

Help bij Adobe Animate CC

Februari 2016



Inhoudsopgave

Nieuwe functies	1
Overzicht van nieuwe functies	2
Platforms	15
Animate CC-projecten omzetten naar andere documentindelingen met het conversieprogramma voor documenttypen	16
Ondersteuning voor aangepaste platforms	18
HTML5 Canvas-documenten maken en publiceren in Animate CC	21
Een WebGL-document maken en publiceren	38
Toepassingen verpakken voor AIR voor iOS	45
AIR voor Android-toepassingen publiceren	51
Publiceren voor Adobe AIR voor desktop	57
Publicatie-instellingen voor ActionScript	66
Tips en trucs: ActionScript organiseren in een toepassing	74
ActionScript gebruiken met Animate CC	76
Tips en trucs: Richtlijnen voor toegankelijkheid	84
Toegankelijkheid in de Animate-werkruimte	89
Scripts schrijven en beheren	93
Ondersteuning voor aangepaste platforms inschakelen	106
Ondersteuning voor aangepaste platforms inschakelen	111
Bron voor API voor ondersteuning voor aangepaste platforms	117
Toegankelijke inhoud maken	118
Ondersteuning voor aangepaste platforms inschakelen	132
Werken met insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms	137
Foutopsporing in ActionScript 3.0	140
Werkruimte en workflow	146
Creative Cloud Libraries en Adobe Animate CC gebruiken	147
Het werkgebied en het deelvenster Gereedschappen voor Animate gebruiken	153
Workflow en werkruimte in Animate	161
Typekit-webletterttypen gebruiken in HTML5 Canvas-documenten	171
Tijdslijnen en ActionScript	176
Werken met meerdere tijdslijnen	180
Voorkeuren instellen	181
Deelvensters voor ontwerp in Animate CC gebruiken	187
Tijdslijnlagen maken met Animate CC	193

Een sprite-werkblad maken	201
Objecten verplaatsen en kopiëren	203
Animate-voorkeuren synchroniseren met Creative Cloud	206
Werken met het Adobe Color-deelvenster	211
Sjablonen	213
Zoeken en vervangen in Animate	215
Ongedaan maken, Opnieuw en het deelvenster Historie	220
Sneltoetsen	223
De tijdlijn gebruiken in Animate	225
HTML-extensies maken	229
Animatie en interactiviteit	232
Het gereedschap Bone-animatie gebruiken in Animate CC	233
Animatiehulplijn	245
Werken met klassieke tween-animaties in Animate CC	249
Bewegings-tweenanimaties maken	260
Bewegings-tweens bewerken in de Bewegingseditor	282
Vormen tweenen	291
Frames en hoofdfraam gebruiken in Animate CC	297
Frame-voor-frame-animaties in Animate CC	301
Animate CC-projecten omzetten naar andere documentindelingen met het conversieprogramma voor documenttypen	306
Tips en trucs: adverteren met Animate CC	308
Grondbeginselen voor animaties in Animate CC	311
Interactiviteit toevoegen met codefragmenten in Animate CC	317
HTML5 Canvas-documenten maken en publiceren in Animate CC	320
Aangepaste penselen	337
Knoppen maken met Animate CC	341
Werken met meerdere tijdlijnen	345
Werken met scènes in Animate	346
Een WebGL-document maken en publiceren	348
Maskeerlagen gebruiken in Adobe Animate CC	355
Multimedia en video	358
SVG-bestanden exporteren	359
Geluid gebruiken in Adobe Animate	362
Videobestanden maken voor gebruik in Animate CC	370
Video's toevoegen aan een Animate-document	377
Werken met videoactiepunten	385
Grafische objecten transformeren en combineren in Animate CC	387

Werken met symboolinstanties en symboolinstanties maken in Animate CC	393
Objecten tekenen en maken met Animate CC	400
Kleur	407
Spelling controleren	
Streken, verlopen en vullingen met Animate CC	415
Lijnen en vormen tekenen met Adobe Animate	423
Objecten rangschikken	439
Taken automatiseren met het menu Opdrachten	442
Patronen toepassen met het sproeipenseel	444
Overvloeimodi toepassen	446
3D-afbeeldingen	449
Geluiden exporteren	457
Werken met bibliotheken in Animate CC	461
Lettertypen insluiten voor een consistent uiterlijk van tekst	467
Tekenvoorkeuren	470
Symbolen schalen en in cache plaatsen	472
Grafische filters	476
Bibliotheekelementen delen tussen bestanden	486
Lijnen en vormen omvormen	491
Werken met het Adobe Color-deelvenster	495
Werken met Fireworks-bestanden	497
Animate CC gebruiken met Adobe Scout	501
Werken met TLF-tekst (Text Layout Framework)	503
Werken met Illustrator AI-bestanden in Animate CC	519
Werken met InDesign-bestanden in Animate	534
Werken met symbolen in Animate CC	535
Exporteren en publiceren	541
Bestanden exporteren uit Animate CC	542
SVG-bestanden exporteren	545
Afbeeldingen en video's exporteren met Animate CC	548
AS3-documenten publiceren	554
Een sprite-werkblad maken	560
Geluiden exporteren	562
QuickTime-videobestanden exporteren	566
Afspelen van externe video met ActionScript beheren	567
Tips en trucs: Tips voor het maken van inhoud voor mobiele apparaten	573
Tips en trucs: videoconventies	581

Tips en trucs: Richtlijnen voor het ontwerpen van SWF-toepassingen	583
Tips en trucs: Structuur geven aan FLA-bestanden	588
Beste werkwijzen voor het optimaliseren van FLA-bestanden voor Animate CC	591
Tips en trucs: gedragconventies	602
Publicatie-instellingen voor ActionScript	605
Publicatie-instellingen opgeven voor Animate	613
Werken met Adobe Premiere Pro en After Effects	635
Werken met Animate en Flash Builder	638
Projectorbestanden exporteren	642
Video's exporteren met Animate CC	644
HTML-publicatiesjablonen	647

Nieuwe functies

Overzicht van nieuwe functies

Adobe Animate CC 2015.2-release (juni 2016)



Adobe® Flash Professional® CC heet nu Adobe® Animate® CC.

Met Adobe Animate CC kunt u vectoranimaties, advertenties, multimedia-inhoud, meeslepende gebruikservaringen, toepassingen, games en nog veel meer maken, in een ontwerpomgeving die is gebaseerd op een tijdlijn. Animate biedt geïntegreerde ondersteuning voor meerdere uitvoerbestanden zoals HTML5 Canvas en WebGL. Deze ondersteuning kan worden uitgebreid naar aangepaste indelingen zoals SnapSVG.

Dankzij deze flexibiliteit van Animate met betrekking tot uitvoerindelingen kan uw inhoud overal worden weergegeven, zonder de noodzaak voor insteekmodules.

Animate biedt ook toonaangevende gereedschappen voor tekenen en illustraties, en een krachtige integratie met Adobe CreativeSync. Aangezien Animate CC deel uitmaakt van Adobe Creative Cloud, hebt u toegang tot de meest recente updates en toekomstige releases vanaf het moment dat ze beschikbaar zijn. Meer informatie over [Creative Cloud](#).

Lees verder voor een snel overzicht van de nieuwe functies die beschikbaar zijn sinds de nieuwste update van Animate CC en voor koppelingen naar andere bronnen die meer informatie bieden.

Nieuw en verbeterd

[Adobe Animate CC 2015.2-release | Juni 2016](#)

[Patroonpenselen](#)

[Framekiezer](#)

[Laagtransparantie](#)

[Verbeterde opties voor webpublicatie](#)

[JSON/JS-code samenvoegen](#)

[JavaScript insluiten in HTML](#)

[Ondersteuning voor transparante achtergrond van canvas](#)

[HiDPI-compatibele HTML5 Canvas-uitvoer](#)

[Responsief schalen](#)

[Transparante en responsieve OAM's](#)

[Op bitmap uitlijnen tijdens ontwerp](#)

[Voorlader in HTML5 Canvas](#)

[Verbeteringen in de HTML5 Canvas-publicatiesjabloon](#)

[JSAPI-ondersteuning voor het importeren en exporteren van HTML-sjablonen voor](#)

[Canvas-documenten](#)

[Canvas-elementen publiceren naar de hoofdmap](#)

[Werkgebied centreren](#)

[Andere verbeteringen](#)

[Gekleurde, door de gebruiker gedefinieerde overtrekken](#)

[Script vastzetten](#)

[Geavanceerde opties voor PSD-import](#)

[Geavanceerde opties voor AI-import](#)

[Turbo-prestaties op het Windows-platform](#)

Adobe Animate CC 2015.2-release | Juni 2016

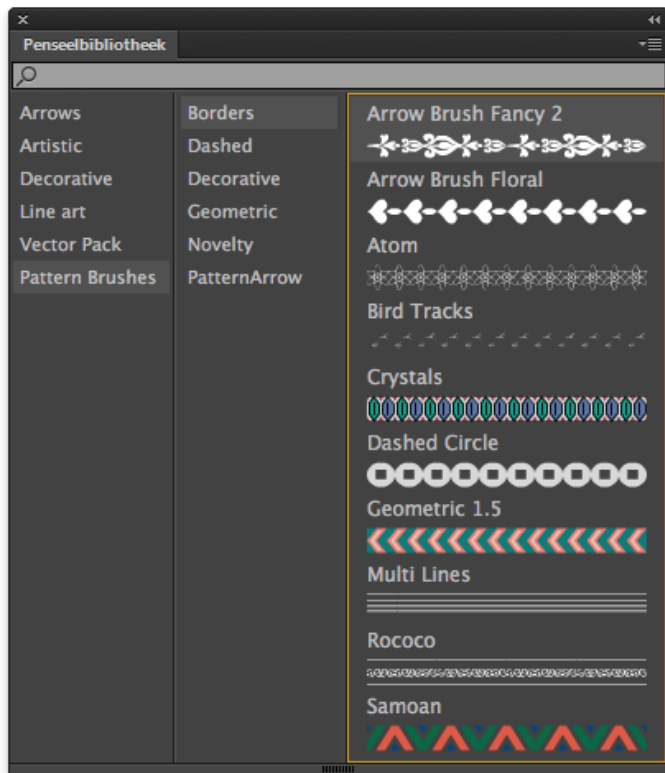
Versie 2015.2 introduceert geweldige nieuwe functies, zoals:

- **Patroonpenselen**
- **Framekiezer**
- **Laagtransparantie**
- **Verbeterde opties voor webpublicatie**
 - JSON/JS-code samenvoegen
 - JavaScript insluiten in HTML
 - Ondersteuning voor transparante achtergrond van canvas
 - HiDPI-compatibele HTML5 Canvas-uitvoer
 - Responsief schalen
 - Transparante en responsieve OAM's
 - Op bitmap uitlijnen tijdens ontwerp
 - Voorlader
 - Verbeteringen in de HTML5 Canvas-publicatiesjabloon
 - JSAPI-ondersteuning voor het importeren en exporteren van HTML-sjablonen voor Canvas-documenten
 - Canvas-elementen publiceren naar de hoofdmap
 - Werkgebied centreren
- **Andere verbeteringen**
 - Gekleurde, door de gebruiker gedefinieerde overtrekken
 - Script vastzetten
 - Geavanceerde PSD-importopties
 - Geavanceerde AI-importopties
 - Turbo-prestaties op het Windows-platform
 - Verbeterde penseelinteracties
 - Integratie tussen de nieuwste versie van Flash Player en AIR SDK

Patroonpenselen

 *Nieuw in Animate CC 2015.2 | Juni 2016*

Leer hoe u patroonpenselen gebruikt om een vectorpatroon langs het pad te tekenen of dit uit te rekken tot de volledige lengte. Gebruik de geïntegreerde algemene bibliotheek in Animate om kunst- en patroonpenselen te gebruiken. Naast de standaardinstellingen voor penselen kunt u nu voortaan ook nieuwe patroonpenselen importeren in uw Animate-document via CC Libraries.



Patroonpenselen

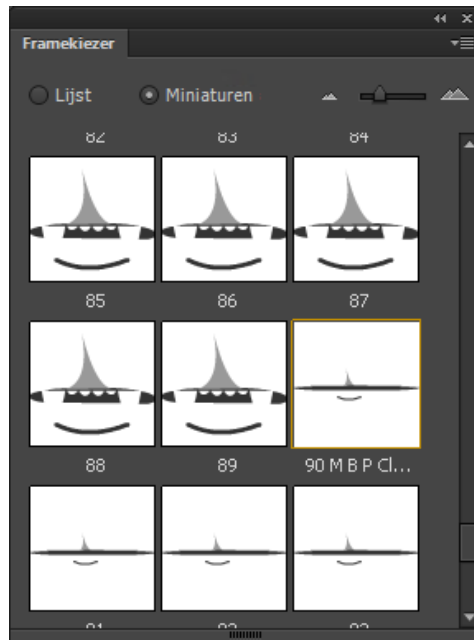
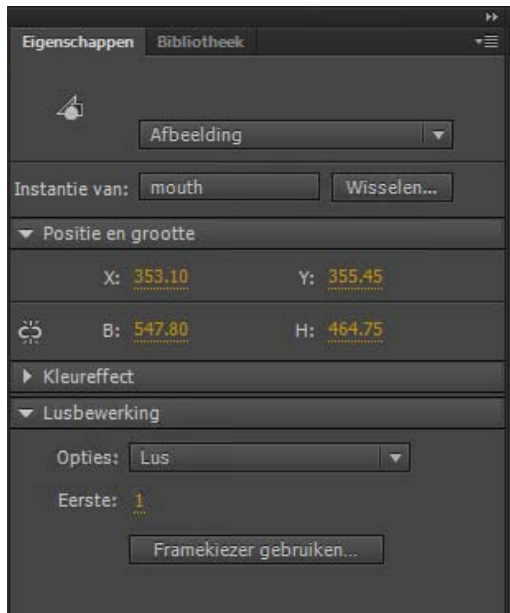
Zie **Patroonpenselen** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

[Naar boven](#)

Framekiezer

 *Nieuw in Animate CC 2015.2 | Juni 2016*

Gebruik de Framekiezer voor een visuele voorvertoning en om het eerste frame voor een grafisch symbool te kiezen. In eerdere versies kunt u geen framevoorvertoning weergeven zonder dat u in het symbool terechtkomt. Deze functie verbetert de gebruikerservaring voor geanimeerde workflows zoals Synchroniseren (Lip Sync).



Framekiezer

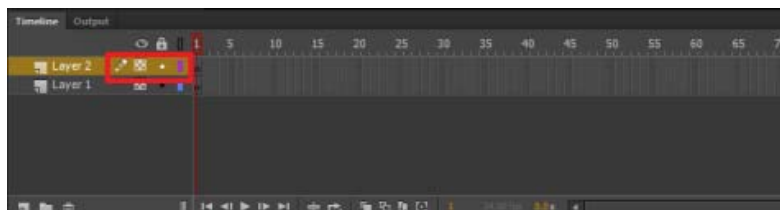
Zie **Framekiezer** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

[Naar boven](#)

Laagtransparantie

 *Nieuw in Animate CC 2015.2 | Juni 2016*

Animate introduceert de mogelijkheid om de zichtbaarheid van de laag in te stellen op transparant. Houd de Shift-toets ingedrukt en klik op de oogkolom in de Tijdlijn om de zichtbaarheid in te stellen op transparant.



Laagtransparantie

Zie **Laagtransparantie** voor meer informatie.

[Naar boven](#)

Verbeterde opties voor webpublicatie

JSON/JS-code samenvoegen

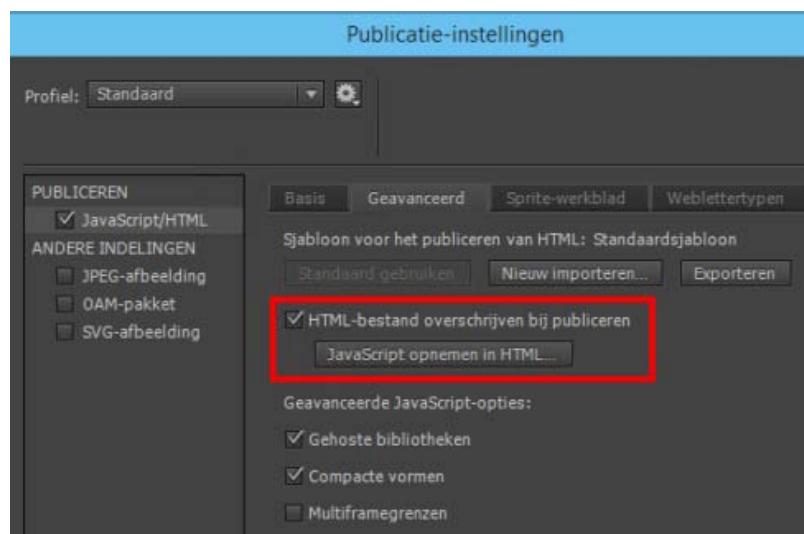
In Animate wordt het JSON-bestand nu ingesloten in JS. Wanneer u een sprite-werkblad maakt tijdens de publicatie van het canvas, wordt er geen extern JSON-bestand gemaakt. De JSON-gegevens worden voortaan standaard opgenomen in het JS-bestand.

Dankzij deze wijziging kunt u voortaan ook een lokale voorvertoning van de gepubliceerde bestanden bekijken, zonder dat u deze op een server moet hosten (zoals voorheen).

Zie **JSON/JS-code samenvoegen** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

JavaScript insluiten in HTML

Animate introduceert de mogelijkheid om een JS-bestand op te nemen in het HTML-bestand tijdens publicatie van het canvas.

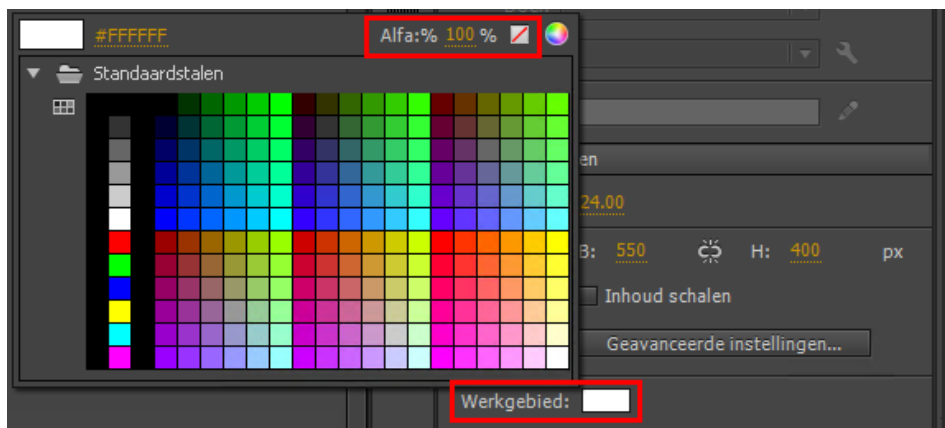


JavaScript insluiten in HTML

Zie **JavaScript insluiten in HTML** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

Ondersteuning voor transparante achtergrond van canvas

Wilt u een transparant canvas maken tijdens het publiceren om de onderliggende HTML-inhoud weer te geven? U kunt nu de achtergrond van het canvas transparant maken. Gebruik de optie **Alpha %** om het transparantieniveau in te stellen en de schakeloptie **Geen kleur** om het canvaswerkgebied volledig transparant te maken.



Canvas-transparantie

Zie **Ondersteuning voor transparante achtergrond** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

HiDPI-compatibele HTML5 Canvas-uitvoer

 *Nieuw in Animate CC 2015.2 | Juni 2016*

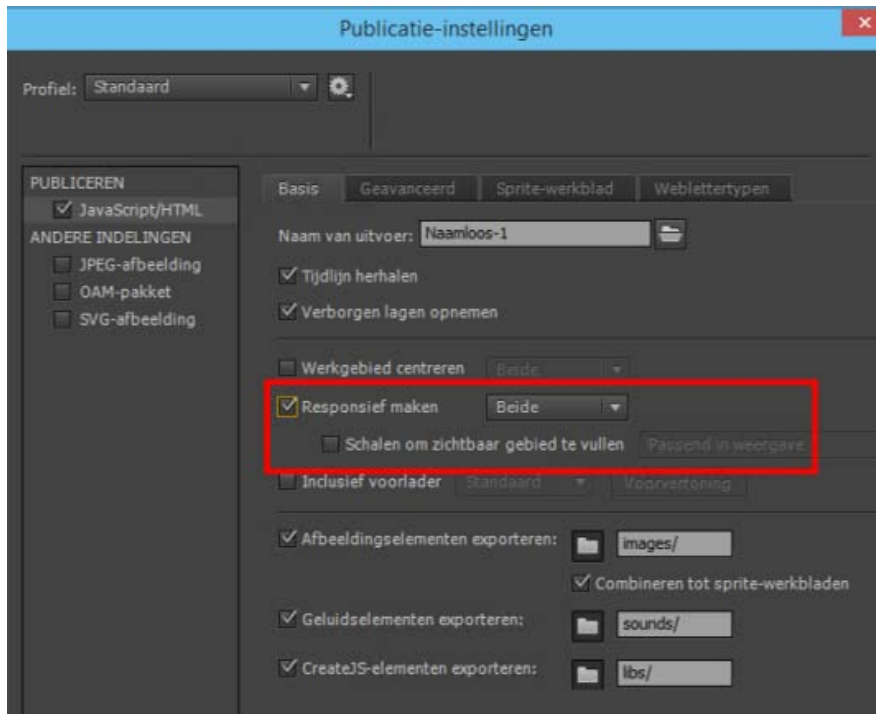
De door Animate gegenereerde uitvoer is nu HiDPI-conform en biedt een scherper beeld op schermen met hoge resolutie.

Zie **HiDPI-compatibele HTML 5 Canvas-uitvoer** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

Responsief schalen

 *Nieuw in Animate CC 2015.2 | Juni 2016*

Wilt u een responsieve animatie maken? Leer hoe Animate de gepubliceerde uitvoer op basis van verschillende vormfactoren vergroot of verkleint om een scherpere, meer responsieve HiDPI-compatibele uitvoer te leveren.



Responsief schalen

Zie **Responsief schalen** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

Transparante en responsieve OAM's

Nu kunt u transparante en responsieve OAM-bestanden genereren vanuit Animate en deze direct insluiten in Muse, Captivate en Dreamweaver.

Zie **OAM-publicatie** voor meer informatie.

Op bitmap uitlijnen tijdens ontwerp

 *Nieuw in Animate CC 2015.2 | Juni 2016*

Leer hoe u bitmaps tijdens het ontwerpen kunt uitlijnen op de dichtstbijzijnde pixels, zodat de bitmaps scherper worden weergegeven op het canvas. In vorige versies werden bitmaps op het canvas onscherp weergegeven en was de gebruikerservaring niet optimaal. Vanaf deze versie zorgt Animate er tijdens het publiceren van het HTML Canvas-document voor dat bitmaps worden uitgelijnd op de dichtstbijzijnde pixels, zodat ze scherper worden weergegeven op het canvas.

Zie **Uitlijnen op bitmaps tijdens ontwerptijd** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

Voorlader in HTML5 Canvas

 *Nieuw in Animate CC 2015.2 | Juni 2016*

De voorlader is een geanimeerd GIF-bestand dat verschijnt wanneer de scripts en de elementen die nodig zijn voor de weergave van een animatie, worden geladen. Nadat de elementen zijn geladen, wordt de voorlader verborgen en wordt de werkelijke animatie getoond.



Geanimeerde GIF

Zie **Voorlader in HTML 5 Canvas** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

Verbeteringen in de HTML5 Canvas-publicatiesjabloon

 *Nieuw in Animate CC 2015.2 | Juni 2016*

Leer hoe Animate ervoor zorgt dat de HTML 5 Canvas-sjabloon wordt gemodulariseerd voor betere aanpassingen en u meer controle biedt over de gepubliceerde uitvoer.

Zie **Verbeteringen in de HTML 5 Canvas-sjabloon** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

JSAPI-ondersteuning voor het importeren en exporteren van HTML-sjablonen voor Canvas-documenten

 *Nieuw in Animate CC 2015.2 | Juni 2016*

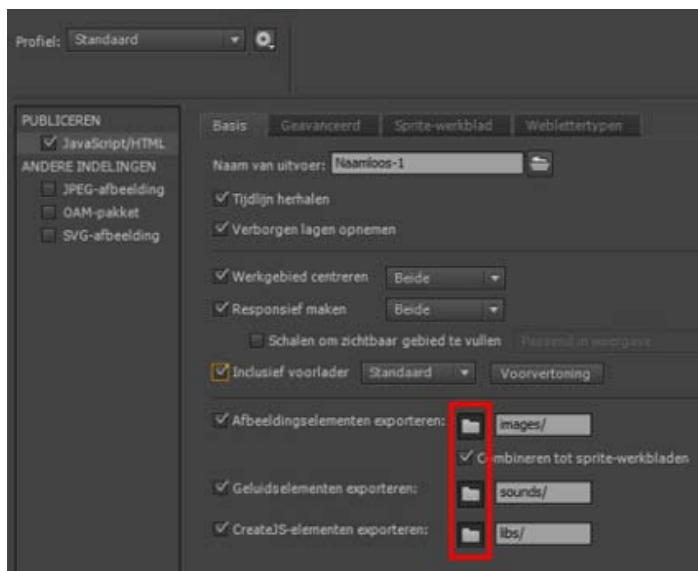
Gebruik nieuwe JSAPI's die ondersteuning bieden voor het importeren en exporteren van HTML-sjablonen voor Canvas-documenten.

Zie **JSAPI-ondersteuning** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

Canvas-elementen publiceren naar de hoofdmap

 *Nieuw in Animate CC 2015.2 | Juni 2016*

Gebruik deze functie om Canvas-elementen naar de hoofdmap te publiceren, in plaats van naar de submappen.



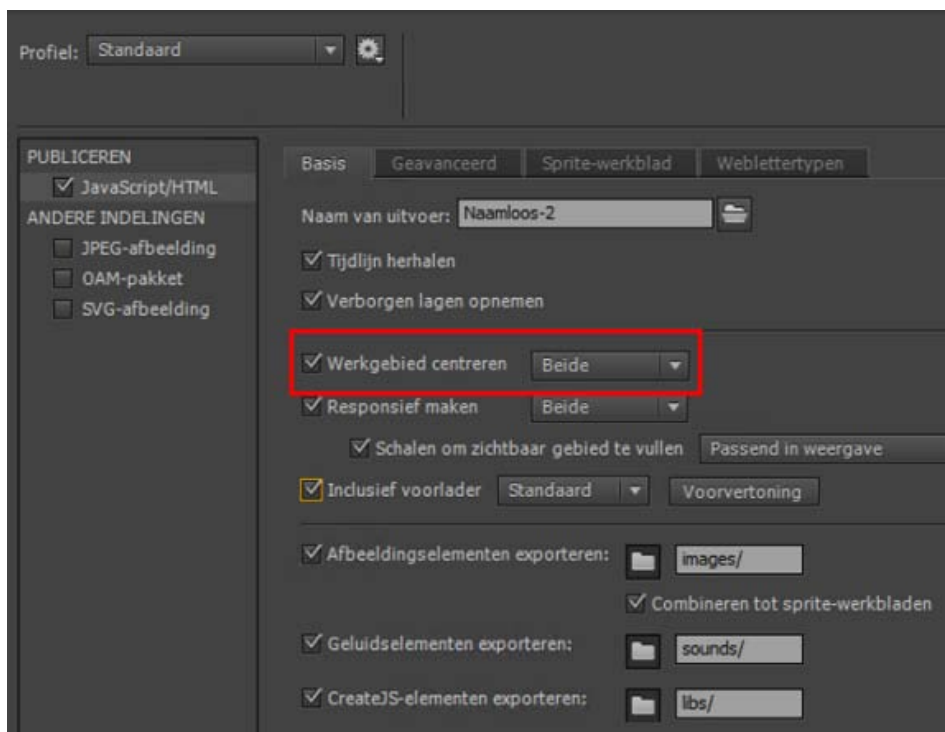
Gepubliceerde Canvas-elementen

Zie **Canvas-elementen publiceren naar de hoofdmap** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

Werkgebied centreren

 *Nieuw in Animate CC 2015.2 | Juni 2016*

Verbeter uw gebruikerservaring door de verschillende uitlijningsopties te gebruiken om het canvas in het midden van het browservenster weer te geven. Selecteer opties om het werkgebied horizontaal of verticaal te centreren (of beide).




Werkgebied centreren

Zie **Werkgebied centreren** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

[Naar boven](#)

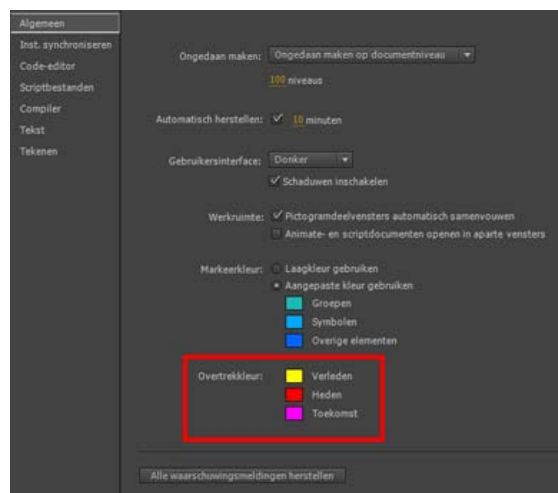
Andere verbeteringen

Gekleurde, door de gebruiker gedefinieerde overtrekken

 *Verbeteringen in Animate CC 2015.2 | Juni 2016*

Gebruik aangepaste kleurcodering voor overtrekken om gemakkelijker onderscheid te kunnen maken tussen de afgelopen (verleden), huidige en toekomstige frames. Hoe verder een overtrekframe is verwijderd van het actieve frame, hoe transparanter het frame wordt weergegeven.

Zie **Gekleurde, door de gebruiker gedefinieerde overtrekken** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

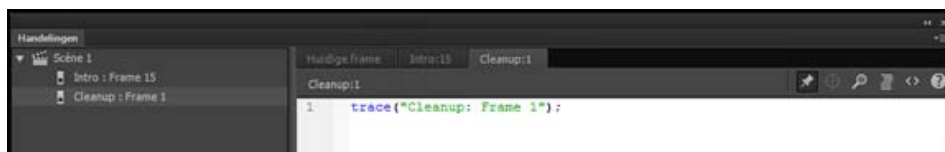


Overtrekopties aanpassen

Script vastzetten

 *Verbeteringen in Animate CC 2015.2 | Juni 2016*

Gebruik de functie Script vastzetten om tabbladen met afzonderlijke scripts vast te zetten in het deelvenster ActionScript en ze dienovereenkomstig te verplaatsen. Deze functie is handig als u de code in een FLA-bestand niet op één centrale locatie hebt geordend, of als u meerdere scripts gebruikt. U kunt een script vastzetten om de geopende locatie van de code in het deelvenster Handelingen te behouden en om te schakelen tussen de geopende scripts.



Script vastzetten

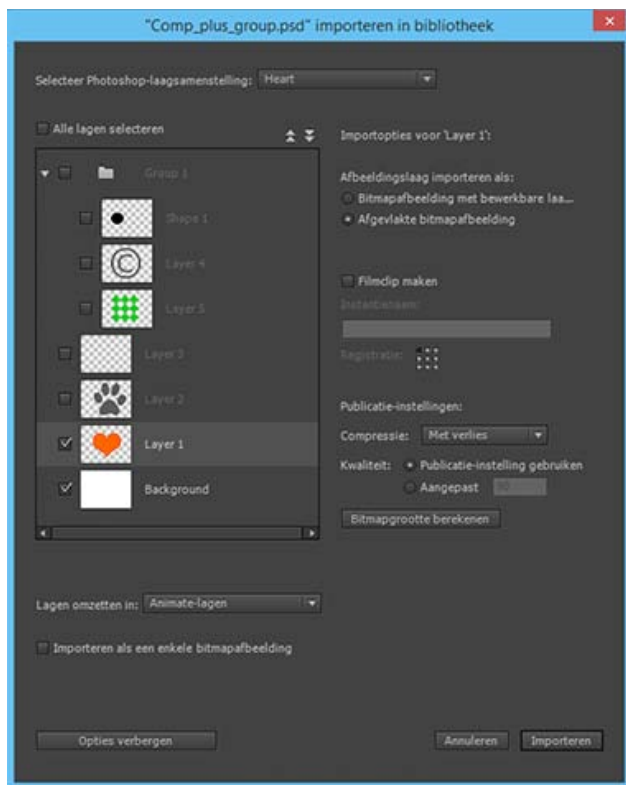
Zie **Script vastzetten** voor meer informatie over deze nieuwe functie.

Geavanceerde opties voor PSD-import



Verbeteringen in Animate CC 2015.2 | Juni 2016

In Animate kunt u afbeeldingen met allerlei indelingen importeren, maar doorgaans zult u de Photoshop-indeling PSD gebruiken om Photoshop-afbeeldingen in Animate te importeren. Bij het importeren van PSD-bestanden blijven veel kenmerken behouden die in Photoshop zijn toegepast, en zijn er opties beschikbaar om de visuele kwaliteit van de afbeelding te bewaren.



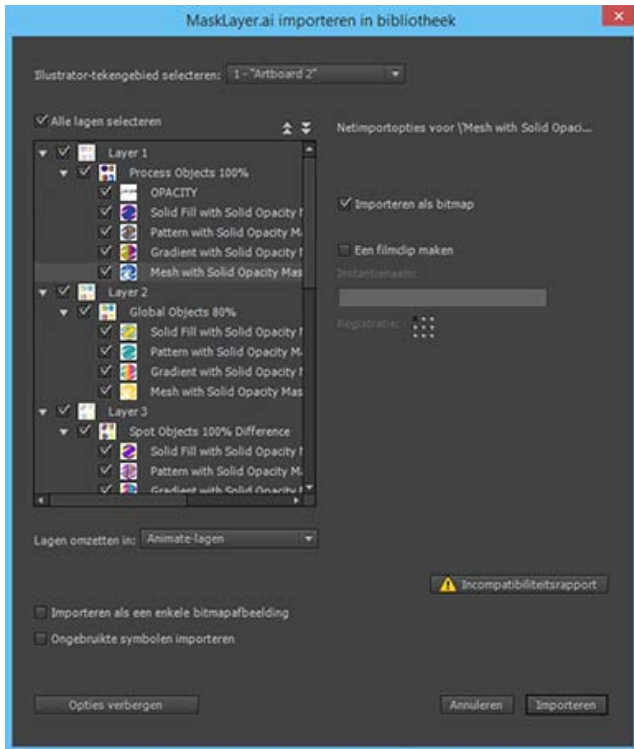
Geavanceerde PSD-import

Zie **Geavanceerde opties voor PSD-import** voor meer informatie over deze verbeterde functie.

Geavanceerde opties voor AI-import



Met Animate importeert u Adobe® Illustrator® AI-bestanden met behoud van de meeste bewerkingsmogelijkheden en visuele betrouwbaarheid van uw illustraties. Met de verbeterde AI-importmodule kunt u in grote mate zelf bepalen hoe uw Illustrator-illustraties worden geïmporteerd in Animate, en kunt u opgeven hoe bepaalde objecten in een AI-bestand moeten worden geïmporteerd.



Geavanceerde opties voor AI-import

Zie **Geavanceerde opties voor AI-import** voor meer informatie over deze verbeterde functie.

Turbo-prestaties op het Windows-platform



Verbeteringen in Animate CC 2015.2 | Juni 2016

Geniet van de turboprestaties voor al uw dagelijkse workflows zoals afspelen of scrubben op tijdlijn, tekenen, pannen, zoomen, transformaties en zie hoe uw animaties tot leven komen!

Verbeterde interactie met penselen



Verbeteringen in Adobe Animate CC 2015.2 | Juni 2016

Animate introduceert verbeterde prestaties en een betere gebruikerservaring bij het toepassen van penseelstreken. De verbeterde penseelprestaties zijn van toepassing op transformatiebewerkingen op penseelstreken, zoals bij schalen/omzetten/roteren, maar ook bij het in-en uitzoomen/pannen van het werkgebied.

Integratie tussen de nieuwste versie van Flash Player en AIR SDK



Verbeteringen in Animate CC 2015.2 | Juni 2016

Animate ondersteunt de meest recente versie van Flash Player (versie 21) en is geïntegreerd met AI-SDK versie 21.0.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Platforms

Animate CC-projecten omzetten naar andere documentindelingen met het conversieprogramma voor documenttypen

[Uw Animate-document converteren naar een andere documentindeling](#)

[Uw Animate-document converteren met het conversieprogramma voor documenttypen](#)

[Naar boven](#)

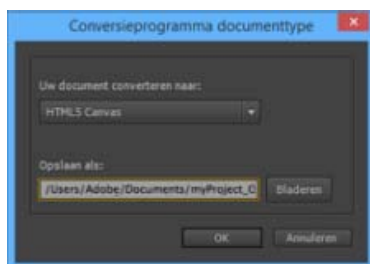
Uw Animate-document converteren naar een andere documentindeling

Met het conversieprogramma voor algemene documenttypen kunt u uw bestaande FLA-projecten (van elk willekeurig type) converteren naar een ander documenttype, zoals HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL of een aangepast documenttype. Wanneer u een bestand converteert naar een bepaalde indeling, hebt u toegang tot alle bewerkingsfuncties die Animate biedt voor die indeling.

Uw Animate-document converteren met het conversieprogramma voor documenttypen

Ga als volgt te werk om uw Animate-document te converteren naar een ander documenttype:

1. Open het document dat u wilt converteren en klik op Opdrachten > Converteren naar andere documentindelingen. Het dialoogvenster Conversieprogramma documenttype wordt weergegeven.
2. In de keuzelijst Document converteren naar, selecteert u het documenttype waarnaar u het document wilt converteren.
3. Klik op Bladeren om de map aan te geven waarin u het geconverteerde bestand wilt opslaan en klik op OK.



Dialoogvenster Conversieprogramma documenttype

Opmerking: Wanneer u een document met meerdere scènes wilt converteren naar het HTML5 Canvas-documenttype, worden alle scènes opgeslagen als afzonderlijke bestanden, aangezien het HTML5 Canvas-documenttype geen ondersteuning biedt voor meerdere scènes. Als u de scènes in een enkel document wilt gebruiken, moet u alle scènes in afzonderlijke symbolen plaatsen.

Door het kopiëren en plakken van lagen en bibliotheeksymbolen kunt u uw bestaande Animate-projecten

heel eenvoudig converteren naar een andere indeling, en uw projectelementen opnieuw gebruiken.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Ondersteuning voor aangepaste platforms

Animate ondersteunt het maken van rijke afbeeldingen en animaties met behulp van documenttypen zoals ActionScript, HTML5 en WebGL. De functie voor ondersteuning voor aangepaste platforms helpt de kracht van Animate CC uit te breiden bij het ondersteunen van platforms die niet native zijn voor Animate.

U kunt ondersteuning voor aangepaste platforms toevoegen aan Animate door een insteekmodule te implementeren met behulp van een set API's (Application Programming Interfaces) die worden geleverd als een onderdeel van de ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms. Met behulp van deze interfaces en met verwijzingen naar de voorbeeldcode kunnen ontwikkelaars insteekmodules maken voor de ondersteuning van aangepaste platforms voor Animate. Door een insteekmodule voor ondersteuning voor platforms te installeren voor een nieuw documenttype, kunnen gebruikers hun illustraties en afbeeldingen maken met de uitgebreide functieset van Animate en deze publiceren in de uitvoerindeling van het aangepaste platform.

[Naar boven](#)

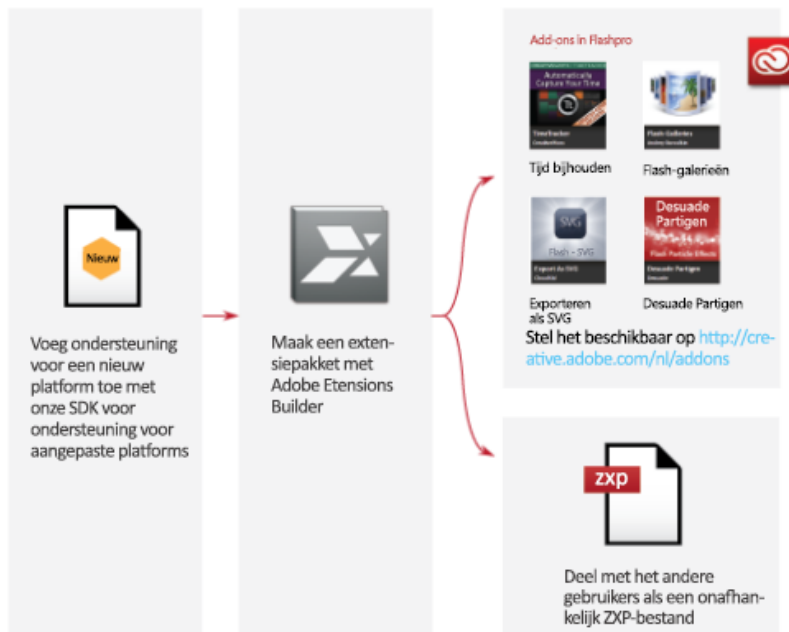
Workflows

De functie voor ondersteuning voor aangepaste platforms bevat twee onderdelen: één voor de ontwikkelaar die insteekmodules voor ondersteuning voor aangepaste platforms maakt en een ander voor de gebruiker die de insteekmodule installeert en gebruikt.

Ontwikkelaar

Als u een ontwikkelaar bent die invoegtoepassingen voor Animate maakt, kunt u de volgende workflow gebruiken om uw insteekmodules te ontwikkelen en distribueren:

Ondersteuning voor aangepaste platforms – Platformontwikkelaar



Opmerking: Voor instructies over het ontwikkelen van insteekmodules voor ondersteuning voor aangepaste platforms met behulp van de ontwikkelingskit raadpleegt u *Ondersteuning voor aangepaste platforms inschakelen*.

