDEN.** In deze voorwaarden KOMEN U EN NCH OVEREEN DAT IEDER ENKEL IN UW OF ZIJN ENIGE INDIVIDUELE VERMOGEN EN NIET ALS AANKLAGER OF GROEPSLID IN EEN VERMEENDE COLLECTIEVE OF REPRESENTATIEVE PROCEDURE KAN INSTELLEN.

# Voorbeeldproject - Het voorbeeldproject

Het voorbeeldproject toont een aantal functies die aan uw animatie kunnen worden toegevoegd.

U het voorbeeld gebruiken om functies uit te proberen en om te experimenteren om te zien hoe het wijzigen van objecteigenschappen van invloed is op de animatie.

Als u het voorbeeldproject wilt laden, selecteert u Voorbeeldproject openen in het dialoogvenster Welkom naar Expressanimeren wanneer het programma voor het eerst wordt geopend of selecteert u **Bestand -> Voorbeeldproject openen**.



## 1. Hoofdsamenstelling

De hoofdcompositie bestaat uit vier objecten, waarvan er drie geanimeerd zijn, de andere is een kind en wordt geanimeerd door zijn ouder.

- Het object 'Deze tekst wordt weergegeven' *Tekst* is geanimeerd, zodat de schaal in de loop van de tijd ook de dekking verandert. Het begint met een dekking van 0% and een schaling van 100% up tot de 2 seconden merk dan door de 4,17 seconden merk de dekking is 100% and de schaling is 113%

Het effect hiervan is dat de tekst lijkt te vervagen in het zicht tussen de 2 seconden merk en 4,17 seconden, alsmede iets groeien in grootte.

- De Sun *Vorm* object is samengesteld door een Ellipse object met de verhoudingen van een cirkel en de Rays kind object dat is een andere Ellipse die is gewijzigd door het toevoegen van extra vertices die werden verplaatst naar de stralen effect te geven.

Het object Sun is zo geanimeerd dat het langzaam rond zijn eigen midden draait, deze animatie is ook van toepassing op het onderliggende object Rays.

- Het object Wolken is de wolkencompositie die is geanimeerd zodat het in de loop van de tijd van rechts naar links schuift. Aangezien de wolken samenstelling breder is dan de bovenliggende samenstelling zal het niet volledig zichtbaar op een bepaald moment als het zal effectief worden gemaskeerd door de grootte van de ouder samenstelling.

De achtergrond van de hoofdcompositie is een effen blauwe kleur. Dit kan worden gewijzigd als een verloop, zodat het lichter is naar de top van het frame om een meer hemel achtige kleuring te geven.

*Try:*

Wijzig de achtergrond in een verloop klik op de knop Compositie-instellingen naast de compositienaam in het deelvenster Objecten, open het tabblad Achtergrond en selecteer de keuzerondje Verloop. Verplaats th Richting pijl, zodat het verticaal wijst van onder naar boven, verander dan de kleur van de top Stop om een medium blauw en de top Stop om een lichter blauw. Klik op OK om de wijziging te accepteren.

## 2. Wolken Samenstelling

De wolken samenstelling bestaat uit twee sets van wolken bestaande uit 10 kleine en 14 grote wolken, die elk zijn gemaakt als Custom Shape objecten. Ze zijn gegroepeerd in kleine wolken en grote wolken door ze de kinderen van ofwel de 'Kleine wolken' of 'Grote wolken' dummy objecten. De twee dummy objecten zijn een manier om eenvoudige groepen objecten te maken.

De kleur achtergrondvulling wordt genegeerd wanneer deze door de hoofdcompositie als onderliggende compositie wordt opgenomen.

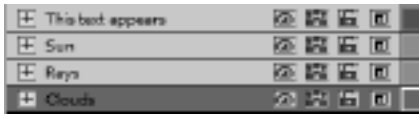
De wolken samenstelling in dit monster bevat geen animatie timings zelf, het is slechts een statisch beeld dat wordt geanimeerd door de belangrijkste samenstelling.

*Probeer:*

Voeg animatietoetsen toe aan de kleine wolken of de grote wolken, zodat ze met een ander tempo bewegen. Zie hoe het eruit ziet als je de Clouds-compositie zelf speelt en hoe de hoofdcompositie er nu uitziet.

De volgorde van de lagen wordt gecontroleerd door de posities van de objecten in het compositiepaneel, objecten hoger in de volgorde bevinden zich bovenop de lager geordende objecten.

In dit voorbeeld bestaat het object "Zon" uit twee objecten, een gele schijf en het vormobject "Stralen".



De "Zon" is hoger in orde dan de "Rays"

object, zodat het zit op de top van de stralen.

Het object 'Wolken' is het laagste object in de volgorde, zodat ze zich onder alle andere objecten bevinden.

*Probeer:*

Wijzig de volgorde zodat de laag Wolken zich boven de laag Zon bevindt, zodat de wolken dichterbij de zon verschijnen.

# Afbeeldingsinstellingen - JPEG-compressie-instellingen

## **Kwaliteit**

Kies tussen een kleiner bestand met een lagere kwaliteit of een groter bestand met een hogere kwaliteit.

# Afbeeldingsinstellingen - BMP-coderingsinstellingen

## Pixelindeling

Kies tussen een bestand met 8, 24 of 32 bits per pixel. U moet 32 bits per pixel selecteren als u transparantie in de afbeelding wilt hebben.

# Afbeeldingsinstellingen - PNG-coderingsinstellingen

## 256 kleuren

U deze optie controleren op PNG met een kleurenpalet met 256 kleuren, wat kleiner is dan true color PNG.

# Afbeeldingsinstellingen - PNM-coderingsinstellingen

## **Draagbare Anymap-indeling**

Kies monochrome (draagbare pixmap), grijswaarden (draagbare grijsmap) of RGB -indeling (portable bitmap). Elk van hen kan worden opgeslagen als gewone (ASCII) of binaire bestanden.

## **Binaire drempelwaarde**

Stel de drempelwaarde in voor het converteren van afbeelding naar binaire afbeelding. Het wordt alleen gebruikt met monochrome formaten.



# Afbeeldingsinstellingen - TIFF-coderingsinstellingen

## 256 kleuren

U deze optie controleren op TIFF met 256 kleuren, wat kleiner is dan de echte kleur TIFF.

# Afbeeldingsinstellingen - Jpeg 2000-compressieinstellingen

## **Lossless compressie**

Slaat de afbeelding op zonder de beeldkwaliteit te verminderen, maar resulteert in een groter bestand dan verliescompressie.

## **Lossy compressie**

Slaat een kleiner bestand op dan compressie zonder verlies, maar veroorzaakt enige vermindering van de beeldkwaliteit.

## **Kwaliteit**

Kies tussen een kleiner bestand met een lagere kwaliteit of een groter bestand met een hogere kwaliteit.

# Afbeeldingsinstellingen - Webp-compressie-instellingen

WebP is een nieuwe afbeeldingsindeling ontwikkeld door Google en ondersteund in Chrome, Opera en Android dat is geoptimaliseerd om snellere en kleinere afbeeldingen op het web mogelijk te maken. WebP-afbeeldingen zijn ongeveer 30% smaller in grootte in vergelijking met PNG en JPEG-afbeeldingen op gelijkwaardige visuele kwaliteit.

## **Lossy compressie**

Slaat een kleiner bestand op dan compressie zonder verlies, maar veroorzaakt enige vermindering van de beeldkwaliteit.

## **Kwaliteit**

Kies tussen een kleiner bestand met een lagere kwaliteit of een groter bestand met een hogere kwaliteit.

# Afbeeldingsinstellingen - SVG-coderingsinstellingen

**Schaalbare vectorafbeeldingen (SVG)** SVG wordt ontwikkeld en onderhouden door W3C SVG Working Group. Het is een populair formaat voor grafieken, illustraties en 2D-afbeeldingen. Het is een webvriendelijk vectorbestandsformaat.

## **Afbeelding insluiten**

Behoudt de kwaliteit van de afbeelding en converteert naar SVG-indeling zoals XML

### **Converteren naar getraceerde SVG (gebruikt in elektronische snijmachine)**

Het resultaat is een omlijnende, zwart-op-wit afbeelding. Veel voorkomende toepassingen zijn voor logo's, t-shirt bedrukking, etc.

# Afbeeldingsinstellingen - GIF-coderingsinstellingen

## **GIF met meerdere pagina's (geanimeerde GIF)**

U kunt deze optie aanvinken om een geanimeerd GIF-bestand te maken. U kunt de vertraging van elk frame opgeven door het invoervak *'Framevertraging in seconden instellen'* aan te vinken en een tijdvertraging in te stellen.

## **Meerdere GIF-bestanden**

U kunt deze optie aanvinken om afzonderlijke GIF-bestanden voor elk frame te maken.

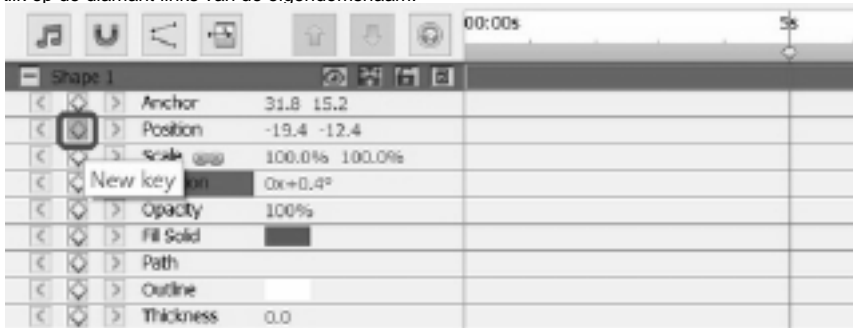
Vink *"Vragen bij het converteren van afbeeldingen met meerdere pagina's"* aan als u wilt dat de GIF-coderingsinstellingen verschijnen bij het converteren van afbeeldingen met meerdere pagina's.