Voor gedetailleerde documentatie over de API's in de ontwikkelingskit gaat u naar *Bron voor API voor ondersteuning voor aangepaste platforms*.

Gebruiker

Als u een Animate-gebruiker bent, kunt u een insteekmodule voor aangepaste platforms verkrijgen met een van de volgende methoden:

- Download de insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms op de pagina met [Adobe-invoegtoepassingen](#). Op de pagina met Adobe-invoegtoepassingen kunt u een insteekmodule verkrijgen en deze installeren met behulp van de Adobe Creative Cloud-toepassing.
- Ontvang een .zxp-bestand van een ontwikkelaar van insteekmodules en installeer deze met de Adobe Extension Manager-toepassing.

De volgende workflow illustreert hoe u een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms kunt installeren en hoe u uw aangepaste platformdocument kunt maken.

Ondersteuning voor aangepaste platforms – Eindgebruiker



Gerelateerde documentatie

- *Ondersteuning voor aangepaste platforms inschakelen*
- *Bron voor API voor ondersteuning voor aangepaste platforms*
- *Werken met insteekmodules voor ondersteuning voor aangepaste platforms*

Trefwoorden: ondersteuning voor aangepaste platforms, Flash Professional, CC 2014, ondersteuning uitbreiden voor aangepaste platforms, Flash gebruiken om niet-native documentindelingen te publiceren, nieuwe documentindelingen in Flash



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

HTML5 Canvas-documenten maken en publiceren in Animate CC

[Wat is HTML5 Canvas?](#)

[Het nieuwe documenttype HTML5 Canvas](#)

[Animate en de Canvas-API](#)

[Een HTML5 Canvas-document maken](#)

[Interactiviteit toevoegen in HTML5 Canvas-document](#)

[JavaScript-codefragmenten gebruiken](#)

[Verwijzingen naar de CreateJS-documentatie](#)

[Animaties publiceren naar HTML5](#)

[Basisinstellingen](#)

[Geavanceerde instellingen](#)

[HTML-sjabloonvariabelen](#)

[JSAPI-ondersteuning voor het importeren en exporteren van HTML-sjablonen voor](#)

[Canvas-documenten](#)

[JavaScript insluiten in HTML](#)

[JSON-gegevens samenvoegen in JS](#)

[Optimalisatie van HTML5 Canvas-uitvoer](#)

[Een transparante canvasachtergrond instellen](#)

[Bitmaps exporteren als sprite-werkblad](#)

[Werken met tekst in een HTML5 Canvas-document](#)

[Statische tekst](#)

[Dynamische tekst](#)

[De HTML5 Canvas-uitvoer begrijpen](#)

[Bestaande inhoud migreren naar HTML5 Canvas](#)

[Wijzigingen die worden toegepast op inhoud na het migreren](#)

[Andere documenttypen converteren naar HTML5 Canvas-documenten](#)

[Naar boven](#) 

Wat is HTML5 Canvas?

Canvas is een nieuw element in HTML5 dat API's biedt waarmee u grafische afbeeldingen, grafieken, afbeeldingen en animatie dynamisch kunt genereren en renderen. De Canvas-API voor HTML5 maakt het HTML5-platform sterker door de aanvulling van tekenmogelijkheden in 2D. Deze mogelijkheden worden ondersteund door de meeste moderne besturingssystemen en browsers.

Canvas is in principe een renderengine voor bitmaps. De tekeningen zijn definitief en de grootte ervan kan niet worden aangepast. Bovendien maken objecten die in Canvas worden getekend geen onderdeel uit van het DOM van de webpagina.

U kunt op een webpagina Canvas-elementen toevoegen met de tag `<Canvas>`. U kunt deze elementen verbeteren met gebruik van JavaScript om interactiviteit toe te voegen. Zie [deze koppeling](#) voor meer informatie.

[Naar boven](#) 

Het nieuwe documenttype HTML5 Canvas

Met Animate CC kunt u een HTML5 Canvas-document maken met rijke illustraties, grafische afbeeldingen, animaties enzovoort. Er is een nieuw documenttype (HTML5 Canvas) toegevoegd aan Animate dat native ondersteuning biedt voor het maken van rijke en interactieve HTML5-inhoud. Dit betekent dat u de traditionele tijdlijn, werkruimte en gereedschappen van Animate kunt gebruiken om inhoud te maken, en toch HTML5-uitvoer kunt maken. Met een paar eenvoudige klikken bent u klaar om een HTML5 Canvas-document te maken en een volledig functionele uitvoer te genereren. Met het oog hierop zijn de document- en publicatie-opties in Animate vooraf ingesteld op het genereren van HTML5-uitvoer.

Animate CC is geïntegreerd met CreateJS, een module die veelzijdige interactieve inhoud op open webtechnologieën mogelijk maakt via HTML5. Animate CC genereert HTML en JavaScript voor inhoud (inclusief bitmaps, vectoren, vormen, geluiden, tweens enzovoort) die in het werkgebied is gemaakt. De uitvoer kan worden uitgevoerd op elk apparaat of in elke browser met ondersteuning voor HTML5 Canvas.

Animate en de Canvas-API

Animate publiceert naar HTML5 door gebruik te maken van de Canvas-API. Animate Pro zet objecten die in het werkgebied zijn gemaakt naadloos om in corresponderende Canvas-elementen. Dankzij de één-op-één toewijzing van de Animate-functies met de API's in Canvas kunt u in Animate complexe inhoud publiceren naar HTML5.

[Naar boven](#) ¹¹

Een HTML5 Canvas-document maken

Ga als volgt te werk om een HTML5 Canvas-document te maken:

1. Klik in het welkomstscherf van Animate CC op de optie HTML5 Canvas. Er wordt dan een nieuwe FLA geopend waarin de Publicatie-instellingen zijn aangepast aan het produceren van HTML5-uitvoer.
2. U kunt ook **Bestand > Nieuw** selecteren om het dialoogvenster Nieuw document weer te geven. Klik op de optie **HTML5 Canvas**.

U kunt nu starten met het maken van HTML5-inhoud met behulp van de gereedschappen in Animate. Wanneer u begint te werken met het HTML5 Canvas-document, merkt u dat bepaalde functies en gereedschappen niet worden ondersteund en zijn uitgeschakeld. Dit komt omdat Animate die functies ondersteunt die op hun beurt worden ondersteund door het Canvas-element in HTML5. 3D-transformaties, stippellijnen en schuine-kanteffecten worden bijvoorbeeld niet ondersteund.

[Naar boven](#) ¹²

Interactiviteit toevoegen in HTML5 Canvas-document

Animate CC publiceert HTML5-inhoud met behulp van de CreateJS-bibliotheken. CreateJS is een suite van modulaire bibliotheken en gereedschappen die veelzijdige interactieve inhoud op open webtechnologieën mogelijk maakt via HTML5. De CreateJS-suite bestaat uit: EaselJS, TweenJS, SoundJS en PreloadJS. CreateJS zet inhoud die in het werkgebied is gemaakt, om naar HTML5 met behulp van deze individuele bibliotheken om HTML- en JavaScript-uitvoerbestanden te produceren. U kunt dit JavaScript-bestand ook manipuleren om uw inhoud te verbeteren.

Met Animate CC kunt u echter ook vanuit de toepassing zelf interactiviteit toevoegen aan objecten in het werkgebied die zijn gemaakt voor HTML5 Canvas. Dit betekent dat u JavaScript-code kunt toevoegen aan individuele objecten in het werkgebied in Animate zelf en dat u een voorbeeld ervan kunt weergeven tijdens het ontwerpen. Animate biedt op zijn beurt native ondersteuning voor JavaScript met nuttige functies in de code-editor om een efficiëntere workflow voor programmeurs te helpen maken.

U kunt individuele frames en keyframes op de tijdlijn kiezen om interactiviteit toe te voegen aan uw inhoud. Voor een HTML5 Canvas-document kunt u interactiviteit toevoegen met behulp van JavaScript. Zie [deze koppeling](#) voor meer informatie over het schrijven van JavaScript-code.

JavaScript-code kan nu rechtstreeks worden geschreven in het deelvenster Handelingen. De volgende functies worden ondersteund bij het schrijven van de JavaScript-code:

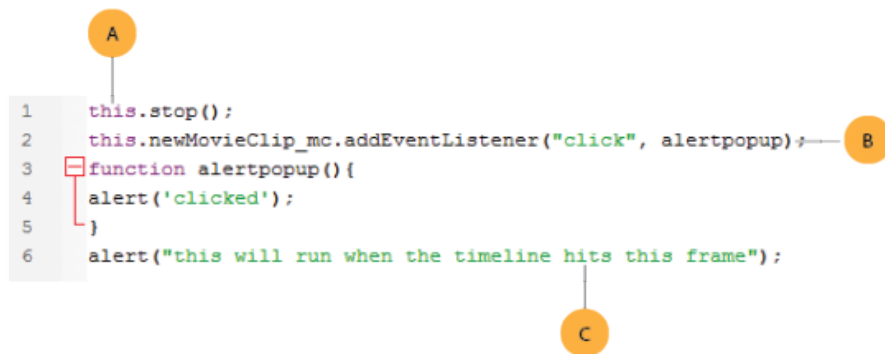
Codehints Hiermee kunt u snel en zonder fouten JavaScript-code invoegen en bewerken. Terwijl u tekens in het deelvenster Handelingen typt, wordt een lijst met mogelijkheden weergegeven die uw invoer mogelijk aanvullen.

Bovendien biedt Animate ondersteuning voor bepaalde functies die inherent zijn aan het deelvenster Handelingen wanneer u werkt met HTML5 Canvas. Deze functies helpen een efficiëntere workflow te maken bij het toevoegen van interactiviteit aan objecten in het werkgebied. Deze zijn:

Syntaxis markeren Geeft code weer in verschillende lettertypen of kleuren afhankelijk van de syntaxis. Met deze functie kunt u code schrijven op een gestructureerde manier omdat u correcte code en syntaxisfouten visueel kunt onderscheiden.

Codekleuren Geeft code weer in verschillende kleuren afhankelijk van de syntaxis. Hiermee kunt u verschillende delen van een syntaxis visueel onderscheiden.

Haakjes Voegt automatisch sluitende vierkante en ronde haakjes toe voor open haakjes wanneer u JavaScript-code schrijft.



(A) Syntaxis markeren (B) Codekleuren (C) Haakjes

U kunt interactiviteit toevoegen aan vormen of objecten in het werkgebied met behulp van JavaScript. U kunt JavaScript toevoegen aan individuele frames en keyframes.

1. Selecteer het frame waaraan u JavaScript wilt toevoegen.
2. Selecteer **Venster > Handelingen** om het deelvenster Handelingen te openen.

JavaScript-codefragmenten gebruiken

U kunt interactiviteit toevoegen met behulp van JavaScript-codefragmenten die beschikbaar zijn in Animate CC. Als u codefragmenten wilt openen en gebruiken, selecteert u **Vensters > Codefragmenten**. Meer informatie over het toevoegen van JavaScript-codefragmenten vindt u in dit artikel.

Verwijzingen naar de CreateJS-documentatie

CreateJS-bibliotheek	API-documentatie	Codevoorbeelden op C
----------------------	------------------	----------------------

EaselJS	http://createjs.com/Docs/EaselJS/modules/EaselJS.html	https://github.com/createjs
TweenJS	http://createjs.com/Docs/TweenJS/modules/TweenJS.html	https://github.com/createjs
SoundJS	http://createjs.com/Docs/SoundJS/modules/SoundJS.html	https://github.com/createjs
PreloadJS	http://createjs.com/Docs/PreloadJS/modules/PreloadJS.html	https://github.com/createjs

- [EaselJS](#)
- [TweenJS](#)
- [SoundJS](#)
- [PreloadJS](#)

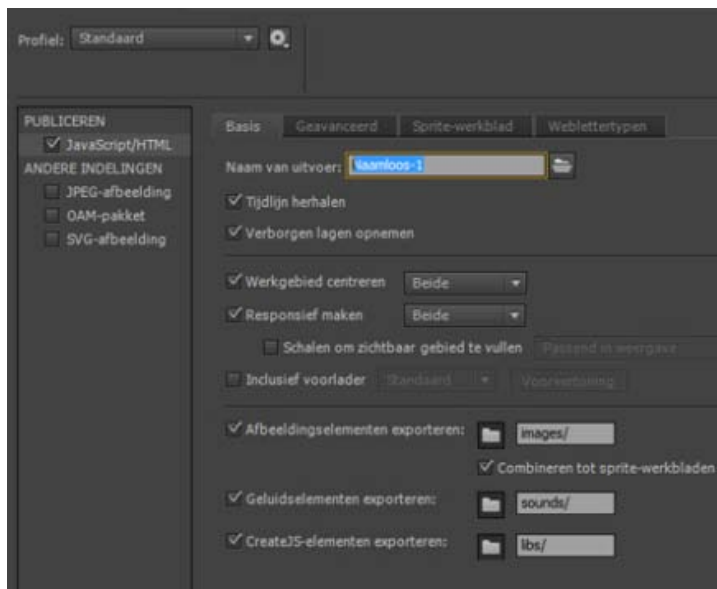
[Naar boven](#)

Animaties publiceren naar HTML5

Ga als volgt te werk om de inhoud in het werkgebied te publiceren naar HTML5:

1. Selecteer **Bestand > Publicatie-instellingen**.
2. Geef de volgende opties op in het dialoogvenster Publicatie-instellingen:

Basisinstellingen



Uitvoer De map waarnaar de FLA is gepubliceerd. Dit is standaard dezelfde map als de FLA, maar u kunt dit wijzigen door te klikken op de knop Bladeren "...".

Tijdslijn herhalen Als deze optie ingeschakeld is, wordt de tijdslijn herhaald. Zo niet, dan wordt het afspelen gestopt als het einde is bereikt.

Verborgen lagen opnemen Als deze optie niet is geselecteerd, worden verborgen lagen niet opgenomen in de uitvoer.

Werkgebied centreren Hiermee kunnen gebruikers selecteren of het werkgebied **horizontaal of verticaal moet worden gecentreerd (of beide)**. Het HTML Canvas-werkgebied wordt standaard in het midden van het browservenster weergegeven.

Responsief maken Hiermee geven gebruikers aan of de animatie kan reageren op de breedte of hoogte (of beide). De grootte van de gepubliceerde uitvoer wordt gebaseerd op verschillende vormfactoren. Het resultaat is responsief en scherper en de HiDPI-compatibele uitvoer is van hogere kwaliteit.

De uitvoer wordt uitgerekt zodat deze zonder randen op het volledige schermgebied wordt weergegeven. De oorspronkelijke hoogte-breedteverhouding blijft behouden, maar enkele onderdelen van het canvas passen mogelijk niet in de weergave.

- De opties **Breedte, Hoogte of Beide** zorgen ervoor dat de volledige inhoud omlaag wordt geschaald naar de grootte van het canvas en ook zichtbaar is op een klein scherm (zoals mobiele apparaten of tabletten). Als de scherm groter is het ontwerpwerkgebied, wordt het canvas in de oorspronkelijke grootte weergegeven.

De optie 'Schalen om zichtbaar gebied te vullen' inschakelen Hiermee kunnen gebruikers kiezen of de animatie moet worden aangepast aan het volledige scherm, of moet uitgerekt om deze passend te maken. Deze optie is standaard uitgeschakeld.

Passend in weergave: toont de uitvoer in de modus Volledig scherm waarbij het gehele scherm wordt weergegeven en de hoogte-breedteverhouding behouden blijft.

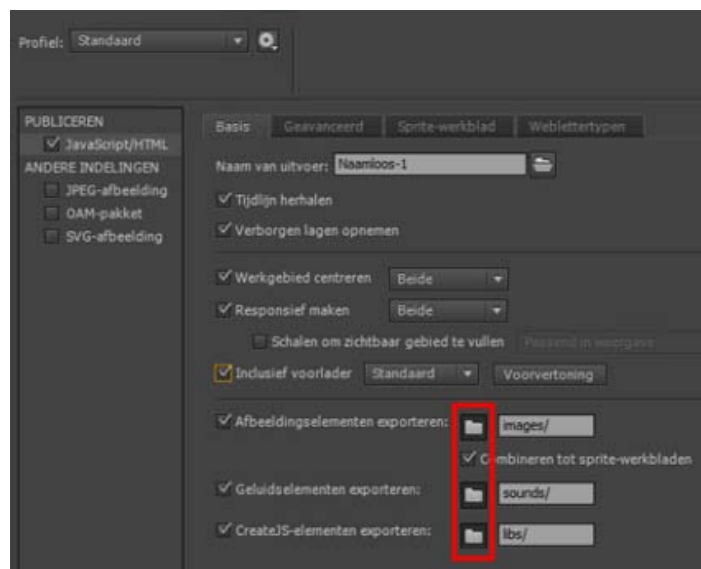
Uitrekken om passend te maken: rekt het beeld zodanig dat de uitvoer geen randen bevat.

Inclusief voorlader: Hiermee kunnen gebruikers aangeven of ze de standaardvoorlader willen gebruiken, of zelf een voorlader willen kiezen uit de documentbibliotheek.

De voorlader is een visuele indicator in de vorm van een geanimeerd GIF-bestand dat wordt weergegeven wanneer de scripts en de elementen worden geladen die nodig zijn voor de weergave van een animatie. Nadat de elementen zijn geladen, wordt de voorlader verborgen en wordt de werkelijke animatie getoond.

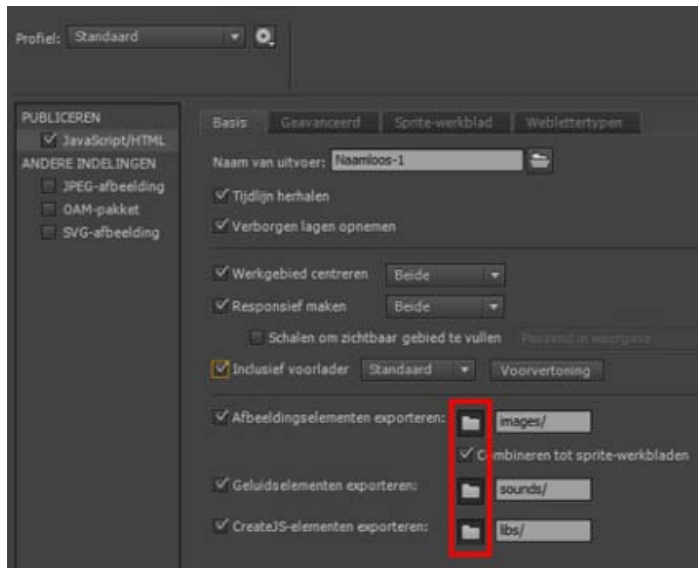
De optie Voorlader is standaard uitgeschakeld.

- Gebruik **Standaard** om de standaardvoorlader te tonen, of kies
- **Bladeren** om de gewenste voorlader voor GIF-bestanden te gebruiken. De voorlader-GIF wordt gekopieerd naar de geconfigureerde afbeeldingenmap in **Afbeeldingselementen exporteren**.
- Gebruik de optie **Voorvertoning** om een voorvertoning weer te geven van het geselecteerde GIF-bestand.



Publicatie-instellingen

Gebruik de schakelopties voor publicatie op hoofdmap- of submapniveau. Deze knop is standaard **AAN**. Als de knop **UIT** staat, wordt het mapveld uitgeschakeld en worden elementen naar dezelfde map geëxporteerd als het uitvoerbestand.



Canvas-elementen publiceren naar de hoofdmap

Afbeeldingselementen exporteren De map waarin afbeeldingselementen worden geplaatst en van waaruit naar deze elementen wordt verwezen.

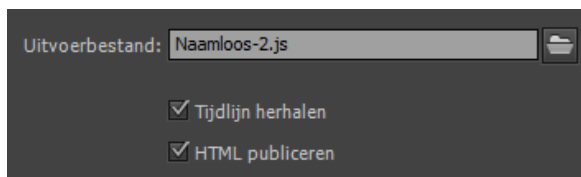
Combineren tot sprite-werkbladen: selecteer deze optie om alle afbeeldingsbestanden in een sprite-werkblad te combineren. Zie [Bitmaps exporteren als sprite-werkbladen](#) voor meer opties voor sprite-werkbladen

Geluidselementen exporteren De map waarin de geluidselementen in uw document worden geplaatst en van waaruit naar deze elementen wordt verwezen.

CreateJS-elementen exporteren De map waarin de CreateJS-bibliotheken worden geplaatst en van waaruit naar deze bibliotheken wordt verwezen.

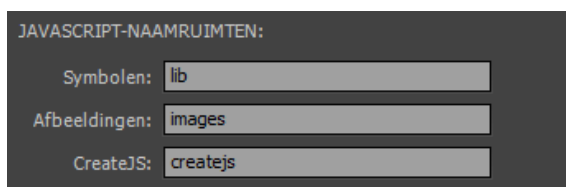
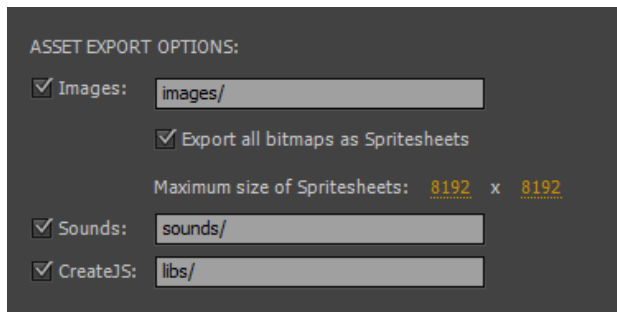
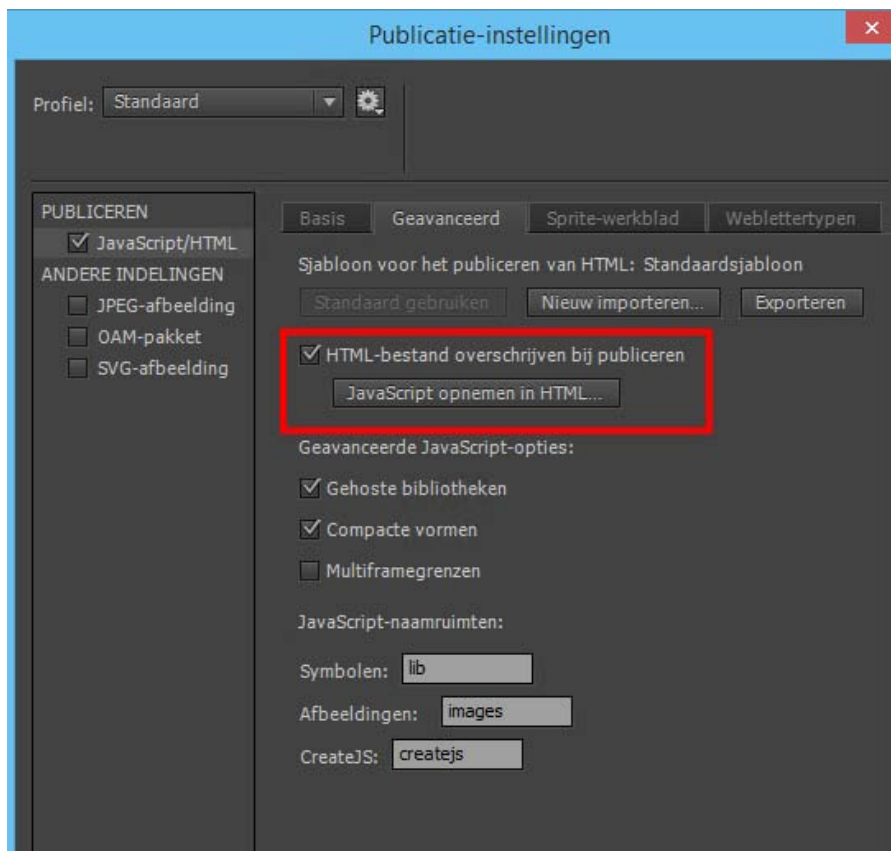
Opmerking: Met de standaardinstelling worden bestanden gepubliceerd naar afzonderlijke en logische submappen.

Geavanceerde instellingen



Opties voor elementexport De relatieve URL's waarnaar afbeeldingen, geluiden en ondersteunende CreateJS JavaScript-bibliotheken worden geëxporteerd. Als het selectievakje rechts niet is ingeschakeld, worden deze elementen niet geëxporteerd uit de FLA, maar wordt het opgegeven pad nog steeds gebruikt voor het samenstellen van hun URL's. Het versnelt het publiceren vanaf een FLA met verschillende media-elementen, of vermijdt het overschrijven van gewijzigde JavaScript-bibliotheken.

Met de optie Alle bitmaps exporteren als sprite-werkbladen kunt u alle bitmaps in een Canvas-document inpakken in een sprite-werkblad, waardoor het aantal serververzoeken wordt beperkt en de prestaties verbeteren. U kunt de maximale afmetingen van het sprite-werkblad opgeven door de waarden voor de hoogte en breedte op te geven.



Sjabloon voor het publiceren van HTML:

Standaard gebruiken: publiceer uw HTML5-uitvoer met de standaardjabloon.

Nieuw importeren: importeer een nieuwe sjabloon voor uw HTML5-document.

Exporteren: exporteer uw HTML5-document als een sjabloon.

Gehoste bibliotheken: Als deze optie is ingeschakeld, worden kopieën gebruikt van de bibliotheken die worden gehost op de Create JS CDN op code.createjs.com. Zo kunnen de bibliotheken in de cache worden opgeslagen en door meerdere sites worden gebruikt.

Verborgen lagen opnemen: Als deze optie niet is geselecteerd, worden verborgen lagen niet opgenomen in de uitvoer.

Compacte vormen: Als deze optie ingeschakeld is, worden vectorinstructies in compacte vorm uitgevoerd. Schakel deze optie uit om leesbare verbale instructies te exporteren (handig voor leerdoeleinden).

Multiframegrenzen: Als deze optie ingeschakeld is, bevatten tijdlijnsymbolen een eigenschap frameBounds met een array van Rectangles die overeenkomen met de grenzen van elk frame in de tijdlijn. Multiframegrenzen vergroten de publicatietijd aanzienlijk.

HTML-bestand overschrijven tijdens publicatie en JavaScript opnemen in HTML: Als u JavaScript opnemen in HTML hebt geselecteerd, wordt het selectievakje HTML-bestand overschrijven bij publiceren ingeschakeld en is deze niet meer beschikbaar (grijs). Als u het selectievakje HTML-bestand overschrijven bij publiceren uitschakelt, wordt de optie JavaScript opnemen in HTML uitgeschakeld en is deze niet meer beschikbaar (grijs).

3. Klik op Publiceren om uw inhoud te publiceren naar de opgegeven locatie.

Opmerking: *Het is niet mogelijk een animatie te herhalen die is ontworpen met gebruik van geneste tijdlijnen met één frame.*

[Naar boven](#)

HTML-sjabloonvariabelen

Wanneer u een nieuwe aangepaste HTML-sjabloon importeert, worden de standaardvariabelen tijdens het publiceren vervangend door aangepaste codefragmenten die zijn gebaseerd op de onderdelen van uw FLA-bestand.

De volgende tabel bevat de huidige sjabloonvariabelen die door Animate worden herkend en vervangen:

Kenmerkparameter	Sjabloonvariabele
Titel van het HTML-document	\$TITLE
Tijdelijke aanduiding voor het opnemen van CreateJS-scripts	\$CREATEJS_LIBRARY_SCRIPTS
Tijdelijke aanduiding voor het opnemen van gegenereerde scripts (inclusief webletterscripts)	\$ANIMATE_CC_SCRIPTS
HTML-label om een clientscript te starten	\$SCRIPT_START
Tijdelijke aanduiding voor code om laadfunctie te maken (CreateJS LoadQueue)	\$CREATE_LOADER
Tijdelijke aanduiding voor code om elementen te laden die aanwezig zijn in het manifest	\$LOAD_MANIFEST
Tijdelijke aanduiding voor code om de laadmethode van bestanden te definiëren	\$HANDLE_FILE_LOAD_START
Tijdelijke aanduiding voor code om laadgebeurtenissen van bestanden af te handelen	\$HANDLE_FILE_LOAD_BODY
Tijdelijke aanduiding voor code om de laadmethode van bestanden af te sluiten	\$HANDLE_FILE_LOAD_END
Tijdelijke aanduiding voor code om de methodehandgreep Complete te definiëren, die wordt aangeroepen nadat de elementen zijn geladen	\$HANDLE_COMPLETE_START
Tijdelijke aanduiding voor code om het werkgebied te	\$CREATE_STAGE

maken	
Tijdelijke aanduiding voor code om tick-gebeurtenissen te registreren, waarna de animatie wordt gestart	\$START_ANIMATION
Tijdelijke aanduiding voor code om responsief schalen en HiDPI-weergave te ondersteunen	\$RESP_HIDPI
Tijdelijke aanduiding voor code om de methodehandgreep Complete af te sluiten	\$HANDLE_COMPLETE_END
Tijdelijke aanduiding voor een functie om inhoud met geluiden te verwerken	\$PLAYSOUND
Tijdelijke aanduiding voor opmaaksectie om het centreren van het canvas te ondersteunen	\$CENTER_STYLE
Tijdelijke aanduiding voor de eigenschap voor de Canvas-weergavestijl ter ondersteuning van de voorlader	\$CANVAS_DISP
Tijdelijke aanduiding voor code om de voorlader weer te geven	\$PRELOADER_DIV
HTML-label voor het einde van een clientscript	\$SCRIPT_END
Id van Canvas-element	\$CANVAS_ID
Breedte van het werkgebied of Canvas-element	\$WT
Hoogte van het werkgebied of Canvas-element	\$HT
Achtergrondkleur van het werkgebied of Canvas-element	\$BG
De versie van Animate CC waarmee inhoud wordt gegenereerd	\$VERSION

De volgende tokens uit eerdere versies zijn afgekeurd in de huidige versie:

Kenmerkparameter	Sjabloonvariabele
Tijdelijke aanduiding voor scripts (CreateJS en gegenereerde Javascript)	\$CREATEJS_SCRIPTS
Tijdelijke aanduiding voor code om CreateJS-bibliotheken te starten, media te laden en om het werkgebied te maken en bij te werken	\$CJS_INIT*

Opmerking: Dit token worden gemodulariseerd en vervangen door andere tokens.

[Naar boven](#)

JSAPI-ondersteuning voor het importeren en exporteren van HTML-sjablonen voor Canvas-documenten

De volgende JSAPI's bieden ondersteuning voor het importeren en exporteren van HTML-sjablonen voor Canvas-documenten:

- Hiermee exporteert u de HTML5 Canvas-publicatiesjabloon voor een bepaald document naar de opgegeven locatie:

```
bool document::exportCanvasPublishTemplate(pathURI)
```

- Voorbeeld:

```
var pathURI = "file:///C:/Users/username/desktop/CanvasTemplate.html";
var exportFlag = fl.getDocumentDOM().exportCanvasPublishTemplate(pathURI);
if(!exportFlag)
    fl.trace("Sjabloon kon niet worden geëxporteerd");
```

- Hiermee importeert u de HTML5 Canvas-publicatiesjabloon voor een bepaald document vanuit de opgegeven pad-URI van de locatie, en stelt u deze sjabloon in:

```
bool document::importCanvasPublishTemplate(pathURI)
```

- Voorbeeld:

```
var pathURI= "file:///C:/Users/username/desktop/CanvasTemplate.html";
var exportFlag = fl.getDocumentDOM().importCanvasPublishTemplate(pathURI);
if(!exportFlag)
    fl.trace("Sjabloon kan niet worden geïmporteerd");
```

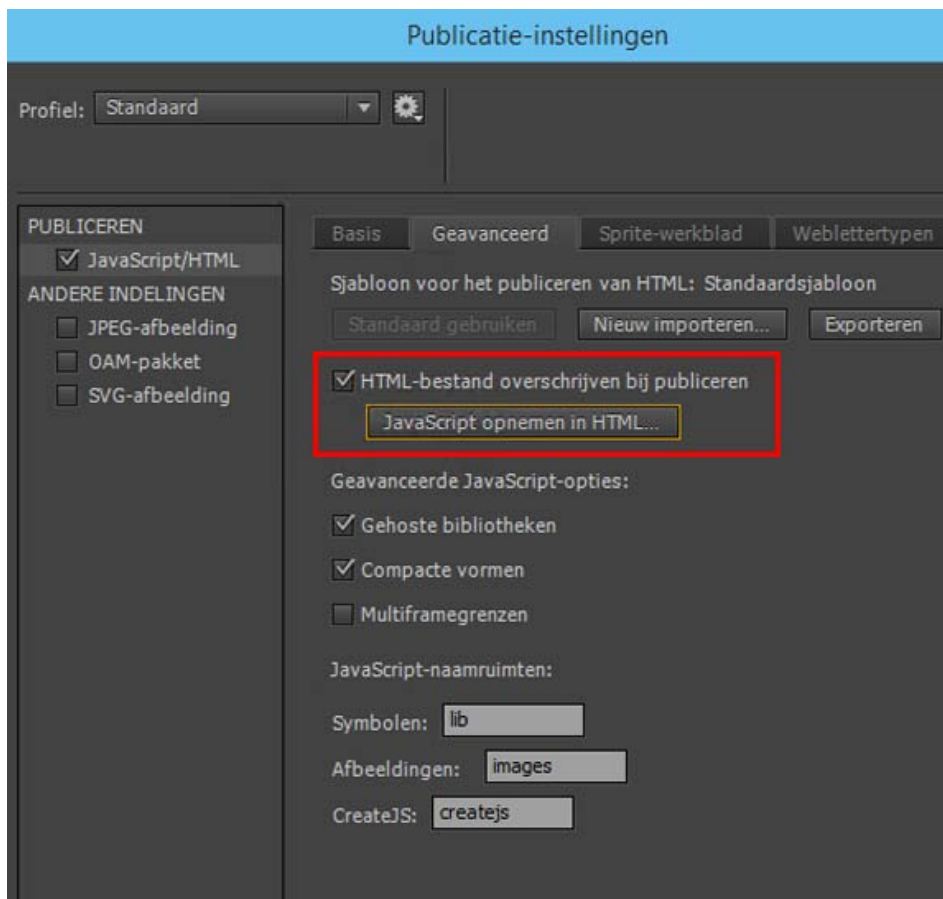
[Naar boven](#) 

JavaScript insluiten in HTML

Animate introduceert de mogelijkheid om een JS-bestand op te nemen in het HTML-bestand tijdens publicatie van het canvas.

1. Open het menu **Publicatie-instellingen**, ga naar het tabblad **Geavanceerd** en schakel de optie **JavaScript opnemen in HTML** in.
2. Selecteer **OK** in het dialoogvenster **JavaScript in HTML-bestand opnemen bij publiceren** om de inhoud die het HTML-bestand overschrijft, opnieuw te publiceren.
3. Hierdoor wordt het selectievakje **HTML-bestand overschrijven bij publiceren** uitgeschakeld, en wordt het HTML-bestand tijdens het publiceren gegenereerd, maar ook overschreven.
4. Selecteer **OK** bij de optie **Stoppen met opnemen van JavaScript in HTML** om de JavaScript-code niet op te nemen en het HTML-bestand opnieuw te publiceren.
5. Wanneer de optie **HTML-bestand overschrijven tijdens publicatie** niet is geselecteerd, wordt de optie **JavaScript opnemen in HTML** automatisch uitgeschakeld.

Opmerking: Als u het HTML-bestand niet wilt overschrijven, kunnen de opties **HTML-bestand overschrijven bij publiceren** en **JS insluiten in HTML** niet tegelijkertijd worden toegepast.



Js samenvoegen met HTML

[Naar boven](#)

JSON-gegevens samenvoegen in JS

Op basis van klantenfeedback en omdat JSON-bestanden inherent instabiel zijn, hebben wij de relevante gegevens samengevoegd met het JS-bestand en wordt er geen afzonderlijk JSON-bestand gemaakt.

[Naar boven](#)

Optimalisatie van HTML5 Canvas-uitvoer

Animate optimaliseert de grootte van HTML5 Canvas-uitvoerbestanden en zorgt voor betere prestaties doordat:

- Bitmaps worden geëxporteerd als sprite-werkblad met de opties die zijn opgegeven in het tabblad Sprite-werkblad in Publicatie-instellingen.
- Verborgene lagen worden uitgesloten van gepubliceerde uitvoer (doordat het selectievakje Verborgene lagen opnemen wordt uitgeschakeld).
- Alle ongebruikte elementen zoals geluiden en bitmaps, en alle elementen op ongebruikte frames worden uitgesloten van het publicatiebestand (standaard).
- FLA-elementen niet automatisch worden geëxporteerd, aangezien de exportopties voor afbeeldingen, geluid en ondersteunende CreateJS JavaScript-bibliotheken standaard zijn uitgeschakeld en omdat de relatieve URL's worden toegepast bij het exporteren.
- HiDPI-compatibele HTML5 Canvas-uitvoer: Animate schaaft de uitvoer op basis van de pixelverhouding van het apparaat waarop u de inhoud bekijkt. Deze compatibiliteit zorgt voor een scherpere uitvoer bij in- en uitzoomen en biedt ook een oplossing voor

pixelvormingsproblemen bij Canvas-documenten wanneer u de HTML Canvas-uitvoer op een High DPI-computer bekijkt.

Een transparante canvasachtergrond instellen

U kunt het canvas aanpassen aan verschillende kleuren en ook de weergavetransparantie wijzigen. Als u een transparant canvas maakt, kunt u de onderliggende HTML-inhoud weergeven tijdens het publiceren.

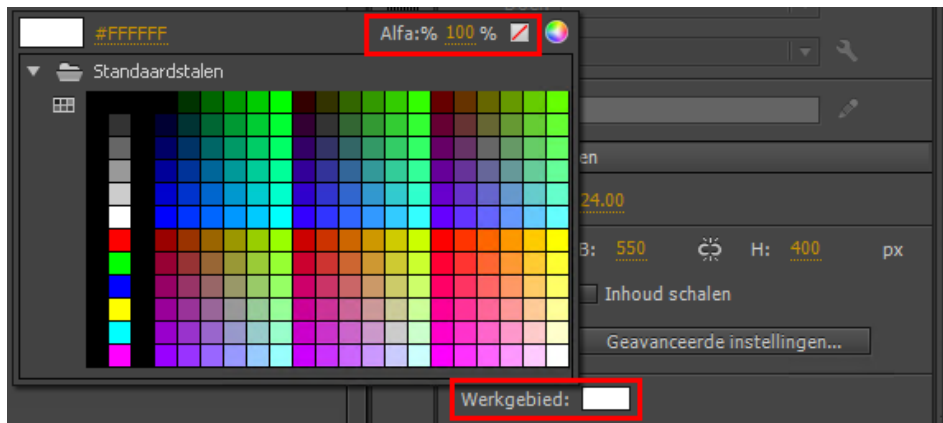
Opmerking: met deze instelling wordt de achtergrond ook transparant tijdens OAM-publicatie.

1. Selecteer het canvas dat u wilt wijzigen.
2. Selecteer **Werkgebied** in het deelvenster **Eigenschappen**.
3. Stel de percentagewaarden in voor **Alpha** in het werkgebied.

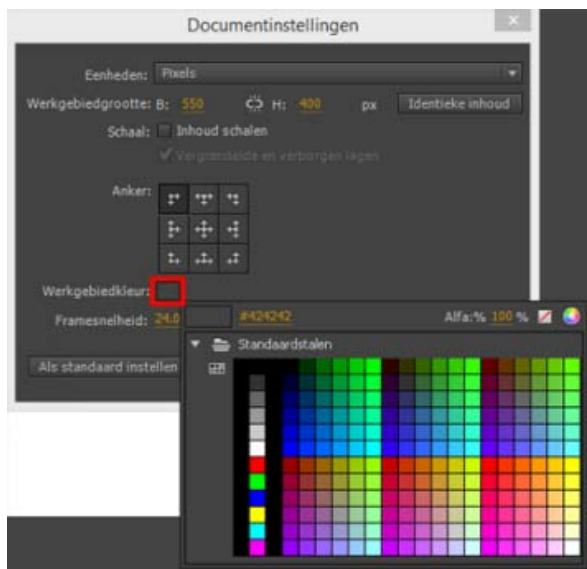
Ondersteuning voor 'Geen kleur'-staal

Met de optie Geen kleur kunt u de canvasachtergrond ook transparant maken:

1. Selecteer **Wijzigen>Document>Werkgebiedkleur** of ga naar de **Eigenschapscontrole** en selecteer **Geavanceerde instellingen**.
2. In **Werkgebiedkleur**, selecteert u **Geen kleur**.



Canvas-transparantie

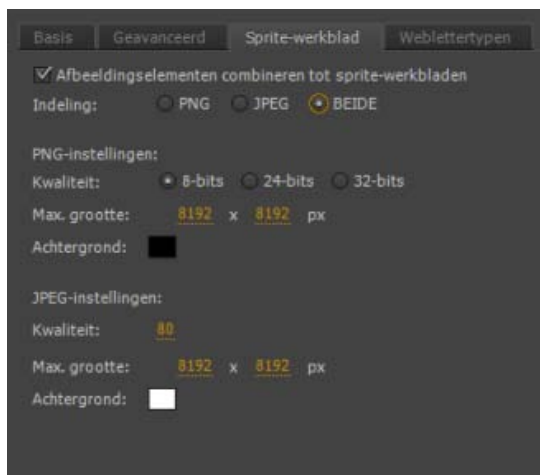


Canvas-transparantie: Geavanceerde instellingen

Bitmaps exporteren als sprite-werkblad

Door een aantal bitmaps dat u hebt gebruikt in uw HTML5 Canvas-document te exporteren als een enkel sprite-werkblad, zijn er minder serververzoeken en wordt ook het uitvoerbestand kleiner. Dit leidt tot betere prestaties. U kunt het sprite-werkblad exporteren als PNG (standaard), JPEG of beide.

1. Op het tabblad **Sprite-werkblad** schakelt u het selectievakje **Afbeeldingselementen combineren tot sprite-werkbladen** in.
2. Selecteer bij **Indeling** de optie **PNG**, **JPEG** of **Beide**.
3. Als u **PNG** of **Beide** hebt geselecteerd, geeft u de volgende opties onder **PNG-instellingen** op:
 - **Kwaliteit**: stel de kwaliteit van het sprite-werkblad in op 8-bits (standaard), 24-bits of 32-bits.
 - **Max. grootte**: geef de maximale hoogte en de breedte van het sprite-werkblad op, uitgedrukt in pixels.
 - **Achtergrond**: klik en stel de achtergrondkleur in voor het sprite-werkblad.
4. Als u **JPEG** of **Beide** hebt geselecteerd, geeft u de volgende opties onder **JPEG-instellingen** op:
 - **Kwaliteit**: hiermee stelt u de kwaliteit in van het sprite-werkblad.
 - **Max. grootte**: geef de maximale hoogte en de breedte van het sprite-werkblad op, uitgedrukt in pixels.
 - **Achtergrond**: klik en stel de achtergrondkleur in voor het sprite-werkblad.



[Naar boven](#)

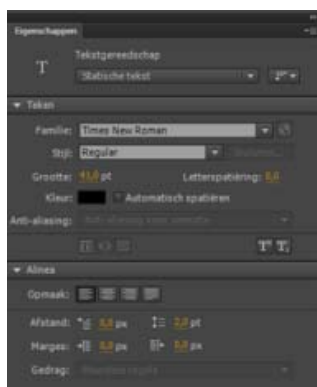
Werken met tekst in een HTML5 Canvas-document

HTML Canvas biedt ondersteuning voor statische en dynamische tekst.

Statische tekst

Statische tekst is een rijkere optie waarbij alle elementen tijdens de publicatie worden geconverteerd naar contouren. Dit biedt een uitstekende WYSIWYG-gebruikerservaring. Aangezien de tekst wordt gepubliceerd als vectorcontouren, kunt u deze tijdens runtime bewerken.

Opmerking: te veel statische tekst kan leiden tot enorm grote bestanden.



Dynamische tekst

Met dynamische tekst kunt u tekst tijdens runtime wijzigen en is er weinig impact op de bestandsgrootte. Dynamische tekst biedt minder ondersteuningsopties dan statische tekst. Dynamische tekst biedt wel ondersteuning voor Typekit-webletterttypen.

Als u dynamische tekst gebruikt met lettertypen die niet beschikbaar zijn op de apparaten van eindgebruikers, wordt bij de uitvoer het standaardlettertype voor weergave toegepast. De WYSIWYG-gebruikservaring wordt hierdoor beperkt. Dergelijke problemen kunnen worden opgelost met behulp van weblettertypen.

Typekit-weblettertypen toevoegen aan uw HTML5 Canvas-document

Animate CC biedt TypeKit-weblettertypen voor dynamische tekst in HTML5 Canvas-documenten. Typekit biedt directe toegang tot duizenden hoogwaardige, professionele lettertypen van de beste lettertypeontwikkelaars. U kunt Typekit-lettertypen naadloos openen en toepassen in uw HTML5-uitvoer voor moderne browsers en mobiele apparaten, dankzij uw Creative Cloud-lidmaatschap.

Zie Typekit-weblettertypen gebruiken in HTML5 Canvas-documenten voor meer informatie over het gebruik van Typekit-lettertypen in Animate CC

Animate-versie 2015.2 verbetert de visuele beleving van dynamische tekst in een Canvas-document, zodat deze tekst er hetzelfde uitziet in het werkgebied en als gepubliceerde afbeelding.

Opmerking: Typekit-weblettertypen zijn niet beschikbaar voor statische tekst.

Video: Tekstverbeteringen in Animate CC

Door Train Simple (www.trainsimple.com)

[Naar boven](#) 

De HTML5 Canvas-uitvoer begrijpen

De gepubliceerde HTML5-uitvoer bevat de volgende bestanden:

HTML-bestand Bevat definities voor alle vormen, objecten en illustraties in het Canvas-element. Bovendien wordt de CreateJS-naamruimte opgeroepen om Animate om te zetten in HTML5 en het overeenkomstige JavaScript-bestand dat interactieve elementen bevat.

JavaScript-bestand Bevat speciale definities en code voor alle interactieve elementen van de animatie. In het JavaScript-bestand is ook code gedefinieerd voor alle typen tweens.

Deze bestanden worden standaard naar dezelfde locatie gekopieerd als de locatie van de FLA. U kunt de locatie wijzigen door het uitvoerpad op te geven in het dialoogvenster Publicatie-instellingen (Bestand > Publicatie-instellingen).

[Naar boven](#) 

Bestaande inhoud migreren naar HTML5 Canvas

U kunt bestaande inhoud in Animate migreren om HTML5-uitvoer te genereren. Met het oog hierop kunt u met Animate inhoud migreren door handmatig individuele lagen, symbolen en andere bibliotheekitems te kopiëren of importeren. Of u kunt de opdracht AS3 omzetten in HTML5 Canvas-document uitvoeren om automatisch bestaande ActionScript-inhoud te importeren naar een nieuw HTML5 Canvas-document. Zie [deze koppeling](#) voor meer informatie.

Als u echter in Animate CC met een HTML5-document werkt, ziet u dat bepaalde Animate-functies niet worden ondersteund. Dat komt doordat er voor deze functies in Animate geen corresponderende functies zijn in de Canvas-API. Daarom kunnen deze functies niet worden gebruikt in het HTML5 Canvas-documenttype. Dit kan van invloed zijn tijdens de migratie van inhoud, wanneer u het volgende probeert te doen:

Kopiëren van inhoud (lagen of bibliotheeksymbolen) van een traditioneel Animate-documenttype (zoals

ActionScript 3.0, AIR for Android, AIR for Desktop enzovoort) naar een HTML5-document. In dat geval wordt een niet-ondersteund inhoudstype verwijderd of omgezet in ondersteunde standaardinstellingen.

Als u bijvoorbeeld 3D-animatie kopieert, worden alle 3D-transformaties verwijderd die zijn toegepast op objecten in het werkgebied.

Importeren van een PSD- of AI-bestand met niet-ondersteunde inhoud. In dat geval wordt de inhoud verwijderd of omgezet in ondersteunde standaardinstellingen.

U importeert bijvoorbeeld een PSD-bestand waarop het effect Verlopende schuine kant is toegepast. Animate verwijdert het effect.

Werken met meerdere documenttypen tegelijk (bijvoorbeeld ActionScript 3.0 en HTML5 Canvas), wanneer u overschakelt naar een document waarin een niet-ondersteund gereedschap of een niet-ondersteunde optie geselecteerd is. In dit geval geeft Animate CC visueel aan dat deze functie niet wordt ondersteund.

U hebt bijvoorbeeld een stippellijn gemaakt in een ActionScript 3.0-document en u schakelt om naar HTML5 Canvas met het gereedschap Lijn nog altijd geselecteerd. Bekijk de aanwijzer en de Eigenschapcontrole. Deze geven pictogrammen weer om aan te geven dat de stippellijn niet wordt ondersteund in HTML5 Canvas.

Scripts ActionScript-componenten worden verwijderd en de code is zonder opmerkingen. En als u JavaScript hebt geschreven in het opmerkingenblok (voor Toolkit for CreateJS met Animate CC 13.0), zorgt u ervoor dat u de opmerkingen van de code handmatig verwijdert.

Als u bijvoorbeeld lagen hebt gekopieerd die knoppen bevatten, worden deze verwijderd.

Wijzigingen die worden toegepast op inhoud na het migreren

De volgende opties zijn typen wijzigingen die worden toegepast wanneer u verouderde inhoud migreert naar een HTML5 Canvas-document.

Inhoud wordt verwijderd Inhoudstypen die niet worden ondersteund in HTML5 Canvas, worden verwijderd. Bijvoorbeeld:

- 3D-transformaties worden verwijderd
- ActionScript-code is zonder opmerkingen
- Video's worden verwijderd

Inhoud wordt gewijzigd naar een ondersteunde standaardwaarde Inhoudstype of functie wordt ondersteund, maar een eigenschap van de functie niet. Bijvoorbeeld:

- Overvloeimodus Bedekken wordt niet ondersteund en wordt gewijzigd in Normaal.
- Stippellijn wordt niet ondersteund en wordt gewijzigd in Effen.

Zie dit artikel voor een volledige lijst met functies die niet worden ondersteund en hun terugvalwaarden tijdens het migreren.

[Naar boven](#)

Andere documenttypen converteren naar HTML5 Canvas-documenten

Met het conversieprogramma voor algemene documenttypen kunt u uw bestaande FLA-projecten (van elk willekeurig type) converteren naar een ander documenttype, zoals HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL of een aangepast documenttype. Wanneer u een bestand converteert naar een bepaalde indeling, hebt u toegang tot alle bewerkingfuncties die Animate biedt voor die indeling.

Zie Converteren naar andere documentindelingen voor meer informatie

ActionScript 3-document omzetten naar HTML5 Canvas-document met behulp van JSFL-script

Animate CC biedt een JSFL-script om een AS3-document om te zetten naar een HTML5 Canvas-document. Als het JSFL-script wordt uitgevoerd, gebeurt het volgende:

- Er wordt een nieuw HTML5 Canvas-document gemaakt.
- Alle lagen, symbolen en bibliotheekitems worden gekopieerd naar het nieuwe HTML5 Canvas-document.
- Standaardwaarden worden toegepast op niet-ondersteunde functies, subfuncties of functie-eigenschappen.
- Er wordt een afzonderlijk FLA-bestand gemaakt voor elke scène, omdat een HTML5 Canvas-document geen ondersteuning biedt voor meerdere scènes.

Doe het volgende als u een AS3-document wilt omzetten naar een HTML5 Canvas-document:

1. Open het ActionScript 3-document in Animate CC.
2. Selecteer **Opdrachten > AS3 omzetten in HTML5 Canvas-document**.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Een WebGL-document maken en publiceren

Opmerking: Ondersteuning voor WebGL is alleen beschikbaar als voorbeeld. Deze update van Animate bevat ondersteuning voor basisanimaties met gebruik van geluid en scripts, alsook een set met functies voor interactiviteit. In de toekomstige versies van Animate vindt u nog meer functies voor het WebGL-documenttype. Voor een volledige lijst met Animate-functies die worden ondersteund voor WebGL raadpleegt u dit [KB-artikel](#).

[Wat is WebGL?](#)

[Het WebGL-documenttype](#)

[Een WebGL-document maken](#)

[Een voorbeeld van WebGL-inhoud bekijken op browsers](#)

[Inhoud publiceren in de WebGL-indeling](#)

[De WebGL-uitvoer begrijpen](#)

[Audio toevoegen aan uw WebGL-document](#)

[Bestaande inhoud migreren naar een WebGL-document](#)

[Renderprestaties verbeteren met in cache plaatsen van bitmaps](#)

[Naar boven](#) ¹¹

Wat is WebGL?

WebGL is een open webstandaard voor het renderen van grafische afbeeldingen op elke compatibele browser zonder dat u bijkomende invoegtoepassingen nodig hebt. WebGL is volledig geïntegreerd in alle webstandaarden van de browser die versneld GPU-gebruik toestaat van het verwerken van afbeeldingen en effecten als onderdeel van de webpaginacanvas. WebGL-elementen kunnen worden ingebed met andere HTML-elementen en samengesteld met andere delen van de pagina.

Hoewel de meeste browsers tegenwoordig WebGL ondersteunen, raadpleegt u best [deze koppeling](#) voor meer informatie over de exacte versies die worden ondersteund.

Sommige browsers hebben WebGL niet standaard ingeschakeld. Raadpleeg [dit artikel](#) als u WebGL op uw browser wilt inschakelen.

Opmerking: Zorg ervoor dat u WebGL inschakelt op uw browser, omdat WebGL op sommige browsers standaard is uitgeschakeld.

[Naar boven](#) ¹¹

Het WebGL-documenttype

Met Animate CC kunt u rijke interactieve inhoud maken en publiceren in de WebGL-indeling (Web Graphics Library). Omdat WebGL volledig geïntegreerd is in browsers, stelt dit Animate in staat om het versneld GPU-gebruik van het verwerken en renderen van grafische afbeeldingen te optimaliseren, als onderdeel van de webpaginacanvas.

In Animate CC is een nieuw documenttype toegevoegd voor WebGL. Hierdoor kunt u inhoud maken en deze snel publiceren naar WebGL-uitvoer. U kunt krachtige gereedschappen in Animate gebruiken om rijke inhoud te maken, maar ook WebGL-uitvoer renderen die op elke compatibele browser kan worden uitgevoerd. Dit betekent dat u de traditionele tijdlijn, werkruimte en tekengereedschappen van Animate kunt gebruiken om WebGL-inhoud op een native manier te ontwerpen en produceren. De meest gebruikte browsers ondersteunen WebGL en stellen Animate dus in staat om inhoud te renderen op de meeste webplatforms.

Een WebGL-document maken

In Animate CC kunt u met het WebGL-document snel inhoud maken en publiceren voor de WebGL-indeling. Zo maakt u een WebGL-document:

1. Start Animate CC.
2. Klik in het welkomstscherf op de optie WebGL(Voorbeeld). Of u kunt de menuoptie Bestand > Nieuw selecteren om het dialoogvenster Nieuw document weer te geven. Klik op de optie WebGL(Voorbeeld).

Een voorbeeld van WebGL-inhoud bekijken op browsers

U kunt de functie Film testen van Animate gebruiken om een voorbeeld van uw inhoud te bekijken of uw inhoud te testen. Ga als volgt te werk als u een voorbeeld wilt weergeven:

1. Druk in Animate CC op Ctrl+Enter (Windows) en CMD+Enter (MAC). Hiermee wordt uw standaardbrowser gestart en de WebGL-inhoud gerenderd.

Animate CC vereist een webserver om WebGL-inhoud uit te voeren. Animate CC heeft een ingebouwde webserver die is geconfigureerd om WebGL-inhoud uit te voeren op poort #8090. Als deze poort al wordt gebruikt door een server, wordt dit conflict automatisch gedetecteerd en opgelost door Animate.

Inhoud publiceren in de WebGL-indeling

Met Animate kunt u WebGL-inhoud op een native manier maken en publiceren vanuit de toepassing zelf.

Ga als volgt te werk als u uw WebGL-document wilt publiceren:

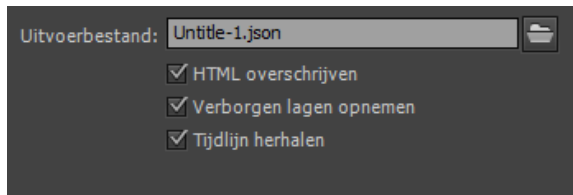
1. Selecteer de optie **Bestand > Publicatie-instellingen** om het dialoogvenster Publicatie-instellingen te openen. Of selecteer Bestand > Publiceren, als u al Publicatie-instellingen hebt opgegeven voor WebGL.
2. Geef in het dialoogvenster Publicatie-instellingen waarden op voor:

Uitvoerbestand Geef een betekenisvolle naam op voor de uitvoer. En blader naar de locatie waar u de WebGL-uitvoer wilt publiceren of voer deze locatie in.

HTML overschrijven Hiermee geeft u aan of het HTML Wrapper-bestand al dan niet moet worden overschreven telkens wanneer u uw WebGL-project publiceert. U kunt deze optie uitschakelen als u externe wijzigingen hebt gemaakt in het gepubliceerde HTML-bestand en deze wijzigingen wilt behouden terwijl u tegelijkertijd de wijzigingen bijwerkt die u in de Flash Pro-animatie of -elementen hebt doorgevoerd.

Verborgen lagen opnemen Neemt alle verborgen lagen op in de WebGL-uitvoer. Als u de selectie van Verborgen lagen opneemt opheft, worden lagen die als verborgen zijn gemarkeerd (met inbegrip van lagen die in filmclips zijn genest) niet naar het resulterende WebGL geëxporteerd. Zo kunt u gemakkelijk verschillende versies van het WebGL-document testen door lagen onzichtbaar te maken.

Tijdslijn herhalen Herhaalt de inhoud wanneer het laatste frame wordt bereikt. Hef de selectie van deze optie op als u de inhoud wilt stoppen wanneer het laatste frame wordt bereikt.



3. Klik op Publiceren om WebGL-inhoud naar de gewenste locatie te publiceren.

Opmerking: De maximale FPS-waarde die u kunt opgeven voor WebGL-inhoud die wordt uitgevoerd in browsers is 60 FPS.

[Naar boven](#) ¹

De WebGL-uitvoer begrijpen

De gepubliceerde WebGL-uitvoer bevat de volgende bestanden:

Omvattend HTML-bestand Dit omvat de runtime, roept elementen op en initialiseert de WebGL-renderer. Het bestand krijgt standaard de naam `<FLA_name>.html`. U kunt een andere naam opgeven voor het HTML-bestand in het dialoogvenster Publicatie-instellingen (Bestand > Publicatie-instellingen).

Het HTML-bestand wordt standaard in dezelfde map geplaatst als de map van de FLA. U kunt een andere locatie opgeven in het dialoogvenster Publicatie-instellingen.

JavaScript-bestand (WebGL-runtime) Rendert gepubliceerde inhoud op WebGL. Wordt gepubliceerd in de map `libs/` van het WebGL-document. Dit bestand krijgt de naam `flwebgl-<versie>.min.js`. Het omvattende HTML-bestand gebruikt dit JS-bestand om WebGL-inhoud te renderen.

Structuuratlas Bewaart alle kleurwaarden (van vormen) inclusief de bitmapinstanties in het werkgebied.

[Naar boven](#) ¹

Audio toevoegen aan uw WebGL-document

U kunt audio importeren en inbedden in uw WebGL-document, het afspelen controleren met de synchronisatie-instellingen (gebeurtenis, starten en stoppen) en tijdlijnaudio afspelen in runtime. WebGL ondersteunt momenteel alleen .wav- en .mp3-indelingen.

Zie Geluiden gebruiken in Animate voor meer informatie over het werken met audio.

[Naar boven](#) ¹

Bestaande inhoud migreren naar een WebGL-document

U kunt bestaande inhoud in Animate migreren naar een WebGL-document. Met het oog hierop kunt u in Animate migreren door inhoud handmatig te kopiëren of importeren. Bij het werken met meerdere documenten in Animate is het bovendien gebruikelijk om inhoud tussen documenten te kopiëren als lagen of als elementen in de bibliotheek. Hoewel de meeste functies van Animate worden ondersteund, worden bepaalde inhoudstypen gewijzigd om beter te voldoen aan de WebGL-indeling.

Animate bevat verschillende krachtige functies die helpen om visueel aantrekkelijke inhoud te maken. Omdat sommige van deze functies echter native zijn in Animate, zullen ze niet worden ondersteund in een WebGL-document. Animate is ontwikkeld om dergelijke inhoud te wijzigen in een ondersteunde indeling en om visueel aan te geven wanneer een gereedschap of functie niet wordt ondersteund.

Kopiëren van inhoud (lagen of bibliotheeksymbolen) van een traditioneel Animate-documenttype (zoals ActionScript 3.0, AIR for Android, AIR for Desktop enzovoort) naar een WebGL-document. In dat geval wordt een niet-ondersteund inhoudstype verwijderd of omgezet in ondersteunde standaardinstellingen.

Als u bijvoorbeeld 3D-animatie kopieert, worden alle 3D-transformaties verwijderd die zijn toegepast op objecten in het werkgebied.

importeren van een PSD- of AI-bestand met niet-ondersteunde inhoud. In dat geval wordt de inhoud verwijderd of omgezet in ondersteunde standaardinstellingen.

U importeert bijvoorbeeld een PSD-bestand waarop vervagende effecten zijn toegepast. Animate verwijdert het effect.

Werken met meerdere documenttypen tegelijk (bijvoorbeeld ActionScript 3.0 en WebGL), wanneer u overschakelt naar een document waarin een niet-ondersteund gereedschap of een niet-ondersteunde optie geselecteerd is. In dit geval geeft Animate CC visueel aan dat deze functie niet wordt ondersteund.

U hebt bijvoorbeeld een stippellijn gemaakt in een ActionScript 3.0-document en u schakelt om naar WebGL met het gereedschap Lijn nog altijd geselecteerd. Bekijk de aanwijzer en de Eigenschapcontrole. Deze geven op visuele wijze aan dat de stippellijn niet wordt ondersteund in WebGL.

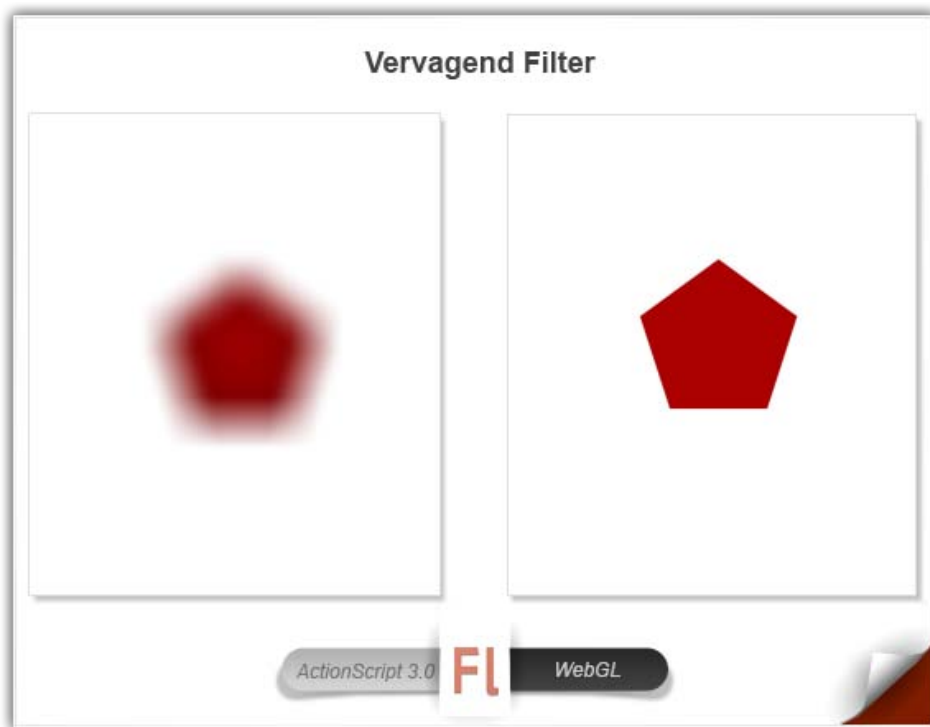
Scripts U kunt Javascript-code schrijven in het deelvenster Handelingen die zal worden uitgevoerd nadat de speler het frame opent. De variabele 'this' in de context van framescripts verwijst naar de instantie van de MovieClip waartoe deze behoort. Bovendien hebben framescripts toegang tot Javascript-functies en -variabelen die zijn gedeclareerd in het HTML-containerbestand. Als u een frame of laag van een ActionScript-document kopieert en naar een WebGL-document plakt, worden er opmerkingen toegevoegd aan scripts als deze er zijn.

Wijzigingen die worden toegepast op inhoud na het migreren

De volgende opties zijn typen wijzigingen die worden toegepast wanneer u verouderde inhoud migreert naar een WebGL-document.

Inhoud wordt verwijderd Inhoudstypen die niet worden ondersteund in HTML5 Canvas, worden verwijderd. Bijvoorbeeld:

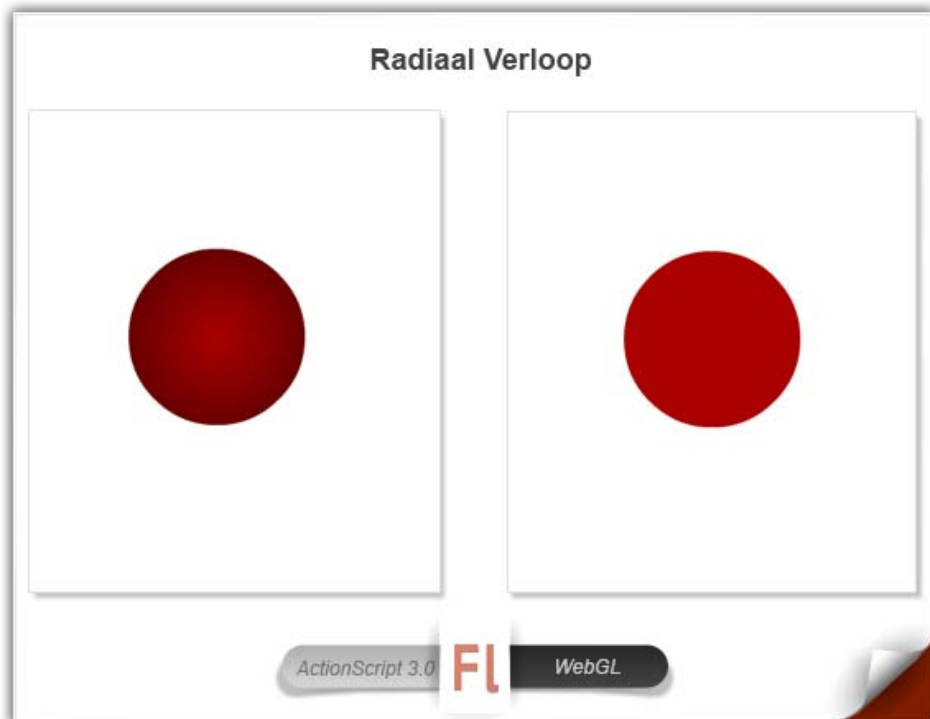
Filters worden niet ondersteund. Het effect wordt verwijderd en de vorm zal in plaats daarvan een Effen vulling aannemen.



Vervagend filtereffect wordt verwijderd en wordt vervangen door Effen vulling.

Inhoud wordt gewijzigd naar een ondersteunde standaardwaarde Inhoudstype of functie wordt ondersteund, maar een eigenschap van de functie niet. Bijvoorbeeld:

Radiaal verloop wordt gewijzigd om Effen vulling aan te nemen met de primaire kleur.



Radiaal verloop wordt gewijzigd in Effen vulling met de primaire kleur.

Zie dit artikel voor een volledige lijst met functies die niet worden ondersteund en hun terugvalwaarden tijdens het migreren.

[Naar boven](#)

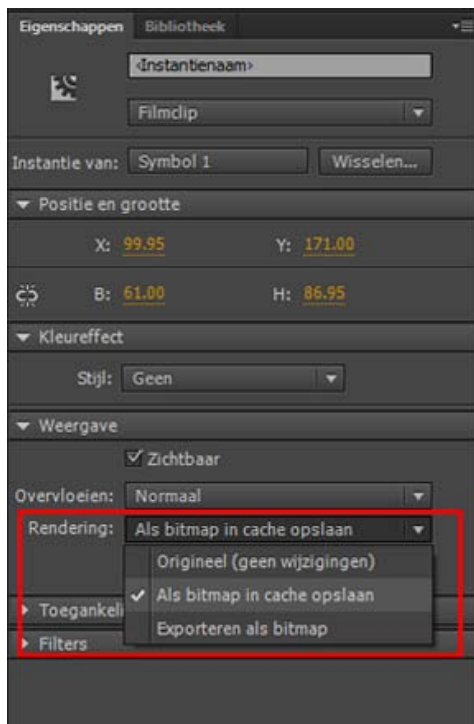
Renderprestaties verbeteren met in cache plaatsen van bitmaps

U kunt de renderprestaties optimaliseren door op te geven dat een statische filmclip (bijvoorbeeld een achtergrondafbeelding) of een knopsymbool bij uitvoering in cache moet worden geplaatst. Vectoritems worden standaard opnieuw getekend in elk frame. Als u een filmclip of knopsymbool als bitmap in cache plaatst, voorkomt u dat de browser het item continue opnieuw moet tekenen, omdat de afbeelding een bitmap is en de positie ervan niet wordt gewijzigd. Dit zorgt voor een aanzienlijke verbetering in de prestaties bij het renderen van WebGL-inhoud.

Als u bijvoorbeeld een animatie met een complexe achtergrond maakt, maakt u een filmclip met alle items in de achtergrond. Vervolgens selecteert u Als bitmap in cache opslaan voor de achtergrondfilmclip in de Eigenschapscontrole. Tijdens het afspelen wordt de achtergrond gerenderd als een bitmap die op de huidige schermdiepte is opgeslagen. De browser tekent de bitmap in het werkgebied snel en slechts eenmaal, waardoor de animatie sneller en vloeiender wordt afgespeeld.

Door een filmclip als bitmap in cache te plaatsen kunt u deze filmclip gebruiken en automatisch op de plaats vastzetten. Wanneer een gebied verandert, wordt de bitmapcache bijgewerkt door vectorgegevens. Dit vermindert het aantal keren dat de browser opnieuw moet tekenen en zorgt er voor dat er vloeiender en sneller wordt gerenderd.

Als u de eigenschap **Als bitmap in cache opslaan** wilt inschakelen voor een filmclipsymbool, selecteert u de filmclipinstantie en selecteert u Als bitmap in cache opslaan in de vervolgkeuzelijst Renderen in Eigenschapcontrole (**Venster > Eigenschappen**).



Overwegingen bij het gebruiken van Als bitmap in cache opslaan

Als u de eigenschap Als bitmap in cache opslaan gebruikt op WebGL-inhoud, houd dan rekening met het volgende:

- De maximumgrootte van het filmclipsymbool is beperkt tot 2048x2048. Houd er rekening mee dat de werkelijke grenzen van de filmclipinstantie die in de cache kan worden opgeslagen, kleiner zijn dan 2048x2048 omdat WebGL een aantal pixels reserveert.
- Als er meerdere instanties van dezelfde filmclip zijn, genereert Animate de cache met de grootte van de eerste instantie die wordt aangetroffen. De cache wordt echter niet opnieuw gegenereerd en de eigenschap Als bitmap in cache opslaan wordt niet genegeerd, zelfs wanneer de transformatie van de filmclip in grote mate wordt gewijzigd. Als het filmclipsymbool een grotere schaal krijgt tijdens de animatie, kunnen daardoor de afzonderlijke pixels van de animatie zichtbaar worden.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Toepassingen verpakken voor AIR voor iOS

Ondersteuning voor AIR 17.0 en Flash Player 17.0

[AIR-toepassingen rechtstreeks implementeren op iOS-apparaten](#)

[Testen en fouten opsporen in AIR-toepassingen met de native iOS-simulator](#)

[AIR-toepassingen publiceren met ondersteuning voor Retina-display met hoge resolutie](#)

[Testen en fouten opsporen met behulp van de Interpreter-modus](#)

[Testen en fouten opsporen op iOS via USB](#)

[Connectiviteit voor meerdere apparaten via USB](#)

[XXHDPI-pictogrammen toevoegen \(144x144\)](#)

[Problemen oplossen](#)

Animate CC biedt ondersteuning voor de publicatie van toepassingen voor AIR for iOS. AIR for iOS-toepassingen kunnen worden uitgevoerd op de Apple iPhone en iPad. Wanneer u toepassingen publiceert voor iOS, worden uw FLA-bestanden door Animate geconverteerd naar systeemeigen iPhone-toepassingen.

Zie [AIR-systeemvereisten](#) voor informatie over de hardware- en softwarevereisten voor AIR-toepassingen voor desktops en mobiele apparatuur.

Zie [Adobe Air-toepassingen maken met de Packager for iPhone](#) voor gedetailleerde informatie over het verpakken van toepassingen voor de iPhone.

Opmerking: Met Animate kunt u alleen een pad aan de iOS SDK toevoegen wanneer de AIR-toepassing een ANE-bestand bevat. Ga naar Bestand > ActionScript-instellingen > Bibliotheekpad om een ANE-bestand op te nemen.

[Naar boven](#) 

Ondersteuning voor AIR 17.0 en Flash Player 17.0

Met AIR 17.0 for iOS kunt u 64-bitversies van uw binaire bestanden genereren naast de standaard 32-bitversies van uw toepassingen en voldoen aan de Apple-vereisten voor iOS-toepassingen. In de AIR 17.0-update voor iOS is de optie Sneller verpakken inschakelen op het tabblad Implementatie van het dialoogvenster AIR for iOS-instelling standaard ingeschakeld.

[Naar boven](#) 

AIR-toepassingen rechtstreeks implementeren op iOS-apparaten

Dankzij een belangrijke wijziging in de implementatieworkflow van AIR-toepassingen kunt u AIR-toepassingen rechtstreeks implementeren op iOS-apparaten. Als u in het verleden toepassingen wilde implementeren op iOS-apparaten, diende u AIR-toepassingen op te roepen via iTunes.

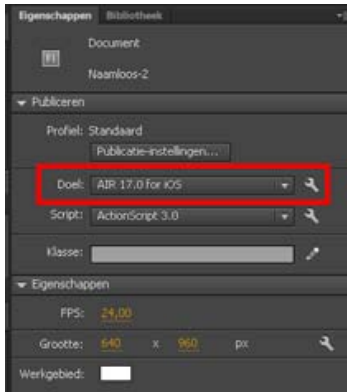
Met Animate kunt u echter AIR-toepassingen rechtstreeks op iOS implementeren, waardoor u het gebruik van iTunes omzeilt. Met deze functie vermindert u de tijd die nodig is om een AIR-toepassing voor iOS te publiceren en verbetert u de productiviteit en prestaties aanzienlijk.

Opmerking: U moet iTunes installeren op het apparaat waarop Animate is geïnstalleerd.

Voer de volgende handelingen uit om de rechtstreekse implementatie op een iOS-apparaat in te schakelen:

1. Zorg ervoor dat iTunes is geïnstalleerd op het apparaat waarop Animate is geïnstalleerd.
2. Klik in Animate in het deelvenster Eigenschappen op de knop  naast de

vervolgkeuzelijst Doel om het dialoogvenster AIR for iOS-instellingen weer te geven.



3. Selecteer in het tabblad Implementatie de optie Toepassing installeren op het aangesloten iOS-apparaat.



4. Klik op Publiceren.

[Naar boven](#)

Testen en fouten opsporen in AIR-toepassingen met de native iOS-simulator

Animate kan worden geïntegreerd met Apple Xcode zodat de native iOS-simulator AIR-toepassingen die voor iOS zijn geschreven, kan testen en problemen erin oplossen. De iOS-simulator is bijzonder nuttig wanneer u geen toegang hebt tot echte apparaten (iPhone of iPad). Met de native iOS-simulator kunt u ook AIR-toepassingen testen en problemen erin oplossen over meerdere apparaten (iPhone en iPad). De iOS-simulator kan echter alleen worden geïntegreerd met Flash CS6 dat wordt uitgevoerd op Macintosh-systemen.

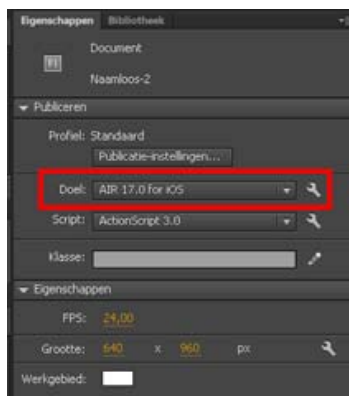
Voor gebruik van de iOS-simulator vereist Animate het downloaden en installeren van Xcode. Zie [Xcode instellen voor iOS-simulatorondersteuning](#) voor meer informatie.

Opmerking: Download en installeer de laatste versie van AIR om te werken met de iOS-simulator.

- Vanaf SDK-versie 16 (CC 2014.2-update) wordt de iOS-app door Animate CC geïnstalleerd en gestart op de iOS-simulator.

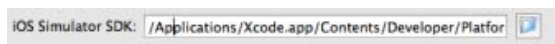
Xcode instellen voor iOS-simulatorondersteuning

1. Download en installeer Xcode vanaf <http://developer.apple.com> of download deze vanaf de Mac App Store.
2. Start Animate.
3. Maak een AIR for iOS-document of open een bestaand document.
4. Stel op het deelvenster Eigenschappen het Player-doel in op de laatste versie van AIR.
5. Klik op de knop  naast de vervolgkeuzelijst Doel om het dialoogvenster AIR for iOS-instellingen op te roepen.



6. Geef op het tabblad Algemeen handmatig het volledig gekwalificeerde pad naar de iOS-simulator-SDK op of blader naar de locatie. Bijvoorbeeld:

Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimul:



7. Geef op het tabblad Implementatie het certificaat en het wachtwoord op. Geef eventueel ook het Inrichtingsprofiel voor de AIR-toepassing op.



8. Klik op OK om te voltooien.

U kunt nu de iOS-simulator gebruiken om tests of foutopsporing uit te voeren op uw toepassing. Zie [AIR-toepassingen testen met behulp van de native iOS-simulator](#) en [Problemen oplossen in AIR-toepassingen met behulp van de native iOS-simulator](#) voor meer informatie.

AIR-toepassingen testen met behulp van de native iOS-simulator

Zorg ervoor dat u Xcode hebt ingesteld en stel het pad naar de iPhone-SDK in voordat u uw AIR-toepassing test.

1. Ga in Animate naar Besturing > Film testen > Op iOS-simulator om de iOS-simulator weer te geven. Als u het pad van de iOS-simulator-SDK echter niet hebt ingesteld in het dialoogvenster AIR for iOS-instellingen, treedt er een fout op.
2. Ga naar uw toepassing op de iOS-simulator en klik om deze te starten.

Problemen oplossen in AIR-toepassingen met behulp van de native iOS-simulator

Zorg ervoor dat u Xcode hebt ingesteld en stel het pad naar de iPhone-SDK in voordat u foutopsporing uitvoert in uw AIR-toepassing.

1. Ga in Animate naar Foutopsporing > Fouten opsporen in film > Op iOS-simulator om de


iOS-simulator weer te geven. Als u het pad van de iOS-simulator-SDK echter niet hebt ingesteld in het dialoogvenster AIR for iOS-instellingen, treedt er een fout op.

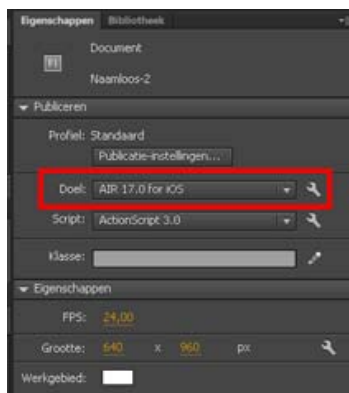
2. Selecteer in Animate de optie Foutopsporing > Foutopsporingssessie op afstand starten > ActionScript 3.0.
3. Ga naar uw toepassing op de iOS-simulator en klik om deze te starten.

[Naar boven](#)

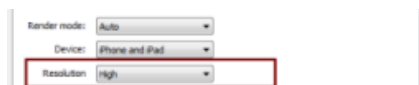
AIR-toepassingen publiceren met ondersteuning voor Retina-display met hoge resolutie

Met Animate kunt u rijke AIR-toepassingen voor iOS maken met een uitgebreide ondersteuning voor het Retina-display met hoge resolutie. U kunt ervoor kiezen om Retina-display met hoge resolutie te selecteren wanneer u AIR-toepassingen publiceert.

1. Maak of open een bestaand AIR for iOS-document in Animate.
2. Klik in het deelvenster Eigenschappen op de knop  naast de vervolgkeuzelijst Doel om het dialoogvenster AIR for iOS-instellingen weer te geven.



3. Stel op het tabblad Algemeen de Resolutie in op Hoog.



4. Klik op Publiceren.

[Naar boven](#)

Testen en fouten opsporen met behulp van de Interpreter-modus

Met de Interpreter-modus kunt u uw AIR-toepassingen die zijn geschreven voor iOS snel testen en er fouten in opsporen. Als de Interpreter-modus is geselecteerd, worden AIR-toepassingen geïnstalleerd zonder te converteren naar ARM-code.

Ga als volgt te werk om de Interpreter-modus in te schakelen:

1. Klik in het deelvenster Eigenschappen op de knop  naast de vervolgkeuzelijst Doel om het dialoogvenster AIR for iOS-instellingen te openen.
2. Selecteer op het tabblad Implementatie de optie voor het testen van apparaten in de Interpreter-modus of voor het **opsporen** van fouten in apparaten in de Interpreter-modus

voor het iOS-implementatietype.

3. Klik op OK om te voltooien.

Opmerking: U kunt meerdere SWF-bestanden die ActionScript-bytecode in een pakket plaatsen en laden met behulp van zowel de Interpreter- als de AOT-modus (Ahead of Time). Zie [dit blog](#) voor meer informatie.

Opmerking: De Interpreter-modus mag alleen worden gebruikt voor het uitvoeren van tests of het opsporen van fouten. De AIR-installatiebestanden die zijn gemaakt met behulp van de Interpreter-modus kunnen niet worden geüpload naar de Mac App Store.

[Naar boven](#) 

Testen en fouten opsporen op iOS via USB

U kunt toepassingen op iOS-apparaten die via USB zijn aangesloten, testen en er fouten in opsporen. Dit is een toevoeging bij de functie voor externe tests en foutopsporing via Wi-Fi die beschikbaar is in Animate CC. Door echter apparaten aan te sluiten via USB worden workflows voor tests en foutopsporing vereenvoudigd door het aantal handmatige stappen te verminderen en de test- en foutopsporingsprocessen te bespoedigen.

Voer een van de volgende handelingen uit om tests en foutopsporing via USB in te schakelen:

- **(Voor foutopsporing)** Selecteer Debuggen > Film debuggen > Op apparaat via USB.
- **(Voor tests)** Selecteer Besturing > Film testen > Op apparaat via USB.

[Naar boven](#) 

Connectiviteit voor meerdere apparaten via USB

Animate ondersteunt het testen van toepassingen op meerdere apparaten tegelijk. U kunt meerdere apparaten aansluiten via USB en deze testen.