# Bewerken - Animatie

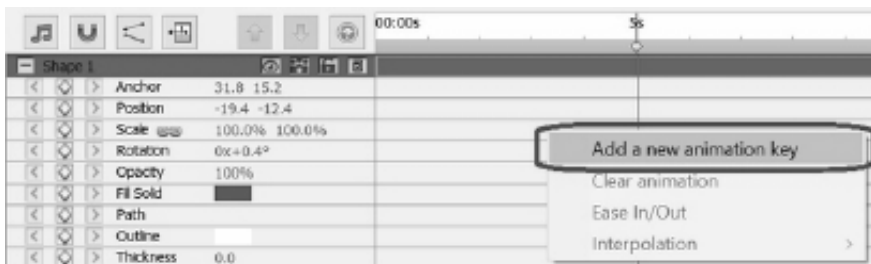
Het animeren van een object gebeurt door een eigenschap in de loop van de tijd te wijzigen, wat leidt tot een visuele transformatie.

Om een animatie te maken, is het noodzakelijk om hoofdframes (sleutels) in te stellen voor een specifieke eigenschap op de tijdlijn en de waarde van de eigenschap voor elke sleutel in te stellen. Een sleutel kan op een van de volgende manieren worden toegevoegd:

1. Klik op de diamant links van de eigendomsnaam.



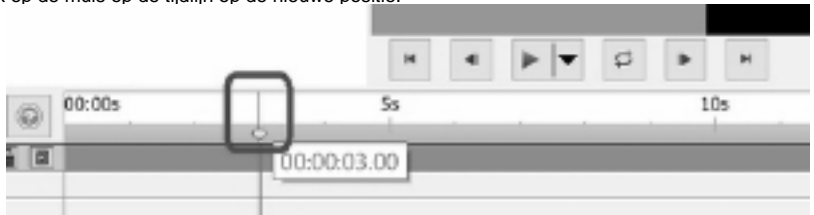
2. Gebruik het menu met de rechtermuisknop op de tijdlijn.



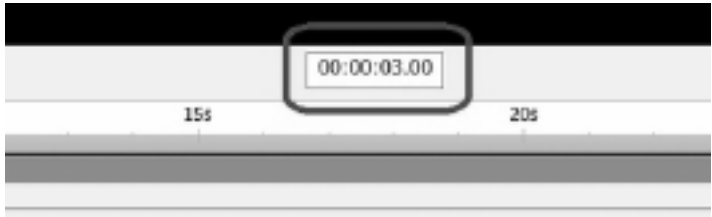
Als u een animatie of visuele transformatie van het object wilt zien, moet u twee of meer toetsen met verschillende waarden en op verschillende punten op de tijdlijn aan een eigenschap toevoegen.

Verplaats de cursor naar een nieuwe positie op de tijdlijn met de volgende methoden:

1. Klik op de muis op de tijdlijn op de nieuwe positie.

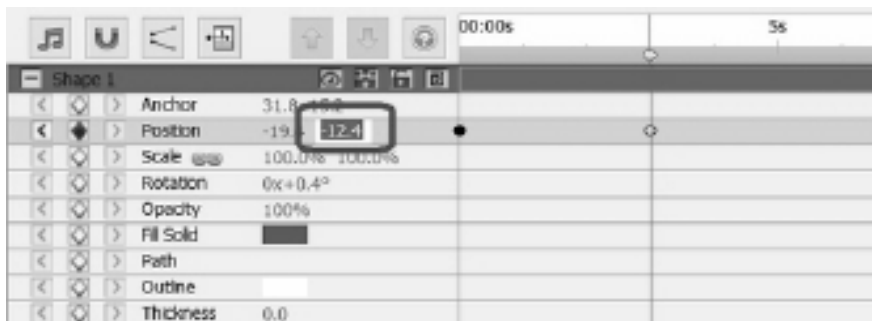


2. Voer een nieuwe tijd in het vak voor het bewerken van tijdlijnposities in.



Als u hierna de tweede toets en de volgende toetsen wilt toevoegen, u een van de volgende methoden gebruiken nadat u de cursor hebt verplaatst:

1. Klik op de diamant links van de eigendomsnaam.
2. Gebruik het menu met de rechtermuisknop op de tijdlijn.
3. Wijzig de waarde van de eigenschap in het eigenschappenpaneel.



4. Bewerk het object op uw canvas. Als u bijvoorbeeld de eigenschap Positie wilt animeren, klikt u op het object op het canvas en sleept u het object

Nadat u toetsen hebt toegevoegd met de bovenstaande methoden, wordt een zichtbare transformatie of animatie aan het object toegevoegd. De animatie begint met de eerste toets en eindigt met de laatste toets. Gebruik meerdere toetsen en eigenschappen om complexere animaties te maken.

Ga naar onze [zelfstudiepagina](#) om zelfstudies over het maken van personages en animaties te bekijken.



# Bewerken - Bladwijzers

U bladwijzers aan uw tijdlijn toevoegen om de tijdlijn in secties te scheiden. Tijdlijncursor en objecten worden uitgelijnd op deze bladwijzers.

## Een bladwijzer toevoegen

Als u een bladwijzer wilt toevoegen, klikt u met de rechtermuisknop op de tijdlijn op het punt waarop u een bladwijzer wilt toevoegen en selecteert u **Bladwijzer instellen**.

Het dialoogvenster **Bladwijzer bewerken** wordt geopend. Voer de naam van de bladwijzer in en kies de kleur die u wilt dat uw bladwijzer is door op het kleurvoorbeeld te klikken en klik vervolgens op OK.

## Bladwijzers bewerken

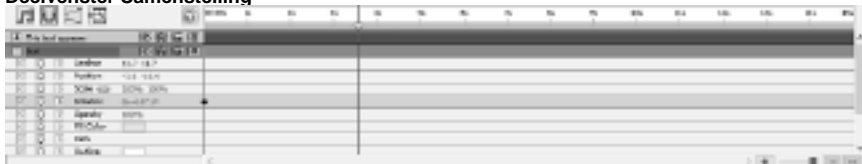
Als u de naam of kleur van een bladwijzer wilt wijzigen, klikt u er met de rechtermuisknop op en selecteert u **Bladwijzer bewerken...** Het dialoogvenster **Bladwijzer bewerken** wordt geopend.

## Bladwijzers verwijderen

Als u een bladwijzer wilt verwijderen, klikt u er met de rechtermuisknop op en selecteert u **Bladwijzer verwijderen**.

# Bewerken - Samenstelling

## Deelvenster Samenstelling



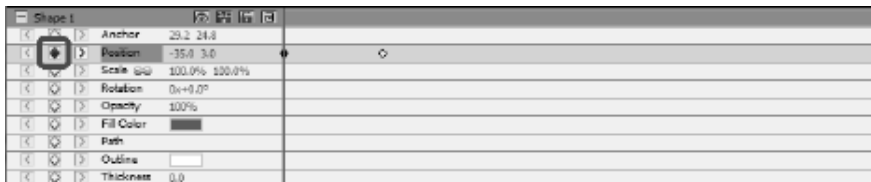
Als u een eigenschapsgroep wilt uitvouwen of samenvouwen, klikt u op de knop Samenvouwen/uitvouwen links van de naam van de objectnaam of eigenschapsgroep.

### Een eigenschapswaarde instellen

Als u een eigenschapswaarde wilt wijzigen, klikt u op de gemarkeerde waarde, voert u een nieuwe waarde in en drukt u op Enter. U de cursor over de gemarkeerde waarde plaatsen, de linkermuisknop ingedrukt houden en naar links of rechts slepen om de waarde te verhogen of te decreaseren.

### Een eigenschap animeren

Elke eigenschap die een klein diamantpictogram weergeeft, kan worden geanimeerd - dat wil zeggen, in de loop van de tijd worden gewijzigd. Klik op de diamantknop 'Nieuwe toets' om een eigenschap te animeren. Verplaats vervolgens de tijdslijncursor naar een nieuwe positie en wijzig de eigenschapswaarde. Deze animatieposities worden 'sleutels' genoemd. U de vorige toets in de tijdslijn overslaan met het pictogram '<' en naar de volgende toets met het pictogram '>'.



## Animatiecurveeditor

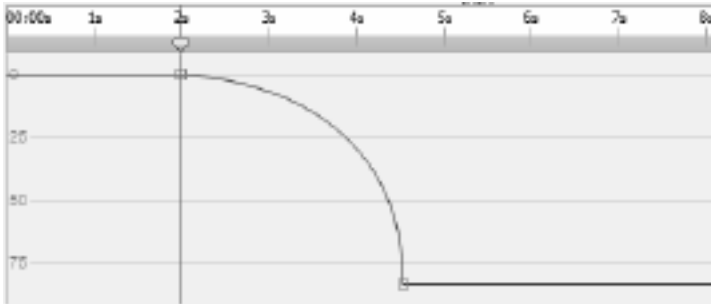
Curve Editor-besturingselement wordt gebruikt voor nauwkeurige controle over de manier waarop een objecteigenschap wordt geanimeerd. Als u de curveeditor wilt activeren, selecteert u een eigenschap van een object (bijvoorbeeld Positie, Schaal, enz.) in het compositiepaneel en klikt u op De knop curveeditor



openen boven aan het compositiepaneel. Sleep animatietoetsen en hun controlepunten om de interpolatiecurve te wijzigen en de manier waarop de eigenschap wordt geanimeerd te bepalen. Als u de interpolatiemethode voor een toets wilt wijzigen, klikt u met de rechtermuisknop op de animatietoets en selecteert u Interpolatie van lineaire of Bezier-curve in het contextmenu.

Toetsen worden toegevoegd met de standaard lineaire interpolatiecurve, wat betekent dat eigenschap met een consistent tarief wordt omgezet naar de volgende sleutelwaarde. Met de Bezier interpolatiecurve u de veranderingssnelheid tussen toetsen wijzigen, zodat bijvoorbeeld de veranderingssnelheid langzaam begint en dan tegen het einde het versnelt.