Geniet van deze functie om te testen door tegelijk te implementeren naar meerdere apparaten met verschillende schermafmetingen, besturingssysteemversies en hardwareconfiguraties. Hierdoor kunt u de prestaties van uw toepassingen analyseren in een breed spectrum van apparaten tegelijk.

1. Klik in het deelvenster Eigenschappen op de knop  naast de vervolgkeuzelijst Doel om het dialoogvenster AIR for iOS-instellingen te openen.
2. Op het tabblad Implementatie wordt een lijst met alle aangesloten apparaten weergegeven. Selecteer de apparaten waarop u de toepassing wilt publiceren.
3. Klik op Publiceren.

[Naar boven](#) 

XXHDPI-pictogrammen toevoegen (144x144)

U kunt handmatig XXHDPI-pictogrammen toevoegen voor een AIR-toepassing met behulp van het app-descriptor.xml-bestand. Met Animate CC kunt u XXHDPI-pictogrammen (96x96) toevoegen met behulp van het dialoogvenster AIR SDK beheren. Als u echter pictogrammen met een hogere resolutie wilt toevoegen, kunt u deze handmatig toevoegen in het app-descriptor.xml-bestand voor uw AIR-toepassing met behulp van de volgende tag:

```
<icon><image144x144>{Locatie van png}/{icon_name-144x144}.png</image144x144></icon>
```

Raadpleeg [dit Help-artikel](#) voor meer informatie over het app-descriptor.xml-bestand.

[Naar boven](#) 

Problemen oplossen

- Het publiceren van een AIR for iOS-toepassing mislukt als de bestandsnaam die is

opgegeven voor het FLA- of SWF-bestand, double-byte tekens bevat.

- Bij het publiceren van een AIR for iOS-toepassing 'bevriest' Animate wanneer het apparaat wordt losgekoppeld.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

AIR voor Android-toepassingen publiceren

[Een Adobe AIR for Android-bestand maken](#)

[Een AIR for Android-toepassing voorvertonen of publiceren](#)

[AIR for Android-toepassingen maken](#)

[Taalinstellingen](#)

Met Animate CC kunt u inhoud publiceren voor Adobe® AIR™ for Android.

In dit artikel wordt beschreven hoe u de publicatie-instellingen voor AIR for Android in Animate kunt configureren. Zie [Adobe AIR-toepassingen bouwen](#) voor de volledige informatie over het ontwikkelen van Adobe AIR™-toepassingen.

Zie [AIR-systeemvereisten](#) voor informatie over de hardware- en softwarevereisten voor AIR-toepassingen voor desktops en mobiele apparatuur.

Raadpleeg de [Adobe AIR-referentie](#) voor volledige documentatie voor AIR-ontwikkelaars.

Video's en lesbestanden

De volgende videolesbestanden beschrijven hoe u AIR™ for Android-toepassingen kunt maken in Animate:

- Video: [AIR for Android - Deel 1: de ontwikkelomgeving instellen](#) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Video: [AIR for Android - Deel 2: Toegang tot de camera op een Android-apparaat](#) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Video: [Processorversnelling voor AIR for Android](#) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Video: [Eén toepassing, vijf schermen](#) (Christian Cantrell, Adobe-blogs)
- Artikel: [Een mobiele toepassing ontwikkelen met Animate](#) (John Hattan, gamedev.net)

Opmerking: *(Alleen AIR 3.7) Toepassingen met alleen captive runtime in een pakket plaatsen (Android)*

In AIR 3.7 wordt bij het in een pakket plaatsen van AIR-toepassingen voor Android in elk doel de AIR-runtime ingesloten. Dit helpt de gebruikerservaring te verbeteren omdat de AIR-runtime niet afzonderlijk moet worden gedownload. Een neveneffect is echter dat de appgrootte met ongeveer 9MB zal toenemen.

Animate geeft waarschuwingen weer als een AIR for Android-toepassing in een pakket is geplaatst met behulp van de optie Gedeelde runtime.

[Naar boven](#) 

Een Adobe AIR for Android-bestand maken

Met de opdracht Bestand > Nieuw kunt u Adobe AIR for Android-documenten maken in Animate. U kunt ook een ActionScript® 3.0 FLA-bestand maken en dit bestand converteren naar een AIR for Android-bestand via het dialoogvenster Publicatie-instellingen.

U kunt als volgt een AIR for Android-bestand maken:

- Kies AIR for Android in het welkomstscherf of in het dialoogvenster Nieuw document (Bestand > Nieuw).

- Open een bestaand FLA-bestand en converteer dit bestand naar een AIR for Android-bestand. Selecteer AIR for Android in het menu Doel van het dialoogvenster Publicatie-instellingen (Bestand > Publicatie-instellingen).

[Naar boven](#)

Een AIR for Android-toepassing voorvertonen of publiceren

U kunt een voorvertoning van een Animate AIR for Android SWF-bestand bekijken zoals dit in een AIR-toepassingsvenster zal worden weergegeven. Voorvertoningen zijn nuttig als u wilt zien hoe de zichtbare aspecten van de toepassing eruit zien zonder dat u de toepassing hoeft te verpakken en te installeren.

1. Zorg ervoor dat de instelling Doel in het dialoogvenster Publicatie-instellingen is ingesteld op AIR for Android.
2. Selecteer Besturing > Film testen > Testen of druk op Ctrl+Enter.

Als u geen instellingen voor de toepassing hebt opgegeven in het dialoogvenster Instellingen voor toepassing en installer, genereert Animate een standaardbeschrijvingsbestand voor de toepassing (*swfname-app.xml*). Animate maakt en plaatst dit bestand in de map waarin ook het SWF-bestand wordt geschreven. Wanneer u wel toepassingsinstellingen hebt opgegeven via het dialoogvenster Instellingen voor toepassing en installer, zijn die instellingen in het beschrijvingsbestand van de toepassing opgenomen.

U kunt als volgt een AIR for Android-bestand **publiceren**:

- Klik op de knop Publiceren in het dialoogvenster Publicatie-instellingen.
- Klik op de knop Publiceren in het dialoogvenster AIR for Android-instellingen.
- Selecteer Bestand > Publiceren.
- Selecteer Bestand > Voorvertoning publiceren.

Wanneer u een AIR-bestand publiceert, maakt Animate een SWF-bestand en een beschrijvingsbestand voor de XML-toepassing. Vervolgens verpakt Animate kopieën van beide bestanden, samen met eventuele andere bestanden die u aan uw toepassing hebt toegevoegd. Het resulterende AIR-installatiepakket heet *swfname.apk*.

[Naar boven](#)

AIR for Android-toepassingen maken

Nadat u klaar bent met de ontwikkeling van uw toepassing, geeft u de instellingen op voor de beschrijvings- en installerbestanden voor AIR for Android-toepassingen die nodig zijn om deze te kunnen gebruiken. Animate maakt de beschrijvings- en installerbestanden samen met het SWF-bestand wanneer u een AIR for Android-bestand publiceert.

U geeft de instellingen voor deze bestanden op in het dialoogvenster AIR for Android - Instellingen voor toepassing en installer. Zodra u een AIR for Android-bestand hebt gemaakt, kan dit dialoogvenster worden geopend vanuit de Eigenschapcontrole voor documenten. Dit dialoogvenster is ook toegankelijk via de knop Instellingen in het tabblad Animate van het dialoogvenster Publicatie-instellingen.

Het Adobe AIR-toepassingsbestand maken

1. Open in Animate het FLA-bestand of de set bestanden waaruit uw Adobe AIR-toepassing bestaat.
2. Sla het AIR for Android FLA-bestand op voordat u het dialoogvenster AIR - Instellingen voor toepassing en installer opent.
3. Selecteer Bestand > AIR for Android-instellingen.

4. Voer de vereiste gegevens in het dialoogvenster AIR for Android - Instellingen voor toepassing en installer in en klik vervolgens op Publiceren.

Wanneer u op de knop Publiceren drukt, worden de volgende bestanden verpakt:

- Het SWF-bestand
- Het beschrijvingsbestand van de toepassing
- De pictogrambestanden van de toepassing
- Alle bestanden die worden weergegeven in het tekstvak Opgenomen bestanden

Opmerking: Het publiceren van een AIR for Android-toepassing mislukt als de bestandsnaam die is opgegeven voor het FLA- of SWF-bestand, double-byte tekens bevat.

Het dialoogvenster Algemeen van het dialoogvenster AIR for Android - Instellingen voor toepassing en installer is onderverdeeld in vier tabbladen: Algemeen, Implementatie, Pictogrammen en Bevoegdheden.

Algemene instellingen

Het tabblad Algemeen van het dialoogvenster AIR for Android - Instellingen voor toepassing en installer bevat de volgende opties:

Uitvoerbestand De naam en locatie van het AIR-bestand dat wordt gemaakt met de opdracht Publiceren. De extensie voor de naam van het uitvoerbestand is APK.

Toepassingsnaam De naam die door de AIR-toepassingsinstaller wordt gebruikt om de bestandsnaam van de toepassing en de toepassingenmap te genereren. De naam mag alleen geldige tekens voor bestandsnamen of mapnamen bevatten. Wordt standaard ingesteld op de naam van het SWF-bestand.

Toepassings-id Identificeert uw toepassing met een unieke id. U kunt de standaard-id zo nodig wijzigen. Gebruik geen spaties of speciale tekens in de id. Alleen de volgende tekens zijn geldig: 0-9, a-z, A-Z, en . (punt). De naam kan minimaal 1 tot maximaal 212 tekens bevatten. Wordt standaard ingesteld op `com.adobe.example.toepassingsnaam`.

Versie Optioneel. Geeft een versienummer voor de toepassing op. Heeft als standaardwaarde 1,0.

Versielabel Optioneel. Een tekenreeks waarmee de versie wordt beschreven.

Verhouding Hiermee kunt u de opties Staand, Liggend of Automatische oriëntatie selecteren voor de toepassing. Wanneer de optie Automatisch wordt geselecteerd in combinatie met Automatische oriëntatie, wordt de toepassing op het apparaat gestart op basis van de huidige oriëntatie.

Volledig scherm Hiermee wordt de toepassing uitgevoerd in de volledige-schermmodus. Deze instelling is standaard uitgeschakeld.

Automatische oriëntatie Hiermee kan de toepassing overschakelen tussen de modi Staand en Liggend, afhankelijk van de actieve oriëntatie van het apparaat. Deze instelling is standaard uitgeschakeld.

Rendermodus Hier kunt u de methode opgeven waarmee de AIR-runtime grafische inhoud rendert. U kunt de volgende opties kiezen:

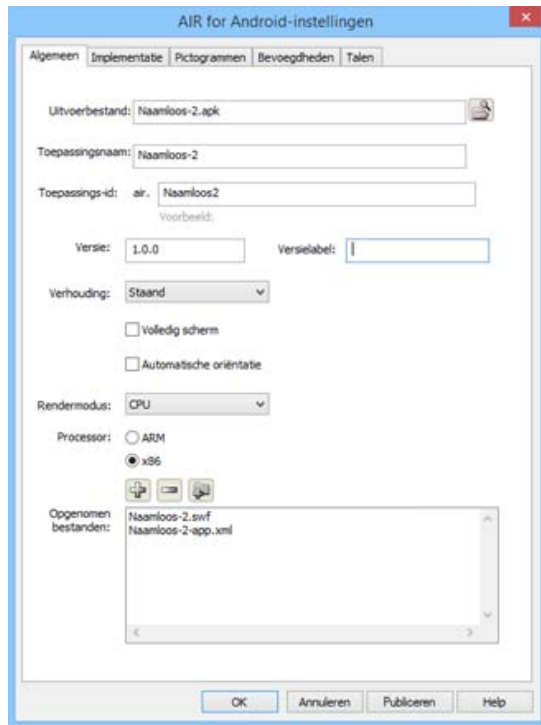
- Automatisch - de snelste renderingmethode op het hostapparaat wordt automatisch gedetecteerd en gebruikt.

CPU - de CPU wordt gebruikt.

- GPU - de GPU wordt gebruikt. Als er geen GPU beschikbaar is, wordt de CPU gebruikt.
- Direct - rendering wordt uitgevoerd aan de hand van Stage3D. Dit is de snelst mogelijke renderingmethode.

Zie [Niet ondersteunde chipsets en stuurprogramma's voor Stage3D | Flash Player 11, AIR 3](#) voor een lijst met processors die geen ondersteuning bieden voor de modus Direct.

Processor: Hiermee selecteert u het processortype van de apparaten waarvoor u de toepassing maakt. Ondersteunde processortypen zijn **ARM** en Intel **x86**. Ondersteuning voor x86-processors is beschikbaar vanaf Animate CC-versie 2014.1.



Opgenomen bestanden Geeft aan welke extra bestanden en mappen u in het toepassingspakket moet opnemen. Klik op de plus-knop (+) om bestanden toe te voegen; klik op de mapknop om mappen toe te voegen. Als u een bestand of map uit de lijst wilt verwijderen, selecteert u het bestand/de map en klikt u vervolgens op de min-knop (-).

Het toepassingsbeschrijfsbestand en het hoofd-SWF-bestand worden automatisch aan de pakketlijst toegevoegd. De pakketlijst geeft deze bestanden zelfs weer wanneer u het Adobe AIR FLA-bestand nog niet hebt gepubliceerd. De pakketlijst geeft de bestanden en mappen in een platte structuur weer. De bestanden in een map worden niet in een overzicht weergegeven en de volledige paden naar de bestanden worden weergegeven (indien nodig, verkort).

Als u native AIR-extensiebestanden hebt toegevoegd aan het ActionScript-bibliotheekpad, worden deze bestanden ook in de lijst vermeld.

Pictogrambestanden worden niet in de lijst opgenomen. Wanneer de bestanden worden verpakt, kopieert Animate pictogrambestanden naar een tijdelijke map die relatief is ten opzichte van de locatie van het SWF-bestand. Animate verwijdert de map nadat het verpakken is voltooid.

Implementatie-instellingen

Op het tabblad Implementatie van het dialoogvenster AIR for Android - Instellingen voor toepassing en installer kunt u de volgende instellingen opgeven.

Certificaat Het digitale certificaat voor de toepassing. U kunt bladeren naar een certificaat of een nieuw

certificaat maken. Zie Uw toepassing ondertekenen voor informatie over het maken van een digitaal certificaat. Let op: certificaten voor Android-toepassingen moeten een geldigheidsperiode van minimaal 25 jaar hebben.

Wachtwoord Het wachtwoord voor het geselecteerde digitale certificaat.

Type Android-implementatie Hiermee wordt bepaald welk type pakket wordt gemaakt.

- Met de instelling Apparaatrelease kunt u pakketten maken voor Marketplace of een ander distributiemedium, zoals een website.
- Met de instelling Emulatorrelease kunt u pakketten maken voor foutopsporing in de simulator voor mobiele apparaten.
- Met de instelling Foutopsporing kunt u fouten op het apparaat opsporen. Hieronder valt het instellen van onderbrekingspunten in Animate en externe foutopsporing bij de toepassing wanneer deze op het Android-apparaat wordt uitgevoerd. U kunt ook de netwerkinterface en het IP-adres voor de foutopsporingssessies kiezen.

AIR-runtime Hiermee wordt bepaald hoe de toepassing te werk gaat op apparaten waarop de AIR-runtime nog niet geïnstalleerd is.

- Met **AIR-runtime insluiten met toepassing** wordt de runtime aan het installatiepakket van de toepassing toegevoegd, zodat de gebruikers verder niets hoeven te downloaden. De grootte van het toepassingspakket neemt dan aanzienlijk toe.
- Met **AIR-runtime ophalen van** wordt de runtime gedownload van Google Playstore of Amazon Appstore.

Na publicatie Hiermee geeft u aan of de toepassing moet worden geïnstalleerd op een Android-apparaat dat momenteel is verbonden en of de toepassing na de installatie direct moet worden gestart.

Pictograminstellingen

Op het tabblad Pictogrammen van het dialoogvenster AIR for Android - Instellingen voor toepassing en installer kunt u een pictogram voor de Android-toepassing opgeven. Het pictogram wordt weergegeven nadat u de toepassing hebt geïnstalleerd en deze uitvoert in de AIR for Android-runtime. U kunt verschillende pictogramgrootten opgeven voor de verschillende weergaven waarin het pictogram wordt getoond. De pictogrammen die u kiest voor Android hoeven niet precies aan deze grootten te voldoen.

Als u een pictogram wilt opgeven, klikt u op het gewenste pictogramformaat op het tabblad Pictogrammen en gaat u vervolgens naar het bestand dat u wilt gebruiken voor het opgegeven formaat. De bestanden moeten de PNG-indeling (Portable Network Graphics) hebben.

Als u voor een bepaald pictogramformaat geen afbeelding opgeeft, schaaft Adobe AIR een van de opgegeven afbeeldingen om de ontbrekende pictogramafbeelding te maken.

Instellingen voor bevoegdheden

Op het tabblad Bevoegdheden kunt u opgeven welke services en gegevens op het apparaat toegankelijk zijn voor de toepassing.

- Als u een bevoegdheid wilt instellen, schakelt u het bijbehorende selectievakje in.
- Klik op de naam van een bevoegdheid als u een beschrijving van de bevoegdheid wilt bekijken. De beschrijving wordt onder het overzicht met bevoegdheden weergegeven.
- Als u bevoegdheden handmatig wilt beheren en niet via het dialoogvenster, selecteert u 'Rechten en manifesttoevoegingen handmatig beheren in het toepassingsbeschrijvingsbestand'.

Taalinstellingen

In het deelvenster Talen kunt u de talen selecteren waaraan u uw toepassing wilt koppelen in de app-winkel of in Marketplace. Wanneer u een taal selecteert, kunnen gebruikers van het Android-besturingssysteem in de desbetreffende taal uw toepassing downloaden. Deze taalinstellingen verschaffen verder geen vertaling van de gebruikersinterface van uw toepassing.

Als er geen taal wordt geselecteerd, wordt de toepassing gepubliceerd met ondersteuning voor alle talen. Het is dan dus niet nodig elke taal te selecteren. De vermelde talen zijn de talen die worden ondersteund door Adobe AIR. Het is mogelijk dat Android ondersteuning biedt voor andere talen.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Publiceren voor Adobe AIR for desktop

Informatie over Adobe AIR

[Een Adobe AIR-bestand maken](#)

[Een Adobe AIR-toepassing bekijken of publiceren](#)

[AIR-toepassings- en -installerbestanden maken](#)

[De toepassing ondertekenen](#)

[Een versie van de SDK van AIR toevoegen of verwijderen](#)

[Naar boven](#) 

Informatie over Adobe AIR

Adobe® AIR™ is een runtime voor verschillende besturingssystemen waarmee u uw bestaande webontwikkelingsvaardigheden (Adobe® Animate®, Adobe® Flex™, Adobe® Flash Builder™ HTML, JavaScript®, Ajax) kunt gebruiken om RIA's (Rich Internet Applications) op het bureaublad te ontwikkelen en te gebruiken. Met AIR kunt u werken in een bekende omgeving zodat u het gereedschap en de methodes kunt gebruiken waarmee u het liefst werkt, en met de ondersteuning van Animate, Flex, HTML, JavaScript en Ajax ontwikkelt u de kennis die het meest voldoet aan u wensen en behoeften.

Gebruikers werken op dezelfde manier met AIR-toepassingen als met eigen bureaubladtoepassingen. De runtime wordt eenmaal op de computer van de gebruiker geïnstalleerd, en daarna worden AIR-toepassingen geïnstalleerd en uitgevoerd net als elke andere desктоtoepassing. De runtime biedt een consistent platform voor meerdere besturingssystemen en een kader voor de implementatie van toepassingen waarbij de functionaliteit op verschillende desktops gegarandeerd constant is, zodat deze niet voor elke browser hoeft te worden getest. In plaats van te ontwikkelen voor een specifiek besturingssysteem, richt u zich op de runtime.

AIR zorgt voor een volledig andere manier waarop toepassingen kunnen worden gemaakt, geïmplementeerd en ervaren. U hebt meer creatieve controle en kunt uw Animate-, Flex-, HTML- en Ajax-toepassingen uitbreiden naar het bureaublad zonder dat u traditionele technologieën voor ontwikkeling voor bureaubladen hoeft aan te leren.

Zie [AIR-systeemvereisten](#) voor informatie over de hardware- en softwarevereisten voor AIR-toepassingen voor desktops en mobiele apparatuur.

Zie [Adobe AIR-toepassingen bouwen](#) voor de volledige informatie over het ontwikkelen van Adobe AIR™-toepassingen.

[Naar boven](#) 

Een Adobe AIR-bestand maken

U kunt Adobe AIR Animate-documenten maken via het Animate-welkomstscherм of met de opdracht Bestand > Nieuwe opdracht. U kunt ook een ActionScript® 3.0 Animate-bestand maken en dit in een Adobe AIR-bestand omzetten via het dialoogvenster Publicatie-instellingen.

U kunt als volgt een Adobe AIR-bestand maken:

- Start Animate. Het welkomstscherм verschijnt. Als u Animate al hebt gestart, sluit u alle geopende documenten om terug te keren naar het welkomstscherм. Selecteer Adobe AIR 2 (CS5) of AIR (CS5.5) in het welkomstscherм.

Opmerking: Als u het Animate-welkomstscherм hebt uitgeschakeld, kunt u het scherм opnieuw weergeven door Bewerken > Voorkeuren te selecteren en Welkomstscherм te selecteren in het pop-upmenu Bij starten in de categorie Algemeen.

- Kies Bestand > Nieuw, selecteer Adobe AIR 2 (CS5) of AIR (CS5.5) en klik op OK.
- Open een bestaand Animate-bestand en converteer het bestand naar een AIR-bestand door Adobe AIR te kiezen vanuit het Player-menu op het tabblad Animate van het dialoogvenster Publicatie-instellingen (Bestand > Publicatie-instellingen).

Opmerking: Als u een Flash CS5 AIR-bestand opslaat met de Flash CS4-bestandsindeling, moet u de Player-versie handmatig instellen op AIR 1.5 in het dialoogvenster Publicatie-instellingen wanneer u het bestand wilt openen in Flash CS4 (alleen Flash CS5). Flash CS4 ondersteunt alleen publiceren naar AIR 1.5.

[Naar boven](#) 

Een Adobe AIR-toepassing bekijken of publiceren

U kunt een voorvertoning van een AIR SWF-bestand bekijken zoals dit in een AIR-toepassingsvenster zal worden weergegeven. Voorvertoningen zijn nuttig als u wilt zien hoe de zichtbare aspecten van de toepassing eruit zien zonder dat u de toepassing hoeft te verpakken en te installeren.

1. Controleer of u de doelinstelling op het tabblad Animate van het dialoogvenster Publicatie-instellingen hebt ingesteld op Adobe AIR.
2. Selecteer Besturing > Film testen > Testen of druk op Ctrl+Enter.

Als u geen toepassingsinstellingen hebt opgegeven via het dialoogvenster AIR - Instellingen voor toepassing en installer, genereert Animate een standaardtoepassingsbeschrijvingsbestand (*swfname-app.xml*) in dezelfde map waarin het SWF-bestand is opgeslagen. Wanneer u wel toepassingsinstellingen hebt opgegeven via het dialoogvenster AIR - Instellingen voor toepassing en installer, zijn die instellingen in het toepassingsbeschrijvingsbestand opgenomen.

U kunt als volgt een AIR-bestand publiceren:

- Klik op de knop Publiceren in het dialoogvenster Publicatie-instellingen.
- Klik op de knop Publiceren in het dialoogvenster AIR - Instellingen voor toepassing en installer.
- Selecteer Bestand > Publiceren.
- Selecteer Bestand > Voorvertoning publiceren.

Als u een AIR-bestand publiceert, maakt Animate een SWF-bestand en een beschrijvingsbestand voor een XML-toepassing en verpakt kopieën van beide, samen met andere bestanden die u eventueel aan uw toepassing hebt toegevoegd, in een AIR-installerbestand (*swfname.air*).

Opmerking: (Alleen Windows) Het publiceren van een AIR-toepassing mislukt als de bestandsnaam niet-Engelse tekens bevat.

[Naar boven](#) 

AIR-toepassings- en -installerbestanden maken

Nadat u klaar bent met de ontwikkeling van uw toepassing, geeft u de instellingen op voor de beschrijvings- en installerbestanden voor AIR-toepassingen die nodig zijn om deze te kunnen gebruiken. Animate maakt de beschrijvings- en installerbestanden samen met het SWF-bestand wanneer u een AIR-bestand publiceert.

U geeft de instellingen voor deze bestanden op in het dialoogvenster AIR - Instellingen voor toepassing en installer. Zodra u een AIR-bestand hebt gemaakt, kan dit dialoogvenster worden geopend vanuit de Eigenschapcontrole voor documenten of de knop Instellingen in het tabblad Animate van het dialoogvenster Publicatie-instellingen.

Adobe AIR-toepassings- en -installerbestanden maken

1. Open in Animate het FLA-bestand of de set bestanden waaruit uw Adobe AIR-toepassing bestaat.
2. Sla het Adobe AIR FLA-bestand op voordat u het dialoogvenster AIR-instellingen opent.
3. Selecteer Bestand > AIR 2-instellingen.
4. Voer de vereiste gegevens in het dialoogvenster AIR-instellingen in en klik vervolgens op Publiceren.

Wanneer u op de knop Publiceren klikt, worden de volgende bestanden ingepakt: het SWF-bestand, het toepassingsbeschrijvingsbestand, de toepassingspictogrambestanden en de bestanden die worden vermeld in het tekstvenster Opgenomen bestanden.

Wanneer u nog geen digitaal certificaat hebt gemaakt, wordt het dialoogvenster Digitale handtekening in Animate weergegeven wanneer u op de knop Publiceren klikt.

Het dialoogvenster AIR - Instellingen voor toepassing en installer bevat 4 tabbladen: Algemeen, Handtekening, Pictogrammen en Geavanceerd. Zie de volgende secties voor meer informatie over deze instellingen.

Algemene instellingen

Het tabblad Algemeen van het dialoogvenster AIR - Instellingen voor toepassing en installer bevat de volgende opties:

Uitvoerbestand De naam en locatie van het AIR-bestand die moeten worden gemaakt wanneer u de opdracht Publiceren gebruikt.

Uitvoeren als Het type pakket dat wordt gemaakt.

- AIR-pakket - er wordt een standaard AIR-installatiebestand gemaakt dat ervan uitgaat dat de AIR-runtime afzonderlijk kan worden gedownload tijdens de installatie of dat deze al is geïnstalleerd op het doelapparaat.
- Mac-installatieprogramma - maakt een volledig Macintosh-installatiebestand.
- Toepassing met ingesloten runtime - maakt een AIR-installatiebestand dat de AIR-runtime bevat, zodat de gebruiker verder niets hoeft te downloaden.

Windows Installer Selecteer deze optie om een specifiek Windows-installatiebestand (.exe) te maken in plaats van een platformonafhankelijk AIR-installatiebestand (.air).

Naam De naam van het hoofdbestand van de toepassing. Wordt standaard ingesteld op de naam van het FLA-bestand.

Versie Optioneel. Geeft een versienummer voor de toepassing op. Heeft als standaardwaarde 1,0.

Toepassings-id Identificeert uw toepassing met een unieke id. U kunt de standaard-id zo nodig wijzigen. Gebruik geen spaties of speciale tekens in de id. De enige geldige tekens zijn 0-9, a-z, A-Z, . (punt) en - (afbreekstreepje), van 1 tot 212 tekens lang. Wordt standaard ingesteld op `com.adobe.example.toepassingsnaam`.

Beschrijving Optioneel. Hiermee kunt u een beschrijving van de toepassing invoeren, die in het installervenster wordt weergegeven wanneer de gebruiker de toepassing installeert. Is standaard leeg.

Copyright Optioneel. Hier kunt u een auteursrechtbericht invoeren. Is standaard leeg.

Vensterstijl Hiermee kunt u opgeven welke vensterstijl (of chroom) u voor de gebruikersinterface wilt

gebruiken wanneer de gebruiker de toepassing op zijn of haar computer uitvoert. U kunt Standaardchroom opgeven (de standaardinstelling). Dit verwijst naar de standaard visuele vensterstijl die door het besturingssysteem wordt gebruikt. U kunt ook Aangepast chroom (ondoorzichtig) of Aangepast chroom (doorzichtig) opgeven. Selecteer Geen als u de toepassing zonder standaardchroom wilt weergeven. Standaardchroom omringt de toepassing met de standaardvensterbesturingselementen van het besturingssysteem. Met Aangepast chroom (ondoorzichtig) verwijdert u het standaardchroom en kunt u uw eigen chroom voor de toepassing maken. (U maakt het aangepaste chroom rechtstreeks in het FLA-bestand.) Aangepast chroom (doorzichtig) lijkt op Aangepast chroom (ondoorzichtig), maar hierbij worden mogelijkheden voor doorzichtigheid toegevoegd aan de randen van de pagina. Hierdoor kunt u toepassingsvensters maken die niet vierkant of rechthoekig van vorm zijn.

Rendermodus Hier kunt u de methode opgeven waarmee de AIR-runtime grafische inhoud rendert. U kunt de volgende opties kiezen:

- Automatisch - de snelste renderingmethode op het hostapparaat wordt automatisch gedetecteerd en gebruikt.
- CPU - de CPU wordt gebruikt.
- Direct - rendering wordt uitgevoerd aan de hand van Stage3D. Dit is de snelst mogelijke renderingmethode.

Zie [Niet ondersteunde chipsets en stuurprogramma's voor Stage3D | Flash Player 11, AIR 3](#) voor een lijst met processors die geen ondersteuning bieden voor de modus Direct.

Profielen De profielen die moeten worden opgenomen wanneer u het AIR-bestand maakt. Als u voor uw AIR-toepassing één specifiek profiel wilt gebruiken, heft u de selectie van de andere profielen op. Zie Toepassingsprofielen voor meer informatie over AIR-profielen.

Opgenomen bestanden Geeft aan welke extra bestanden en mappen u in het toepassingspakket moet opnemen. Klik op de plus-knop (+) om bestanden toe te voegen; klik op de mapknop om mappen toe te voegen. Als u een bestand of map uit de lijst wilt verwijderen, selecteert u het bestand/de map en klikt u vervolgens op de min-knop (-).

Het toepassingsbeschrijvingsbestand en het hoofd-SWF-bestand worden automatisch aan de pakketlijst toegevoegd. De pakketlijst geeft deze bestanden zelfs weer wanneer u het Adobe AIR FLA-bestand nog niet hebt gepubliceerd. De pakketlijst geeft de bestanden en mappen in een platte structuur weer. Bestanden in een map worden niet vermeld en volledige padnamen voor bestanden worden weergegeven maar zo nodig ingekort.

Als u native AIR-extensiebestanden hebt toegevoegd aan het ActionScript-bibliotheekpad, worden deze bestanden ook in de lijst vermeld.

Pictogrambestanden worden niet in de lijst opgenomen. Wanneer de bestanden worden verpakt, kopieert Animate pictogrambestanden naar een tijdelijke map die relatief is ten opzichte van de locatie van het SWF-bestand. Animate verwijdert de map nadat het verpakken is voltooid.

Handtekeninginstellingen

Op het tabblad Handtekening van het dialoogvenster AIR - Instellingen voor toepassing en installer kunt u een certificaat voor het ondertekenen van code voor uw toepassing opgeven.

Zie [De toepassing ondertekenen](#) en [Een AIR-bestand digitaal ondertekenen](#) voor meer informatie.

Pictograminstellingen

Op het tabblad Pictogrammen van het dialoogvenster AIR - Instellingen voor toepassing en installer kunt u een pictogram voor de toepassing opgeven. Het pictogram wordt weergegeven nadat u de toepassing hebt geïnstalleerd en deze uitvoert in de Adobe AIR runtime. U kunt vier verschillende grootten voor het pictogram opgeven (128, 48, 32 en 16 pixels) om rekening te houden met de verschillende weergaven van het pictogram. Het pictogram kan bijvoorbeeld in miniatuur- en detailweergave of in weergaven naast elkaar worden weergegeven in de browser. Het kan ook als bureaubladpictogram en in de titelbalk van het AIR-toepassingsvenster of op andere locaties worden weergegeven.

Als u geen specifiek pictogrambestand opgeeft, wordt standaard een voorbeeld-AIR-toepassingspictogram gebruikt (alleen Flash CS5).

Als u een pictogram wilt opgeven, klikt u boven aan het tabblad Pictogrammen op een pictogram en gaat u naar het bestand dat u voor die grootte wilt gebruiken. De bestanden moeten de PNG-indeling (Portable Network Graphics) hebben.

Als u een afbeelding opgeeft, moet deze een exacte grootte hebben (128x128, 48x48, 32x32 of 16x16). Als u voor een bepaald pictogramformaat geen afbeelding opgeeft, schaaft Adobe AIR een van de opgegeven afbeeldingen om de ontbrekende pictogramafbeelding te maken.

Geavanceerde instellingen

Op het tabblad Geavanceerd kunt u extra instellingen voor het toepassingsbeschrijvingsbestand opgeven.

U kunt de gekoppelde bestandstypen opgeven die de AIR-toepassing moet kunnen verwerken. Als u bijvoorbeeld wilt dat uw toepassing de voornaamste toepassing is voor het afhandelen van HTML-bestanden, zou u dat moeten opgeven in het tekstveld Gekoppelde bestandstypen.

U kunt ook instellingen opgeven voor de volgende aspecten van de toepassing:

- De grootte en plaatsing van het beginvenster
- De map waarin de toepassing wordt geïnstalleerd
- De map in menu Start waarin de toepassing moet worden geplaatst

Het dialoogvenster heeft de volgende opties:

Gekoppelde bestandstypen Hiermee kunt u gekoppelde bestandstypes opgeven die de AIR-toepassing zal verwerken. Klik op de plus-knop (+) om een nieuw bestandstype aan het tekstvak toe te voegen. Wanneer u op de plus-knop klikt, wordt het dialoogvenster Instellingen voor bestandstypen weergegeven. Wanneer u op de min-knop (-) klikt, wordt een geselecteerd item uit het tekstvak verwijderd. Wanneer u op de potloodknop klikt, wordt het dialoogvenster Instellingen voor bestandstypen weergegeven. Daar kunt u een item bewerken dat u in het tekstvak hebt geselecteerd. De min-knop en de potloodknop zijn standaard gedimd. Wanneer u een item in het tekstvak selecteert, worden de min-knop en de potloodknop geactiveerd, zodat u het item kunt verwijderen of bewerken. De standaardwaarde in het tekstvak is Geen.

Begininstellingen voor venster Hiermee kunt u instellingen voor grootte en plaatsing opgeven voor het eerste venster van de toepassing.

- Breedte: geeft de beginbreedte van het venster op, in pixels. De waarde is standaard leeg.
- Hoogte: geeft de beginhoogte van het venster op, in pixels. De waarde is standaard leeg.
- X: geeft de horizontale beginpositie van het venster op, in pixels. De waarde is standaard leeg.
- Y: geeft de verticale beginpositie van het venster op, in pixels. De waarde is standaard leeg.
- Maximumbreedte en Maximumhoogte: geeft de maximumgrootte van het venster op, in pixels. Deze waarden zijn standaard leeg.
- Minimumbreedte en Minimumhoogte: geeft de minimumgrootte van het venster op, in pixels. Deze waarden zijn standaard leeg.
- Maximaliseerbaar: hiermee kunt u opgeven of de gebruiker het venster kan maximaliseren. Deze optie is standaard geselecteerd (of true).
- Minimaliseerbaar: hiermee kunt u opgeven of de gebruiker het venster kan minimaliseren. Deze optie is standaard geselecteerd (of true).
- Formaat aanpasbaar: hiermee kunt u opgeven of de gebruiker het formaat van het venster kan aanpassen. Wanneer deze optie niet is geselecteerd, zijn Maximumbreedte, Maximumhoogte, Minimumbreedte en Minimumhoogte gedimd. Deze optie is standaard geselecteerd (of true).

Zichtbaar: hiermee kunt u opgeven of het toepassingsvenster in eerste instantie zichtbaar is. Deze optie is standaard geselecteerd (of true).

Overige instellingen Hiermee kunt u de volgende aanvullende informatie opgeven over de installatie.

- Installatiemap: geeft de map op waarin de toepassing wordt geïnstalleerd.
- Map in menu Start (alleen Windows): geeft de naam op van de map in menu Start voor de toepassing.
- Aangepaste UI voor updates gebruiken geeft op wat er gebeurt wanneer een gebruiker een AIR-installerbestand opent voor een toepassing die al is geïnstalleerd. AIR geeft standaard een dialoogvenster weer waarmee de gebruiker de geïnstalleerde versie kan bijwerken naar de versie in het AIR-bestand. Als u niet wilt dat de gebruiker deze keuze heeft en de toepassing de updates volledig wilt laten bepalen, selecteert u deze optie. Wanneer u deze optie selecteert, wordt het standaardgedrag overschreven en kan de toepassing de eigen updates uitvoeren.

Taalinstellingen

In het deelvenster Talen kunt u de talen selecteren waaraan u uw toepassing wilt koppelen in de app-winkel of in Marketplace. Wanneer u een taal selecteert, kunnen gebruikers van besturingssystemen in de desbetreffende taal uw toepassing downloaden. Deze taalinstellingen verschaffen verder geen vertaling van de gebruikersinterface van uw toepassing.

Als er geen taal wordt geselecteerd, wordt de toepassing gepubliceerd met ondersteuning voor alle talen. Het is dan dus niet nodig elke taal te selecteren. De vermelde talen zijn de talen die worden ondersteund door Adobe AIR. Het is mogelijk dat Android ondersteuning biedt voor andere talen.

Instellingen voor bestandstypen

In Animate wordt het dialoogvenster Instellingen voor bestandstypen weergegeven wanneer u op de plusknop (+) of de potloodknop klikt in het gedeelte Gekoppelde bestandstypen van het tabblad Geavanceerde instellingen om gekoppelde bestandstypen voor de AIR-toepassing toe te voegen of te bewerken.

De enige twee verplichte velden in dit dialoogvenster zijn Naam en Extensie. Wanneer u op OK klikt en een van deze velden is leeg, wordt een foutdialoogvenster weergegeven in Animate.

U kunt de volgende instellingen voor een gekoppeld bestandstype opgeven:

Naam De naam van het bestandstype (bijvoorbeeld Hypertext Markup Language, Tekstbestand of Voorbeeld).

Extensie De extensie van de bestandsnaam (bijvoorbeeld html, txt of xmpl), maximaal 39 alfanumerieke tekens zonder accent (A-Za-z0-9) en zonder een voorlooppunt.

Beschrijving Optioneel. Een beschrijving van het bestandstype (bijvoorbeeld Adobe Video File).

Inhoudstype Optioneel. Geeft het MIME-type voor het bestand op.

Instellingen voor bestandstypepictogrammen Optioneel. Hiermee kunt u een pictogram opgeven dat aan het bestandstype wordt gekoppeld. U kunt vier verschillende grootten voor het pictogram opgeven (128x128, 48x48, 32x32 en 16x16 pixels) om rekening te houden met de verschillende weergaven van het pictogram. Het pictogram kan bijvoorbeeld in miniatuur- en detailweergave of in weergaven naast elkaar worden weergegeven in de browser.

Wanneer u een afbeelding opgeeft, moet deze de grootte hebben die u opgeeft. Wanneer u geen bestand opgeeft voor een bepaalde grootte, gebruikt AIR de afbeelding met de dichtstbijzijnde grootte om deze

passend te schalen.

Als u een pictogram wilt opgeven, klikt u op de map voor elke pictogramgrootte en selecteert u het pictogrambestand dat u wilt gebruiken. U kunt ook het pad en de bestandsnaam ervan invoeren in het tekstvak naast de vraag. Het pictogrambestand moet de PNG-indeling hebben.

Nadat een nieuw bestandstype is gemaakt, wordt het weergegeven in de selectielijst Bestandstype in het dialoogvenster Geavanceerde instellingen.

Fout bij maken toepassings- en installerbestanden

De toepassings- en installerbestanden kunnen in de volgende gevallen niet worden gemaakt:

- De id-tekenreeks van de toepassing heeft een onjuiste lengte of bevat ongeldige tekens. De id-string van de toepassing kan 1 tot 212 tekens lang zijn en mag de volgende tekens bevatten: 0-9, a-z, A-Z, . (punt), - (afbreekstreepje).
- Bestanden in de lijst Toegevoegde bestanden bestaan niet.
- De grootten van aangepaste pictogrambestanden zijn onjuist.
- De AIR-doelmap heeft geen schrijftoegang.
- U hebt de toepassing niet ondertekend of u hebt niet aangegeven dat het een Adobe AIRI-toepassing betreft die later moet worden ondertekend.

[Naar boven](#) 

De toepassing ondertekenen

Alle Adobe AIR-toepassingen moeten worden ondertekend om op een ander systeem te worden geïnstalleerd. Animate biedt echter de mogelijkheid ongetekende Adobe AIR-installerbestanden te maken, zodat de toepassing later kan worden ondertekend. Deze ongetekende Adobe AIR-installerbestanden worden een AIRI-pakket (AIR Intermediate) genoemd. Deze mogelijkheid voorziet in gevallen waarin het certificaat zich op een andere computer bevindt of wanneer het ondertekenen apart van de toepassingsontwikkeling wordt afgehandeld.

Een Adobe AIR-toepassing ondertekenen met een vooraf gekocht digitaal certificaat van een basiscertificeringsinstantie

1. Kies Bestand > AIR 2-instellingen en klik op het tabblad Handtekening.

Dit tabblad bevat twee keuzerondjes waarmee u ofwel uw Adobe AIR-toepassing kunt ondertekenen met een digitaal certificaat ofwel een AIRI-pakket kunt voorbereiden. Wanneer u de AIR-toepassing ondertekent, kunt u een digitaal certificaat gebruiken dat is verleend door een basiscertificeringsinstantie of een niet-geautoriseerd certificaat maken. Een niet-geautoriseerd certificaat is gemakkelijk te maken, maar is niet zo betrouwbaar als een certificaat dat is toegewezen door een basiscertificeringsinstantie.

2. Selecteer een certificaatbestand in het pop-upmenu of klik op de knop Bladeren om een certificaatbestand te zoeken.
3. Selecteer het certificaat.
4. Voer een wachtwoord in.
5. Klik op OK.

Zie Een AIR-bestand digitaal ondertekenen voor meer informatie over het digitaal ondertekenen van uw AIR-toepassing.

Een niet-geautoriseerd digitaal certificaat maken

1. Klik op de knop Maken. Het dialoogvenster Niet-geautoriseerd digitaal certificaat wordt geopend.
2. Voer de velden Naam van uitgever, Organisatie-eenheid, Naam van organisatie, Land, Wachtwoord en Wachtwoord bevestigen in. Bij Land kunt u een optie uit het menu kiezen of een landcode van twee letters invoeren die niet in het menu voorkomt. Voor een lijst met geldige landcodes raadpleegt u http://www.iso.org/iso/country_codes.
3. Geeft het type certificaat op.
De optie Type verwijst naar het beveiligingsniveau van het certificaat. 1024-RSA gebruikt een 1024-bits sleutel (minder veilig); 2048-RSA gebruikt een 2048-bits sleutel (veiliger). De standaardinstelling 2048-RSA.
4. Sla de informatie op in een certificaatbestand met Opslaan als, of door op de knop Bladeren te klikken en naar een maplocatie te bladeren.
5. Klik op OK.
6. Voer in het dialoogvenster Digitale handtekening het wachtwoord in dat u in de tweede stap van deze procedure hebt toegewezen en klik op OK.

Als u wilt dat Animate het wachtwoord onthoudt dat u voor deze sessie hebt gebruikt, klikt u op Wachtwoord onthouden gedurende deze sessie.

Wanneer de optie Tijdstempel niet is geselecteerd wanneer u op OK klikt, wordt een dialoogvenster weergegeven met de waarschuwing dat de toepassing niet kan worden geïnstalleerd wanneer het digitale certificaat verloopt. Wanneer u in het waarschuwingsvenster op Ja klikt, wordt tijdstempeling uitgeschakeld. Wanneer u op Nee klikt, wordt de optie Tijdstempel automatisch geselecteerd en wordt tijdstempeling ingeschakeld.

Zie [Een AIR-bestand digitaal ondertekenen](#) voor meer informatie over het maken van een niet-geautoriseerd digitaal certificaat.

U kunt ook een AIRI-toepassing (AIR Intermediate) maken zonder digitale handtekening. Een gebruiker kan de toepassing echter pas op een computer installeren nadat u een digitale handtekening hebt toegevoegd.

AIRI-pakket voorbereiden op ondertekening

- Selecteer op het tabblad Handtekening de optie AIRI-bestand (AIR Intermediate) voorbereiden op ondertekening en klik op OK.

Wanneer u ervoor kiest een AIRI-pakket voor te bereiden op ondertekening, verandert de status van de digitale handtekening en verandert de knop Instellen in de knop Wijzigen.

Als u ervoor kiest de toepassing later te ondertekenen, moet u vanaf de opdrachtregel de AIR Developer Tool gebruiken, die bij Animate en de AIR SDK wordt geleverd. Zie [Adobe AIR-toepassingen bouwen](#) voor meer informatie.

[Naar boven](#)

Een versie van de SDK van AIR toevoegen of verwijderen

U kunt nieuwe releases en aangepaste versies van de SDK van AIR toevoegen aan Animate. Als de nieuwe SDK is toegevoegd, wordt deze vermeld in de lijst met doelspelers in de publicatie-instellingen.

Een nieuwe versie van de SDK toevoegen:

1. Download de map van de nieuwe SDK van AIR.
2. In Animate kiest u Help > AIR SDK beheren.
3. Klik op de plus-knop (+) in het dialoogvenster AIR SDK beheren en blader naar de nieuwe map voor SDK van AIR. Klik op OK.
4. Klik op OK in het dialoogvenster AIR SDK beheren.

De nieuwe SDK wordt vermeld in de lijst met doelspelers in de publicatie-instellingen. De laagst mogelijke SDK-versie dient hoger te zijn dan de versie die bij Animate is geleverd.

Een versie van de SDK verwijderen:

1. In Animate kiest u Help > AIR SDK beheren.
2. Selecteer in het dialoogvenster AIR SDK beheren de SDK die u wilt verwijderen.
3. Klik op de min-knop (-). Klik op OK.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Publicatie-instellingen voor ActionScript

[Publicatie-instellingen voor ActionScript wijzigen](#)

[Klassebestanden en configuratiebestanden](#)

[ActionScript 3.0-documentklassen declareren](#)

[De locatie van de ActionScript-bestanden instellen](#)

[ActionScript voorwaardelijk compileren](#)

[Contextmenu's aanpassen in documenten \(CS5.5\)](#)

[Configuratiemappen geïnstalleerd met Flash \(CS5.5\)](#)

[Naar boven](#) 

Publicatie-instellingen voor ActionScript wijzigen

Als u een nieuw FLA-document maakt, vraagt Animate CC (voorheen Flash Professional CC) welke versie van ActionScript u wilt gebruiken. Als u op een later moment besluit uw scripts met een andere versie van ActionScript te schrijven, kunt u deze instelling wijzigen.

Opmerking: *ActionScript 3.0 is niet compatibel met ActionScript 2.0. De compiler van ActionScript 2.0 compileert alle code van ActionScript 1.0, met uitzondering van de slash-syntaxis (/) die wordt gebruikt om paden voor filmclips aan te geven (bijvoorbeeld `parentClip/testMC:varName= "hello world"`). Om dit probleem te voorkomen, kunt u uw code herschrijven met puntnotatie (.) of de compiler van ActionScript 1.0 selecteren.*

1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen.
2. Selecteer de ActionScript-versie in het menu Script.

[Naar boven](#) 

Klassebestanden en configuratiebestanden

Als u Animate installeert, worden er verschillende ActionScript-gerelateerde configuratiemappen en -bestanden op uw computer geïnstalleerd. Als u deze bestanden wijzigt om de ontwerpomgeving te configureren, moet u een back-up maken van de oorspronkelijke bestanden.

De map ActionScript-klassen Bevat alle ingebouwde ActionScript 2.0-klassen (AS-bestanden). De meest gangbare paden naar deze map:

- Windows 7 en 8: Harde schijf\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes
- Macintosh: Harde schijf/Users/*gebruiker*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*taal*/Configuration/Classes

De map Classes wordt georganiseerd in klassen voor Flash Player 10 en klassen voor Flash Player 11. Raadpleeg het Leesmij-bestand in de map Classes voor meer informatie over de rangschikking van deze map.

De klassenmap Include Bevat alle include-bestanden voor de algemene ActionScript-code. De locaties hiervan zijn:

- Windows 7 en 8: Harde schijf\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\

- Macintosh: Harde schijf/Users/*gebruiker*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*taal*/Configuration/Include

Het configuratiebestand ActionsPanel.xml Bevat het configuratiebestand voor codehints in ActionScript. Er zijn afzonderlijke bestanden met configuraties voor elke versie van ActionScript en Flash Lite en voor JavaScript. De locaties hiervan zijn:

- Windows 7 en 8: Harde schijf\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Harde schijf/Users/*gebruiker*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*taal*/Configuration/ActionsPanel

Het configuratiebestand AsColorSyntax.xml Het configuratiebestand voor ActionScript-syntaxismarkering met codekleuren. De locaties hiervan zijn:

- Windows 7 en 8: Harde schijf\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Harde schijf/Users/*gebruiker*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*taal*/Configuration/ActionsPanel

[Naar boven](#) 

ActionScript 3.0-documentklassen declareren

Wanneer u ActionScript 3.0 gebruikt, is aan een SWF-bestand mogelijk een klasse op hoofdniveau gekoppeld. Deze klasse wordt de documentklasse genoemd. Wanneer het SWF-bestand door Flash Player wordt geladen, wordt een instantie van die klasse gemaakt die het object op hoofdniveau wordt van het SWF-bestand. Dit object van een SWF-bestand kan ook een instantie zijn van een aangepaste klasse die u hebt gekozen.

Een SWF-bestand dat bijvoorbeeld een agendacomponent implementeert, kan het hoofdniveau koppelen aan een klasse Calendar met methoden en eigenschappen die geschikt zijn voor een agendacomponent. Wanneer het SWF-bestand wordt geladen, maakt Flash Player een instantie van deze Calendar-klasse.

1. Hef de selectie van alle objecten in het werkgebied en de tijdlijn op door op een leeg gedeelte van het werkgebied te klikken. Hierdoor worden de Documenteigenschappen in Eigenschapcontrole weergegeven.
2. Geef de bestandsnaam van het ActionScript-bestand voor de klasse op in het tekstvak Documentklasse in de eigenschappencontrole. Laat de bestandsnaamextensie .as weg.

Opmerking: U kunt ook informatie over de documentklasse opgeven in het dialoogvenster *Publicatie-instellingen*.

Opmerking: Of u kunt ook de naam van de klasse invoeren in een SWC-bestand, gekoppeld in *Bibliotheekpad*, dat u wilt instellen als de documentklasse.

[Naar boven](#) 

De locatie van de ActionScript-bestanden instellen

Als u een ActionScript-klasse die u hebt gedefinieerd wilt gebruiken, moet Animate de externe ActionScript-bestanden met de klassendefinitie kunnen vinden. De lijst met mappen waarin Animate naar klassendefinities zoekt wordt in ActionScript 2.0 *klassenpad* en in ActionScript 3.0 *bronpad* genoemd. Klassenpaden en bronpaden komen voor op toepassingsniveau (globaal) en documentniveau. Zie [Klassen in ActionScript 2.0 leren in Adobe Animate](#) of [Pakketten in ActionScript 3.0 leren gebruiken](#) voor meer informatie over klassenpaden.

U kunt de volgende ActionScript-locaties instellen in Animate:

- ActionScript 2.0
 - Toepassingsniveau (beschikbaar voor alle AS2 FLA-bestanden):

- Klassepapad (ingesteld in ActionScript-voorkeuren)
- Documentniveau (alleen beschikbaar voor het FLA-bestand dat dit pad opgeeft):
 - Klassepapad (ingesteld in Publicatie-instellingen)
- ActionScript 3.0
 - Toepassingsniveau (beschikbaar voor alle AS3 FLA-bestanden):
 - Bronpapad (ingesteld in ActionScript-voorkeuren)
 - Bibliotheekpapad (ingesteld in ActionScript-voorkeuren)
 - Extern bibliotheekpapad (ingesteld in ActionScript-voorkeuren)
 - Documentniveau (alleen beschikbaar voor het FLA-bestand dat deze paden opgeeft):
 - Bronpapad (ingesteld in Publicatie-instellingen)
 - Bibliotheekpapad (ingesteld in Publicatie-instellingen)
 - Documentklasse (ingesteld in Eigenschapcontrole voor documenten)

Met het *bibliotheekpapad* wordt de locatie opgegeven van vooraf gecompileerde ActionScript-code die zich in door u gemaakte SWC-bestanden bevindt. Met het FLA-bestand dat dit pad opgeeft, wordt elk SWC-bestand op het hoogste niveau van dit pad geladen, en tevens alle andere codebronnen die zijn opgegeven binnen de SWC-bestanden zelf. Als u het bibliotheekpapad gebruikt, mag niets van de gecompileerde code in de SWC-bestanden worden gedupliceerd in niet-gecompileerde AS-bestanden in het bronpapad. Door de overbodige code wordt het compileren van het SWF-bestand vertraagd.

U kunt meer dan een pad opgeven waarin door Animate wordt gezocht. Alle bronnen die in de opgegeven paden worden gevonden, worden gebruikt. Als u een pad toevoegt of wijzigt, kunt u absolute mappaden (bijvoorbeeld C:/my_classes) en relatieve mappaden (bijvoorbeeld ../my_classes of ".") toevoegen.

Het klassepapad instellen voor ActionScript 2.0

Opmerking: ActionScript 2.0 is verouderd in Animate CC. Zie [dit artikel](#) voor meer informatie

.U kunt als volgt het klassepapad op documentniveau instellen:




1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen en klik op Flash.
2. Controleer of ActionScript 2.0 is geselecteerd in het pop-upmenu ActionScript-versie en klik op Instellingen.
3. Geef het frame waarin de klassedefinitie zich moet bevinden op in het tekstveld Frame exporteren voor klassen.
4. U kunt als volgt paden toevoegen aan de lijst met klassepapaden:
 - Als u een map wilt toevoegen aan het klassenpapad, klikt u op de knop Bladeren naar papad , bladert u naar de map die u wilt toevoegen en klikt u op OK.
 - Klik op de knop Nieuw papad toevoegen  als u een nieuwe regel wilt toevoegen aan de lijst Klassepapad. Dubbelklik op de nieuwe regel, typ een relatief of absoluut papad en klik op OK.
 - Als u een bestaande klassepapadmap wilt wijzigen, selecteert u het papad in de lijst Klassepapad, klikt u op de knop Bladeren naar papad, bladert u naar de map die u wilt toevoegen en klikt u op OK. U kunt ook dubbelklikken op het papad in de lijst Klassepapad, het gewenste papad typen en op OK klikken.
 - Als u een map wilt verwijderen uit het klassenpapad, selecteert u het papad in de lijst Klassenpapad en klikt u op de knop Geselecteerd papad verwijderen .

U kunt als volgt het klassepapad op toepassingsniveau instellen:

1. Kies Voorkeuren bewerken (Windows) of Flash > Voorkeuren (Macintosh) en klik op de categorie ActionScript.
2. Klik op de knop Instellingen ActionScript 2.0 en voeg het pad/de paden toe aan de lijst klassepapad.

Het bronpapad instellen voor ActionScript 3.0

U kunt als volgt het bronpapad op documentniveau instellen:

1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen en klik op Animate.
2. Controleer of ActionScript 3.0 is geselecteerd in het pop-upmenu ActionScript-versie en klik op Instellingen. Als u ActionScript 3.0 wilt gebruiken, moet uw Flash Player-versie zijn ingesteld op Flash Player 9.
3. Geef het frame waarin de klassedefinitie zich moet bevinden op in het tekstveld Klassen in frame exporteren.
4. Geef de instellingen voor fouten op. U kunt de strikte modus en de waarschuwingsmodus selecteren. In de strikte modus worden compilerwaarschuwingen gerapporteerd als fouten. Dit betekent dat de compilatie niet slaagt als dergelijke soorten fouten aanwezig zijn. In de waarschuwingsmodus worden extra waarschuwingen gemeld die handig zijn om incompatibiliteiten op te sporen als u ActionScript 2.0-code bijwerkt naar ActionScript 3.0.
5. (Optioneel) Selecteer Werkgebied als u automatisch instanties van het werkgebied wilt declareren.
6. Selecteer ActionScript 3.0 of ECMAScript als het dialect dat moet worden gebruikt. ActionScript 3.0 wordt aanbevolen.
7. U kunt als volgt paden toevoegen aan de lijst met bronpapaden:
 - Als u een map wilt toevoegen aan het bronpapad, klikt u op het tabblad Bronpapad, klikt u op de knop Bladeren naar papad , bladert u naar de map die moet worden toegevoegd en klikt u op OK.
 - Als u een nieuwe regel wilt toevoegen aan de lijst met bronpapaden, klikt u op de knop Nieuw papad toevoegen . Dubbelklik op de nieuwe regel, typ een relatief of absoluut papad en klik op OK.
 - Als u een bestaande bronpapadmap wilt bewerken, selecteert u het papad in de lijst Bronpapad, klikt u op de knop Bladeren naar papad, bladert u naar de map die u wilt toevoegen en klikt u op OK. U kunt ook dubbelklikken op het papad in de lijst Bronpapad, het gewenste papad typen en op OK klikken.
 - Als u een map wilt verwijderen uit het bronpapad, selecteert u het papad in de lijst Bronpapad en klikt u op de knop Verwijderen uit papad .

U kunt als volgt het bronpapad op toepassingsniveau instellen:

1. Kies Voorkeuren bewerken (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh) en klik op de categorie ActionScript.
2. Klik op de knop Instellingen ActionScript 3.0 en voeg het papad/de paden toe aan de lijst Bronpapad.

Het bibliotheekpapad instellen voor ActionScript 3.0-bestanden

De procedure voor het instellen van het bibliotheekpad op documentniveau is dezelfde als die voor het instellen van het bronpad:

1. Kies Bestand > Publicatie-instellingen
2. Controleer of ActionScript 3.0 is opgegeven in het menu Script en klik op de knop ActionScript-instellingen.
3. Klik in het dialoogvenster Geavanceerde ActionScript 3.0-instellingen op het tabblad Bibliotheekpad.
4. Voeg het bibliotheekpad toe aan de lijst Bibliotheekpad. U kunt mappen of afzonderlijke SWC-bestanden toevoegen aan de padlijst.
5. Dubbelklik op Koppelingstype in de eigenschappenstructuur van het pad om de eigenschap Koppelingstype in te stellen. U kunt voor Koppelingstype de volgende keuzen maken:
 - Samengevoegd in code: de codebronnen die in het pad worden gevonden, worden samengevoegd in het gepubliceerde SWF-bestand.
 - Extern: de codebronnen die in het pad worden gevonden, worden niet aan het gepubliceerde SWF-bestand toegevoegd, maar de compiler controleert of ze zich op de locaties bevinden die u hebt opgegeven.
 - Gezamenlijke bibliotheek bij uitvoering (RSL): Flash Player downloadt de bronnen tijdens runtime.

U kunt als volgt het bibliotheekpad op toepassingsniveau instellen:

1. Kies Voorkeuren bewerken (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh) en klik op de categorie ActionScript.
2. Klik op de knop Instellingen ActionScript 3.0 en voeg het pad/de paden toe aan de lijst Bibliotheekpad.

[Naar boven](#) 

ActionScript voorwaardelijk compileren

Voorwaardelijke compilatie kan in ActionScript 3.0 op dezelfde wijze worden gebruikt als in C++ en andere programmeertalen. U kunt bijvoorbeeld voorwaardelijke compilatie gebruiken om codeblokken door een heel project in of uit te schakelen, zoals code waarmee een bepaalde functie wordt uitgevoerd of code die wordt gebruikt voor foutopsporing.

Met configuratieconstanten die u in de publicatie-instellingen definieert, kunt u opgeven of bepaalde regels van ActionScript-code wel of niet worden gecompileerd. Elke constante ziet er als volgt uit:

```
CONFIG::SAMPLE_CONSTANT
```

In deze vorm is `CONFIG` de config-naamruimte en is `SAMPLE_CONSTANT` de constante die u instelt op waar of onwaar in de publicatie-instellingen. Als de waarde van de constante waar is, wordt de coderegel die in ActionScript op de constante volgt, gecompileerd. Als de waarde onwaar is, wordt de coderegel die op de constante volgt niet gecompileerd.

De volgende functie heeft bijvoorbeeld twee coderegels die alleen worden gecompileerd als de waarde van de constante die eraan voorafgaat op waar is ingesteld in de publicatie-instellingen:

```
public function CondCompTest() {  
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {  
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");  
    }  
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {  
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR BROWSERS=true.");  
    }  
}
```

Een configuratieconstante definiëren met het dialoogvenster Publicatie-instellingen:

1. Kies Bestand > Publicatie-instellingen.
2. Controleer of het menu Script is ingesteld op ActionScript 3.0 en klik op de knop Instellingen naast het menu.
3. Klik in het dialoogvenster Geavanceerde ActionScript 3.0-instellingen op het tabblad Configuratieconstanten.
4. Als u een constante wilt toevoegen, klikt u op de knop Toevoegen.
5. Typ de naam van de constante die u wilt toevoegen. De standaardconfiguratienaamruimte is `CONFIG` en de standaardnaam voor de constante is `CONFIG_CONST`.

Opmerking: De configuratienaamruimte `CONFIG` wordt automatisch door de Animate-compiler gedeclareerd. U kunt uw eigen configuratienaamruimten toevoegen door ze met een constantenaam toe te voegen in de publicatie-instellingen en ze met de volgende syntaxis toe te voegen aan uw ActionScript-code:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

6. Geef de gewenste waarde voor de constante op (waar of onwaar). U kunt deze waarde wijzigen om de compilatie van bepaalde coderegels in of uit te schakelen.

[Naar boven](#) 

Contextmenu's aanpassen in documenten (CS5.5)

U kunt het standaardcontextmenu en het contextmenu voor het bewerken van tekst dat in SWF-bestanden in Flash Player 7 en hoger wordt weergegeven aanpassen.

- Het standaardcontextmenu wordt weergegeven als de gebruiker op een willekeurige plek in het SWF-bestand in Flash Player met de rechtermuisknop klikt (Windows) of de Control-toets ingedrukt houdt en klikt (Macintosh), met uitzondering van het bewerkbare tekstveld. U kunt uw eigen items aan het menu toevoegen en ingebouwde items verbergen, met uitzondering van de items Instellingen en Foutopsporing.
- Het contextmenu voor het bewerken van tekst wordt weergegeven als de gebruiker in het SWF-bestand in Flash Player met de rechtermuisknop in het bewerkbare tekstveld klikt (Windows) of de Control-toets ingedrukt houdt en in het bewerkbare tekstveld klikt (Macintosh). U kunt uw eigen items aan dit menu toevoegen. U kunt geen ingebouwde items verbergen.

Opmerking: Flash Player geeft ook een contextmenu voor fouten weer als de gebruiker met de rechtermuisknop klikt (Windows) of de Control-toets ingedrukt houdt en klikt (Macintosh) in Flash Player als er geen SWF-bestand is geladen. U kunt dit menu niet aanpassen.

In ActionScript 2.0 kunt u contextmenu's in Flash Player 7 aanpassen met de objecten `ContextMenu` en `ContextMenuItem`. Zie `ContextMenu` in de [Naslaggids voor ActionScript 2.0](#) voor meer informatie over het gebruik van deze objecten.

Houd rekening met de volgende voorwaarden als u uw eigen menu-items maakt voor het contextmenu in Flash Player:

- Nieuwe items worden in de volgorde waarin ze zijn gemaakt aan het contextmenu toegevoegd. Nadat u de items hebt gemaakt, kunt u de volgorde niet wijzigen.
- U kunt de zichtbaarheid en de beschikbaarheid van uw eigen items opgeven.
- Aangepaste contextmenu-items worden automatisch gecodeerd met Unicode UTF-8-tekstcodering.



Configuratiemappen geïnstalleerd met Flash (CS5.5)

Flash maakt tijdens de installatie diverse configuratiemappen op de computer. In de configuratiemappen worden de bestanden die aan de toepassing zijn gekoppeld op de juiste niveaus ondergebracht. Als u met ActionScript® of met componenten werkt, wilt u wellicht de inhoud van deze mappen bekijken. De configuratiemappen voor Flash zijn de volgende:

Configuratiemap op toepassingsniveau

Omdat deze map zich op toepassingsniveau bevindt, hebben gebruikers zonder beheerdersrechten geen toegang tot deze map. De meest gangbare paden naar deze map:

- In Microsoft Windows XP of Microsoft Windows Vista bladert u naar *opstartschijf*\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\taa\Configuration\.
- Op de Mac bladert u naar *Macintosh HD*/Programma's/Adobe Flash CS3//Configuration/.

First Run (map)

Deze map, die zich net als de configuratiemap op toepassingsniveau bevindt, zorgt ervoor dat configuratiebestanden door verschillende gebruikers van dezelfde computer kunnen worden gedeeld. De mappen en bestanden in de map First Run worden automatisch naar de configuratiemap op gebruikersniveau gekopieerd. Bestanden die u aan de map First Run toevoegt, worden naar de configuratiemap op gebruikersniveau gekopieerd als u de toepassing start.

De meest gangbare paden naar de map First Run:

- In Windows XP of Vista bladert u naar *opstartschijf*\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\taa\First Run\.
- Op de Mac bladert u naar *Macintosh HD*/Programma's/Adobe Flash CS3/First Run/.

Configuratiemap op gebruikersniveau

Naar deze map (die u vindt in het gebied gebruikersprofiel) kan door de huidige gebruiker altijd worden geschreven. De meest gangbare paden naar deze map:

- In Windows XP of Vista bladert u naar *opstartschijf*\Documents and Settings\gebruikersnaam\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\taa\Configuration.
- Op de Mac bladert u naar *Macintosh HD*/Users/gebruikersnaam/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/taa//Configuration/.

De configuratiemap All-user-level

Deze map, die u vindt in het gebied met algemene gebruikersprofielen, maakt deel uit van de standaardinstallatie van de besturingssystemen Windows en Macintosh en wordt door alle gebruikers van een computer gedeeld. Het besturingssysteem zorgt ervoor dat deze map en alle bestanden in de map beschikbaar zijn voor alle gebruikers van een computer. De meest gangbare paden naar deze map:

- In Windows XP of Vista bladert u naar *opstartschijf*\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3\taa\Configuration\.
- Op de Mac bladert u naar *Macintosh HD*/Users/Shared/Application Support/Adobe/Flash

Configuratiemap voor gebruikers met beperkte rechten

Voor gebruikers met beperkte rechten op een computer. In een netwerkomgeving hebben doorgaans alleen systeembeheerders beheerdersbevoegdheden op computers. Alle andere gebruikers hebben slechts beperkte toegang. Dat houdt doorgaans in dat deze gebruikers niet naar bestanden op toepassingsniveau kunnen schrijven (zoals bestanden in de map Program Files in Windows of de map Programma's in Macintosh OS X).



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Tips en trucs: ActionScript organiseren in een toepassing

Handelingen bijeenhouden

Code aan objecten koppelen

[Naar boven](#)

Handelingen bijeenhouden

Plaats uw ActionScript®-code zoveel mogelijk op een enkele locatie. Door de code op een enkele locatie te ordenen, kunt u projecten efficiënter bewerken, aangezien u kunt voorkomen dat op verschillende plaatsen moet worden gezocht wanneer u fouten in ActionScript-code opspoot of code wijzigt. Wanneer u code in een FLA-bestand opneemt, moet u ActionScript in frame 1 of frame 2 plaatsen in een laag met de naam *handelingen* op de bovenste laag op de tijdlijn. U kunt ook alle code in ActionScript-bestanden opnemen. Bij sommige Animate-toepassingen wordt niet altijd alle code op een enkele locatie geplaatst (met name bij ActionScript 2.0-toepassingen die schermen of gedragingen gebruiken).

Meestal kunt u alle code op dezelfde locatie plaatsen (in een frame of in ActionScript-bestanden). Dit biedt de volgende voordelen:

- Code is gemakkelijk te vinden in een mogelijk complex bronbestand.
- Fouten in de code zijn gemakkelijk op te sporen.

[Naar boven](#)

Code aan objecten koppelen

Vermijd het koppelen van ActionScript aan objecten in een FLA-bestand, zelfs in eenvoudige SWF-bestanden. (Alleen ActionScript 1.0 en 2.0. kunnen aan objecten worden gekoppeld; dit is niet mogelijk voor ActionScript 3.0.) Code aan een object koppelen houdt in dat u een filmclip-, component- of knopinstantie selecteert, het deelvenster Handelingen opent en ActionScript-code toevoegt met de handlerfunctie `on()` of `onClipEvent()`.

Het koppelen van ActionScript-code aan objecten wordt om de volgende redenen sterk afgeraden:

- Het is moeilijk te vinden en de FLA-bestanden zijn lastig te bewerken.
- Fouten zijn moeilijk op te sporen.
- ActionScript-code die op de tijdlijn of in klassen is geschreven, is veel eleganter en beter als ontwikkelbasis te gebruiken.
- Het stimuleert slechte codestijl.
- Het contrast tussen twee codestijlen kan verwarrend zijn voor mensen die ActionScript leren; het dwingt studenten en lezers verschillende codestijlen, extra syntaxis en een slechte en beperkte codestijl te leren.

Vermijd het koppelen van ActionScript 2.0 aan een knop met de naam `myButton_btn`, die er als volgt uitziet:

```
on (release) { //doe iets }
```

Het plaatsen van ActionScript 2.0-code met hetzelfde doel op de tijdlijn (dit wordt aangeraden) ziet er echter als volgt uit:

```
myButton_btn.onRelease = function() { //doe iets };
```

Opmerking: *Er zijn verschillende werkwijzen van toepassing bij het gebruik van gedragingen. Hierbij wordt code soms aan objecten gekoppeld.*

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Gedragconventies
- Het ontwerp patroon MVC gebruiken
- Bestanden ordenen en code opslaan
- Tijdlijn code met objectcode vergelijken



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

ActionScript gebruiken met Animate CC

[Aan de slag met ActionScript](#)

[Het deelvenster Handelingen](#)

[Overzicht van het Script-venster](#)

[Gereedschappen in het deelvenster Handelingen en het Script-venster](#)

[Toegang tot contextgevoelige Help vanuit het deelvenster Handelingen](#)

[Voorkeuren voor ActionScript instellen](#)

[Naar boven](#) ¹

Aan de slag met ActionScript

Met de scripttaal ActionScript® kunt u complexe interactiviteit, besturingselementen en weergave van gegevens in uw toepassing opnemen. Met behulp van het deelvenster Handelingen, het Script-venster of een externe editor kunt u in de Flash-ontwerpomgeving ActionScript toevoegen.

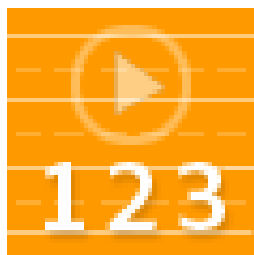
ActionScript kent zijn eigen syntaxisregels en gereserveerde woorden. Met ActionScript kunt u variabelen gebruiken voor het opslaan en ophalen van gegevens. ActionScript bevat een grote bibliotheek met ingebouwde klassen waarmee u objecten kunt maken voor het uitvoeren van veel verschillende taken. Zie de volgende secties in Help voor meer informatie over ActionScript.

- *ActionScript 3.0 leren gebruiken* op www.adobe.com/go/learn_flcs5_learnas3_nl
- *ActionScript 2.0 leren in Adobe Animate* op www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_nl

U hoeft niet elk onderdeel van ActionScript te begrijpen voordat u met het schrijven van scripts begint. Als u een duidelijk doel voor ogen hebt, kunt u beginnen met het schrijven van scripts voor eenvoudige handelingen.

ActionScript en JavaScript vinden beide hun oorsprong in de ECMA-262-standaard, de internationale standaard voor de scripttaal ECMAScript. Voor ontwikkelaars die bekend zijn met JavaScript, zal ActionScript daarom meteen bekend voorkomen. Ga voor meer informatie over ECMAScript naar ecma-international.org.

Inleiding bij ActionScript 3.0



Ontdek de basisprincipes van ActionScript 3.0 door uw eigen Animate-toepassingen te ontwikkelen. In negen korte lessen leert u hoe u met gebruik van AS3 kunt communiceren met internetgebruikers overal ter wereld.... [Meer informatie](#)

<http://goo.gl/2w4c0>



door Slexx

Welke versie van ActionScript kunt u het beste gebruiken?

Animate bevat meer dan één versie van ActionScript om tegemoet te komen aan de behoeften van

verschillende ontwikkelaars en afspeelomgevingen. ActionScript 3.0 en 2.0 *zijn niet* compatibel met elkaar.

- ActionScript 3.0 wordt bijzonder snel uitgevoerd. Voor deze versie is iets meer kennis nodig van de concepten van objectgeoriënteerd programmeren dan voor eerdere versies van ActionScript. ActionScript 3.0 is volledig compatibel met de ECMAScript-specificatie, biedt betere XML-verwerking, een verbeterd gebeurtenismodel en een verbeterde architectuur voor werken met elementen op het scherm. FLA-bestanden die ActionScript 3.0 gebruiken kunnen geen eerdere versies van ActionScript bevatten.
- (Verouderd en alleen met betrekking tot Animate CC) ActionScript 2.0 is eenvoudiger te leren dan ActionScript 3.0. Hoewel Flash Player gecompileerde ActionScript 2.0-code trager uitvoert dan gecompileerde ActionScript 3.0-code, kunt u ActionScript 2.0 nog steeds gebruiken voor projecten die niet bijzonder computerintensief zijn, zoals meer ontwerpgeoriënteerde inhoud. ActionScript 2.0 is ook gebaseerd op de ECMAScript-specificatie, maar is niet volledig compatibel.
- (Verouderd in Animate CC) ActionScript 1.0 is de eenvoudigste versie van ActionScript en wordt nog steeds gebruikt door sommige versies van de Flash Lite-speler. ActionScript 1.0 en 2.0 kunnen samen in één FLA-bestand worden gebruikt.
- (Verouderd in Animate CC) ActionScript voor Flash Lite 2.x is een subset van ActionScript 2.0 die door Flash Lite 2.x wordt ondersteund en die op mobiele telefoons en andere mobiele apparaten wordt uitgevoerd.
- (Verouderd in Animate CC) ActionScript voor Flash Lite 1.x is een subset van ActionScript 1.0 die door Flash Lite 1.x wordt ondersteund en die op mobiele telefoons en andere mobiele apparaten wordt uitgevoerd.

De documentatie van ActionScript gebruiken

Omdat er meerdere versies bestaan van ActionScript (2.0 en 3.0) en omdat er meerdere manieren bestaan om ActionScript in uw FLA-bestanden op te nemen, kunt u ActionScript op een aantal manieren leren.

In dit hoofdstuk wordt de grafische gebruikersinterface voor werken met ActionScript beschreven. Deze interface bevat het deelvenster Handelingen, het Script-venster, de modus Scriptassistentie, het deelvenster Gedragingen, het deelvenster Uitvoer en het deelvenster Compilerfouten. Deze onderwerpen hebben betrekking op alle versies van ActionScript.

In andere ActionScript-documentatie van Adobe vindt u meer informatie over de afzonderlijke versies van ActionScript.

Manieren om met ActionScript te werken

U kunt op verschillende manieren met ActionScript werken.

- (Verouderd in Animate CC) Met de modus Scriptassistentie kunt u ActionScript aan een FLA-bestand toevoegen zonder dat u zelf de code hoeft te schrijven. U selecteert de handelingen en vervolgens wordt er een speciale gebruikersinterface geopend waarin u de vereiste parameters voor iedere handeling kunt opgeven. U moet wel iets weten van de functies die u voor het verwezenlijken van specifieke taken moet gebruiken, maar u hoeft de syntaxis niet te leren. Deze modus wordt veel door ontwerpers en niet-programmeurs gebruikt.
- (Verouderd in Animate CC) U kunt ook gedragingen gebruiken om code aan een bestand toe te voegen zonder dat u de code zelf hoeft te schrijven. Gedragingen zijn vooraf geschreven scripts voor veelvoorkomende taken. Nadat u een gedrag hebt toegevoegd, kunt u het gedrag eenvoudig in het deelvenster Gedragingen configureren. Gedragingen zijn alleen beschikbaar voor ActionScript 2.0 en lager.
- Als u uw eigen ActionScript schrijft, hebt u de meeste flexibiliteit en controle over uw document, maar dan moet u zich wel de ActionScript-taal en -conventies eigen maken.
- Componenten zijn vooraf gebouwde filmclips die u helpen bij het implementeren van complexe functionaliteit. Een component kan een eenvoudig gebruikersinterface-element zijn, zoals een selectievakje, of een gecompliceerd element, zoals een schuifvenster. U

kunt de functionaliteit en de weergave van een component aanpassen en u kunt componenten downloaden die door andere ontwikkelaars zijn gemaakt. Voor de meeste componenten moet u wel zelf aanvullende ActionScript-code schrijven om een component te activeren of in te stellen. Zie [ActionScript 3.0-componenten gebruiken](#) voor meer informatie.

ActionScript schrijven

Als u ActionScript-code schrijft in de ontwerpomgeving, gebruikt u het deelvenster Handelingen of het Script-venster. Het deelvenster Handelingen en het Script-venster bevatten een zeer uitgebreide code-editor met functies zoals codehints en codekleuren, codeopmaak, syntaxismarkering, foutopsporing, regelnummers, tekstomloop en ondersteuning voor Unicode.

- Gebruik het deelvenster Handelingen om scripts te schrijven die deel uitmaken van een Animate-document (scripts die in het FLA-bestand zijn ingesloten). Het deelvenster Handelingen bevat functies zoals de werkset Handelingen, waarmee u snel toegang krijgt tot de kerntaalelementen van ActionScript, waarin u wordt gewezen op de benodigde elementen voor het maken van scripts.
- Gebruik het Script-venster als u externe scripts wilt schrijven. Dat zijn scripts of klassen die in externe bestanden worden opgeslagen. (U kunt ook een tekstverwerker gebruiken om een extern AS-bestand te maken). Het Script-venster bevat assistentiefuncties voor de code zoals codehints en codekleuren, syntaxiscontrole en automatische opmaak.

Aanvullende aanbevolen community-inhoud

- [Aan de slag met ActionScript 3.0 \(CS3\) \(3:25\)](#)
- [Animaties en FLA-bestanden optimaliseren \(CS3\) \(7:24\)](#)
- [Een documentklasse maken met behulp van ActionScript 3.0 \(CS3\) \(2:38\)](#)
- [Een efficiënte workflow tussen ontwerp en ontwikkeling maken \(CS3\) \(3:41\)](#)
- [Componenten gebruiken \(CS3\) \(1:47\)](#)
- [YouTube.com-lijst met ActionScript-kanalen](#)

De volgende **artikelen en zelfstudies** bieden aanvullende, gedetailleerde informatie over het werken met ActionScript:

- [Inleiding bij ActionScript 3.0](#) (Sleex.com)
- [ActionScript 3-migratietabel](#) (Adobe.com)

[Naar boven](#) 

Het deelvenster Handelingen

Op zoek naar de Naslaggids?

Ga op een van de volgende manieren te werk om naslagmateriaal te zoeken over een specifiek ActionScript-taalelement:

- Open de [Naslaggids voor ActionScript 3.0](#) en zoek naar het taalelement.
- (Verouderd in Animate CC) Open de [Naslaggids voor ActionScript 2.0](#) en zoek naar het

taalelement.

- Typ het taalelement in het deelvenster Handelingen, selecteer het en druk op F1. (U dient meteen op F1 te drukken, anders wordt dit onderwerp geopend.)

Opmerking: Als u de Help in een webbrowser wilt openen, in plaats van in de Community Help-toepassing, leest u het artikel: http://kb2.adobe.com/community/publishing/916/cpsid_91609.html.

ActionScript leren gebruiken

Gebruik de volgende bronnen om te leren hoe u ActionScript schrijft:

- [ActionScript 3.0 leren gebruiken](#)
- [Naslaggids voor ActionScript 3.0 en ActionScript 3.0-componenten](#)
- [ActionScript 2.0 leren in Adobe Animate](#)
- [ActionScript 2.0 Language Reference](#)

Opmerking: ActionScript 3.0 en 2.0 zijn niet compatibel met elkaar. U moet één versie kiezen die u voor het maken van FLA-bestanden wilt gebruiken.

Overzicht van het deelvenster Handelingen

Als u scripts wilt maken die zijn ingesloten in een FLA-bestand, typt u ActionScript rechtstreeks in het deelvenster Handelingen (Venster > Handelingen of druk op F9).



Het deelvenster Handelingen

Het deelvenster Handelingen bevat twee vensters:

Script-vel Hiermee kunt u ActionScript-code invoeren die is gekoppeld aan het momenteel geselecteerde frame.

Scriptnavigator Hier wordt een lijst met de scripts in uw Animate-document vermeld en kunt u snel tussen de scripts navigeren. Klik op een item in de Scriptnavigator om het script weer te geven in het deelvenster Script.

Het **deelvenster Handelingen** biedt u toegang tot de functies voor code-assistentie voor het eenvoudig en efficiënt coderen in ActionScript.

- **Script uitvoeren:** hiermee wordt het script uitgevoerd
- **Script vastzetten:** het script wordt vastgezet op de tabbladen van afzonderlijke scripts in het Script-venster en dienovereenkomstig verplaatst. Deze functie is handig als u de code in een FLA-bestand niet op één centrale locatie hebt geplaatst of als u meerdere scripts gebruikt. U kunt een script vastzetten om de huidige locatie van de code in het deelvenster Handelingen te behouden en om te schakelen tussen verschillende geopende scripts. Dat is vooral handig bij het opsporen van fouten.
- **Pad en naam van instantie invoegen:** hiermee kunt u een absoluut of relatief pad

instellen voor een handeling in het script.

- **Zoeken:** zoekt en vervangt tekst in uw script.
- **Code opmaken:** hiermee kunt u de code gemakkelijker opmaken.
- **Codefragmenten:** opent het deelvenster Codefragmenten met voorbeeldcode.
- Help: **geeft informatie weer over het ActionScript-element dat in het Script-veld is geselecteerd.** Als u bijvoorbeeld klikt op een importeren-instructie en vervolgens op Help, wordt informatie over importeren in het deelvenster Help weergegeven.