Aangezien elke toets zijn eigen interpolation methode heeft, u een mengsel van methoden langs de tijdlijn gebruiken, met somes-toetsen met behulp van Lineaire en anderen met behulp van Bezier-curven.



# Bewerken - Samenstellingsgereedschappen

De werkbalk compositiebesturingselementen boven aan het compositiepaneel bevinden.

- **Scratch**



- Het in-/uitschakelen van het geluid schrobber van tijdlijnen.

- **Module**



- Het in-/uitschakelen van de duur van de objectsamenstelling.

- **Curve-editor**



- Open de curveeditor voor de geselecteerde animatietoetsen.

- **Duur**



- Wijzig de compositieduur.

## Bewerken - Compositie-eigenschappen - Video

Dit dialoogvenster wordt gebruikt om de parameters van een compositie te wijzigen.

- **Naam**- Selecteer een naam die u wilt gebruiken voor de compositiebron.
- **Breedteverhouding**- Selecteer compositieverhoudingen.
- **Framerate**- Selecteer het aantal frames per seconde in deze compositie.
- **Duur**- Stel de tijdcode in voor de maximale duur van deze compositie. De werkelijke inhoudsduur kan korter zijn en wordt bepaald door de objecten die op de compositie worden geplaatst.

# Bewerken - Compositie-eigenschappen - Achtergrond

Dit dialoogvenster wordt gebruikt om de vulkleur of het verloop voor de achtergrond te kiezen.

## **Selecteer de vulstijl:**

Klik op de knop **Lijnlijn**, **Verloop** of **Patroon** om de vulstijl te selecteren.

## **Geen achtergrond**

De achtergrond wordt transparant ingesteld. De transparante achtergrond wordt gevuld met het dambord.

## **Solide**

De achtergrond wordt gevuld met een effen kleur. De huidige kleur wordt weergegeven in het kleurvak naast de radiooptie.

Klik op het kleurvak om de kleur te wijzigen.

## **Verloop**

De achtergrond wordt gevuld met een verloop.

Selecteer de **keuzelijst Lineair** of **Radiaal** om het verlooptype in te stellen.

Met het vak **Richting** u de richting, start- en eindpunten van het lineaire verloop wijzigen. De richting kan worden gewijzigd door de vierkante stip en/of de pijlkop te verplaatsen.

Met **de balk Stops** u de stoppunten van het verloop beheren.

- Klik op een van de stoppunten (driehoekjes aan de rechterkant van de balk) om het stoppunt te selecteren.
- Sleep het stoppunt om het te verplaatsen.
- Klik met de rechtermuisknop op het stoppunt om het te verwijderen of druk op de **Verwijderen** knop om het geselecteerde stoppunt te verwijderen.
- Klik op de **Stoppuntkleurvak** om de kleur van het geselecteerde stoppunt te wijzigen.

## **Patroon**

De achtergrond wordt gevuld met het geselecteerde patroon dat beschikbaar is in de vervolgkeuzelijst.

# Bewerken - Volledige lijst met effecten

**Video-effecten** Elk object kan een of meer effecten op het object hebben toegepast.

- **Zwart-wit** - Wanneer deze wordt toegepast, wordt de afbeelding zwart-wit weergegeven. Ook wel bekend als grijswaarden. Gebruik in plaats daarvan het effect Verzadiging voor het gedeeltelijk deseren van kleuren.
- **Sepia** - Kleurt het beeld met een sepia kleur.
- **Negatief** - Elke kleur wordt vervangen door zijn negatieve kleur, zoals een film negatief.
- **Ruis** - Willekeurige pixels worden boven op de afbeelding getekend. Hoe hoger de intensiteit, hoe meer ruis wordt toegevoegd en er is minder van de oorspronkelijke afbeelding zichtbaar.
- **Helderheid** : hiermee past u helderheid, contrast en/of gamma toe op de afbeelding.  
Voor helderheid: Negatieve waarden geven een donkerder beeld. Positieve waarden geven een helderder beeld.  
Voor contrast: negatieve waarden geven een lager contrast, waardoor donkere gebieden helderder en helderder worden weergegeven. Positieve waarden geven een hoger contrast, waardoor donkere gebieden donkerder en helderder worden weergegeven.  
Voor gamma: de waarde geeft niet-lineaire gammacorrectie aan. Waarden minder dan 1 geven een donkerder beeld. Waarden groter dan 1 geven een helderder beeld.
- **Randdetectie** - Hiermee worden de randen van objecten in het frame gevonden en benadrukt.
- **Posterize** - Vermindert het zichtbare aantal kleuren in de afbeelding en verandert verlopen in vlakke kleurgebieden.
- **Pixelate** - Hoe hoger de grofheidswaarde, hoe groter de grootte van de blokken die worden gebruikt om de afbeelding weer te geven en hoe lager de resolutie wordt weergegeven.
- **Vervagen / verscherpen** - Negatieve waarden zorgen ervoor dat randen in de afbeelding worden aangescherpt. Positieve waarden zorgen ervoor dat de afbeelding wordt gladgestreken. Ook bekend als wazig of verzacht.
- **Verzadiging** - Negatieve waarden zorgen ervoor dat de kleuren onverzadigd raken, waarbij de minimumwaarde een zwart-witafbeelding geeft. Positieve waarden zorgen ervoor dat de kleuren verzadigd zijn.
- **Tint** - Verschuift de tint van elke kleur in de afbeelding met het opgegeven percentage, waardoor onnatuurlijke kleuren worden weergegeven.
- **Temperatuur** - Wordt gebruikt om kleuren in video of afbeeldingen te corrigeren die zijn gemaakt met een onjuiste witbalans. Negatieve waarden maken het beeld koeler. Positieve waarden maken het beeld warmer.
- **Tint** - Kleurt de afbeelding met een RGBA (rood / groen / blauw / alfa) kleurwaarde. Met de schuifregelaar Intensiteit wordt de alfa gewijzigd.
- **Two-Tone** - De helderste helft van de pixels wordt omgezet in één kleur, terwijl de rest wordt omgezet naar een andere kleur.
- **Tegels** - Maakt het beeld eruit alsof het is gemaakt van rechthoekige tegels. Het aantal tegels en de afstand tussen tegels kunnen worden gewijzigd.
- **Green Screen** - Ook wel bekend als green screen of chroma keying.  
Groen scherm is het proces van het verwijderen van een geselecteerde kleur uit een afbeelding. Als u bijvoorbeeld een acteur wilt laten zien die voor een computer gegenereerde achtergrond staat, kunnen de beelden van de acteur tegen een groen scherm worden geschoten. De achtergrond kan vervolgens worden verwijderd met het groene scherm video-effect om een andere clip hieronder die de nieuwe achtergrond zal bieden onthullen.

- **Special Effects:** (Ballon, Sneeuw en Sneeuwvlokken)
- **Ballon** - Voeg ballonnen toe aan een afbeelding. Kleur en aantal ballonnen per seconde kunnen worden ingesteld. Andere parameters zijn schermtijd, wiebelen amplitude en frequentie, schaal en dekking.
- **Sneeuw** - Voeg sneeuw in een beeld toe. Parameters zoals het aantal sneeuw per seconde, schermtijd, afstandvariantie, vaagheid en gloed kunnen worden ingesteld.
- **Sneeuwvlokken** - Voeg sneeuwvlokken toe aan een afbeelding. Parameters zoals aantal sneeuwvlokken per seconde, schermtijd, swayfrequentie en amplitude, spinsnelheid en variantie, glowiness en afstandsvariantie kunnen worden ingesteld.

## Geluidseffecten

- **Versterken** - Verhoogt de luidheid (of volumeniveaus) van het geselecteerde object. Het volume wordt ingevoerd in procenten (100 is geen verandering, 50 wordt -6dB zachter of 200 wordt +6dB luider).
- **Chorus** - Maakt een stem of een instrument klinken als 3 stemmen of instrumenten door het spelen van het origineel met variably vertraagde en iets toonhoogte veranderde kopieën van het origineel.
- **Compressor** - Een Dynamic Range Compressor beperkt de volumeniveaus van een geluidsopname, zodat deze binnen een bepaald luidheidsbereik blijft.  
Een voorbeeld van waar het wordt gebruikt is in tv-uitzendingen, waar het ervoor zorgt dat het volume van de advertenties worden gezien als luider dan het tv-programma zelf (zonder enige verandering in de werkelijke uitzending volume).

De instelling Drempel werkt door te detecteren wanneer het geluidsopnamevolume een bepaald decibelniveau overschrijdt. Het verzwakt dan geleidelijk het geluid om het onder het dB-niveau te brengen, en doet het op een zodanige wijze dat de luisteraar zich niet bewust zal zijn van de demping.

De instelling 'Ratio' beperkt het volumeniveau van de opname op een bepaald moment. Als u bijvoorbeeld wilde dat de volumeniveaus van een opname alleen met maximaal 1/4 van het bedrag zouden toenemen dat ze normaal zouden verhogen, dan zou dit overeenkomen met een verhouding van 4:1. Dus als het opnamevolume met 8dB zou stijgen, dan zou je alleen een 2dB-volume horen stijgen.

De instelling Limiet bepaalt op welk maximaal decibelniveau de geluidsopname zal kunnen stijgen. Dus als, bijvoorbeeld, de limiet is ingesteld op 0dB, dan zul je nooit horen het volume niveau van de opname luider dan 0dB. De instelling Limiet heeft gelijkenissen met de instelling Drempelwaarde, maar het belangrijkste verschil is dat de drempelwaarde geluiden wel toestaat om boven het gedefinieerde decibelniveau te gaan (voor een korte tijd), terwijl de limiet dat niet doet.

U zult merken dat het minimumlimietvolume dat u instellen hetzelfde is als de maximale drempelwaarde. Dit betekent in feite dat, in elke situatie, het geluid zal beginnen te verzachten op de drempel niveau, maar zal nooit worden gehoord luider dan de limiet.

- **Vervorming** - Voegt vervorming toe aan geluid. Mate van vervorming wordt gemeten in procenten. Bovenste lijnniveau bepaalt het niveau waar de vervorming intrapt.
- **Echo** - Herhaalt het geluid na een bepaalde korte tijd.
- **Flanger** - Vergelijkbaar met de faser, behalve dat de vertraging langzaam wordt gemoduleerd na verloop van tijd. U geeft de vertragingstijd, de frequentie van modulatie, de diepte van de modulatie en de natte droge gain (100% fof nat, 0% fof droog) op.
- **High Pass** - Een high-pass filter (ook wel een low cut filter) verwijdert alle lage frequenties onder een opgegeven Hz. Dit is handig als u uw opname 'duidelijker' of minder 'modderig' wilt laten klinken. Het is heel gebruikelijk om een high-pass filter van ongeveer 300Hz te gebruiken op alle spraakopnames om de verstaanbaarheid te verbeteren.
- **Reverb**



- Reverb is vele kleine reflecties van het geluid dat komen na een bepaalde tijd. Het gebeurt meestal wanneer iemand spreekt in een kamer, hal etc. Meer galm heet nat, geen galm heet droog.

- **Pan** - Hiermee vervaagt u de audio tussen de linker- en rechterkanalen.

# Bewerken - Volledige lijst met overvloeimodi

## Overvloeimodi

- **Normale** - De resultaatkleur is de objectkleur. Deze modus negeert de onderliggende kleur. Dit is de standaardmodus.
- **Los** - De resultaatkleur voor elke pixel is de objectkleur of de onderliggende kleur. De waarschijnlijkheid dat de resultaatkleur de objectkleur is, is afhankelijk van de dekking van het object. Als de dekking van het object 100% is, is de resultaatkleur de objectkleur. Als de dekking van het object 0% is, is de resultaatkleur de onderliggende kleur.
- **Dansen oplossen** - Hetzelfde als **Los**, maar elk frame maakt gebruik van een nieuwe willekeurige zaad, dus het resultaat varieert in de tijd.
- **Donkerder** - Selecteer voor elk kleurkanaal de donkerdere van de objectkleurkanaalwaarde en de onderliggende kleurkanaalwaarde.
- **Vermenigvuldigen** - Vermenigvuldigt voor elk kleurkanaal de waarde van objectkleurkanaal met de onderliggende waarde van het kleurkanaal en wordt gedeeld door 255.
- **Verlichten** - Selecteer voor elk kleurkanaal een aansteker van de objectkleurkanaalwaarde en de onderliggende kleurkanaalwaarde.
- **Scherm** - Vermenigvuldigt de aanvullingen van de kanaalwaarden en neemt vervolgens de aanvulling van het resultaat.
- **Overlay** - Doet **Vermenigvuldigen** Of **Scherm** afhankelijk van of de onderliggende kleur lichter is dan 50% gray. Behoudt schaduwen en hooglichten.
- **Stencil Alpha** - Hiermee maakt u een stencil met behulp van het alfakanaal van een object.
- **Stencil Luma** - Hiermee maakt u een stencil met de lumawaarden van een object. Hoe helderder de pixels, hoe ondoorzichtiger ze zijn.
- **Silhouet Alpha** - Hiermee maakt u een silhouet met behulp van het alfakanaal van een object.
- **Silhouet Luma** - Hiermee maakt u een silhouet met de lumawaarden van een object. Hoe helderder de pixels van een object, hoe transparanter ze zijn.

# Bewerken - Objectvulling

Dit dialoogvenster wordt gebruikt om de opvulkleur of het verloop voor het geselecteerde vormobject te kiezen.

## Selecteer de vulstijl:

Klik op de **keuzerondje Effen** of **Verloop** om de vulstijl te selecteren.

### Solide

De vorm wordt gevuld met een effen kleur. De huidige kleur wordt weergegeven in het kleurvak naast de radiooptie.

Klik op het kleurvak om de kleur te wijzigen.

### Verloop

De vorm wordt gevuld met een verloop.

Selecteer de **keuzelijst Lineair** of **Radiaal** om het verlooptype in te stellen.

Met het vak **Richting** u de richting, start- en eindpunten van het lineaire verloop wijzigen. De richting kan worden gewijzigd door de vierkante stip en/of de pijlkop te verplaatsen.

Met **de balk Stops** u de stoppunten van het verloop beheren.

- Klik op een van de stoppunten (driehoekjes aan de rechterkant van de balk) om het stoppunt te selecteren.
- Sleep het stoppunt om het te verplaatsen.
- Klik met de rechtermuisknop op het stoppunt om het te verwijderen of druk op de **Verwijderen** knop om het geselecteerde stoppunt te verwijderen.
- Klik op de **Stoppunt** kleurvak om de kleur van het geselecteerde stoppunt te wijzigen.

# Bewerken - Objecteigenschappen

Eigenschappen die in deze sectie worden beschreven, worden weergegeven voor objecten in het compositiepaneel.



- **Mute**



- Het geluid van het object in-/uitschakelen met gepresenteerde audio.

- **Zichtbaarheid**



- Het object weergeven/verbergen op het canvas en de uiteindelijke video.

- **Solo**



- Solomodus voor het object in-/uitschakelen. Afhankelijk van het type object heeft het de volgende effecten:

- **Audiobestand**- alle andere voorwerpen dempen.
- **Videobestand**- verbergt en legt dempen op alle andere objecten.
- **Andere typen**- verbergt alle andere objecten.

- **Lock**



- In-/uitschakelen mogelijkheid om dergelijke eigenschappen van het object te wijzigen als Positie, Rotatie, enz. Ook als vergrendeling is ingeschakeld, wordt het object niet-selecteerbaar.

- **Bovenliggende toewijzing**



- Hiermee u een bovenliggend object toewijzen of verwijderen.

# Bewerken - Voorbeeld van raster

## Raster

Het raster wordt gebruikt voor een nauwkeurigere plaatsing en uitlijning van objecten op het canvas.

De grootte van de rastercellen kan worden gewijzigd in de **Opties** Dialoogvenster. Verhoog de waarde van de celgrootte voor grotere rastercellen en verlaag de waarde van de celgrootte voor kleinere rastercellen.

Als u de rasterweergave wilt in-/uitschakelen, klikt u op het rasterpictogram onder het voorbeeld.



Voorbeeld

d van rasteruitlijnen bekijken

Wanneer voorbeeldrasteruitlijnen is ingeschakeld, worden objecten in de buurt van een rasterlijn uitgelijnd wanneer u een object verplaatst of het formaat ervan verplaatst.

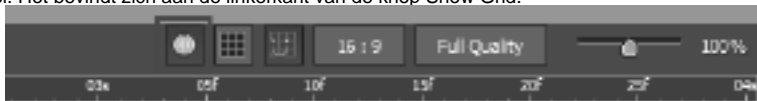
Als u het uitlijnen in/uit wilt schakelen, klikt u op het pictogram voor het uitlijnen van het voorbeeldraster onder het voorbeeld



# Bewerken - Uienhuid (hoofdframe-overlay)

## Uienhuid

De term uienhuid in computerafbeeldingen wordt ook wel hoofdframeoverlay genoemd. U kunt de uienhuid onder het canvas vinden paneel. Het bevindt zich aan de linkerkant van de knop Show Grid.



Zodra

de uienhuid is geschakeld, wordt het effect automatisch geactiveerd op de vormen en tekeningen in het canvas

paneel.

Als de uienhuid is ingeschakeld bij het afspelen, kunt u zien dat het vorige hoofdframe dat aan het object is gekoppeld, wordt weergegeven als een doorschijnende versie van het element op de volgende hoofdframes.



# Cloudservices - Download/Upload

## Openen vanuit cloud

Met Express Animate kun je bestanden openen via Dropbox, OneDrive of Google Drive. Dropbox, OneDrive en Google Drive zijn cloudgebaseerde opslagservices waarmee je je bestanden overal uploaden, opslaan, openen en delen. Voor Dropbox zijn de eerste 2 GB, voor OneDrive de eerste 5 GB en voor Google Drive de eerste 15 GB opslagruimte gratis, maar voor een maandelijksbedrag zijn er extra opslagpakketten beschikbaar.

'Projectbestand downloaden uit de cloud gebruiken...' optie onder het menu 'Bestand' van Express Animate, u kiezen voor een van de bovenstaande cloudservices. Nadat u met uw account hebt geauthenticeerd, u door de mappen navigeren om het gewenste bestand te selecteren en het te openen in Express Animate. Er zij op gewezen dat Dropbox alleen de map 'Apps\ExpressAnimate' met Express Animate gebruiken.

## Opslaan in cloud

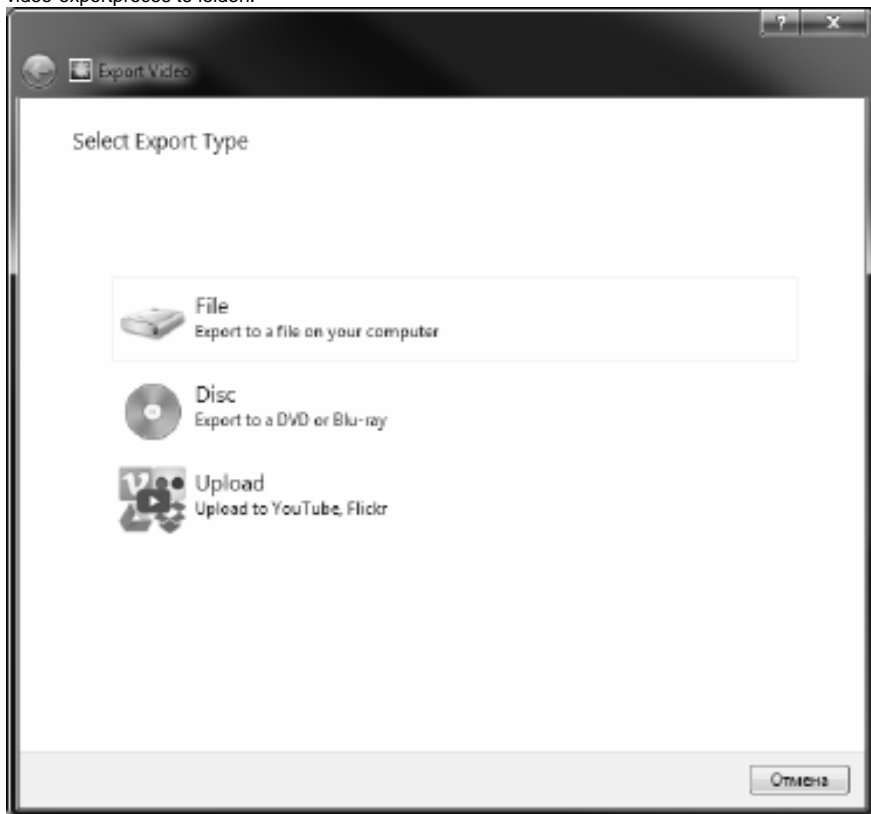
Met Express Animate kun je je Express Animate-projecten opslaan op verschillende cloudservices, waaronder Google Drive, Dropbox en OneDrive.