(Verouderd in Animate CC) ActionScript afdrukken

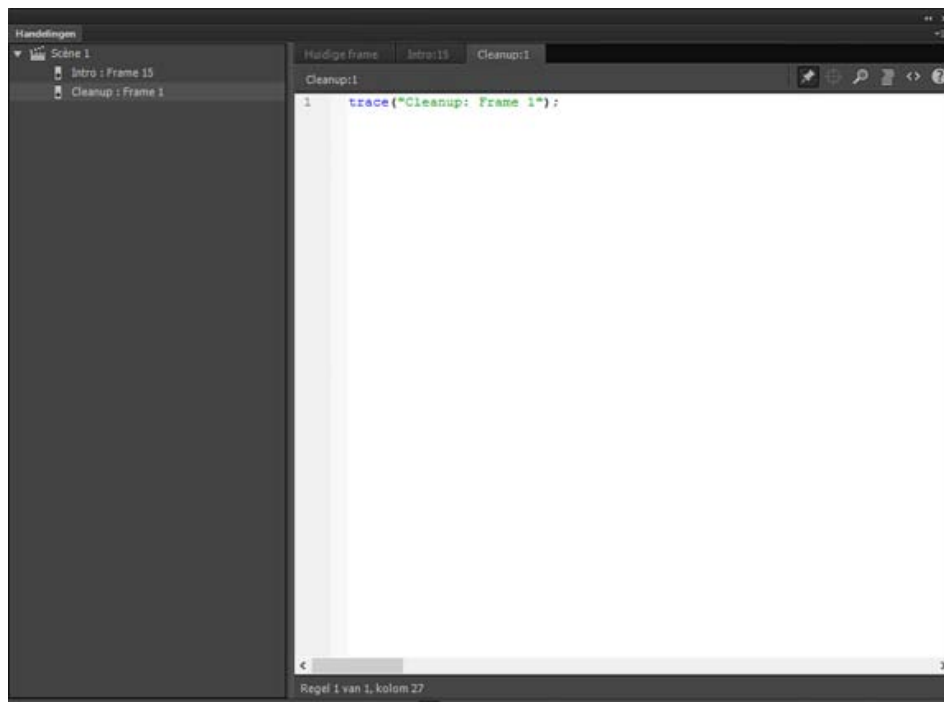
1. Selecteer Afdrukken in het pop-upmenu van het deelvenster Handelingen.
2. Kies Opties en klik op Afdrukken.

Omdat er op de afdruk geen informatie wordt weergegeven over het bijbehorende bestand, moet u informatie zoals de naam van het FLA-bestand in een opmerking in het script opnemen.

[Naar boven](#)

Overzicht van het Script-venster

In het Script-venster kunt u externe scriptbestanden maken die u in uw toepassing kunt importeren. Deze scripts kunnen ActionScript- of Animate JavaScript-bestanden zijn.



Script-venster

Als u meer dan een extern bestand hebt geopend, worden de bestandsnamen in de tabs bovenin het Script-venster weergegeven.

In het Script-venster kunt u de volgende functies gebruiken: PinScript, zoeken en vervangen, syntaxiskleuren, code opmaken, codehints, opmerkingen in de code, code samenvouwen, foutopsporingsopties (alleen voor ActionScript-bestanden) en tekstomloop. In het Script-venster kunt u ook regelnummers en verborgen tekens

weergegeven.

Een extern bestand maken in het Script-venster

1. Selecteer Bestand > Nieuw.
2. Selecteer het type extern bestand dat u wilt maken (ActionScript-bestand of Animate JavaScript-bestand).

Een bestaand bestand bewerken in het Script-venster

- Als u een bestaand script wilt openen, selecteert u Bestand > Openen en opent u vervolgens een bestaand AS-bestand.
- Als u een script wilt bewerken dat al is geopend, klikt u op de tab met de naam van het script.

[Naar boven](#) 

Gereedschappen in het deelvenster Handelingen en het Script-venster

Met het deelvenster Handelingen hebt u toegang tot de functies voor codeassistentie voor het eenvoudig en efficiënt coderen in ActionScript.

Zoeken

Zoeken en vervangen uitvoeren in het script.

Doelpad invoegen

(Alleen deelvenster Handelingen) Hiermee kunt u een absoluut of relatief pad opgeven voor een handeling in het script.

Help

Geeft informatie weer over het ActionScript-element dat in het Script-veld is geselecteerd. Als u bijvoorbeeld op een instructie `importeren` klikt en vervolgens op Help, wordt informatie over `importeren` in het deelvenster Help weergegeven.

Codefragmenten

Opent het deelvenster Codefragmenten dat voorbeeldcodefragmenten weergeeft.

[Naar boven](#) 

Toegang tot contextgevoelige Help vanuit het deelvenster Handelingen

1. U kunt als volgt een item voor referentie selecteren:
 - Selecteer een ActionScript-term in de werkset Handelingen (links van het deelvenster Handelingen).
 - Selecteer een ActionScript-term in het deelvenster Handelingen in het Script-veld.
 - Plaats het invoegpunt voor een ActionScript-term in het deelvenster Handelingen in het Script-veld.
2. U kunt de referentiepagina van het deelvenster Help voor het geselecteerde item als volgt openen:
 - Druk op F1.
 - Klik met de rechtermuisknop op het item en selecteer Help weergeven.

- Klik op Help  boven het Script-veld.

Voorkeuren voor ActionScript instellen

Wanneer u code bewerkt in het deelvenster Handelingen of in het Script-venster, kunt u een set voorkeuren instellen en wijzigen.

1. Selecteer Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh) en klik vervolgens op Code-editor in de categorielijst.
2. U kunt de volgende voorkeuren instellen:

Automatische inspringing Wanneer Automatische inspringing is ingeschakeld, springt de tekst die u typt na haakjes openen '(' of na accolades openen '{' automatisch in op basis van de instelling bij Tabgrootte.

Tabgrootte Geeft het aantal tekens aan waarmee een nieuwe regel wordt ingesprongen.

Codehints Hiermee schakelt u codehints in voor het Script-veld.

Vertraging Hiermee geeft u de vertraging op (in seconden) voordat codehints worden weergegeven. Merk op dat de optie verouderd is in Animate CC.

Lettertype Hier geeft u het lettertype op dat in uw script moet worden gebruikt.

Openen/importeren Hier kunt u de tekencodering opgeven die moet worden gebruikt als u ActionScript-bestanden opent of importeert.

Opslaan/exporteren Hier kunt u de tekencodering opgeven die moet worden gebruikt als u ActionScript-bestanden opslaat of exporteert.

Gewijzigde bestanden opnieuw laden Hier kunt u aangeven wat er moet gebeuren als u een script hebt gewijzigd, verplaatst of verwijderd. U kunt kiezen uit Altijd, Nooit of Vragen.

Altijd Er wordt geen waarschuwing weergegeven en het bestand wordt automatisch opnieuw geladen.

Nooit Er wordt geen waarschuwing weergegeven en het bestand wordt niet opnieuw geladen.

Vragen (Standaard) Er wordt een waarschuwing weergegeven en u kunt aangeven of het bestand al dan niet opnieuw moet worden geladen.

Als u toepassingen bouwt met externe scripts, kunt u met deze optie voorkomen dat u per ongeluk een script overschrijft dat door een teamlid is aangepast nadat u de toepassing hebt geopend, of dat de toepassing met oudere versies van scripts wordt gepubliceerd. Met deze waarschuwingen kunt u een script automatisch laten sluiten en de nieuwere, gewijzigde versie laten openen.

Syntaxiskleuren Hier kunt u de codekleuren voor uw scripts opgeven.

Instellingen ActionScript 3.0 Met deze knoppen opent u de dialoogvensters met instellingen voor ActionScript. In deze vensters kunt u een bronpad, een bibliotheekpad en een extern bibliotheekpad voor ActionScript 3.0 instellen.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Symbolen en ActionScript
- Tijdlijnen en ActionScript
- Geluid en ActionScript
- Afspelen van externe video met ActionScript beheren
- Meertalige tekst en ActionScript
- Toegankelijkheid maken met ActionScript
- ActionScript-code in een toepassing ordenen
- [Fouten opsporen in ActionScript 3.0](#)
- Scripts vastzetten in het deelvenster Handelingen
- Scripts schrijven en beheren
- Scripts schrijven en beheren
- [Fouten opsporen in ActionScript 3.0](#)
- Scripts importeren en exporteren
- Code opmaken
- Codehints gebruiken



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Tips en trucs: Richtlijnen voor toegankelijkheid

Informatie over richtlijnen voor toegankelijkheid

[Toegankelijke sites maken](#)

[Structuur en navigatie van SWF-bestand beschikbaar maken](#)

[Beschrijvingen en herhalingen beheren](#)

[Kleur gebruiken](#)

[Leesvolgorde, Tab-toets en toetsenbord](#)

[Audio, video en animatie afhandelen](#)

[Toegankelijkheid voor Animate en Animate uitbreiden](#)

[Bestanden testen en wijzigen](#)

[Naar boven](#) 

Informatie over richtlijnen voor toegankelijkheid

ScherMLEzers zijn complex en u kunt gemakkelijk onverwachte resultaten krijgen in FLA-bestanden die zijn ontwikkeld voor gebruik met schermlezers. Een schermlezer is software waarmee visueel gehandicapten websites hardop kunnen laten voorlezen. Tekst wordt hardop voorgelezen met behulp van speciaal ontworpen software. Een schermlezer kan alleen tekstinhoud interpreteren. Beschrijvingen die u aanbiedt voor het SWF-bestand en voor filmclips, afbeeldingen of andere grafische inhoud, worden echter ook voorgelezen. Voeg daarom beschrijvingen toe voor belangrijke afbeeldingen en animaties, zodat de schermlezer deze elementen in uw SWF-bestand kan interpreteren. Dit is het equivalent voor SWF-bestanden van de *alt*-tekst op een HTML-webpagina.

Opmerking: *Animate-toepassingen moeten in Internet Explorer in Windows worden weergegeven, aangezien Microsoft Active Accessibility (MSAA) alleen door deze browser wordt ondersteund.*

Flash Player gebruikt Microsoft Active Accessibility (MSAA) om Animate-inhoud voor schermlezers beschikbaar te maken. MSAA is een Windows-technologie die een gestandaardiseerd platform biedt voor gegevensuitwisseling tussen ondersteunende technologieën, zoals schermlezers, en andere toepassingen. Gebeurtenissen (zoals een wijziging in de toepassing) en objecten zijn zichtbaar voor schermlezers door middel van MSAA.

Opmerking: *Flash Player 7 (en later) werkt niet met alle technologieën voor schermlezers. De softwareleverancier moet de informatie verwerken die MSAA aanbiedt.*

[Naar boven](#) 

Toegankelijke sites maken

Wanneer u een site toegankelijk wilt maken, moet u aan de volgende voorwaarden voldoen:

Maak de informatie beschikbaar voor schermlezers

Zorg dat tekst of afbeeldingen bruikbaar zijn - sommige bezoekers hebben moeite met het lezen van tekst in een kleine tekengrootte of het bekijken van kleine afbeeldingen. Bied gebruikers de mogelijkheid in te zoomen op deze elementen door gebruik te maken van schaalbare vectorafbeeldingen in SWF-bestanden

Bied gesproken tekst aan - overweeg gesproken tekst aan te bieden voor bezoekers zonder een

schermlezer of wanneer schermlezers mogelijk niet werken, zoals bij video.

Bied ondertitels voor gesproken tekst aan: - sommige bezoekers kunnen gesproken tekst op uw site of in een video mogelijk niet horen. Overweeg ondertitels toe te voegen voor deze bezoekers.

Vertrouw niet op kleuren om informatie over te brengen Veel bezoekers kunnen kleurenblind zijn.

Wanneer u vertrouwt op kleuren om informatie over te brengen (zoals 'Klik op de groene knop om naar pagina 1 te gaan, klik op de rode knop om naar pagina 2 te gaan'), bied dan ook tekst of gesproken equivalenten aan.

Veel online presentaties (zoals video's) bieden visueel gehandicapten alternatieve manieren om toegang te krijgen tot de inhoud, zoals een tekstbeschrijving van een video. Animate biedt tekstgegevens echter rechtstreeks aan de schermlezer aan. Hoewel dit gewoonlijk betekent dat u aanvullende instellingen moet opgeven of ActionScript aan een FLA-bestand moet toevoegen, hoeft u geen geheel aparte versie te maken.

Delen van het SWF-bestand kunnen voor schermlezers beschikbaar worden gemaakt. Tekstelementen (zoals tekstvelden, statische tekst en dynamische tekst), knoppen, filmclips, componenten en het gehele SWF-bestand kunnen door MSAA-compatibele schermlezers worden geïnterpreteerd.

Section 508 is een Amerikaanse wet die richtlijnen biedt voor het toegankelijk maken van informatie aan personen met een handicap. Section 508 is met name gericht op websites die op verschillende manieren toegankelijk moeten zijn. Sommige websites, waaronder overheidswebsites, moeten aan deze richtlijnen voldoen. Wanneer een SWF-bestand niet alle informatie aan de schermlezer doorgeeft, voldoet het SWF-bestand niet aan Section 508. Raadpleeg de website over Section 508 voor meer informatie.

Vele landen hebben richtlijnen opgesteld voor het maken van toegankelijke websites of volgen richtlijnen die door andere organisaties zijn opgesteld. Meer informatie over toegankelijkheid en webstandaarden vindt u op de website Web Accessibility Initiative van het World Wide Web Consortium (W3C). In deze standaarden en richtlijnen wordt beschreven met welke factoren u rekening moet houden wanneer u toegankelijke HTML-websites maakt. Een deel van deze informatie is van toepassing op Animate.

[Naar boven](#) 

Structuur en navigatie van SWF-bestand beschikbaar maken

Gezien de visuele aard van sommige SWF-bestanden, kunnen de lay-out en de navigatie van de pagina complex zijn en lastig door schermlezers te vertalen. Een algemene beschrijving van het SWF-bestand is belangrijk om informatie over te brengen over de structuur van het bestand en over de navigatie in de structuur van de site. U kunt deze beschrijving toevoegen door te klikken in het werkgebied en een beschrijving in het deelvenster Toegankelijkheid in te voeren. U kunt ook een apart gebied van de site maken voor deze beschrijving of een overzicht.

Opmerking: wanneer u een beschrijving voor het SWF-hoofdbestand invoert, wordt deze gelezen zodra het SWF-bestand wordt vernieuwd. U kunt dit voorkomen door een aparte informatiepagina te maken.

Informeer de gebruiker over navigatie-elementen die in het SWF-bestand veranderen. Het is bijvoorbeeld mogelijk dat een extra knop wordt toegevoegd of dat de tekst op een knop verandert. Deze wijziging wordt door de schermlezer hardop voorgelezen. Flash Player 7 en later ondersteunt het bijwerken van deze eigenschappen via ActionScript. U kunt de toegankelijkheidsinformatie in uw toepassingen bijwerken wanneer de inhoud tijdens uitvoering verandert.

[Naar boven](#) 

Beschrijvingen en herhalingen beheren

Ontwerpers en ontwikkelaars kunnen beschrijvingen aan de animaties, afbeeldingen en grafische elementen in een SWF-bestand toewijzen. Voeg namen toe aan afbeeldingen, zodat de schermlezer deze kan interpreteren. Wanneer een afbeelding of een animatie geen essentiële informatie doorgeeft aan het SWF-bestand (omdat het een decoratief of herhalend element is) of wanneer u het element in de algehele beschrijving van het SWF-bestand hebt beschreven, hoeft u geen aparte beschrijving voor dat element op te geven. Wanneer u overbodige beschrijvingen aanbiedt, kan dat verwarrend zijn voor gebruikers die een schermlezer gebruiken.

Opmerking: wanneer u tekst opsplijt of afbeeldingen als tekst gebruikt in uw SWF-bestanden, voeg dan

een naam of beschrijving voor deze elementen toe.

Ga als volgt te werk wanneer er meerdere geneste filmclips zijn die één doel hebben of één idee overbrengen:

- Groepeer deze elementen in uw SWF-bestand.
- Voeg een beschrijving toe voor de bovenliggende filmclip.
- Maak alle onderliggende filmclips niet-toegankelijk.

Dit is zeer belangrijk aangezien de schermlezer anders probeert alle irrelevante geneste filmclips te beschrijven, waardoor de gebruiker in verwarring raakt en mogelijk uw website verlaat. Ga op deze manier te werk wanneer een SWF-bestand meer dan één object bevat, zoals meerdere filmclips. Wanneer de algemene boodschap het beste wordt overgebracht met één beschrijving, voeg dan een beschrijving toe aan een van de objecten en maak alle andere objecten niet-toegankelijk voor de schermlezer.

Wanneer SWF-bestanden en toepassingen in een lus worden uitgevoerd, worden schermlezers voortdurend vernieuwd omdat ze telkens nieuwe inhoud op de pagina detecteren. Aangezien de schermlezer denkt dat de inhoud wordt bijgewerkt, keert deze terug naar de bovenkant van de webpagina en wordt de inhoud opnieuw gelezen. Maak objecten die in een lus worden uitgevoerd of worden vernieuwd en die niet opnieuw hoeven te worden gelezen daarom niet toegankelijk voor schermlezers.

Opmerking: *Typ geen beschrijving in het veld Beschrijving in het deelvenster Toegankelijkheid voor instanties (zoals tekst) die de schermlezer hardop voorleest.*

[Naar boven](#) 

Kleur gebruiken

U moet beslissingen nemen over het gebruik van kleuren in een toegankelijk bestand. U mag niet alleen op kleur vertrouwen om bepaalde informatie of aanwijzingen aan gebruikers door te geven. Een gebruiker die kleurenblind is, kan een pagina niet gebruiken wanneer daarop wordt vermeld dat door op het blauwe gebied te klikken een nieuwe pagina wordt gestart en door op het rode gebied te klikken muziek wordt afgespeeld. Biedt tekstequivalenten aan op de pagina of in een alternatieve versie om uw site toegankelijk te maken. Controleer ook of er voldoende contrast is tussen de voor- en achtergrondkleuren om de leesbaarheid te verbeteren. Wanneer u lichtgrijze tekst op een witte achtergrond plaatst, kunnen gebruikers deze niet gemakkelijk lezen. Ook tekst met een kleine tekengrootte is voor veel bezoekers moeilijk leesbaar. Een hoog contrast en tekst met een grootte tekengrootte of tekst waarvan het formaat kan worden aangepast, is nuttig voor de meeste gebruikers, ook voor gebruikers zonder een handicap.

[Naar boven](#) 

Leesvolgorde, Tab-toets en toetsenbord

De leesvolgorde en het gedrag van de Tab-toets zijn belangrijke overwegingen wanneer u toegankelijke Animate-websites wilt maken. Wanneer u een interface ontwerpt, komt de volgorde waarin deze op de pagina wordt weergegeven mogelijk niet overeen met de volgorde waarin de schermlezer elk onderdeel beschrijft. U kunt de leesvolgorde en het gedrag van de Tab-toets bepalen en testen in het SWF-bestand.

Leesvolgorde bepalen

De standaardleesvolgorde is niet voorspelbaar en komt niet altijd overeen met de plaatsing van uw elementen of de visuele lay-out van de pagina. Door de lay-out eenvoudig te houden, zorgt u voor een logische leesvolgorde zonder dat u ActionScript hoeft te gebruiken. U hebt echter meer controle over de leesvolgorde wanneer u ActionScript gebruikt en de leesvolgorde in uw SWF-bestanden test.

Opmerking: *bij het bepalen van de volgorde, mag u geen enkele instantie in het SWF-bestand overslaan omdat anders de standaard (en onvoorspelbare) leesvolgorde wordt gebruikt.*

Gedrag van de Tab-toets bepalen

Bezoekers die gebruikmaken van schermlezers voor de beschrijving van de inhoud van een site, gebruiken gewoonlijk de Tab-toets en het toetsenbord om te navigeren in het besturingssysteem en op webpagina's, aangezien het gebruik van de muis niet zinvol is voor iemand die het scherm niet kan zien. Gebruik de eigenschappen `tabIndex` en `tabEnabled` met de `filmclip`-, `knop`-, `tekstveld`- of `component`instanties om ervoor te zorgen dat de Tab-toets op intelligente wijze in toegankelijke SWF-bestanden werkt. Naast de Tab-toets kunt u andere toetsdrukhandelingen gebruiken om in het SWF-bestand te navigeren, maar u moet die informatie opgeven in het deelvenster Toegankelijkheid. Gebruik de klasse `Key` in ActionScript om toetsdrukscripts aan het SWF-bestand toe te voegen. Selecteer het object waarvoor u een toetsdrukscript wilt gebruiken en voeg de sneltoets toe in het veld Sneltoets in het deelvenster Toegankelijkheid. Voeg sneltoetsen toe voor essentiële en veelgebruikte knoppen in het SWF-bestand.

Opmerking: In ActionScript 3.0 zijn `tabIndex` en `tabEnabled` eigenschappen van de klasse `InteractiveObject`. In ActionScript 2.0 is hiervoor geen klasseverwijzing vereist.

Opmerking: vermijd onzichtbare knoppen in toegankelijke SWF-bestanden, omdat schermlezers die knoppen niet herkennen. (Onzichtbare knoppen zijn knoppen waarvoor u alleen een actief gebied, het klikbare gedeelte, voor de knop definieert.)


Vele SWF-bestanden bevatten een snelle opeenvolging van informatie en schermlezers kunnen dit tempo vaak niet bijhouden. Voeg besturingselementen aan het SWF-bestand toe, zodat de gebruiker via knoppen in zijn of haar eigen tempo door het bestand kan navigeren en zo nodig kan pauzeren.

[Naar boven](#) 

Audio, video en animatie afhandelen

Wanneer u gesproken tekst of video met spraak aanbiedt, moet u ondertitels toevoegen voor gebruikers die niet kunnen horen. U kunt tekstvelden in Animate gebruiken, video met ondertitels importeren of zelfs een XML-ondertitelbestand gebruiken. U kunt videoactiepunten gebruiken om op te geven wanneer de tekst in een tekstveld tijdens uitvoering moet worden bijgewerkt.

Meer informatie over het gebruik van Hi-Caption SE en de component Hi-Caption Viewer vindt u op de [pagina met Adobe-invoegtoepassingen](#). Met deze uitbreiding van derden kunt u, naast andere geavanceerde besturingselementen, ondertitels maken die u in een XML-bestand opslaat en tijdens uitvoering in het SWF-bestand laadt. U kunt ook actiepunten en een tekstveld gebruiken om ondertitels weer te geven.

[Naar boven](#) 

Toegankelijkheid voor Animate en Animate uitbreiden

Met de uitbreidingslaag in Animate kunnen ontwikkelaars uitbreidingen maken die geavanceerde ontwerp mogelijkheden bieden. Zo kunnen andere bedrijven uitbreidingen voor toegankelijkheid ontwikkelen. U beschikt over diverse mogelijkheden om uw SWF-bestanden te valideren of ondertitels toe te voegen.

Een validatieprogramma kan bijvoorbeeld het SWF-bestand controleren op ontbrekende beschrijvingen. Een dergelijk programma controleert of een beschrijving voor een groep instanties is toegevoegd of dat tekst een label voor de instantie heeft en meldt eventuele problemen. Het programma controleert ook de leesvolgorde in het SWF-bestand en zoekt alle instanties die moeten worden opgegeven. Nadat het SWF-bestand is geanalyseerd, kunt u de leesvolgorde via een dialoogvenster opgeven.

Meer informatie over beschikbare extensies van derden vindt u op de [pagina met Adobe-invoegtoepassingen](#).

[Naar boven](#) 

Bestanden testen en wijzigen

Test elk SWF-bestand dat is bedoeld voor gebruik met schermlezers. Test uw SWF-bestanden bij elke nieuwe versie van Flash Player die wordt uitgebracht, inclusief kleine revisies en test deze met het volgende:

- Schermlezers Window Eyes en JAWS voor Windows gebruiken. Elk van deze behandelt SWF-bestanden anders, zodat u verschillende resultaten kunt krijgen.
- In een browser zonder een schermlezer en navigeer door de site met de muis.
- Schakel de monitor uit en gebruik alleen de schermlezer om door de website te navigeren.
- Wanneer u gesproken tekst gebruikt, test u de site zonder luidsprekers.
- Met diverse gebruikers die een doorsnee vormen van het doelpubliek voor uw website.

Opmerking: u hoeft niet verschillende browsers te testen, omdat de technologie die wordt gebruikt om SWF-bestanden voor schermlezers beschikbaar te maken (MSAA), alleen door Internet Explorer onder Windows wordt ondersteund.

Wanneer u naar het SWF-bestand luistert met een schermlezer, moet u op de volgende punten letten:

- Is de leesvolgorde correct?
- Bevat het SWF-bestand beschrijvingen voor sneltoetsen?
- Worden de elementen in de interface adequaat en volledig beschreven?
- Wordt de navigatie in de structuur van de site adequaat beschreven?
- Wordt de inhoud van het SWF-bestand voorgelezen wanneer deze wordt bijgewerkt of vernieuwd?
- Wanneer u de context van een element in het werkgebied wijzigt (zoals een knop die verandert van Afspelen in Pauzeren), wordt die wijziging dan door de schermlezer vermeld?

In tegenstelling tot HTML-validatie is geen officieel programma beschikbaar voor de validatie van SWF-bestanden. Er zijn echter programma's van derden beschikbaar die u helpen het bestand te valideren. Zie [de pagina met Adobe-invoegtoepassingen](#) voor meer informatie over deze extensies.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Toegankelijkheid maken met ActionScript
- Toegankelijkheidsinformatie voor schermlezers invoeren met Animate
- Toegankelijkheid voor slechthorenden

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Toegankelijkheid in de Animate-werkruimte

Informatie over toegankelijkheidsondersteuning

Besturingselementen in een deelvenster selecteren met sneltoetsen

Navigeren door besturingselementen in dialoogvensters met sneltoetsen

Werkgebied of objecten in het werkgebied selecteren met sneltoetsen

Navigeren door boomstructuren met sneltoetsen

Werken met bibliotheekitems via sneltoetsen

De Adobe Animate-werkruimte (voorheen Flash Professional CC) is met het toetsenbord toegankelijk voor gebruikers die mogelijk lastig met de muis kunnen werken.

Opmerking: Volledige, bijgewerkte Help vindt u op het web. De toepassing heeft geen internetverbinding geconstateerd. Klik op onderstaande koppeling of zoek op [Animate CC Help](#) voor de complete versie van dit onderwerp.

De Adobe Animate-werkruimte is met het toetsenbord toegankelijk voor gebruikers die mogelijk lastig met de muis kunnen werken.

Zie het onderwerp over toegankelijkheid van de Animate-werkruimte in de Help op het web voor meer informatie over navigatie door de gebruikersinterface zonder muis.

[Naar boven](#) 

Informatie over toegankelijkheidsondersteuning

Toegankelijkheidsondersteuning in de ontwerpomgeving biedt sneltoetsen voor het navigeren in en gebruiken van interfacebesturingselementen, zoals deelvensters, Eigenschapcontrole, dialoogvensters, het werkgebied en objecten in het werkgebied, zodat u zonder muis met deze interface-elementen kunt werken.

Opmerking: bepaalde toetsenbordbesturingselementen en toegankelijkheidsfuncties in de ontwerpomgeving zijn alleen beschikbaar onder Windows.

U kunt de sneltoetsen voor toegankelijkheid in de ontwerpomgeving aanpassen in de sectie Opdrachten voor werkruimtetoegeankelijkheid van het dialoogvenster Sneltoetsen.

- Druk op F4 om alle deelvensters en Eigenschapcontrole te verbergen. Druk weer op F4 om alle deelvensters en Eigenschapcontrole weer te geven.

[Naar boven](#) 

Besturingselementen in een deelvenster selecteren met sneltoetsen

Gebruik de Tab-toets om de focus door de besturingselementen van het deelvenster te verplaatsen wanneer een deelvenster of Eigenschapcontrole de huidige focus heeft. Gebruik de spatiebalk (drukken op de spatiebalk is hetzelfde als klikken op het menu in het deelvenster) om het menu te activeren dat de huidige focus heeft. Animate biedt geen ondersteuning voor het omschakelen tussen deelvensters met behulp van de Tab-toets.

Wanneer u de sneltoets voor besturingselementen van een deelvenster gebruikt, wordt de focus op een

besturingselement toegepast en wordt het besturingselement geactiveerd dat aan de volgende criteria voldoet:

- Wanneer u een besturingselement in het deelvenster met de Tab-toets wilt selecteren, moet het deelvenster met de huidige focus zijn uitgevouwen. Wanneer het deelvenster is samengevouwen, heeft het indrukken van Tab geen effect.
- Druk op de spatiebalk om de menu-items van het optiemenu weer te geven wanneer het optiemenu de focus heeft.
- U kunt de focus alleen naar een besturingselement van een deelvenster verplaatsen wanneer het besturingselement actief is. Wanneer een besturingselement gedimd (inactief) is, kunt u op het besturingselement geen focus toepassen.

Focus door de items in het optiemenu van een deelvenster verplaatsen

1. Druk op de spatiebalk om de menu-items van het optiemenu weer te geven wanneer het optiemenu focus heeft.
2. Druk op Pijl-omlaag om door de items in het optiemenu te gaan.
3. Activeer het huidig geselecteerde optiemenu-item met Enter (Windows) of Return (Macintosh).

Focus door de besturingselementen in een deelvenster verplaatsen

1. Druk op Tab wanneer het optiemenu van het deelvenster focus heeft. Druk herhaaldelijk op Tab om de focus door de besturingselementen in een deelvenster te verplaatsen.
2. Druk op Enter of Return als u het momenteel geselecteerde menu in het deelvenster wilt activeren.
3. Als u een numerieke Hot Text-waarde wilt bewerken, typt u het getal en drukt u op Enter of Return.

[Naar boven](#) 

Navigeren door besturingselementen in dialoogvensters met sneltoetsen

- Druk op Tab om door de besturingselementen in het dialoogvenster te gaan.
- Druk op Pijl-omhoog en Pijl-omlaag om door de besturingselementen binnen één sectie in het dialoogvenster te gaan.
- Druk op Enter om de knop te activeren (equivalent aan klikken op de knop) wanneer een besturingselementknop in het dialoogvenster focus heeft.
- Druk op Enter om de huidige instellingen toe te passen en het dialoogvenster te sluiten (equivalent aan klikken op OK) wanneer een besturingselementknop in het dialoogvenster geen focus heeft.
- Druk op Escape om het dialoogvenster te sluiten zonder de wijzigingen toe te passen (equivalent aan klikken op Annuleren).
- Druk op Enter of de spatiebalk om Help-informatie weer te geven voor het dialoogvenster (equivalent aan klikken op Help) wanneer de knop Help focus heeft.

[Naar boven](#) 

Werkgebied of objecten in het werkgebied selecteren met sneltoetsen

Het selecteren van het werkgebied met een sneltoets is equivalent aan klikken in het werkgebied.

Nadat het werkgebied is geselecteerd, kunt u met de Tab-toets door alle objecten in alle lagen navigeren (één tegelijk). U kunt instanties selecteren (zoals grafische symbolen, knoppen, filmclips, bitmaps, video's of geluiden), groepen of vakken. U kunt geen vormen selecteren (zoals rechthoeken), tenzij die vormen instanties van symbolen zijn. U kunt met sneltoetsen maar één object tegelijk selecteren.

Gebruik de volgende methoden om objecten in het werkgebied te selecteren:

- Druk op Tab om een object in het werkgebied te selecteren nadat het werkgebied is geselecteerd.
- Druk op Shift+Tab om het vorige object te selecteren wanneer momenteel een object is geselecteerd.
- Druk op Tab om het eerste object te selecteren dat in het actieve frame in de actieve laag is gemaakt. Wanneer het laatste object in de bovenste laag is geselecteerd, drukt u op Tab om naar de volgende laag eronder te gaan en het eerste object daar te selecteren, enzovoort.
- Wanneer het laatste object in de laatste laag is geselecteerd, drukt u op Tab om naar het volgende frame te gaan en het eerste object in de bovenste laag daar te selecteren.
- Objecten in lagen die zijn verborgen of vergrendeld, kunt u niet selecteren met de Tab-toets.

Opmerking: wanneer u bezig bent met het typen van tekst in een vak, kunt u geen object selecteren met de toetsenbordfocus. U moet eerst op de Escape-toets drukken en dan pas een object selecteren.

[Naar boven](#) 

Navigeren door boomstructuren met sneltoetsen

Met sneltoetsen kunt u navigeren door *boomstructuren*, de hiërarchische weergave van bestandsstructuren in bepaalde deelvensters van Animate.

- Selecteer de map en druk op Pijl-rechts om een samengevouwen map uit te vouwen.
- Selecteer de map en druk op Pijl-links om een uitgevouwen map samen te vouwen.
- Druk op Pijl-links om naar de bovenliggende map van een uitgevouwen map te gaan.
- Druk op Pijl-rechts om naar de onderliggende map van een uitgevouwen map te gaan.

[Naar boven](#) 

Werken met bibliotheekitems via sneltoetsen

1. Druk op Ctrl+X (Windows) of Cmd+X (Macintosh) om een bibliotheekitem te knippen of druk op Ctrl+C (Windows) of Cmd+C (Macintosh) om het item te kopiëren.
2. U kunt een geknipt of gekopieerd item plakken door in het werkgebied of in een andere bibliotheek te klikken om het invoegpunt in te stellen. Vervolgens drukt u op Ctrl+V (Windows) of Command+V (Macintosh) om het item in het midden van het werkgebied te plakken of drukt u op Ctrl+Shift+V (Windows) of Command+Shift+V (Macintosh) om het item op plaats te plakken (op dezelfde locatie als het origineel).

Gebruik de volgende technieken om items te knippen, te kopiëren en te plakken:

- Knip of kopieer een of meerdere items.
- Knip of kopieer een item in het deelvenster Bibliotheek en plak het item in het werkgebied of in een andere bibliotheek of plak een map in een andere bibliotheek.
- U kunt geen vorm plakken vanaf het werkgebied in de bibliotheek.
- U kunt geen bibliotheekitem in een algemene bibliotheek plakken, aangezien

algemene bibliotheken niet kunnen worden gewijzigd. U kunt wel een algemene bibliotheek maken.

- Wanneer u een bibliotheekitem in het werkgebied plakt, wordt het item gecentreerd.
- Wanneer u een map plakt, wordt elk item in die map ook geplakt.
- Wanneer u een bibliotheekitem in een map wilt plakken in de bestemmingsbibliotheek, klikt u op de map voordat u gaat plakken.
- U kunt een bibliotheekitem plakken op een andere locatie in dezelfde bibliotheek waar het vandaan komt.
- Wanneer u een bibliotheekitem wilt plakken op een locatie die een ander item met dezelfde naam bevat, moet u opgeven of u het bestaande item wilt vervangen.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- [Sneltoetsen in Animate](#)
- Werken met algemene bibliotheken



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Scripts schrijven en beheren

[Code opmaken](#)

[Opmerkingen plaatsen bij codegebieden](#)

[Syntaxiskleuren gebruiken](#)

[De lijsten met id's en trefwoorden gebruiken bij runtime](#)

[Regelnummers en tekstomloop gebruiken](#)

[Verborgene tekens weergeven](#)

[Tekst in een script zoeken](#)

[\(Verouderd in Animate CC\) Syntaxis en leestekens controleren](#)

[\(Verouderd in Animate CC\) Scripts importeren en exporteren](#)

[\(Verouderd in Animate CC\) Codering voor geïmporteerde en geëxporteerde scripts](#)

[Scripts vastzetten in het deelvenster Handelingen](#)

[Doelpaden invoegen](#)


[Codehints gebruiken](#)

[Naar boven](#) 

Code opmaken

U kunt uw code automatisch opmaken en laten inspringen bij het typen. Als u dynamische lettertypetoewijzing gebruikt, weet u zeker dat de juiste lettertypen worden gebruikt voor meertalige teksten.

Opties voor Automatisch opmaken instellen

1. Ga als volgt te werk:
 - Selecteer Voorkeuren in het optiemenu  (in de rechterbovenhoek van het deelvenster Handelingen).
 - U kunt ook Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh) selecteren in het Script-venster.
2. Selecteer Automatisch opmaken in het dialoogvenster Voorkeuren.
3. Selecteer een van de opties voor automatisch opmaken.

Nadat u opties voor Automatisch opmaken hebt ingesteld, worden de instellingen automatisch toegepast op de code die u schrijft, maar niet op bestaande code. Hiervoor moet u de instellingen handmatig toepassen.

Code opmaken volgens de instellingen voor Automatisch opmaken

- Klik op de werkbalk van het deelvenster Handelingen of het Script-venster op Automatisch opmaken. 
- Selecteer Automatisch opmaken in het optiemenu (in de rechterbovenhoek van het deelvenster Handelingen).
- Druk op Ctrl+Shift+F (Windows) of op Cmd+Shift+F (Macintosh).

Dynamische lettertypetoewijzing gebruiken

- Als u dynamische lettertypetoewijzing wilt in- of uitschakelen, selecteert u in het dialoogvenster Voorkeuren Dynamische lettertypetoewijzing gebruiken of heft op de selectie op.

Dynamische lettertypetoewijzing is standaard uitgeschakeld omdat de prestaties dan worden verbeterd wanneer u uw scripts uitvoert. Wanneer u werkt met meertalige tekst, moet u dynamische lettertypetoewijzing inschakelen, omdat deze optie ervoor zorgt dat de juiste lettertypen worden gebruikt.

Automatisch inspringen gebruiken

- Als u automatisch inspringen wilt in- of uitschakelen, selecteert u Automatische inspringing in het dialoogvenster Voorkeuren of heft u de selectie op.

Wanneer Automatische inspringing is ingeschakeld, springt de tekst die u typt na haakjes openen '(' of na accolades openen '{' automatisch in volgens de instelling Tabgrootte in de voorkeuren voor ActionScript.

U kunt in uw scripts een regel inspringen door de regel te selecteren en op Tab te drukken. Als u de inspringing wilt verwijderen, selecteert u de regel en drukt u op Shift+Tab.

[Naar boven](#)

Opmerkingen plaatsen bij codegebieden

Opmerkingen in de code zijn delen in de code die door de ActionScript-compiler worden genegeerd. In een opmerking kunt u uitleggen wat de code doet, of u kunt code die u niet wilt verwijderen tijdelijk uitschakelen. U start een opmerking voor een coderegel met een dubbele slash (//). De compiler negeert alle tekst na de dubbele slash. U kunt ook opmerkingen plaatsen voor grotere blokken code door een slash en een asterisk (/*) aan het begin van het blok en een asterisk en een slash (*/) aan het eind van het blok te typen.

U kunt deze markerings handmatig typen, maar u kunt ook de knoppen bovenin het deelvenster Handelingen of het Script-venster gebruiken.

Een opmerking typen voor een coderegel

- Plaats het invoegpunt aan het begin van de regel of voor het teken waar de opmerking moet beginnen.
- Klik met de rechtermuisknop en selecteer Opmerkingen toevoegen. U kunt ook de sneltoetsen Ctrl + M (Windows) of Command + M gebruiken of naar Bewerken > Opmerkingen bij selectie toevoegen gaan.

Er wordt een dubbele slash (//) op het invoegpunt geplaatst.

Een opmerking typen voor meerdere coderegels

- Selecteer de regels waarvoor u een opmerking wilt opgeven. (De eerste en de laatste regel in de selectie hoeven geen hele regel te zijn.)
- Klik met de rechtermuisknop en selecteer Opmerkingen toevoegen. U kunt ook de sneltoetsen Ctrl + M (Windows) of Command + M gebruiken of naar Bewerken > Opmerkingen bij selectie toevoegen gaan.

De tekens voor de blokopmerking worden aan het begin (/*) en het eind (*/) van de selectie geplaatst.

Opmerking: Als er opmerkingen zijn tussen de geselecteerde tekstregels, wordt een regelopmerking toegepast op alle geselecteerde regels.

Een opmerking verwijderen

1. Plaats het invoegpunt in de regel met de opmerking of selecteer het codeblok waarvoor u de opmerking hebt getypt.
2. Klik met de rechtermuisknop en selecteer Opmerkingen verwijderen. U kunt ook de sneltoetsen Ctrl + Shift + M (Windows) of Command + Shift + M gebruiken of naar Bewerken > Opmerkingen bij selectie verwijderen gaan.

[Naar boven](#) 

Syntaxiskleuren gebruiken

Zoals in elke taal is in ActionScript *syntaxis* de manier waarop elementen worden geordend om betekenis te genereren. Wanneer u onjuiste ActionScript-syntaxis gebruikt, werken de scripts niet.

Als u syntaxisfouten wilt markeren, moet u een kleurcode instellen voor uw scripts. Stel dat u de syntaxiskleuren zodanig instelt dat gereserveerde woorden in blauw worden weergegeven. Als u `var` typt, wordt het woord `var` in blauw weergegeven. Als u echter per ongeluk `vae` typt, blijft het woord `vae` zwart, zodat u ziet dat u een typefout hebt gemaakt.

Ga als volgt te werk:

- Selecteer Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh), klik op Code-editor in de categorielijst en geef de gewenste syntaxiskleuren op.
- Terwijl het invoegpunt in het Script-veld staat, drukt u op Ctrl-U (Windows) of op Cmd-U (Macintosh).

Opmerking: Als u scripts schrijft in het deelvenster Handelingen, worden de opdrachten die niet worden ondersteund door de versie van de speler waarvoor u het script schrijft in de werkset Handelingen geel weergegeven. Als de SWF-bestandsversie van Flash Player bijvoorbeeld is ingesteld op Flash 7, wordt ActionScript die alleen wordt ondersteund door Flash Player 8 geel weergegeven in de werkset Handelingen.

[Naar boven](#) 

De lijsten met id's en trefwoorden gebruiken bij runtime

Bij het opstarten van Animate worden de lijsten met id's en trefwoorden gelezen vanaf het resourcebestand en in de cache opgeslagen. Behalve het lezen van de standaardlijsten vanaf de resource, wordt ook gescand op bijkomende lijsten met id's en trefwoorden in de map Voorkeuren. U kunt ook bijkomende trefwoorden en id's toevoegen door "TXT-bestanden" in de volgende mappen toe te voegen:

- C:\Users\<Gebruikersnaam>\AppData\Roaming\Adobe\Animate\13.0[ActionscriptKeywords]\
- C:\Users\<Gebruikersnaam>\AppData\Roaming\Adobe\Animate\13.0[ActionscriptIdentifiers]\
- C:\Users\<Gebruikersnaam>\AppData\Roaming\Adobe\Animate\13.0[JavascriptKeywords]\
- C:\Users\<Gebruikersnaam>\AppData\Roaming\Adobe\Animate\13.0[JavascriptIdentifiers]\

[Naar boven](#) 

Regelnummers en tekstomloop gebruiken

Als u code gaat bewerken of aanpassen, maakt het gebruik van regelnummers de code overzichtelijker. Tekstomloop zorgt ervoor dat u niet horizontaal door lange regels code hoeft te schuiven (dat is met name belangrijk als u in de ontwerpomgeving of met een lage beeldschermresolutie werkt).