'Projectbestand uploaden naar de cloud gebruiken...' optie onder het bestandsmenu, u een van de bovenstaande cloudservices kiezen. U door de mappen navigeren en een naam voor uw bestand intypen en op 'uploaden' klikken.

## Een project afronden - Een video opslaan

Zodra u klaar bent met het bewerken van uw project, u een video opslaan of uploaden om deze met anderen te delen.

Selecteer **Bestand** -> **Video opslaan** of klik op de knop Video **opslaan** op de gereedschapsbalk. De wizard **Video exporteren** wordt weergegeven om u door het video-exportproces te leiden.





# Een project afronden - Een video delen

## Een video delen

U uw project delen of uploaden naar een van de volgende services:

- [Youtube](#)
- [Flickr](#)
- [Google Drive](#)
- [Dropbox](#)
- [Vimeo](#)

# Een project afronden - Een video branden

## Een video branden

De soorten media waarop u uw project **branden** zijn **dvd's**, en **Blu-rays**.

U bent ook in staat om uw project te branden aan deze media op twee verschillende manieren.

- Videoschijven

Het project wordt geëxporteerd in het formaat waarmee consumentenapparaten uw video kunnen afspelen.

Dat wil zeggen, als een normale DVD of Blu-ray.

- Gegevensschijven

Het project wordt geëxporteerd als bestand. Die zal verschijnen op de DVD of Blu-ray je het branden aan.

In tegenstelling tot een normale videoschijf kunnen sommige consumentenapparaten uw video mogelijk niet afspelen of moet u mogelijk door apparaatspecifieke menu's navigeren om ze te vinden en af te spelen.

Dit is vergelijkbaar met het invoegen van een USB-apparaat in uw mediaspeler, als deze functie ondersteunt.

U het proces Branden starten door een **dvd** of **Blu-ray-opties** te selecteren op een van de volgende locaties:

- Van de **Home** tabblad op de **Werkbalk**. Klik **op** de vervolgkeuzelijst Video opslaan en selecteer het juiste menu-item.

- Van de **Bestand** tabblad op de **Werkbalk**.

Klik op het **menu-item Video opslaan...** en selecteer in de wizard die wordt geopend **schijf** en vervolgens op de vereiste schijftypen.

Nadat u uw selecties hebt gemaakt in het dialoogvenster **Schijfinstellingen kiezen**, klikt u op en volgt u eventuele aanwijzingen op het scherm.

## Een project afronden - Een back-up maken of een project verplaatsen naar een andere computer

Een projectbestand slaat alleen de paden van mediabestanden (inclusief video-, audio- en afbeeldingsbestanden) op, niet de volledige bestandsinhoud. Wanneer een projectbestand wordt geladen, wordt geprobeerd de mediabestanden te vinden en te laden met behulp van deze bestandspaden. Als een mediabestand is verplaatst of verwijderd of als het projectbestand alleen is gekopieerd of naar een andere computer is verplaatst, kan Express Animate de oorspronkelijke mediabestanden niet vinden.

Als u een back-up wilt maken van een project en al zijn mediabestanden of een project en al zijn mediabestanden naar een andere computer wilt verplaatsen, selecteert u **Bestand -> Projectbestanden back-upmaken naar map** . Hiermee wordt een nieuwe kopie van het projectbestand (.apj) opgeslagen in de geselecteerde map en worden alle mediabestanden die in het project worden gebruikt, ook naar dezelfde map gekopieerd. Deze hele map kan vervolgens worden opgeslagen in back-upmedia, gekopieerd of verplaatst naar een andere computer.

# Hulpmiddelen voor tekenen - Rechthoek

## Rechthoek

Met het gereedschap Rechthoek kunt u een rechthoek tekenen. Klik gewoon op de muis en houd deze ingedrukt, sleep totdat u de grootte van de gewenste rechthoek krijgt en laat vervolgens de muisknop los.

# Hulpmiddelen voor tekenen - Ellips

## Ellips

Met het gereedschap Ellips kunt u een cirkel of ellips tekenen. Klik gewoon op de muis en houd deze ingedrukt, sleep totdat u de gewenste grootte van de ellips krijgt en laat vervolgens de muisknop los.

# Hulpmiddelen voor tekenen - Aangepaste vorm

## Aangepaste vorm

Met de aangepaste vorm kunt u uw eigen vorm maken.

Een aangepaste vorm tekenen:

\* Terwijl de werkbalkknop Aangepaste vorm is geselecteerd, klikt u in het canvas op de plaats waar u het eerste hoekpunt wilt plaatsen.

\* Klik op de plaats waar u het volgende hoekpunt wilt plaatsen om een recht segment te maken.

\* Door te blijven klikken, maakt u een pad gemaakt van rechte lijnsegmenten die verbonden zijn door hoekpunten.

\* Als u een gebogen segment wilt maken, klikt u op de richtingslijngreep en sleept u deze om de gewenste curve te maken.

\* Om het bewerken te voltooien, drukt u op de Enter- of Escape-toets.

# Hulpmiddelen voor tekenen - Potlood

## **Potlood**

Met het potloodgereedschap kunt u op het scherm tekenen en een potloodachtige lijn produceren. De huidige penseelkleur is de kleur van het getekende pad.

Met de optie Penseelgrootte kunt u opgeven hoe breed een lijn wordt getekend.

Met de optie Vloeiend maken kunt u bepalen hoeveel automatische vloeiendheid wordt toegepast op paden die zijn getekend. Maximale afvlakking zal veel punten verwijderen in een poging om een zeer vloeiende curve te maken (ten koste van de nauwkeurigheid). Minimale afvlakking laat alle punten in het pad achter, met behoud van nauwkeurigheid (wat je tekent is wat je krijgt).

# Hulpmiddelen voor tekenen - Lijn

## Lijn

Met het lijngereedschap kunt u een rechte lijn tekenen. Klik gewoon op de muis en houd deze ingedrukt, sleep totdat u de gewenste lijn krijgt en laat vervolgens de muisknop los.



# Hulpmiddelen voor tekenen - Poly Lijn

## **Poly Lijn**

Met het gereedschap polylijn kunt u een vrije reeks verbonden lijnen tekenen. Klik gewoon op elke locatie waar u een regeleindpunt wilt hebben. Wanneer u klaar bent, kunt u dubbelklikken op het eerste eindpunt of op de Escape- of Enter-toets drukken.

# Hulpmiddelen voor tekenen - Bezier-curve

## Bezier-curve

Met het gereedschap bezier kunt u met de hoogst mogelijke precisie curven maken door handmatig de punten en de bezier-besturingspunten te selecteren die bepalen hoe "bochtig" het pad is.

Nadat u dit gereedschap hebt geselecteerd, klikt u eenvoudig om het eerste punt van de curve te maken. Elk punt dat u maakt, wordt verbonden met het eerder geplaatste punt in de volgorde waarin ze zijn gemaakt. Als u de muisknop ingedrukt houdt, wordt het punt geplaatst waar u voor het eerst op de knop hebt gedrukt, terwijl de positie van de bedieningspunten wordt bepaald door de positie van de cursor wanneer u de muisknop loslaat.

U kunt elk punt dat al is geplaatst verplaatsen door het naar een nieuwe positie te slepen (de bezier-punten behouden dezelfde relatieve positie) en nadat u een eerder plaatspunt hebt geselecteerd (klik om het te selecteren), kunt u de bezier-punten ook afzonderlijk aanpassen. U kunt een punt op elk gewenst moment verwijderen door er met de rechtermuisknop op te klikken om het contextmenu weer te geven.

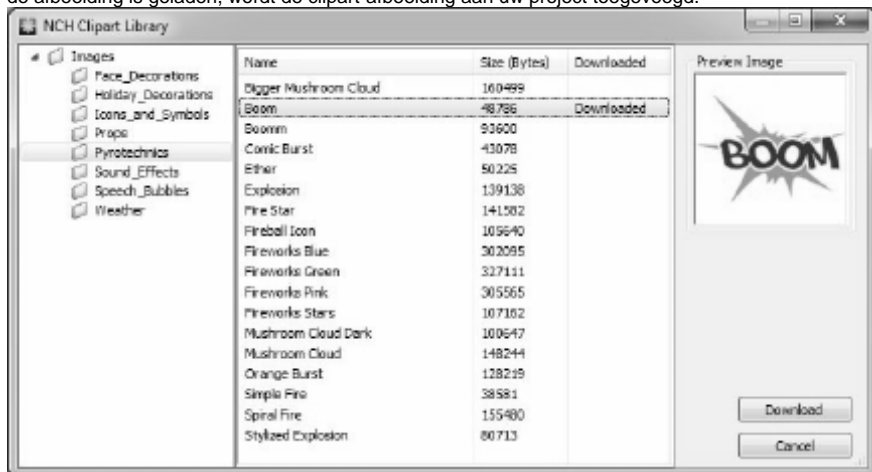
# NCH Clipart-bibliotheek - NCH Clipart-bibliotheek

De **NCH Clipart Library** is een verzameling van honderden royaltyvrije afbeeldingen die aan uw project kunnen worden toegevoegd.

Als u de bibliotheek wilt openen, selecteert u 'Object' in het hoofdmenu of klikt u op de knop 'Nieuw object' op de werkbalk en selecteert u 'Afbeeldingen toevoegen van NCH Clipart-bibliotheek' of 'Clipart-afbeelding'.

Gebruik het deelvenster aan de linkerkant om een categorie clipart te selecteren. Wanneer een categorie is geselecteerd, wordt een lijst met clipart-afbeeldingen weergegeven in het midden van het dialoogvenster. Klik op een afbeelding in de lijst om een voorbeeld aan de rechterkant van het dialoogvenster te bekijken.

Wanneer u een clipart-afbeelding vindt die u leuk vindt, klikt u op de knop **Downloaden**. Zodra de afbeelding is geladen, wordt de clipart-afbeelding aan uw project toegevoegd.



# NCH-geluidsbibliotheek - NCH-geluidsbibliotheek

De **NCH Sound Library** is een verzameling van duizenden royaltyvrije geluidseffecten die aan uw project kunnen worden toegevoegd.

Zodra u de bibliotheek hebt geopend, ziet u het volgende:

## **Mapstructuur**

Aan de linkerkant vertegenwoordigt elke map een categorie geluiden. Vouw een map uit om de submappen te bekijken of een lijst met geluiden die deze bevat.

## **Geluidslijst**

Aan de rechterkant worden alle geluiden in de geselecteerde categorie weergegeven. Dit is leeg totdat een rubriek is geselecteerd.

## **Voorbeeld van geluid bekijken**

Selecteer een geluid in de lijst en klik op de knop **Afspelen** om het te horen. Klik op **Stoppen** als u klaar bent.

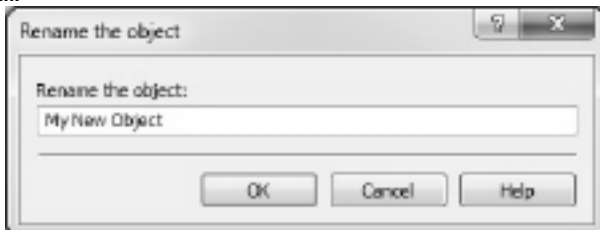
## **Downloaden**

Selecteer een geluid in de lijst en klik op de knop **Downloaden** om het geluid te downloaden (als het nog niet is gedownload).

## Schermverwijzingen - Hernoemen

Objecten kunnen worden benoemd om uw project beter te organiseren.

Als u de naam van een bepaald object na de eerste creatie wilt wijzigen, klikt u met de rechtermuisknop op het object op canvas, tijdlijnpaneel of in objectstructuur en selecteert u **De naam wijzigen...**



Wijzig vervolgens de naam van het object in het dialoogvenster in een meer geschikte en klik **OK-knop**.

## Schermverwijzingen - Welkomdialoogvenster

In het dialoogvenster **Welkom** wordt weergegeven wanneer Express Animate wordt gestart en heeft het opties voor het maken van een nieuw project, het openen van een bestaand of voorbeeldproject of het lezen van de handleiding [Aan de slag](#).

Schakel het **selectievakje Dit dialoogvenster Weergeven uit wanneer Express Animate wordt gestart** om te voorkomen dat dit dialoogvenster opnieuw wordt weergegeven. Als u deze optie later opnieuw wilt inschakelen, schakelt u **Opties** in -> **Het welkomdialoogvenster weergeven wanneer Express Animate wordt gestart**.

# Schermverwijzingen - Dialoogvenster Ontbrekende bestanden

Dit dialoogvenster wordt gebruikt om ontbrekende bestanden te vervangen tijdens het laden van een project.

Elk item in de lijst komt overeen met een ontbrekend bestand dat door het project wordt gebruikt. Dubbelklik op een bestand en selecteer een nieuw bestand dat u op zijn plaats wilt gebruiken. Ontbrekende bestanden kunnen later ook worden opgelost door met de rechtermuisknop op een object te klikken en Bestandsbron te selecteren...

# Schermverwijzingen - Dialoogvenster Bestandsbron

Dit dialoogvenster wordt gebruikt om toegang te krijgen tot informatie over de bestandsbron die door een object wordt gebruikt.

Bestand wijzigen dat door een object wordt gebruikt door op Wijzigen te klikken... knop en het selecteren van een nieuw bestand. Dit kan worden gebruikt om ontbrekende bestanden te vervangen. Andere parameters van het object (Naam, Transformatie, Effecten, Maskers, enz.) veranderen niet. Geluidsbestand kan alleen worden vervangen door een ander geluidsbestand.

Informatie over de huidige gebruikte mediabestandsindeling wordt weergegeven in het veld Opmaak.



# Schermverwijzingen - Zoeken naar toepassingen

De **Dialogvenster Zoeken** kan worden gebruikt om te zoeken naar verschillende functies en hulpmiddelen in ExpressAnimate

## **Effect of gereedschap zoeken**

Typ een trefwoord dat u wilt zoeken.

## **Knop Zoeken**

Klik op de knop om te beginnen met zoeken.

## **Zoekresultaten**

Alle gerelateerde items aan het zoekwoord worden hier weergegeven. Sorteer de kolommen door op de kolomkoppen te klikken. Klik op een item om het automatisch te gebruiken en te weten waar u het kunt openen.

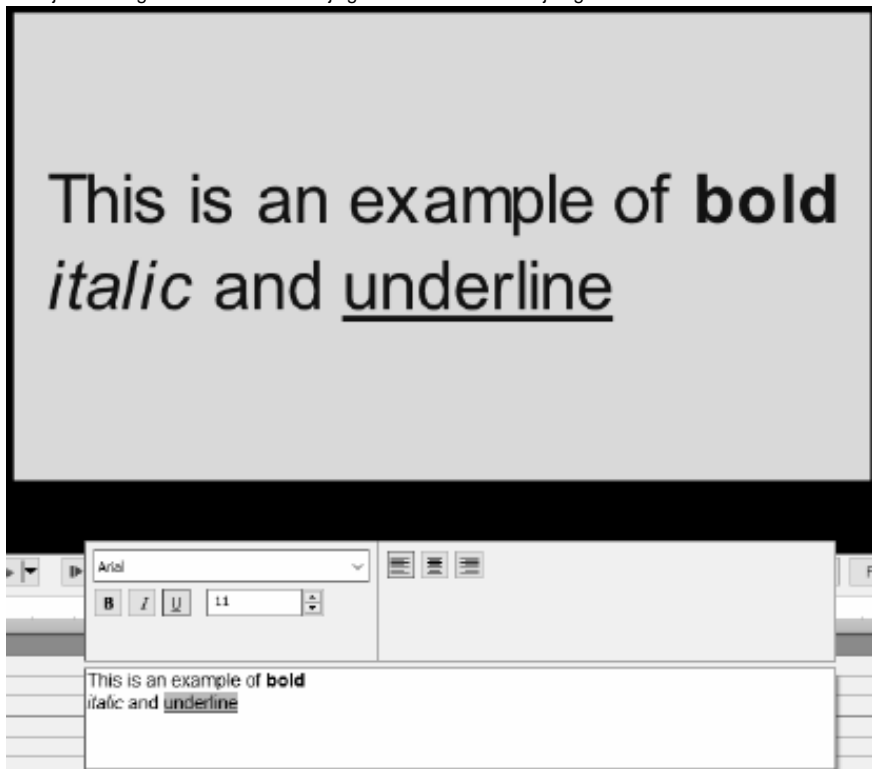
- *Gelaatstrek* - Naam van effect, filter of gereedschap.
- *Plaats* - De locatie van de functie in ExpressAnimate.

## **Meer zoeken op Help-pagina's**

Als u op de link klikt, wordt u omgeleid naar de browser en kunt u online zoeken op helppagina's.

## Schermverwijzingen - Tekstgereedschappen

**Tekstgereedschappen** Tijdens het bewerken van een tekstblok wordt het venster met tekstgereedschappen weergegeven waarmee u tekenkenmerken zoals lettertype, tekengrootte en stijl voor de geselecteerde tekst wijzigen. U ook de tekstuitlijning voor het tekstblok kiezen.



U de kenmerken voor geselecteerde tekens aanpassen.

**Lettertype**

Dit keuzemenu bevat een lijst met lettertypen die op uw computer zijn geïnstalleerd.

**Als u**

een combinatie van deze knoppen ingedrukt houdt, verandert de stijl van uw tekst **vet**, *cursief* of onderstreept.

**Tekengrootte**

Dit besturingselement past de hoogte van uw tekst aan als percentage van de framehoogte, van % to 100%.

**Tekstuitlijning**

Als u een van de uitlijningsknoppen selecteert, wordt de uitlijning van het tekstblok in het kader aangepast.

# Schermverwijzingen - HTML5 exporteren

Selecteer 'HTML5 opslaan...' van het menu 'Bestand' om de actieve compositie op te slaan als een webpagina die kan worden geopend in een webbrowser.

**Houd er rekening mee** dat voor alle functies om goed te werken de webpagina moet worden gehost op een webserver en niet geopend als een lokaal bestand.

## Basisinstellingen

- Uitvoermap - Uitvoermap om de webpagina en gerelateerde bestanden op te slaan.
- Resolutie - Doelresolutie voor het canvas HTML-element waarin de compositie wordt weergegeven.
- Aantal keren om de compositie te herhalen - De animatie stopt na het opgegeven aantal lussen. Stel in op 0 om animatie in een lus uit te voeren totdat de webpagina is gesloten.

## Geavanceerde instellingen

- Codec-instellingen - Selecteer compressie-instellingen voor elk type media tijdens het exporteren.
- Videoobjecten opslaan : selecteer deze optie om de uitvoer van de videoobjecten toe te staan. Geanimeerde effecten en functies die niet worden ondersteund door HTML5 moeten ook worden opgeslagen als videoobjecten, anders worden ze verwijderd.