Regelnummers in- of uitschakelen

- Selecteer Weergave > Regelnummers in het Script-venster.
- Druk op Ctrl+Shift+L (Windows) of op Cmd+Shift+L (Macintosh).

Een specifieke regel markeren

- Selecteer Bewerken > Ga naar regel in het Script-venster.

Tekstomloop in- of uitschakelen

- Selecteer Weergave > Tekstomloop in het Script-venster.
- Druk op Ctrl+Shift+W (Windows) of op Cmd+Shift+W (Macintosh).

[Naar boven](#) 

Verborgens tekens weergeven

Tekens zoals spaties, tabs en regeleinden worden in de ActionScript-code verborgen. Soms moet u deze tekens weergeven, bijvoorbeeld als u double-bytespaties wilt zoeken en verwijderen die geen deel uitmaken van een tekenreeks waarde, omdat die compilerfouten veroorzaken.

- Druk op Ctrl+Shift+8 (Windows) of op Cmd+Shift+8 (Macintosh).

De volgende symbolen worden gebruikt voor het weergeven van verborgen tekens:

Verborgens teken	Symbool
Single-bytespatie	.
Double-bytespatie	
Tab	>>
regeleinde	¶


[Naar boven](#) 

Tekst in een script zoeken


Met het gereedschap Zoeken kunt u tekst in uw scripts zoeken en vervangen.

Opmerking: Als u in de tekst van alle scripts van een Animate-document wilt zoeken, moet u de Filmverkenner gebruiken.


Tekst zoeken

1. Selecteer in het deelvenster Handelingen of in het Script-venster het gereedschap Zoeken  of druk op Ctrl+F (Windows) of op Cmd+F (Macintosh).
2. Geef de tekst op waarnaar u wilt zoeken.
3. Klik op Volgende Zoeken.

Tekst in een script zoeken en vervangen

1. Selecteer in het deelvenster Handelingen of in het Script-venster het gereedschap Zoeken  of druk op Ctrl+F (Windows) of op Cmd+F (Macintosh).
2. Geef de tekst op waarnaar u wilt zoeken.
3. Geef in het tekstvak Vervangen de nieuwe tekst op.
4. Klik op Volgende Zoeken.
5. Klik op Vervangen om de tekst te vervangen, of klik op Alles vervangen om alle instanties van de opgegeven tekst te vervangen.

(Verouderd in Animate CC) Een zoekopdracht herhalen in het deelvenster Handelingen

- Selecteer Opnieuw zoeken in het optiemenu  (in de rechterbovenhoek van het deelvenster Handelingen).

(Verouderd in Animate CC) Een zoekopdracht herhalen in het Script-venster

- Selecteer Bewerken > Opnieuw zoeken.

[Naar boven](#) 

(Verouderd in Animate CC) Syntaxis en leestekens controleren

U kunt de ActionScript-code snel controleren zonder dat u het FLA-bestand publiceert.

Wanneer u de syntaxis controleert, wordt het huidige script gecontroleerd. Als het huidige script ActionScript-klassen aanroept, worden deze klassen eveneens gecontroleerd. Eventuele andere scripts in het FLA-bestand worden niet gecontroleerd.

Bij de syntaxiscontrole van ActionScript 2.0-bestanden wordt de code uitgevoerd via de compiler om syntaxis- en compilerfouten te genereren.

Bij de syntaxiscontrole van ActionScript 3.0-bestanden worden alleen syntaxisfouten gegenereerd. Als u compilatiefouten wilt genereren zoals niet-overeenkomend typen, onjuiste retourwaarden en verkeerd gespelde variabele- of methodenamen, moet u de opdracht Besturing > Testen gebruiken.

Syntaxis controleren

Voer een van de volgende handelingen uit om de syntaxis te controleren:

- Klik in het deelvenster Handelingen of het Script-venster op Syntaxis controleren .
- Klik in het Script-veld en druk vervolgens op Ctrl + T (Windows) of Cmd + T (Macintosh). Het Script-veld krijgt de focus als u hierin klikt of typt. Als een object in het werkgebied de focus heeft, wordt het deelvenster Transformeren geopend.

Syntaxisfouten worden in het deelvenster Compilerfouten weergegeven.

Opmerking: In een extern ActionScript-klassenbestand in het Script-venster beïnvloedt het algemene klassepada (AS2) of het bronpada (AS3) de syntaxiscontrole. Zelfs als het algemene klassepada juist is ingesteld, kunnen er fouten worden gegenereerd omdat de compiler niet weet dat deze klasse wordt gecompileerd.

Evenwicht van leestekens controleren

1. Klik tussen accolades {}, vierkante haakjes [] of ronde haakjes () in het script.
2. Druk in Windows op Control+' (enkel aanhalingsteken) of op een Macintosh op Cmd+' (enkel aanhalingsteken). De tekst tussen de accolades, vierkante haakjes of ronde haakjes wordt gemarkeerd en u kunt controleren of de leestekens openen bijbehorende leestekens sluiten hebben.

[Naar boven](#) 

(Verouderd in Animate CC) Scripts importeren en exporteren

U kunt een script in het deelvenster Handelingen of het Script-venster importeren. U kunt uw scripts ook uit het deelvenster Handelingen naar externe ActionScript-bestanden exporteren. (Wanneer u het Script-venster gebruikt, is exporteren niet nodig omdat u het AS-bestand kunt opslaan.)

Als de tekst in uw scripts er anders uitziet dan u had verwacht wanneer u een bestand opent of importeert, wijzigt u de voorkeur voor importcodering.

Een extern AS-bestand importeren

1. Plaats in het Script-veld het invoegpunt op de plek waar de eerste regel van het externe script moet komen.
2. Ga als volgt te werk:
 - Selecteer Script importeren in het optiemenu van het deelvenster Handelingen of druk op Ctrl+Shift+I (Windows) of op Cmd+Shift+I (Macintosh).
 - Selecteer Bestand > Script importeren in het Script-venster of druk op Ctrl+Shift+I (Windows) of op Cmd+Shift+I (Macintosh).

Een script exporteren vanuit het deelvenster Handelingen

1. Selecteer het script dat u wilt exporteren. Selecteer vervolgens Script exporteren in het optiemenu van het deelvenster Handelingen of druk op Ctrl+Shift+X (Windows) of op Cmd+Shift+X (Macintosh).
2. Sla het ActionScript-bestand (AS) op.

Tekstcoderingsopties instellen

1. Selecteer Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh) en

selecteer vervolgens ActionScript in de categorielijst.

2. U kunt de volgende opties instellen:

Openen/importeren Selecteer UTF-8-codering voor openen of importeren met Unicode-codering. U kunt ook Standaardcodering selecteren voor openen of importeren met de coderingsindeling van de taal die momenteel wordt gebruikt door het systeem.

Opslaan/exporteren Selecteer UTF-8-codering voor opslaan of exporteren met Unicode-codering. U kunt ook Standaardcodering selecteren voor opslaan of exporteren met de coderingsindeling van de taal die momenteel wordt gebruikt door het systeem.

De waarschuwing voor exportcodering in- of uitschakelen

1. Selecteer Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh) en selecteer vervolgens Waarschuwingen in de categorielijst.
2. Selecteer Waarschuwing bij coderingsconflicten bij exporteren ActionScript-bestanden, of hef de selectie op.

[Naar boven](#) 

(Verouderd in Animate CC) Codering voor geïmporteerde en geëxporteerde scripts

U kunt in ActionScript het type codering opgeven dat u wilt gebruiken voor geïmporteerde of geëxporteerde ActionScript-bestanden. UTF-8-codering is een 8-bits Unicode-indeling waarmee u tekst in meerdere talen in uw bestanden kunt opnemen. Standaardcodering is de codering die wordt ondersteund door de taal die uw systeem momenteel gebruikt. Deze codering wordt ook wel de *traditionele codepagina* genoemd.

Opmerking: Wanneer u een niet-Engelse toepassing gebruikt op een Engels systeem, mislukt de opdracht Film testen wanneer een deel van het SWF-bestandspad tekens bevat die niet kunnen worden weergegeven met het coderingsschema Multibyte Character Sets (MBCS). Japanse paden die op een Japans systeem werken, werken bijvoorbeeld niet op een Engels systeem. Gebruik daarom uitsluitend Engelse padnamen op Engelse systemen. Deze beperking is van toepassing op alle gebieden van de toepassing die de testfilmspeler gebruiken.

[Naar boven](#) 

Scripts vastzetten in het deelvenster Handelingen

Gebruik de functie Script vastzetten om tabbladen met afzonderlijke scripts vast te zetten in het deelvenster Script en ze dienovereenkomstig te verplaatsen. Deze functie is handig als u de code in een FLA-bestand niet op één centrale locatie hebt geordend, of als u meerdere scripts gebruikt.

U kunt een script vastzetten om de geopende locatie van de code in het deelvenster Handelingen te behouden en om te schakelen tussen de verschillende geopende scripts. Dat is vooral handig bij het opsporen van fouten.

U kunt ook een of meerdere scripts losmaken als u een geselecteerd script (of alle scripts) wilt losmaken van het deelvenster Handelingen.

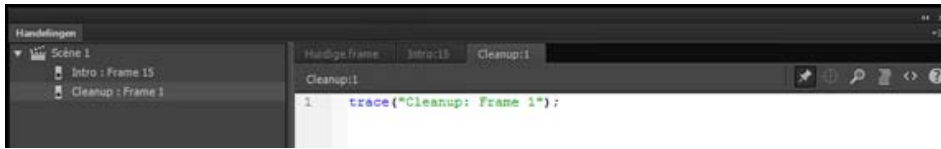
In de volgende afbeelding bevindt het script dat aan de huidige locatie op de tijdlijn is gekoppeld zich op frame1 van de laag met de naam Verwijderen. (De tab uiterst links volgt altijd de locatie op de tijdlijn.) Het script wordt ook vastgezet zoals getoond in het meest rechtse tabblad. De volgende twee scripts zijn vastgezet:

- In frame 1
- In frame 15 van de laag met de naam Intro

Gebruik sneltoetsen of klik op de tabbladen om tussen de vastgezette scripts te schakelen. Wanneer u van

het ene vastgezette script naar het andere gaat, wordt uw huidige positie op de tijdlijn niet gewijzigd. Als u een nieuw script selecteert in de scriptnavigator, verplaatst de focus zich naar het eerste frame, dat wil zeggen: Frame 1.

Als de inhoud in het Script-veld niet wordt aangepast aan de locatie die u op de tijdlijn selecteert, wordt in het Script-veld waarschijnlijk een vastgezet script weergegeven. Klik op de huidige tab linksboven in het Script-veld om het script weer te geven dat is gekoppeld aan uw locatie op de tijdlijn.



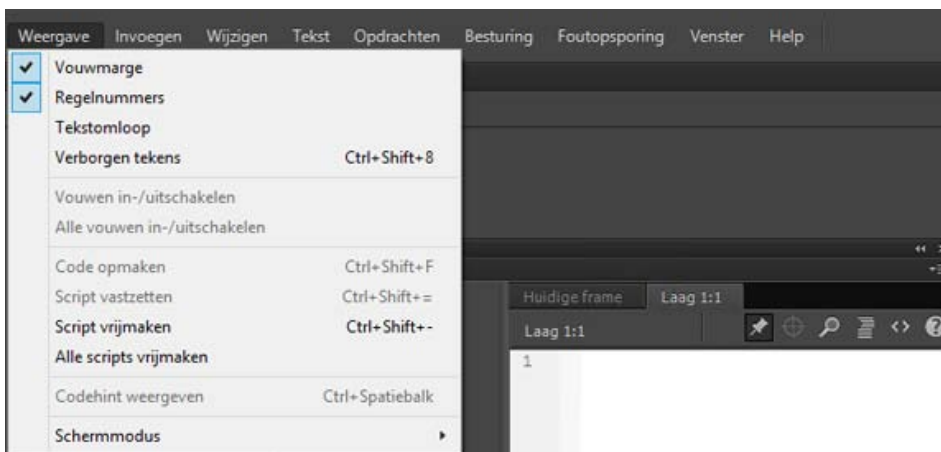
Een vastgezet script

Een script vastzetten

1. Klik op de **Tijdlijn** zodat het script op de huidige tab linksboven in het **Script**-veld in het deelvenster **Handelingen** wordt weergegeven.
2. Ga als volgt te werk:
 - Klik op het pictogram met een punaise rechts van het tabblad.
 - Selecteer **Weergave>Script vastzetten** om het script vast te spelden.

Alle scripts vrijmaken

1. Selecteer het vastgezette script in het deelvenster Handelingen.
2. Selecteer **Beeld > Script vrijmaken** om het geselecteerde script in het deelvenster Handelingen los te maken.
3. Selecteer **Beeld > Alle scripts vrijmaken** om alle scripts in het deelvenster Handelingen los te maken.



Opties voor vrijmaken

sneltoetsen voor vastgezette scripts

Als het invoerpunt in het Script-veld staat, kunt u de volgende sneltoetsen gebruiken om met vastgezette scripts te werken.

Handeling	Windows	Macintosh
Script vastzetten	Control + Shift + = (gelijkteken)	Cmd+Shift+=
Script vrijmaken	Control+Shift+- (minteken)	Cmd+Shift+-

[Naar boven](#)

Doelpaden invoegen

Veel scripthandelingen zijn gericht op het beïnvloeden van filmclips, knoppen en andere symboolinstanties. In uw code kunt u naar symboolinstanties op een tijdlijn verwijzen door een *doelpad* in te voegen. Een doelpad is het adres van de instantie die u als doel wilt gebruiken. U kunt een absoluut of een relatief doelpad instellen. Een absoluut pad bevat het volledige adres van de instantie. Een relatief pad bevat slechts het deel van het adres dat afwijkt van het adres van het script in het FLA-bestand. Een relatief pad werkt dan ook niet als u het script naar een andere locatie verplaatst.

1. Klik in het deelvenster Handelingen op een handeling in het script.
2. Klik op Doelpad .
3. Geef het pad op van de instantie die u als doel wilt gebruiken of selecteer een doel in de lijst.
4. Selecteer de optie Absoluut of Relatief pad.

[Naar boven](#)

Codehints gebruiken

Wanneer u in het deelvenster Handelingen of in het Script-venster werkt, kan de software detecteren welke handeling u invoert en op basis daarvan een *codehint weergeven*. Er bestaan twee soorten codehints: knopinfo met de complete syntaxis voor de handeling en een pop-upmenu waarin mogelijke ActionScript-elementen worden weergegeven, zoals namen van methoden of eigenschappen (soms wordt dit een vorm van *codevoltooiing* genoemd).

Codehints zijn standaard ingeschakeld. Door voorkeuren in te stellen, kunt u codehints uitschakelen of bepalen hoe snel ze moeten worden weergegeven. Wanneer u codehints bij de voorkeuren hebt uitgeschakeld, kunt u toch handmatig een codehint weergeven voor een specifieke opdracht.

Opmerking: Als u geen codehints kunt weergeven voor een variabele of een object dat u in ActionScript 2.0 hebt gemaakt, terwijl codehints wel zijn ingeschakeld in de voorkeuren van ActionScript, moet u controleren of u de variabele of het object het juiste achtervoegsel hebt gegeven, of dat u strikte invoer voor de variabele of het object hebt gebruikt.

Codehints inschakelen

U kunt codehints op verschillende manieren activeren.

Strikte invoer voor objecten

Als u ActionScript 2.0 in combinatie met strikte invoer gebruikt voor een variabele die is gebaseerd op een ingebouwde klasse (zoals Button, Array, enzovoort), worden in het Script-veld codehints voor de variabele

weergegeven. Stel dat u de volgende twee coderegels invoert:

```
var foo:Array = new Array();  
foo.
```

Zodra u de punt (.) typt, toont Animate een lijst met methoden en eigenschappen die beschikbaar zijn voor Array-objecten in een pop-upmenu, omdat u de variabele als een array hebt getypt.

Achtervoegsels en codehints

Als u ActionScript 1.0 gebruikt of als u codehints wilt weergeven voor objecten zonder deze strikt in te voeren, moet u een achtervoegsel aan de naam van elk object toevoegen op het moment dat u het object maakt. Het achtervoegsel dat codehints activeert voor de klasse Camera is bijvoorbeeld `_cam`. Stel dat u de volgende code typt: `var my_array = new Array(); var my_cam = Camera.get();`

Als u vervolgens `my_cam` typt gevolgd door een punt, worden codehints voor het object Camera weergegeven.

Gebruik voor de objecten die in het werkgebied worden weergegeven het achtervoegsel in het vak Instantienaam in Eigenschapcontrole. Als u bijvoorbeeld codehints wilt weergeven voor objecten MovieClip, gebruikt u Eigenschapcontrole om aan alle objecten MovieClip instantienamen toe te wijzen met het achtervoegsel `_mc`. Wanneer u vervolgens de instantienaam typt, gevolgd door een punt, worden codehints weergegeven.

```
var my_array = new Array();  
var my_cam = Camera.get();
```

Achtervoegsels zijn niet vereist voor het activeren van codehints wanneer u strikte invoer voor objecten gebruikt, maar consistent gebruik van achtervoegsels maakt de code wel begrijpelijker.

In de volgende tabel worden de achtervoegsels weergegeven die codehints activeren in ActionScript 2.0:

Type object	Achtervoegsel variabele
Array	<code>_array</code>
Button	<code>_btn</code>
Camera	<code>_cam</code>
Color	<code>_color</code>
ContextMenu	<code>_cm</code>
ContextMenuItem	<code>_cmi</code>
Date	<code>_date</code>
Error	<code>_err</code>
LoadVars	<code>_lv</code>
LocalConnection	<code>_lc</code>
Microphone	<code>_mic</code>
MovieClip	<code>_mc</code>
MovieClipLoader	<code>_mcl</code>
PrintJob	<code>_pj</code>

NetConnection	_nc
NetStream	_ns
SharedObject	_so
Sound	_sound
String	_str
TextField	_txt
TextFormat	_fmt
Video	_video
XML	_xml
XMLNode	_xmlnode
XMLSocket	_xmlsocket

Opmerkingen en codehints

U kunt ook ActionScript-opmerkingen gebruiken om de klasse van een object op te geven voor codehints. In het volgende voorbeeld wordt via een opmerking aangegeven dat de klasse van de instantie `theObject` `Object` is, enzovoort.

```
// Object theObject; // Array theArray; // MovieClip theMC;
```

Als u vervolgens `theMC` invoert gevolgd door een punt, worden codehints weergegeven met de lijst met `MovieClip`-methoden en -eigenschappen. Als u vervolgens `theArray` invoert gevolgd door een punt, worden codehints weergegeven met de lijst met `Array`-methoden en -eigenschappen, enzovoort.

Adobe raadt echter aan in plaats van deze techniek strikte gegevensinvoer of achtervoegsels te gebruiken, omdat deze technieken codehints automatisch activeren waardoor uw code begrijpelijker wordt.

Voorkeurinstellingen opgeven voor automatische codehints

- Selecteer Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh) in het deelvenster Handelingen of in het Script-venster, klik in de categorielijst op Code-editor en schakel vervolgens Codehints in of uit.

(Verouderd in Animate CC) Een vertraging voor codehints opgeven

1. Selecteer in het deelvenster Handelingen of het Script-venster Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh).
2. Klik op ActionScript in de categorielijst.
3. Gebruik de schuifregelaar om de vertraging in seconden op te geven.

Codehints in knopinfostijl gebruiken

1. Geef de codehint weer door een haakje openen '(' te typen na een element waarvoor

haakjes nodig zijn (bijvoorbeeld na een methodenaam of een opdracht, zoals `if` of `do..while`, enzovoort).

```
if {
  1 of 2 if ( condition ) {
  }
}

my_array.splice (
  Array.splice( index, count, element1, ..., elementN )
)
```

Een haakje openen activeert de codehints

2. Voer een waarde in voor de parameter.

Als u meerdere parameters hebt, moet u de waarden scheiden met komma's. Voor functies of instructies, zoals de lus `for`, scheidt u de parameters met een puntkomma.

Overbelaste opdrachten (functies of methoden die kunnen worden aangeroepen met verschillende parametersets), zoals `gotoAndPlay()` of `for`, geven een indicator weer waarmee u de gewenste parameter kunt selecteren. Als u een parameter wilt selecteren, klikt u op het pijltje of drukt u op Control+Pijl-links en Control+Pijl-rechts.

```
for {
  1 of 2 for ( init; condition; next ) {
  }
}

for {
  2 of 2 for ( $iterator$ in $object$ ) {
  }
}
```

Een codehint met meerdere parametersets

3. U kunt de codehint op de volgende manieren sluiten:

- Typ een haakje sluiten `'`.
- Klik buiten de instructie.
- Druk op Escape.

Codehints in menustijl gebruiken

1. Geef de codehint weer door een punt te typen na de naam van een variabele of een object.



Codehints in menustijl

2. Als u door de codehints wilt navigeren, gebruikt u de toetsen Pijl-omhoog en Pijl-omlaag.

3. Als u een item in het menu wilt selecteren, drukt u op Enter of op Tab of dubbelklikt u op het item.

4. U kunt de codehint op de volgende manieren sluiten:

- Selecteer een van de menu-items.
- Klik boven of onder het menuvenster.
- Typ een haakje sluiten `'` als u al een haakje openen `'` hebt getypt.
- Druk op Escape.

Een codehint handmatig weergeven

1. Klik op een locatie in de code waar codehints worden weergegeven, zoals op de volgende locaties:
 - Na de punt (.) die volgt op een instructie of een opdracht waar een eigenschap of een methode moet worden ingevoerd
 - Tussen haakjes ([]) in een methodenaam
2. Ga als volgt te werk:
 - Selecteer Weergeven > Codehint weergeven om codehints handmatig in te schakelen.
 - Druk op Control+spatiebalk (Windows) of Cmd+spatiebalk (Macintosh).

Codehints voor aangepaste klassen

Als u aangepaste ActionScript 3.0-klassen maakt, parseert Animate de klassen en wordt er eveneens bepaald welke objecten, eigenschappen en methoden in de klassen worden opgenomen. Animate kan vervolgens codehints bieden wanneer u code schrijft die naar de aangepaste klassen verwijst. Voltooiing van aangepaste klassencode wordt automatisch uitgevoerd voor alle klassen die u aan andere code hebt gekoppeld met de opdracht `import`.

Met codehints kunnen ontwikkelaars sneller werken omdat ze niet hoeven te onthouden welke objecten, methoden en eigenschappen er allemaal door de klasse worden gebruikt. Ook kunnen ontwerpers hierdoor werken met klassen die ze niet zelf hebben geschreven, omdat ze niet precies hoeven te weten hoe de klasse in elkaar zit.

Codehints kunnen onder meer voor de volgende items worden gegeven:

- Codehints voor geneste klasseverwijzingen
Bij het schrijven van geneste verwijzingen is het handig als u voortdurend codehints krijgt.
- Codehints voor "this"
Als u "this" in een klassenbestand typt, krijgt u codehints voor de desbetreffende klasse.
- Codehints voor "new+<spatie>"
Als u "new+<spatie>" typt, geeft Animate een lijst met beschikbare klassen en pakketten weer.
- Codehints voor "import"
Als u "import+<spatie>" typt, geeft Animate een lijst met alle ingebouwde en aangepaste pakketten weer.
- Codehints voor SWC-bibliotheken
Als u een SWC-bibliotheek toevoegt aan het bibliotheekpad of het externe bibliotheekpad, schakelt Animate codehints in voor alle klassen die in het SWC-bestand zijn opgenomen.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Voorkeuren voor ActionScript instellen
- Filmverkenner gebruiken
- [Klassen compileren en exporteren \(ActionScript 2.0\)](#)
- [Fouten opsporen in ActionScript 3.0](#)

Ondersteuning voor aangepaste platforms inschakelen

Dit artikel helpt de ontwikkelaars van insteekmodules bij het maken van Animate-insteekmodules voor de ondersteuning van aangepaste platforms met gebruik van Animate CC 2015.1 (februari 2016). Hieronder vindt u een overzicht van de vorige versies van dit document:

Versie 1.2 (2015)

Versie 1.1 (2014.2)

Versie 1.0 (2014)

Ontwikkelaars die een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms willen maken, moeten de Ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms downloaden van de volgende locatie:

 [CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip](#)

Ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms

Download een voorbeeldinsteekmodule van de volgende locatie en gebruik deze als een referentie voor het maken van een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms:

 [SampleCreateJSPlatform.zip](#)

Voorbeeldinsteekmodule

Een insteekmodule bestaat uit de volgende elementen:

- DocType voegt een nieuw documenttype toe voor het aangepaste platform in Animate en beheert de ontwerpfuncties.
- Publisher staat de configuratie toe van de publicatie-instellingen en het publiceren van het document naar het aangepaste platform.

Voor een overzicht van de functie Ondersteuning voor aangepaste platforms raadpleegt u Ondersteuning voor aangepaste platforms.

[Een Animate-insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken](#)

[Softwarevereisten](#)

[API-brondocumentatie voor ontwikkelaars van insteekmodules](#)

[Een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken](#)

[De insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms in een pakket plaatsen](#)

[Uw insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms distribueren](#)

[Functies aanvragen en bugs melden](#)

[Naar boven](#) 

Een Animate-insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken

U kunt een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms ontwikkelen met behulp van een van de volgende methoden:

- Maak een insteekmodule met de API's in de ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms.

- Pas de instellingen van de voorbeeldinsteekmodule in de ontwikkelingskit aan volgens uw behoeften.

Insteekmodules voor ondersteuning voor aangepaste platforms zijn verpakt als .zxp-bestanden die kunnen worden geïnstalleerd met Animate CC. U kunt de insteekmodule hosten op de pagina [Adobe Add-ons](#), zodat gebruikers deze kunnen downloaden en installeren met de Creative Cloud-toepassing of de insteekmodules distribueren als .zxp-pakketten om deze te installeren met het hulpprogramma Manage Extensions.

Softwarevereisten

Een ontwikkelaar heeft de volgende software nodig om een insteekmodule te maken met de ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms:

- Microsoft Windows 7 of Apple Mac OS 10.8 en later
- Microsoft Visual Studio 2012 (voor Windows) of XCode 4.5.2 (voor Mac)
- Animate CC 2015
- Eclipse IDE for C/C++ Developers
- Adobe Extension Builder 3.0
- Manage Extensions-hulpprogramma

API-brondocumentatie voor ontwikkelaars van insteekmodules

De ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms bevat de volgende elementen:

- FCM (Flash Component Model): De headerbestanden die in de ontwikkelingskit zijn opgenomen, definiëren een raamwerk genaamd FCM, dat verantwoordelijk is voor het beheren van insteekmodules.
- DocType: Dit bevat een set met interfaces die u helpen om een nieuw documenttype toe te voegen aan de Animate-startpagina en die u kunt gebruiken om functies voor het aangepaste documenttype in en uit te schakelen.
- DOM (Document Object Model): Dit bevat een set met interfaces die u helpen om toegang te krijgen tot de inhoud van het Animate-document in de vorm van een DOM.
- Publisher: Dit bevat een set met interfaces die koppelingen maken met de publicatieworkflows.

Voor meer informatie over de API's in de ondersteuning voor aangepaste platforms en voor voorbeelden over hoe u deze kunt gebruiken om uw insteekmodule te maken, raadpleegt u **Bron voor API voor ondersteuning voor aangepaste platforms**.

Een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken

U kunt als volgt een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken:

1. Download de **Ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms**.
2. Extraheer de inhoud van de kit naar uw computer.
3. Open een nieuw project in VisualStudio of Xcode en neem de headerbestanden op in de ontwikkelingskit voor uw softwareontwikkelingsproject. Als u snel aan de start wilt gaan met het maken van uw insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms, kunt u de volgende voorbeeldinsteekmodule gebruiken die beschikbaar is onder de SampleCreateJSPlatform-map als de basiscode voor uw insteekmoduleproject.

Bijvoorbeeld, de bestanden van de SampleCreateJS-insteekmodule bevinden zich in `SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project\`

4. Voer de nodige wijzigingen voor uw doelplatform uit.
5. Compileer de code om een insteekmodule te genereren (.dll of .plug-in).

De insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms in een pakket plaatsen

U kunt als volgt een distribueerbaar pakket genereren van de insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms:

1. Open het Eclipse-voorbeeldbestand of maak een nieuw Application Extension Project in de Eclipse-wizard New Project (Nieuw project). Geef een naam op voor het project en klik op Next (Volgende).
2. In het deelvenster New Adobe Application Extension Project kiest u Adobe Animate als de doeltoepassing en klik op Next (Volgende).
3. Wijzig de extensies van de insteekmodulebestanden die u hebt gemaakt van .dll in .fcm in Windows en van .plug-in in .fcm.plugin op Mac. Voeg vervolgens de insteekmodulebestanden toe aan het project (ExtensionContent/plugins/lib/win voor Windows en ExtensionContent/plugins/lib/mac voor Mac).
4. Configureer uw extensie door wijziging van manifest.xml. Als u het manifestbestand wilt openen, klikt u met de rechtermuisknop op de extensie in de projectverkenner en selecteert u Adobe Extension Builder 3 > Bundle Manifest Editor. Selecteer vervolgens het tabblad Manifest in de Bundle Manifest Editor op EclipseProject\staged-extension\CSXS.
5. Als u bewerking van manifest.xml mogelijk wilt maken, klikt u met de rechtermuisknop in het venster en selecteert u Openen met > XML-editor. U dient zich te richten op de volgende twee tags `ExtensionList` en `DispatchInfoList`:
Een `ExtensionList` -tag ziet er doorgaans als volgt uit:

```
<ExtensionList>
```

```
  <Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
```

```
  <Extension Id="PublishSettingsID" Version="1.0" />
```

```
</ExtensionList>
```

Deze tag bevat de lijst met extensies in het uiteindelijke ZXP-pakket waarin de id van elke extensie uit een unieke tekenreeks bestaat. In dit geval wordt het in de vorige sectie gemaakte .dll- of .plugin-bestand opgenomen in een extensie. De andere extensie wordt vervolgens gebruikt om de interface voor publicatie-instellingen van de uitgever te configureren. In het voorbeeld van de tag `ExtensionList` bevat de extensie met de extensie-id `PluginID` het .dll-/plugin-bestand en configureert de extensie met de id `PublishSettingsID` de interface voor publicatie-instellingen van de uitgever.

6. De tag `DispatchInfoList` bevat gedetailleerde informatie over elke extensie die wordt vermeld in de `ExtensionList`. Hier volgt een voorbeeld van `DispatchInfoList`:

```
<DispatchInfoList>
```

```
  <Extension Id="PluginID">
```

```
    <DispatchInfo >
```

```
      <Resources>
```

```
        <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
```

```
      </Resources>
```

```
      <Lifecycle>
```

```
        <AutoVisible>true</AutoVisible>
```

```
      </Lifecycle>
```

```
      <UI>
```

```
        <Type>ModalDialog</Type>
```

```

        <Menu>CreateJS</Menu>
    </Geometry>
    <Size>
        <Height>200</Height>
        <Width>200</Width>
    </Size>
</Geometry>
</UI>
</DispatchInfo>
</Extension>
<Extension Id="PublishSettingsID">
    <DispatchInfo >
        <Resources>
            <MainPath>./index.html</MainPath>
        </Resources>
        <Lifecycle>
            <AutoVisible>true</AutoVisible>
        </Lifecycle>
        <UI>
            <Type>ModalDialog</Type>
            <Menu>Publish Settings</Menu>
            <Geometry>
                <Size>
                    <Height>170</Height>
                    <Width>486</Width>
                </Size>
            </Geometry>
        </UI>
    </DispatchInfo>
</Extension>
</DispatchInfoList>

```

7. Voor de extensie met het .dll- of het .plugin-bestand kunt u alle tags negeren, met uitzondering van de tag `MainPath`. De tag `MainPath` bevat het relatieve pad naar het bestand `fcm.xml` ten opzichte van de map `ExtensionContent`. U dient de naam van het .dll-bestand te veranderen in .fcm en dit in de map `win` naast `fcm.xml` te plaatsen. En als u aan de Mac-omgeving werkt, wijzigt u de naam van het .plugin-bestand in .fcm.plugin en plaatst u dit in de map `mac` naast `fcm.xml`.
8. De HTML-extensie voor het configureren van de gebruikersinterface voor publicatie-instellingen is een HTML-extensie voor Animate. Zie HTML-extensies maken voor meer informatie over HTML-extensies voor Animate.
9. Zorg dat de lagere waarde van het versiekenmerk in de tag `Host 15.1` is, de minimale (interne) versie van Animate CC met ondersteuning voor aangepaste platforms.

```

<ExecutionEnvironment>
<HostList>
<Host Name="FLPR" Version="15.1" />
</HostList>
.
.
</ExecutionEnvironment>

```

10. Ga naar de weergave Script Explorer om met de rechtermuisknop op uw project te klikken en selecteer `Export (Exporteren) > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension (Toepassingsextensie)`. De wizard `Export (Exporteren)` verschijnt.
11. U moet een certificaat hebben om het extensiepakket te ondertekenen. Blader naar een bestaand certificaat of klik op `Create (Maken)` om een nieuw certificaat te maken.

12. Klik op Volttooien om het project te compileren. Eclipse genereert een insteekmodulebestand met .zxp-extensie dat u kunt hosten op de Adobe Add-ons-site.

[Naar boven](#) 

Uw insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms distribueren

U kunt de insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms distribueren door deze op de Adobe Add-ons-pagina te hosten en er geld mee te verdienen. Uw insteekmodulepakket moet eerst een controle- en goedkeuringsproces van Adobe doorlopen voordat dit op de pagina wordt weergegeven. U kunt als volgt een insteekmodule hosten:

1. Meld u aan bij de pagina met [Adobe-invoegtoepassingen](#) met uw Adobe ID en wachtwoord.
2. Klik in het linkerdeelvenster onder Producent worden op de koppeling [Naar de portal voor producenten](#).
3. Klik op de knop Sign-up (Registreren) als u niet bent geregistreerd als producent.
4. Voor gedetailleerde instructies over het registreren als producent en het hosten van uw insteekmodules raadpleegt u [Getting Started with the Producer Portal](#) (Aan de slag met de portal voor producenten).
5. Voltooi de volgende stappen in de workflow van de portal voor producenten zoals bepaald in de pagina [Getting Started](#) (Aan de slag):
 - a. Plaats uw product in een pakket met één bestand.
 - b. Voer informatie in over het product en upload het bestand.
 - c. Voeg marketingmiddelen toe.
 - d. Geef een voorbeeld van uw product weer.
 - e. Dien uw product in voor goedkeuring.
6. Na goedkeuring wordt uw insteekmodule weergegeven onder de Animate-productcategorie op de pagina met invoegtoepassingen.

Opmerking:


- Als u een gebruiker bent die een insteekmodule wilt installeren en een aangepast platformdocument wilt maken en publiceren met Animate, raadpleegt u Werken met insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms.
- Voor meer informatie over het beheren van Adobe-extensies raadpleegt u Extensies downloaden en installeren.

[Naar boven](#) 

Functies aanvragen en bugs melden

Vul het volgende formulier in als u vragen wilt stellen aan het Animate-productteam, nieuwe functies wilt aanvragen, bugs wilt melden of een probleem hebt:

[Adobe-formulier voor aanvragen van functies en melden van bugs](#)

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Ondersteuning voor aangepaste platforms inschakelen

In dit artikel leren ontwikkelaars hoe ze Animate-insteekmodules kunnen maken die ondersteuning bieden voor aangepaste platforms met behulp van Animate CC 2014.2. Als u Animate CC 2014.1 (update van oktober 2014) gebruikt, raadpleegt u de vorige versie van dit document.

Ontwikkelaars die een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms willen maken, moeten de Ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms downloaden van de volgende locatie:



CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip

Ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms

Download een voorbeeldinsteekmodule van de volgende locatie en gebruik deze als een referentie voor het maken van een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms:



SampleCreateJSPlatform.zip

Voorbeeldinsteekmodule

Een insteekmodule bestaat uit de volgende elementen:

- **DocType** voegt een nieuw documenttype toe voor het aangepaste platform in Animate en beheert de ontwerpfuncties.
- **Publisher** staat de configuratie toe van de publicatie-instellingen en het publiceren van het document naar het aangepaste platform.

Voor een overzicht van de functie Ondersteuning voor aangepaste platforms raadpleegt u Ondersteuning voor aangepaste platforms.

Nieuw in Animate CC 2015:

- **Query uitvoeren op basis van het type bibliotheeksymbool:** In het geval van symbolen krijgt `ILibraryItem::GetProperties()` een extra invoer met de sleutel ingesteld als `kLibProp_SymbolType_DictKey`. De waarde van de sleutel is `kLibProp_SymbolType_Button`, `kLibProp_SymbolType_MovieClip` of `kLibProp_SymbolType_Graphic`.
- **Onderscheid maken tussen knop en filmclip:** Tot de vorige release werden de knopinstanties door zowel de DOM- als de `IFrameCommandGenerator`-service behandeld als filmclips. Vanaf Animate CC 2015 is er een interface toegevoegd voor de ondersteuning van knopinstanties. Als de `IMovieClip`-instantie ook de `IButton`-interface implementeert, wordt deze instantie behandeld als een knopinstantie. De vier statussen van een knop (Up, Over, Down en Hit) worden altijd respectievelijk toegewezen aan de frames 0, 1, 2 en 3. Zie het bestand `IButton.h` voor meer informatie over de knopinstantie.
- **Nieuwe API voor het ophalen van de grenzen van IClassicText-objecten:** De functie `AddClassicText` in de `ITimelineBuilder`-interface retourneert nu een `CLASSIC_TEXT_INFO_2`-object (in plaats van het eerdere `CLASSIC_TEXT_INFO`-object). Dit object bevat een nieuw "bounds"-veld dat staat voor de grenzen van het `IClassicText`-object.
- De vernieuwde voorbeeldinsteekmodule hergebruikt nu de bitmaps die worden toegepast voor vormvullingen.
- De `Mongoose`-webserver is geïntegreerd in de voorbeeldinsteekmodule.

Opmerking: De nieuwe `IK Bone`-functie in Animate CC 2015 is uitgeschakeld in documenttypen voor aangepaste platforms. Wanneer u `IK`-inhoud plakt in een document voor aangepaste platforms, converteert Animate de `IK`-inhoud naar een frame-per-frame-animatie.

Update van februari 2015: Ondersteuning voor maskers in de service `IFrameCommandGenerator` --Deze release biedt ondersteuning voor maskers in de service `IFrameCommandGenerator`. Voordat deze functie kan werken, moet de insteekmodule de functies implementeren van de nieuwe interface `ITimelineBuilder2` die is overgenomen van de bestaande `ITimelineBuilder`-interface. Zie het artikel [Bron voor API voor ondersteuning voor aangepaste platforms](#) voor meer informatie over de nieuwe `ITimelineBuilder2`-interface.

[Een Animate-insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken](#)

[Softwarevereisten](#)

[API-brondocumentatie voor ontwikkelaars van insteekmodules](#)

[Een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken](#)

[De insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms in een pakket plaatsen](#)

[Uw insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms distribueren](#)

[Functies aanvragen en bugs melden](#)

[Naar boven](#) ¹⁵

Een Animate-insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken

U kunt een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms ontwikkelen met behulp van een van de volgende methoden:

- Maak een insteekmodule met de API's in de ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms.
- Pas de instellingen van de voorbeeldinsteekmodule in de ontwikkelingskit aan volgens uw behoeften.

Insteekmodules voor ondersteuning voor aangepaste platforms zijn verpakt als .zxp-bestanden die kunnen worden geïnstalleerd met Animate CC. U kunt de insteekmodule hosten op de pagina met [Adobe-invoegtoepassingen](#) zodat gebruikers deze kunnen downloaden en installeren met de Creative Cloud-toepassing of de insteekmodules distribueren als .zxp-pakketten om deze te installeren met behulp van Adobe Extensions Manager.

Softwarevereisten

Een ontwikkelaar heeft de volgende software nodig om een insteekmodule te maken met de ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms:

- Microsoft Windows 7 of Apple Mac OS 10.8 en later
- Microsoft Visual Studio 2012 (voor Windows) of XCode 4.5.2 (voor Mac)
- Animate CC 2014.1 en hoger
- Eclipse IDE for C/C++ Developers
- Adobe Extension Builder 3.0
- Adobe Extension Manager 7.2.1.6

API-brondocumentatie voor ontwikkelaars van insteekmodules

De ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms bevat de volgende elementen:

- FCM (Flash Component Model): De headerbestanden die in de ontwikkelingskit zijn opgenomen, definiëren een raamwerk genaamd FCM, dat verantwoordelijk is voor het beheren van insteekmodules.

- DocType: Dit bevat een set met interfaces die u helpen om een nieuw documenttype toe te voegen aan de Animate-startpagina en die u kunt gebruiken om functies voor het aangepaste documenttype in en uit te schakelen.
- DOM (Document Object Model): Dit bevat een set met interfaces die u helpen om toegang te krijgen tot de inhoud van het Animate-document in de vorm van een DOM.
- Publisher: Dit bevat een set met interfaces die koppelingen maken met de publicatieworkflows.

Voor meer informatie over de API's in de ondersteuning voor aangepaste platforms en voor voorbeelden over hoe u deze kunt gebruiken om uw insteekmodule te maken, raadpleegt u [Bron voor API voor ondersteuning voor aangepaste platforms](#).