**Houd er rekening mee** dat videoobjecten mogelijk niet goed werken in mobiele browsers.

- Onveilige lettertypen opslaan als bitmaps - Selecteer deze optie om alle tekstobjecten op te slaan die lettertypen gebruiken die mogelijk niet op alle platforms worden ondersteund als afbeeldings- of videoobjecten. Als u deze optie gebruikt, kan de uitvoerbestandsgrootte toenemen, maar zorgt u ervoor dat tekst er voor iedereen hetzelfde uitziet.
- Geef 'Druk om af te spelen' snel weer bij het gebruik van video- of geluidsobjecten - Selecteer dit om ervoor te zorgen dat het afspelen pas begint nadat de gebruiker op het canvas drukt.

**Houd er rekening mee dat** deze optie moet zijn ingeschakeld als u video- en geluidsweggeve wilt gebruiken in mobiele browsers.

# Schermverwijzingen - HTML5-exportrapport

Dit dialoogvenster wordt weergegeven nadat het HTML5-exportproces is voltooid. Klik op de hyperlink van de uitvoermap om naar de map te gaan met de HTML-webpagina en de bijbehorende bestanden.

Het is mogelijk niet mogelijk om een aantal functies te exporteren naar HTML5. Als er problemen waren tijdens de export, wordt een speciale lijst weergegeven. In de lijst voor elk object u het type zien, wat er met het object is gebeurd tijdens het exporteren (Overgeslagen, Gewijzigd, enz.) en enkele details over het probleem. De meeste problemen kunnen worden opgelost door videoobjecten te exporteren in het tabblad Geavanceerd van het dialoogvenster HTML5-exportparameters in te schakelen voordat het project als HTML5 wordt opgeslagen. Maar videoobjecten werken mogelijk niet goed in mobiele browsers. Dus de ideale oplossing is om de objecten met problemen uit de lijst te verwijderen of te wijzigen.

Klik op de knop '*Voorbeeld openen*' om een ingebouwde webserver te starten met de nieuwe HTML5-webpagina. Het poortnummer van de ingebouwde webserver is opgegeven in '*Poortnummer*'. Standaard is 150.

Mogelijk moet u de firewalluitzondering bevestigen om deze functie goed te laten werken.

## Schermverwijzingen - Dialoogvenster Compositieduur

Dit dialoogvenster wordt gebruikt om de compositieduur op te geven. De tijdcode komt overeen met het totale aantal frames in de compositie. Selecteer 'Duur objecten aanpassen' om ervoor te zorgen dat de duur is ingesteld op het laatste frame van het laatste object op de tijdlijn.

## Schermerwijzingen - Dialoogvenster Objectduur

Dit dialoogvenster wordt gebruikt om objectduur op te geven. De tijdcode komt overeen met het totale aantal frames in een object.

## Schermverwijzingen - Dialoogvenster Diaduur bewerken

Het dialoogvenster Diaduur bewerken wordt gebruikt om de duur van dia's op te geven. De huidige diaduur in seconden wordt weergegeven. U kunt de diaduur wijzigen door de gewenste duur in te voeren of door op de pijlpunten omhoog of omlaag te klikken.



## **Schermerwijzingen - Dialoogvenster Tijdslijnpositie**

Dit dialoogvenster wordt gebruikt om een tijdscode voor de huidige tijdslijnpositie te selecteren.

## Schermverwijzingen - Dialoogvenster Aangepaste beeldverhouding

Dit dialoogvenster wordt gebruikt om de aangepaste beeldverhouding voor een compositie te selecteren. De beeldverhouding beschrijft de evenredige relatie tussen breedte en hoogte.

## Schermverwijzingen - Audio opnemen

Gebruik **Record Audio** om audiofragmenten van elke lengte op te nemen of wanneer de audio (nog) niet hoeft te worden gesynchroniseerd met video.

Selecteer **object** -> **Audio opnemen** of klik op de knop naast de knop **Geluidsbibliotheek** op de gereedschapsbalk en selecteer **Audio opnemen**.



Selecteer het audioapparaat en het invoerkanaal om van vast te leggen. Typ een bestandsnaam voor de opname en klik op de knop Bladeren in de doelmap als u ergens anders dan de standaardmap wilt opslaan.

Klik **op** de knop Opnemen om de opname te starten. De duur van de opname en het huidige audioniveau worden weergegeven. Klik **op** de knop Stoppen om de opname te stoppen en het opgenomen bestand toe te voegen aan het huidige project. Als u extra clips wilt opnemen, klikt u nogmaals op **Opnemen**.

Wanneer u klaar bent met het opnemen van audioclips, klikt u op **Sluiten** om het dialoogvenster te sluiten.

# Toetsenbord - Sneltoetsen

Sneltoetsen beschikbaar in het hoofdvenster:

## Bewerkingen afspelen

Space/F9

F10

F11

F12

Home

Einde

Pagina omhoog

Pagina omlaag

Esc

Ctrl+F9

Rechts

Links

Shift + > (groter dan)

Shift + < (less than)

Afspelen starten in de huidige snelheidsmodus

Speel normale snelheid

Speel slow speed

Speel snelle snelheid

Ga naar Start

Ga naar Einde

Ga naar Vorig frame

Ga naar Volgende frame

Afspelen stoppen

Lus in- en uitschakelen

vooruitspoelen

terugspoelen

Naar het volgende hoofdframe gaan

Naar het vorige hoofdframe gaan

## Menu

Alt

Volledig menu weergeven

## Bestand

Ctrl+Alt+N

Ctrl+O

Ctrl+S

Ctrl+Shift+S

Ctrl+N

Ctrl+I

Ctrl+B

Alt+F4

Nieuw project

Project openen

Projectbestand opslaan

Projectbestand opslaan als

Nieuwe compositie

Mediabestanden laden

Wizard Exporteren

Afsluiten

## Bewerken

Ctrl+Z

Ctrl+Y

Ctrl+X

Ctrl+C

Ctrl+V

Ctrl+A

Verwijderen

Ctrl+Tab

F2 F2

Shift + +

Shift + -

Ongedaan maken

Opnieuw

Knippen

Kopiëren

Plakken

Alles selecteren

Geselecteerde objecten verwijderen

Overschakelen naar de volgende compositie

De naam van geselecteerd item wijzigen

Penseelgrootte vergroten

De grootte van het penseel verkleinen

## Canvas bewerken

Shift vasthouden + het formaat van een object wijzigen

Houd Ctrl ingedrukt + klik op een hoekpunt

Houd Ctrl + klik en sleep een object / ankerpunt

Huidige verhoudingen behouden

Een curve starten

Een object / ankerpunt verplaatsen

Houd Ruimte ingedrukt + sleep met de muis  
Esc tijdens het bewerken van tekst, masker of vorm

Houd H + klik en sleep met de muis

Houd V + klik en sleep met de muis

Het canvasscherm pannen  
Bewerken voltooiën

Het object alleen horizontaal verplaatsen

Het object alleen verticaal verplaatsen

### Vormen en andere hulpmiddelen

P	Potlood
F	Vullen
E	Gum
L	Lijn
K	Poly Lijn
Z	Bezier-curve
M	Aangepaste vorm
Een	Rechthoek
J	Ellips
T	Sms

### Tijdlijn

Num +	Inzoomen
Num -	Uitzoomen
Num *	Hele regio weergeven

### Audio opnemen

Ruimte	Opnemen hervatten / onderbreken
--------	---------------------------------

### Help

F1 F1	Help-inhoud
-------	-------------

# Schermverwijzingen - Voorbeeldprojecten

## Projectmonsters

Projectvoorbeelden zijn Express Animate-projecten die een thema volgen en de mogelijkheden van animatie laten zien. Als u een projectvoorbeeld wilt laden, opent u het **dialogvenster**

**Voorbeelden** met de volgende actie:

- Selecteer **Bestand->Voorbeeld van project laden...** van het hoofdmenu.

Klik op een project om het te openen en aan de slag te gaan.

# Scherm verwijzingen - Dialoogvenster Kleurkiezer

## Dialoogvenster Kleurkiezer

De kleurkiezer is verdeeld in meerdere delen, met verschillende manieren beschikbaar om een kleur te kiezen:

### Kleur visueel aanpassen

De bovenste helft van het dialoogvenster bestaat uit 2 gekleurde vakken, een waarmee u elk punt in een 256 x 256 vierkant en de andere die werkt als een lange schuifregelaar te kiezen. Welke kleuren in deze twee vakken worden weergegeven, is afhankelijk van welke keuzerondje is geselecteerd (zie hieronder), maar in alle gevallen verandert de positie van de schuifregelaar de kleuren die beschikbaar zijn in het vierkantvak. Welk punt ook in dat vierkantvak wordt geselecteerd, is de geselecteerde kleur.

### Aanpassen door RGB of HSV

Onder de vierkante gekleurde doos, is er een reeks van 6 opties (1 elk voor tint, verzadiging, waarde, rood, groen en blauw) die elk een keuzerondje, een schuifregelaar en een up-down nummerbesturingselement bevat. Als een van de 3 HSV-keuzerondjes is geselecteerd, wordt die waarde weergegeven door de visuele schuifregelaar (zie hierboven), terwijl de andere twee waarden de assen van het vierkante kleurvak zijn. De besturingselementen werken op dezelfde manier als een van de RGB-keuzerondjes is geselecteerd. U deze waarden ook aanpassen met de schuifregelaars naast de labels, evenals de omhoog/omlaag besturingselementen naast de schuifregelaars. Elke aanpassing van deze waarden zal de visuele besturingselementen bijwerken en elke aanpassing van deze visuele besturingselementen zal deze waarden bijwerken.

### Geselecteerde kleur

De geselecteerde kleur wordt rechts van de BESTURINGSELEMENTEN RGB en HSV weergegeven. Het vak wordt diagonaal gesplitst, met de linkerbovenhoek met het label Nieuw (de kleur die u maakt) en de rechterbenedensectie met het label Huidige (de kleur die al bestaat en blijft worden geselecteerd als u het dialoogvenster annuleert). Daaronder is de Hex-waarde van de geselecteerde kleur (u daar ook een geldige hex-waarde invoeren om de geselecteerde kleur bij te werken). Er is een pipet knop aan de rechterkant van de geselecteerde kleur waarmee u de geselecteerde kleur in te stellen door bemonstering overal op het bureaublad.

### Door de gebruiker gedefinieerd kleurenpalet

Onder aan het dialoogvenster vindt u een reeks van 12 gekleurde rechthoeken naast een knop met de titel Instellen op Staal. Deze omvatten het door de gebruiker gedefinieerde kleurenpalet en stellen u in staat om uw eigen aangepaste kleuren te maken en op te slaan (deze blijven bestaan, zelfs wanneer Express Animate is gesloten) uw eigen aangepaste kleuren. Als u de kleur van een staal wilt instellen, selecteert u dat staal eerst door erop te klikken. Kies vervolgens de gewenste kleur en klik ten slotte op de knop Instellen op staal. U vervolgens een van de opgeslagen kleuren laden door simpelweg op dat staal te klikken.



## Scherm verwijzingen - Aangepaste resolutie

Met dit dialoogvenster u tijdens het opslaan de resolutie voor uw video instellen. Als u een aangepaste resolutie wilt instellen, klikt u op de knop Opslaan op de werkbalk en selecteert u de optie Schijf: Gegevensschijf, computer/gegevens maken, draagbaar apparaat, beeldreeks of stereoscopische 3D-opties. Selecteer Aangepast in het vervolgkeuzemenu Resolutie.

Voer in het dialoogvenster Aangepaste resolutie dat wordt geopend de breedte en hoogte in pixels in en klik op OK.

Als het selectievakje **De verhouding Behouden is** beschikbaar, u het controleren om dezelfde beeldverhouding te behouden wanneer u de breedte of hoogte wijzigt.

## Schermbewijzen - Aangepaste resolutie (360-graden video)

In dit dialoogvenster u tijdens het opslaan de resolutie instellen voor uw 360-gradenvideo. Als u een aangepaste resolutie wilt instellen, klikt u op de knop Opslaan op de werkbalk en selecteert u de optie 360-videobestand. Selecteer Aangepast in het vervolkeuzemenu Resolutie.

Voer in het dialoogvenster Aangepaste resolutie dat wordt geopend de breedte en hoogte in pixels in en klik op OK.

De breedte moet precies het dubbele van de hoogte voor 360-graden video's.

## Scherm verwijzingen - Aangepaste framesnelheid

Met dit dialoogvenster u de framesnelheid (aantal frames per seconde) instellen voor uw video. Als u een aangepaste framesnelheid wilt instellen, klikt u op de knop Opslaan op de werkbalk en selecteert u een van de opties Schijf: Gegevensschijf, computer/gegevens maken, draagbaar apparaat of stereoscopische 3D-opties. Selecteer Aangepast in het vervolgkeuzemenu Framesnelheid.

Voer in het dialoogvenster Aangepaste framesnelheid dat wordt geopend, de framesnelheid in en klik op OK.

De standaardframesnelheid is **Variabele framesnelheid (VFR)**, maar in het dialoogvenster kan de gebruiker **de Constante framesnelheid (CFR)** selecteren door het selectievakje **Constante framesnelheid** in te schakelen.

## Scherm verwijzingen - Gedetecteerde indeling

In dit dialoogvenster ziet u de gedetecteerde indeling van de videosequentie tijdens het opslagproces. Als u de indeling van uw video wilt detecteren, klikt u op de knop Video exporteren op de balk van het tabblad Start en selecteert u een van de volgende opties: Videobestand, 3D-videobestand, Draagbare video, Verliesloze video, dvd-filmschijf, dvd-gegevensschijf, beeldsequentie, YouTube, Flickr, Dropbox, Google Drive, OneDrive of Vimeo.

Klik op de knop Detecteren naast het veld Voorinstelling. Detect past de indeling voor de video-uitvoerresolutie aan op basis van de schermgrootte van uw beeldscherm.

Als u een andere indeling wilt gebruiken, u de indeling selecteren in de vervolgkeuzelijst Voorinstelling.

Klik op OK om de geselecteerde notatie als uitvoernotatie te gebruiken.

## Scherm verwijzingen - Instellingen voor dvd-bitsnelheid

Met dit dialoogvenster u bitrate opgeven voor uw dvd-video. Als u dit dialoogvenster wilt openen, klikt u op het pictogram Opslaan op de werkbalk en selecteert u de optie Schijf opslaan en klikt u op de optie DVD-film maken. Klik op de knop Geavanceerd om het dialoogvenster DVDbitrate-instellingen te openen.

De standaardoptie is om de bitrate automatisch te berekenen. Als u de bitrate handmatig wilt instellen, selecteert u de handmatige optie en past u de video- en audiobitrates aan.

# Scherm verwijzingen - GIF-coderingsinstellingen

## **Looping**

Selecteer dit om je GIF zichzelf eindelijk te laten herhalen.

## Scherm verwijzingen - Stream selecteren

Een audiostream selecteren **Audiostream:**

Een audiostream selecteren in het bestand

**Vraag het me niet nog eens.**

Het pop-updialoogvenster onderdrukken om audiostream te selecteren

## Scherm verwijzingen - Snelheidswijziging

Gebruiken **Snelheidswijziging** om een object sneller of langzamer dan normaal af te spelen en/of om het in omgekeerde richting af te spelen. 50% is halve normale snelheid, 100% is normale snelheid, 200% is tweemaal normale snelheid, enz.

Als u de objectsnelheid wilt wijzigen, klikt u er met de rechtermuisknop op en selecteert u **Snelheid aanpassen...**



## Scherm verwijzingen - Samenstellingslijst

Dit dialoogvenster wordt gebruikt om composities als objecten toe te voegen aan de actieve compositie.

Selecteer een compositie in de lijst door erop te klikken en klik vervolgens op de knop **Toevoegen**.

U ziet de compositie verschijnen in de structuurweergave van het deelvenster objecten van de actieve compositie. U de geneste compositie blijven bewerken door deze te selecteren in de vervolgkeuzelijst in het **deelvenster Objecten** en de actieve compositie te maken.

# Scherm verwijzingen - Opties ~ Algemene

Hier u geheugengebruikparameters instellen, de renderingmethode kiezen en vloeiende bitmapschaling inschakelen.

## Cache- en voorbeeldgeheugen

- Maximale hoeveelheid RAM te gebruiken voor preview (MB) - De maximale hoeveelheid geheugen die kan worden toegewezen aan de samenstelling cacheframes op te slaan. Meer geheugen maakt een langer fragment mogelijk tijdens het afspelen van previews in de cache.
- Maximale hoeveelheid RAM te gebruiken voor cache (MB) - De maximale hoeveelheid geheugen die kan worden toegewezen aan het opslaan van frames in de cache voor objecten. Meer geheugen maakt het mogelijk meer objecten te gebruiken in een compositie. Express Animate will een waarschuwingpictogram weer te geven als het geheugen opraakt.

**Renderingmethode** Hier u een canvasrenderingmethode kiezen. Hardware (OpenGL) moet over het algemeen sneller werken, maar werkt mogelijk niet goed op sommige systemen.

**Vloeiende bitmapschaling** Wanneer deze optie is ingeschakeld, gebruiken bitmaps vloeiende bilineaire interpolatie wanneer deze wordt geschaald. Anders wordt de dichtstbijzijnde buurman schalen gebruikt.

U deze optie afzonderlijk inschakelen voor het exporteren van previews en video's. Houd er rekening mee dat het inschakelen van deze optie de prestaties vermindert.

**Voorbeeldraster** Hier u de grootte van de rastercel instellen in het bereik van 1 tot 100. Met kleinere cellen u objecten nauwkeuriger plaatsen.

Raster en uitlijnen kunnen worden ingeschakeld met behulp van de bijbehorende knoppen op de werkbalk van het canvas.

**Het welkomstdialoogvenster weergeven wanneer Express Animate wordt gestart** Selecteer dit als u een welkomstdialoogvenster wilt weergeven wanneer de toepassing wordt gestart. Met het welkomstdialoogvenster u een project kiezen om mee te beginnen en een link naar de gids 'Aan de slag'.

**Het selectiedialoogvenster van de afspeelmodus weergeven bij het toevoegen van een object met geluid** Selecteer dit als u wilt dat ExpressAnimate een afspeelmodusaanvraag wanneer u een object met geluid toevoegt.

# Scherm verwijzingen - Opties ~ Exporteren

Hier u instellingen aanpassen met betrekking tot het exporteren van animaties.

## **Branden**

Als u wijzigingen wilt aanbrengen in het proces voor het branden van schijven, u de instellingen aanpassen door een van de volgende opties hieronder te selecteren.

- Wanneer de geselecteerde schijf al gegevens bevat, wist en vervang deze dan door mijn video
- Gegevens verifiëren na het branden
- Eject disc bij het branden klaar

# Scherm verwijzingen - Opties ~ Schijf

Hier u de doelmap voor cache en geconverteerde videobestanden selecteren en de hoeveelheid bewaarde cache instellen.

## Cache

- Cachemap - Geef een map op waar u gegevens in de cache wilt opslaan. Zorg ervoor dat je voldoende vrije ruimte beschikbaar hebt in de map.
- Houd recent gebruikte cachebestanden bij wanneer Express Animate exits (MB) - Houdt de opgegeven hoeveelheid recent gebruikte bestanden in de cache op schijf, om het laden van media te versnellen de volgende keer dat u Express Animate.

**Geconverteerde videobestanden opslaan in** Sommige videobestanden moeten worden geconverteerd om ze te kunnen gebruiken in Express Animate. Dit gebeurt automatisch, en hier u een map selecteren om geconverteerde videobestanden op te slaan.