Een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken

U kunt als volgt een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken:

1. Download de **Ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms**.
2. Extraheer de inhoud van de kit naar uw computer.
3. Open een nieuw project in VisualStudio of Xcode en neem de headerbestanden op in de ontwikkelingskit voor uw softwareontwikkelingsproject. Als u snel aan de start wilt gaan met het maken van uw insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms, kunt u de volgende voorbeeldinsteekmodule gebruiken die beschikbaar is onder de SampleCreateJSPlatform-map als de basiscode voor uw insteekmoduleproject.
Bijvoorbeeld, de bestanden van de SampleCreateJS-insteekmodule bevinden zich in SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project\
4. Voer de nodige wijzigingen voor uw doelplatform uit.
5. Compileer de code om een insteekmodule te genereren (.dll of .plug-in).

De insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms in een pakket plaatsen

U kunt als volgt een distribueerbaar pakket genereren van de insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms:

1. Open het Eclipse-voorbeeldbestand of maak een nieuw Application Extension Project in de Eclipse-wizard New Project (Nieuw project). Geef een naam op voor het project en klik op Next (Volgende).
2. In het deelvenster New Adobe Application Extension Project kiest u Adobe Animate als de doeltoepassing en klik op Next (Volgende).
3. Wijzig de extensies van de insteekmodulebestanden die u hebt gemaakt van .dll in .fcm in Windows en van .plug-in in .fcm.plug-in op Mac. Voeg vervolgens de insteekmodulebestanden toe aan het project (ExtensionContent/plugins/lib/win voor Windows en ExtensionContent/plugins/lib/mac voor Mac).
4. Configureer uw extensie door wijziging van manifest.xml. Als u het manifestbestand wilt openen, klikt u met de rechtermuisknop op de extensie in de projectverkenner en selecteert u Adobe Extension Builder 3 > Bundle Manifest Editor. Selecteer vervolgens het tabblad Manifest in de Bundle Manifest Editor op EclipseProject\.staged-extension\CSXS.
5. Als u bewerking van manifest.xml mogelijk wilt maken, klikt u met de rechtermuisknop in het venster en selecteert u Openen met > XML-editor. U dient zich te richten op de volgende twee tags `ExtensionList` en `DispatchInfoList`:
Een `ExtensionList` -tag ziet er doorgaans als volgt uit:

```
<ExtensionList>
```

```
<Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
```

```
<Extension Id="PublishSettingsID" Version="1.0" />
```

```
</ExtensionList>
```

Deze tag bevat de lijst met extensies in het uiteindelijke ZXP-pakket waarin de id van elke extensie uit een unieke tekenreeks bestaat. In dit geval wordt het in de vorige sectie gemaakte .dll- of .plugin-bestand opgenomen in een extensie. De andere extensie wordt vervolgens gebruikt om de interface voor publicatie-instellingen van de uitgever te configureren. In het voorbeeld van de tag `ExtensionList` bevat de extensie met de extensie-id `PluginID` het .dll-/plugin-bestand en configureert de extensie met de id `PublishSettingsID` de interface voor publicatie-instellingen van de uitgever.

6. De tag `DispatchInfoList` bevat gedetailleerde informatie over elke extensie die wordt vermeld in de `ExtensionList`. Hier volgt een voorbeeld van `DispatchInfoList`:

```
<DispatchInfoList>
  <Extension Id="PluginID">
    <DispatchInfo >
      <Resources>
        <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
      </Resources>
      <Lifecycle>
        <AutoVisible>true</AutoVisible>
      </Lifecycle>
      <UI>
        <Type>ModalDialog</Type>
        <Menu>CreateJS</Menu>
        <Geometry>
          <Size>
            <Height>200</Height>
            <Width>200</Width>
          </Size>
        </Geometry>
      </UI>
    </DispatchInfo>
  </Extension>
  <Extension Id="PublishSettingsID">
    <DispatchInfo >
      <Resources>
        <MainPath>./index.html</MainPath>
      </Resources>
      <Lifecycle>
        <AutoVisible>true</AutoVisible>
      </Lifecycle>
      <UI>
        <Type>ModalDialog</Type>
        <Menu>Publish Settings</Menu>
        <Geometry>
          <Size>
            <Height>170</Height>
            <Width>486</Width>
          </Size>
        </Geometry>
      </UI>
    </DispatchInfo>
  </Extension>
</DispatchInfoList>
```

7. Voor de extensie met het .dll- of het .plugin-bestand kunt u alle tags negeren, met uitzondering van de tag `MainPath`. De tag `MainPath` bevat het relatieve pad naar het bestand `fcm.xml` ten opzichte van de map `ExtensionContent`. U dient de naam van het .dll-bestand te veranderen in .fcm en dit in de map `win` naast `fcm.xml` te plaatsen. En als u aan de Mac-omgeving werkt, wijzigt u de naam van het .plugin-bestand in .fcm.plugin en plaatst u dit in de map `mac` naast `fcm.xml`.
8. De HTML-extensie voor het configureren van de gebruikersinterface voor publicatie-instellingen is een HTML-extensie voor Animate. Zie HTML-extensies maken voor meer informatie over HTML-extensies voor Animate.
9. Zorg dat de lagere waarde van het versiekenmerk in de tag `Host 14.1` is, de minimale (interne) versie van Animate CC met ondersteuning voor aangepaste platforms.

```
<ExecutionEnvironment>
<HostList>
<Host Name="FLPR" Version="15.0" />
</HostList>
.
.
</ExecutionEnvironment>
```

10. Ga naar de weergave Script Explorer om met de rechtermuisknop op uw project te klikken en selecteer Export (Exporteren) > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension (Toepassingsextensie). De wizard Export (Exporteren) verschijnt.
11. U moet een certificaat hebben om het extensiepakket te ondertekenen. Blader naar een bestaand certificaat of klik op Create (Maken) om een nieuw certificaat te maken.
12. Klik op Voltooien om het project te compileren. Eclipse genereert een insteekmodulebestand met .zxp-extensie dat u kunt hosten op de Adobe Add-ons-site.

[Naar boven](#) 

Uw insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms distribueren

U kunt de insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms distribueren door deze op de Adobe Add-ons-pagina te hosten en er geld mee te verdienen. Uw insteekmodulepakket moet eerst een controle- en goedkeuringsproces van Adobe doorlopen voordat dit op de pagina wordt weergegeven. U kunt als volgt een insteekmodule hosten:

1. Meld u aan bij de pagina met [Adobe-invoegtoepassingen](#) met uw Adobe ID en wachtwoord.
2. Klik in het linkerdeelvenster onder Producent worden op de koppeling [Naar de portal voor producenten](#).
3. Klik op de knop Sign-up (Registreren) als u niet bent geregistreerd als producent.
4. Voor gedetailleerde instructies over het registreren als producent en het hosten van uw insteekmodules raadpleegt u [Getting Started with the Producer Portal](#) (Aan de slag met de portal voor producenten).
5. Voltooi de volgende stappen in de workflow van de portal voor producenten zoals bepaald in de pagina [Getting Started](#) (Aan de slag):
 - a. Plaats uw product in een pakket met één bestand.
 - b. Voer informatie in over het product en upload het bestand.
 - c. Voeg marketingmiddelen toe.
 - d. Geef een voorbeeld van uw product weer.
 - e. Dien uw product in voor goedkeuring.
6. Na goedkeuring wordt uw insteekmodule weergegeven onder de Animate-productcategorie op de pagina met invoegtoepassingen.

Opmerking:

- Als u een gebruiker bent die een insteekmodule wilt installeren en een aangepast platformdocument wilt maken en publiceren met Animate, raadpleegt u Werken met insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms.
- Voor meer informatie over het beheren van Adobe-extensies raadpleegt u Extensies downloaden en installeren.

[Naar boven](#) 

Functies aanvragen en bugs melden

Vul het volgende formulier in als u vragen wilt stellen aan het Animate-productteam, nieuwe functies wilt aanvragen, bugs wilt melden of een probleem hebt:

[Adobe-formulier voor aanvragen van functies en melden van bugs](#)



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Bron voor API voor ondersteuning voor aangepaste platforms

De ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms bevat een set met headerbestanden, voorbeeldinsteekmodules en projectbestanden die u kunt gebruiken om een insteekmodule te maken voor Animate.

Animate biedt een uniforme manier om verschillende uitgevers en documenttypen te integreren in de Animate-ontwerpomgeving. Uitgevers en documenttypen die zijn ontworpen door externe ontwikkelaars kunnen worden aangesloten op de Animate-workflows "document maken" en "film publiceren/testen" met de vooraf gedefinieerde C++-interfaces.

De API's of de C++-headerbestanden die in de ontwikkelingskit zijn opgenomen, definiëren het DOM (Document Object Model) en het FCM (Flash Component Model) die u kunt gebruiken om een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms te maken.

Gedetailleerde API-brondocumentatie is beschikbaar op de volgende locatie:

[Bron voor API voor ondersteuning voor aangepaste platforms](#)

Bronnen

- [Overzicht van ondersteuning voor aangepaste platforms](#)
- [Ondersteuning voor aangepaste platforms inschakelen](#)
- [Werken met insteekmodules voor ondersteuning voor aangepaste platforms](#)



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Toegankelijke inhoud maken

Informatie over toegankelijke inhoud

[Toegankelijkheidsinformatie voor schermlezers invoeren met Animate](#)

[Geavanceerde toegankelijkheidsopties voor schermlezers opgeven](#)

[Toegankelijkheid maken met ActionScript](#)

[Naar boven](#) 

Informatie over toegankelijke inhoud

Overzicht Toegankelijkheid

Met de toegankelijkheidsfuncties in de Adobe Animate-ontwerpomgeving kunt u inhoud maken die toegankelijk is voor alle gebruikers, inclusief gebruikers met een handicap, en gebruikmaken van ActionScript®, dat is ontworpen om toegankelijkheid te implementeren. Wanneer u toegankelijke Animate-toepassingen ontwerpt, moet u bedenken hoe gebruikers met de inhoud werken en de aanbevolen tips en trucs voor ontwerp en ontwikkeling volgen.

Wereldwijde toegankelijkheidsstandaarden

Vele landen hebben toegankelijkheidsstandaarden aangenomen die zijn gebaseerd op de standaarden van het World Wide Web Consortium (W3C). Het W3C publiceert de *Web Content Accessibility Guidelines* (richtlijnen met betrekking tot de toegankelijkheid van webinhoud), een document waarin de prioriteiten van handelingen zijn vastgesteld waarmee ontwerpers webinhoud toegankelijk kunnen maken. Raadpleeg de W3C-website op w3.org voor meer informatie over het Web Accessibility Initiative.

In de Verenigde Staten is de wet Section 508 van toepassing op toegankelijkheid. Dit is een amendement op de Amerikaanse Rehabilitation Act.

Raadpleeg de volgende websites voor meer informatie over Section 508:

- De door de Amerikaanse overheid gesponsorde website op section508.gov
- De toegankelijkheidswebsite van Adobe op www.adobe.com/accessibility/

ScherMLEZERTechnologie

ScherMLEZERS zijn softwaretoepassingen waarmee gebruikers met een visuele handicap door een website kunnen navigeren en de webinhoud hoorbaar kunnen lezen. In het deelvenster Toegankelijkheid kunt u een naam en een beschrijving koppelen aan een object waardoor de schermlezer niet-tekstuele objecten in de toepassing, zoals vectorillustraties en animaties, kan lezen. U kunt sneltoetsen definiëren, zodat gebruikers eenvoudig door een document kunnen navigeren met de schermlezer.

Gebruik het deelvenster Toegankelijkheid of ActionScript-code voor het opgeven van een beschrijving van grafische objecten om deze beschikbaar te maken.

U hebt geen controle over de manier waarop schermlezers zich gedragen. U hebt enkel controle over de inhoud, die u kunt markeren in de Animate-toepassingen om de tekst beschikbaar te maken en om er zeker

van te zijn dat gebruikers van schermlezers de besturingselementen kunnen activeren. U bepaalt welke objecten in de Animate-toepassing voor schermlezers beschikbaar worden gemaakt, u geeft beschrijvingen op voor deze objecten en bepaalt de volgorde waarin deze voor schermlezers beschikbaar worden gemaakt. U kunt schermlezers niet dwingen specifieke tekst te lezen op specifieke tijden en u kunt niet bepalen hoe deze inhoud wordt gelezen. Test uw toepassingen met verschillende schermlezers om er zeker van te zijn dat deze naar verwachting werken.

Geluid is het belangrijkste medium voor de meeste gebruikers van schermlezers. Houd rekening met de manier waarop geluid in uw document wordt gecombineerd met de tekst die door de schermlezers hardop wordt voorgelezen. De gebruikers van schermlezers kunnen de schermlezers mogelijk moeilijk verstaan wanneer de Animate-toepassing harde geluiden bevat.

Platformvereisten

U kunt alleen Animate-inhoud maken die is ontworpen voor gebruik met schermlezers op Windows-platformen. Gebruikers van Animate-inhoud moeten Macromedia Flash® Player 6 of hoger van Adobe en Internet Explorer onder Windows 98 of hoger gebruiken.

Animate en Microsoft Active Accessibility (alleen Windows)

Flash Player is geoptimaliseerd voor MSAA (Microsoft Active Accessibility) en biedt een duidelijke en gestandaardiseerde manier van communiceren tussen toepassingen en schermlezers. MSAA is alleen beschikbaar voor Windows-besturingssystemen. Raadpleeg de toegankelijkheidswebsite van Microsoft op www.microsoft.com/enable/default.aspx voor meer informatie over toegankelijkheidstechnologie van Microsoft.

De Windows ActiveX-versie (insteekmodule van Internet Explorer) van Flash Player 6 ondersteunt MSAA. De zelfstandige spelers van Windows Netscape en Windows doen dat niet.

Opmerking: *MSAA wordt momenteel niet ondersteund in de modi dekkend, zonder venster en transparant, zonder venster. (Deze modi zijn opties in het deelvenster met publicatie-instellingen voor HTML en zijn beschikbaar voor gebruik met de Windows-versie van Internet Explorer 4.0 of hoger en met het ActiveX-besturingselement voor Animate.) Wanneer u de Animate-inhoud toegankelijk wilt maken voor schermlezers, moet u het gebruik van deze modi vermijden.*

Flash Player maakt informatie over de volgende typen toegankelijkheidsobjecten beschikbaar voor schermlezers die gebruikmaken van MSAA.

Dynamische of statische tekst - de voornaamste eigenschap van een tekstobject is de naam. In overeenstemming met de MSAA-conventies is de naam gelijk aan de inhoud van de tekstreeks. Een tekstobject kan ook aan een beschrijvende tekst zijn gekoppeld. Animate maakt gebruik van de statische of dynamische tekst die direct boven of links van een invoertekstveld staat als een label voor dat veld.

Opmerking: *Tekst die een label vormt, wordt niet doorgegeven aan een schermlezer, maar wordt gebruikt als de naam van het object die het labelt. Labels worden nooit toegekend aan knoppen of tekstvelden met namen die door de ontwikkelaar zijn opgegeven.*

Invoertekstvelden - hebben een waarde, een optionele naam, een beschrijvende tekst en een sneltoetstekenreeks. De naam van een invoertekstobject kan afkomstig zijn van een tekstobject erboven of links ervan.

Knoppen - hebben een toestand (ingedrukt of niet-ingedrukt), ondersteunen een programmatische standaardhandeling waarmee de knop kort wordt ingedrukt en hebben optioneel een naam, een beschrijvende tekst en een sneltoetstekenreeks. Animate gebruikt de tekst die volledig binnen een knop valt als een label voor die knop.

Opmerking: *Vanwege toegankelijkheidsredenen beschouwt Flash Player filmclips die als knoppen worden gebruikt met knopgebeurtenishandlers, zoals `onPress`, als knoppen en niet als filmclips.*

Componenten - bieden speciale toegankelijkheidsimplementatie.

Filmclips Worden beschikbaar gemaakt voor schermlezers als grafische objecten wanneer deze geen andere toegankelijkheidsobjecten bevatten of wanneer u het deelvenster Toegankelijkheid gebruikt om een naam of een beschrijving aan een filmclip te geven. Wanneer een filmclip andere toegankelijkheidsobjecten bevat, wordt de clip zelf genegeerd en worden de objecten daarbinnen beschikbaar gemaakt voor schermlezers.

Opmerking: *Alle Animate Video-objecten worden behandeld als eenvoudige filmclips.*

Basistoegankelijkheidsondersteuning in Flash Player

De volgende objecten worden standaard als toegankelijk gedefinieerd in alle Animate-documenten en worden opgenomen in de informatie die Flash Player aan schermlezersoftware biedt. Deze algemene ondersteuning voor documenten die geen gebruik maken van toegankelijkheidsfuncties, omvat de volgende elementen:

Dynamische of statische tekst - tekst wordt overgedragen naar het schermlezerprogramma als een naam, maar zonder beschrijving.

Invoertekstvelden - tekst wordt naar de schermlezer overgedragen. Er worden geen namen overgedragen, tenzij er sprake is van een labelrelatie, en er worden geen beschrijvingen of sneltoetstekenreeksen overgedragen. Er worden geen beschrijvingen of sneltoetstekenreeksen overgedragen.

Knoppen - de toestand van de knop wordt naar de schermlezer overgedragen. Er worden geen namen overgedragen, tenzij er sprake is van labelrelaties, en er worden geen beschrijvingen of sneltoetstekenreeksen overgedragen.

Documenten - de documentstatus wordt naar de schermlezer overgedragen, maar zonder naam of beschrijving.

Toegankelijkheid voor slechthorenden

U kunt ondertitels opnemen voor audio-inhoud die essentieel is voor begrip van het materiaal. Ondertitels voor toegankelijkheid zijn bijvoorbeeld nodig bij video of spraak, maar mogelijk niet bij een kort geluid dat aan een knop is gekoppeld.

Methoden om ondertitels toe te voegen aan een Animate-document zijn onder meer:

- Tekst toevoegen als ondertitels, waarbij de ondertitels worden gesynchroniseerd met de audio in de tijdlijn.
- Hi-Caption Viewer gebruiken, een component van Hi Software die werkt met Hi-Caption SE voor gebruik met Animate. In het white paper *Captioning Macromedia Flash Movies with Hi-Caption SE* wordt beschreven hoe u Hi-Caption SE en Animate kunt gebruiken om een document met ondertitels te maken.

Animatietoegankelijkheid voor visueel gehandicapten

U kunt de eigenschap van een toegankelijk object veranderen tijdens het afspelen van SWF-bestanden. Bijvoorbeeld om veranderingen aan te geven die plaatsvinden op een hoofdfraam in een animatie. Schermlezers van verschillende leveranciers behandelen nieuwe objecten op frames echter op verschillende wijze. Sommige schermlezers lezen mogelijk alleen het nieuwe object, terwijl andere het gehele document opnieuw lezen.

U kunt het risico dat een schermlezer onnodig 'gebabbel' weergeeft (dit kan storend zijn voor gebruikers) vermijden door geen bewegende tekst, knoppen en invoertekstvelden in uw document op te nemen. Vermijd tevens herhalende inhoud.

Flash Player kan niet de daadwerkelijke tekstinhoud bepalen van bijvoorbeeld gesplitste tekst om tekst te laten bewegen. Schermlezers kunnen alleen nauwkeurige toegankelijkheid bieden aan informatiedragende afbeeldingen, zoals pictogrammen en gebarentaalanimaties, wanneer u namen en beschrijvingen voor deze objecten opgeeft in het document of voor de gehele Animate-toepassing. U kunt tevens aanvullende tekst aan uw document toevoegen of belangrijke inhoud van afbeeldingen naar tekst verschuiven.

1. Selecteer het object waarvoor u de toegankelijkheidseigenschappen wilt wijzigen.
2. Selecteer Venster > Andere deelvensters > Toegankelijkheid.
3. Wijzig de eigenschappen voor het object.

U kunt ook ActionScript-code gebruiken om toegankelijkheidseigenschappen bij te werken.

Toegankelijke inhoud testen

Volg de onderstaande aanbevelingen wanneer u toegankelijke Animate-toepassingen test:

- Download verschillende schermlezers en test de toepassing door deze af te spelen in een browser met de schermlezer ingeschakeld. Controleer of de schermlezer niet bepaalde plaatsen in uw document probeert te 'overpraten' waarin u afzonderlijke audio hebt ingevoegd. Diverse schermlezertoepassingen bieden een demonstratieversie van de software die u gratis kunt downloaden. Test zoveel mogelijk schermlezers om er zeker van te zijn dat uw toepassing met verschillende lezers compatibel is.
- Test interactieve inhoud en controleer of gebruikers door de inhoud kunnen navigeren met enkel het toetsenbord. Schermlezers verwerken invoer vanaf het toetsenbord op verschillende manieren; de Animate-inhoud kan toetsaanslagen mogelijk niet ontvangen zoals bedoeld. Test alle sneltoetsen.

[Naar boven](#) 

Toegankelijkheidsinformatie voor schermlezers invoeren met Animate

Animate voor schermlezers en toegankelijkheid

Schermlezers lezen een beschrijving van de inhoud hardop voor, lezen tekst en helpen gebruikers bij het navigeren door de gebruikersinterfaces van traditionele toepassingen, zoals menu's, werkbalken, dialoogvensters en invoertekstvelden.

De volgende objecten worden standaard als toegankelijk gedefinieerd in alle Animate-documenten en worden opgenomen in de informatie die Flash Player aan schermlezersoftware biedt:

- Dynamische tekst
- Invoertekstvelden
- Knoppen
- Filmclips
- Volledige Animate-toepassingen

Flash Player geeft automatisch namen op voor statische en dynamische tekstobjecten, die de inhoud van tekst vormen. Voor elk toegankelijk object kunt u beschrijvende eigenschappen instellen die door de schermlezers hardop kunnen worden voorgelezen. U hebt ook controle over de manier waarop Flash Player bepaalt welke objecten voor schermlezers beschikbaar worden gemaakt. U kunt bijvoorbeeld opgeven dat bepaalde toegankelijke objecten helemaal niet voor schermlezers beschikbaar worden gemaakt.

Het Animate-deelvenster Toegankelijkheid

In het deelvenster Toegankelijkheid in Animate (Venster > Andere deelvensters > Toegankelijkheid) kunt u toegankelijkheidsinformatie opgeven voor schermlezers en kunt u toegankelijkheidsopties instellen voor afzonderlijke Animate-objecten of volledige Animate-toepassingen.

Opmerking: u kunt ook *ActionScript*-code gebruiken om toegankelijkheidsinformatie in te voeren.

Wanneer u een object in het werkgebied selecteert, kunt u dat object toegankelijk maken en opties en tabvolgorde voor het object opgeven. Voor filmclips kunt u opgeven of informatie over onderliggende objecten aan de schermlezer wordt doorgegeven (de standaardinstelling wanneer u een object toegankelijk maakt).

Wanneer in het werkgebied geen objecten zijn geselecteerd, kunt u het deelvenster Toegankelijkheid gebruiken om toegankelijkheidsopties voor een volledige Animate-toepassing toe te wijzen. U kunt de volledige toepassing toegankelijk maken, onderliggende objecten toegankelijk maken, Animate automatisch objecten laten labelen en specifieke namen en beschrijvingen aan objecten geven.

Alle objecten in Animate-documenten moeten instantienamen hebben voordat u er toegankelijkheidsopties op kunt toepassen. Maak instantienamen voor objecten in Eigenschapcontrole. De instantienaam wordt gebruikt om naar het object in *ActionScript* te verwijzen.

De volgende opties zijn beschikbaar in het deelvenster Toegankelijkheid:

Object toegankelijk maken - (standaard) instrueert Flash Player de toegankelijkheidsinformatie voor een object aan een schermlezer door te geven. Wanneer de optie is uitgeschakeld, wordt de toegankelijkheidsinformatie voor het object niet aan schermlezers doorgegeven. Het kan nuttig zijn deze optie uit te schakelen wanneer u inhoud test op toegankelijkheid, omdat sommige objecten irrelevant of decoratief zijn. Wanneer u deze objecten toegankelijk maakt, kan dit leiden tot verwarrende resultaten in de schermlezer. U kunt vervolgens handmatig een naam geven aan het gelabelde object en de labeltekst verbergen door de selectie van Object toegankelijk maken op te heffen. Wanneer Object toegankelijk maken is uitgeschakeld, worden alle andere besturingselementen in het deelvenster Toegankelijkheid uitgeschakeld.

Onderliggende objecten toegankelijk maken - (alleen filmclips; standaard) instrueert Flash Player onderliggende objectinformatie aan de schermlezer door te geven. Wanneer u deze optie voor een filmclip uitschakelt, zal die filmclip als een eenvoudige clip worden weergegeven in de toegankelijke objectboomstructuur, zelfs wanneer de clip tekst, knoppen en andere objecten bevat. Alle objecten in de filmclip worden vervolgens verborgen in de objectboomstructuur. Deze optie is met name nuttig om irrelevante objecten te verbergen voor schermlezers.

Opmerking: Wanneer een filmclip als een knop wordt gebruikt (er is een *knopgebeurtenishandler* aan toegewezen, zoals *onPress* of *onRelease*), wordt de optie Onderliggende objecten toegankelijk maken genegeerd omdat knoppen altijd als eenvoudige clips worden behandeld en de onderliggende items nooit worden gecontroleerd, behalve in het geval van labels.

Automatisch label - instrueert Animate om objecten in het werkgebied automatisch te labelen met de tekst die aan de objecten is gekoppeld.

Naam - geeft de objectnaam op. Schermlezers herkennen objecten door deze namen hardop voor te lezen. Wanneer toegankelijke objecten geen opgegeven namen hebben, kan een schermlezer een algemeen woord, zoals *Knop*, lezen. Dit kan verwarrend zijn.

Opmerking: Verwar objectnamen die in het deelvenster Toegankelijkheid zijn opgegeven niet met instantienamen die in Eigenschapcontrole zijn opgegeven. Wanneer u een object in het deelvenster Toegankelijkheid een naam geeft, geeft u dit object nog geen instantienaam.

Beschrijving - hiermee kunt u een beschrijving van het object voor de schermlezer invoeren. De schermlezer leest deze beschrijving.

Sneltoets - beschrijft sneltoetsen voor de gebruiker. De schermlezer leest de tekst in dit tekstveld. Wanneer u hier tekst invoert voor een sneltoets, maakt u nog geen sneltoets voor het geselecteerde object. U moet

ActionScript-toetsenbordhandlers opgeven om sneltoetsen te maken.

Tabindex (alleen) - maakt een tabvolgorde waarin objecten worden geopend wanneer de gebruiker op de Tab-toets drukt. De tabindexfunctie werkt voor toetsenbordnavigatie door een pagina, maar niet voor de leesvolgorde van de schermlezer.

Namen voor knoppen, tekstvelden en volledige SWF-toepassingen selecteren

U kunt het deelvenster Toegankelijkheid als volgt gebruiken om namen aan knoppen en invoertekstvelden toe te wijzen, zodat deze op de juiste manier door de schermlezer worden herkend:

- Gebruik de functie Automatisch label om tekst naast of in het object als label toe te wijzen.
- Typ een specifiek label in het naamveld in het deelvenster Toegankelijkheid.

Animate past automatisch de naam die u boven, in of nabij een knop of tekstveld plaatst, als een tekstlabel toe. Labels voor knoppen moeten binnen de selectievorm van de knop worden weergegeven. Voor de knop in het volgende voorbeeld zouden de meeste schermlezers eerst het woord *knop* lezen en vervolgens het tekstlabel *Home*. De gebruiker kan op Return of Enter drukken om de knop te activeren.



Een formulier kan een invoertekstveld bevatten waarin gebruikers hun naam kunnen invoeren. Een statisch tekstveld met de tekst *Naam* wordt naast het invoertekstveld weergegeven. Wanneer Flash Player iets dergelijks aantreft, wordt ervan uitgegaan dat het statische tekstobject als een label fungeert voor het invoertekstveld.

Wanneer het volgende deel van een formulier (zie voorbeeld hieronder) wordt aangetroffen, zou een schermlezer 'Voer hier naam in' lezen.



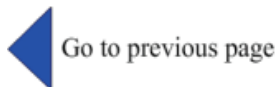
U kunt automatische labeling in het deelvenster Toegankelijkheid uitschakelen wanneer dit niet van toepassing is op uw document. U kunt automatische labeling ook uitschakelen voor specifieke objecten in uw document.

Naam voor een object opgeven

U kunt automatische labeling voor een onderdeel van een toepassing uitschakelen en namen voor de objecten opgeven in het deelvenster Toegankelijkheid. Wanneer u automatische labeling hebt ingeschakeld, kunt u specifieke objecten selecteren en namen voor de objecten opgeven in het tekstveld Naam in het deelvenster Toegankelijkheid, zodat de naam wordt gebruikt in plaats van het objecttekstlabel.

Wanneer een knop of invoertekstveld geen tekstlabel heeft, of wanneer het label zich op een locatie bevindt die Flash niet kan detecteren, kunt u een naam voor de knop of het tekstveld opgeven. U kunt ook een naam opgeven wanneer het tekstlabel zich nabij een knop of tekstveld bevindt, maar u niet wilt dat deze tekst wordt gebruikt als de naam van dat object.

In het volgende voorbeeld wordt de tekst die de knop beschrijft, buiten en rechts van de knop weergegeven. Op deze locatie kan Flash Player de tekst niet detecteren en zal de schermlezer de tekst niet lezen.



U kunt deze situatie corrigeren door het deelvenster Toegankelijkheid te openen, de knop te selecteren en de naam en de beschrijving in te voeren. Maak het tekstobject niet-toegankelijk om herhaling te voorkomen.

Opmerking: De toegankelijkheidsnaam van een object is niet gerelateerd aan de ActionScript-instantienaam of ActionScript-variabelenaam die aan het object is gekoppeld. (Deze informatie is in het algemeen van toepassing op alle objecten.) Zie Informatie over tekstveldinstanties variabelennamen in ActionScript 2.0 leren in Adobe Animate op www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_nl voor gegevens over hoe in ActionScript wordt gewerkt met instantienamen en variabelennamen in tekstvelden.

Naam en beschrijving opgeven voor een knop, tekstveld of volledige SWF-toepassing

1. Ga als volgt te werk:
 - Selecteer het object in het werkgebied om een naam op te geven voor een knop of een tekstveld.
 - Hef de selectie van alle objecten in het werkgebied op om een naam op te geven voor een volledige Animate-toepassing.
2. Selecteer Venster > Andere deelvensters > Toegankelijkheid.
3. Selecteer Objecten toegankelijk maken (voor knoppen of tekstvelden) of de standaardinstelling Film toegankelijk maken (voor volledige Animate-toepassingen).
4. Voer een naam en een beschrijving in voor de knop, het tekstveld of de Animate-toepassing.

Toegankelijkheid definiëren voor een geselecteerd object in een SWF-toepassing

1. Selecteer Venster > Andere deelvensters > Toegankelijkheid.
2. Ga als volgt te werk:
 - Schakel Object toegankelijk maken in (standaardinstelling) om het object beschikbaar te maken voor schermlezers en om andere opties in het deelvenster in te schakelen.
 - Hef de selectie van Object toegankelijk maken op om het object te verbergen voor schermlezers en om andere opties in het deelvenster uit te schakelen.
3. Voer eventueel een naam en een beschrijving in voor het geselecteerde object:

Dynamische tekst - wanneer u een beschrijving voor statische tekst wilt opgeven, moet u deze tekst omzetten in dynamische tekst.

Invoertekstvelden of knoppen - voer een sneltoets in.

Filmclips Schakel Onderliggende objecten toegankelijk maken in om de objecten in de filmclip voor schermlezers beschikbaar te maken.

Opmerking: Wanneer u uw toepassing met een eenvoudige zin kunt beschrijven die de schermlezer gemakkelijk kan overbrengen, schakelt u Onderliggende objecten toegankelijk maken uit en voert u een geschikte beschrijving in.

Volledige SWF-toepassing toegankelijk maken

Wanneer een Animate-document is voltooid en gereed is voor publicatie of export, kunt u de volledige Animate-toepassing toegankelijk maken.

1. Hef de selectie van alle elementen in het document op.
2. Selecteer Venster > Andere deelvensters > Toegankelijkheid.

3. Schakel Film toegankelijk maken in (de standaardinstelling) om het document voor schermlezers beschikbaar te maken.
4. Selecteer Onderliggende items toegankelijk maken of hef deze optie op om toegankelijke objecten in het document voor schermlezers beschikbaar te maken of niet.
5. Wanneer u in stap 2 Film toegankelijk maken hebt ingeschakeld, voert u eventueel een naam en een beschrijving in voor het document.
6. Schakel Automatisch label in (de standaardinstelling) om tekstobjecten als automatische labels te gebruiken voor toegankelijke knoppen of invoertekstvelden in het document. Hef de selectie van deze optie op om automatische labeling uit te schakelen en tekstobjecten als tekstobjecten voor schermlezers beschikbaar te maken.

Tabvolgorde en leesvolgorde weergeven en maken

Er zijn twee volgorden van tabindex mogelijk: *tabvolgorde*, waarbij de gebruiker door de webinhoud navigeert, en *leesvolgorde*, waarbij de volgorde wordt bepaald door de volgorde waarin de schermlezer leest.

In Flash Player is de volgorde van de tabindex van links naar rechts en van boven naar beneden. U kunt de tab- en leesvolgorde aanpassen met de eigenschap `tabIndex` in ActionScript (in ActionScript is de eigenschap `tabIndex` gelijk aan de leesvolgorde).

Opmerking: *in Flash Player is het niet meer nodig alle objecten in een FLA-bestand aan een lijst met tabindexwaarden toe te voegen. Zelfs wanneer u niet voor alle objecten een tabindex opgeeft, kan een schermlezer elk object correct lezen.*

Tabvolgorde - de volgorde waarin objecten invoerfocus ontvangen wanneer gebruikers op de Tab-toets drukken. Gebruik ActionScript om de tabvolgorde te maken of gebruik het deelvenster Toegankelijkheid wanneer u Adobe Animate gebruikt. De tabindex die u in het deelvenster Toegankelijkheid toewijst, bepaalt niet noodzakelijkerwijs de leesvolgorde.

Leesvolgorde - de volgorde waarin een schermlezer informatie over het object leest. U kunt een leesvolgorde maken door met ActionScript-code aan elke instantie een tabindex toe te wijzen. Maak een tabvolgorde-index voor elk toegankelijk object, niet alleen voor objecten die focus kunnen krijgen. Dynamische tekst moet bijvoorbeeld tabindexen bevatten, zelfs al kan de gebruiker niet met Tab naar dynamische tekst gaan. Wanneer u geen tabindex maakt voor elk toegankelijk object in een bepaald frame, negeert Flash Player alle tabindexen voor dat frame bij aanwezigheid van een schermlezer en wordt in plaats daarvan de standaardtabvolgorde gebruikt.

Tabvolgorde-index maken voor toetsenbordnavigatie in het deelvenster Toegankelijkheid

U kunt in het deelvenster Toegankelijkheid een aangepaste tabvolgorde-index maken voor toetsenbordnavigatie voor de volgende objecten:

- Dynamische tekst
- Invoertekst
- Knoppen
- Filmclips, inclusief gecompileerde filmclips
- Componenten
- Schermen

Opmerking: *U kunt ook ActionScript-code gebruiken om een tabvolgorde-index te maken voor toetsenbordnavigatie.*

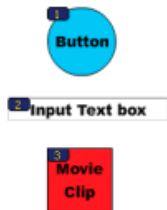
Tabfocus vindt plaats in numerieke volgorde, beginnend bij het laagste indexnummer.

Wanneer tabfocus de hoogste tabindex heeft bereikt, keert focus terug naar het laagste indexnummer.

Wanneer u door gebruiker gedefinieerde objecten met tabindex verplaatst binnen het document of naar een ander document, worden de indexkenmerken door Animate behouden. Controleer of er indexconflicten zijn en los deze op (bijvoorbeeld twee verschillende objecten in het werkgebied met hetzelfde tabindexnummer).

Opmerking: Wanneer twee of meer objecten dezelfde tabindex hebben in een bepaald frame, houdt Animate de volgorde aan waarin de objecten in het werkgebied zijn geplaatst.

1. Selecteer het object waarin u een tabvolgorde wilt toewijzen.
2. Selecteer Venster > Andere deelvensters > Toegankelijkheid.
3. Wanneer u een index opgeeft voor alleen het geselecteerde object, moet u een positief geheel getal (tot 65535) invoeren dat de volgorde weerspiegelt waarin het geselecteerde object focus moet krijgen.
4. Selecteer Weergave > Tabvolgorde weergeven om een tabvolgorde weer te geven. Tabindexnummers voor afzonderlijke objecten worden in de linkerbovenhoek van het object weergegeven.



Tabindexnummers

Opmerking: tabindexen die met ActionScript-code zijn gemaakt, worden niet in het werkgebied weergegeven wanneer de optie Tabvolgorde weergeven is ingeschakeld.

[Naar boven](#)

Geavanceerde toegankelijkheidsopties voor schermlezers opgeven

Automatische labeling uitschakelen en een objectnaam opgeven voor schermlezers

1. Selecteer in het werkgebied de knop of het invoertekstveld waarvoor u labeling wilt bepalen.
2. Selecteer Venster > Andere deelvensters > Toegankelijkheid.
3. Schakel Object toegankelijk maken in (de standaardinstelling).
4. Voer een naam in voor het object. De naam wordt gelezen als het label voor de knop of het tekstveld.
5. Selecteer het tekstobject in het werkgebied om toegankelijkheid voor het automatische label uit te schakelen (en het te verbergen voor schermlezers).
6. Wanneer het tekstobject statische tekst is, moet u deze omzetten in dynamische tekst (selecteer Teksttype > Dynamische tekst in de eigenschappencontrole).
7. Hef de selectie van Object toegankelijk maken op.

Object verbergen voor de schermlezer

U kunt een geselecteerd object verbergen voor schermlezers en u kunt ervoor kiezen toegankelijke objecten in een filmclip of Animate-toepassing te verbergen en alleen de filmclip of de Animate-toepassing voor schermlezers beschikbaar te maken.

Opmerking: *Verberg alleen objecten die herhaaldelijk voorkomen of die geen inhoud overbrengen.*

Wanneer een object verborgen is, negeert de schermlezer het object.

1. Selecteer in het werkgebied de knop of het invoertekstveld die/dat u voor de schermlezer wilt verbergen.
2. Selecteer Venster > Andere deelvensters > Toegankelijkheid.
3. Voer in het deelvenster Toegankelijkheid een van de volgende handelingen uit:
 - Hef de selectie van Object toegankelijk maken op wanneer het object een filmclip, knop, tekstveld of een ander object is.
 - Hef de selectie van Onderliggende objecten toegankelijk maken op wanneer het object het onderliggende item is van een filmclip.

Sneltoetsen voor objecten maken voor schermlezers

U kunt een sneltoets voor een object maken, bijvoorbeeld een knop, zodat gebruikers naar dit object kunnen navigeren zonder naar de inhoud van een gehele pagina te luisteren. U kunt bijvoorbeeld een sneltoets maken voor een menu, een taakbalk, de volgende pagina of een verzendknop.

Voor het maken van een sneltoets moet u ActionScript-code schrijven voor een object. Wanneer u een sneltoets voor een invoertekstveld of een knop opgeeft, moet u tevens de ActionScript-klasse Key gebruiken om de toets te detecteren die de gebruiker indrukt tijdens het afspelen van Animate-inhoud. Raadpleeg Key in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0* voor meer informatie. Zie Toetsdrukken vastleggen in *ActionScript 2.0 leren in Adobe Animate* op www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_nl.

Selecteer het object en voeg de naam van de sneltoets toe aan het deelvenster Toegankelijkheid zodat de schermlezer deze kan lezen.

Test de Animate-inhoud met verschillende schermlezers. De functionaliteit van sneltoetsen is ook afhankelijk van de schermlezerssoftware die wordt gebruikt. De toetscombinatie Control+F is bijvoorbeeld een toetsaanslag die voor zowel de browser als de schermlezer is gereserveerd. De pijltoetsen worden door de schermlezer gereserveerd. In het algemeen kunt u de toetsen 0 tot en met 9 gebruiken als sneltoetsen, maar zelfs deze toetsen worden steeds vaker door schermlezers gebruikt.

Sneltoets maken

1. Selecteer in het werkgebied de knop of het invoertekstveld waarvoor u een sneltoets wilt maken.
2. Selecteer Venster > Andere deelvensters > Toegankelijkheid.
3. Typ in het veld Sneltoets de naam van de sneltoets en houd u aan de volgende conventies:
 - Schrijf toetsnamen zoals Control of Alt volledig uit.
 - Gebruik hoofdletters voor alfabetische tekens.
 - Gebruik een plusteken (+) tussen toetsnamen en gebruik geen spaties (bijvoorbeeld Control+A).

Opmerking: *Animate controleert niet de ActionScript-code waarmee de sneltoets is gecodeerd.*

Sneltoets toewijzen aan een knopinstantie Control+7 aan mijnKnop-instantie

1. Selecteer het object in het werkgebied, open het deelvenster Toegankelijkheid en typ in het veld Sneltoets de toetscombinatie voor de sneltoets. Bijvoorbeeld **Control+7**.
2. Typ de volgende ActionScript 2.0-code in het deelvenster Handelingen:

Opmerking: In dit voorbeeld is de sneltoets Control+7.

```
function myOnPress() {  
    trace( "hello" );  
}  
function myOnKeyDown() {  
    if (Key.isDown(Key.CONTROL) && Key.getCode() == 55) // 55 is key code for 7  
    {  
        Selection.setFocus(myButton);  
        myButton.onPress();  
    }  
}  
var myListener = new Object();  
myListener.onKeyDown = myOnKeyDown;  
Key.addListener(myListener);  
myButton.onPress = myOnPress;  
myButton._accProps.shortcut = "Ctrl+7"  
Accessibility.updateProperties();
```

Opmerking: In het voorbeeld wordt de sneltoets Control+7 aan een knop met de instantienaam *myButton* toegewezen en wordt informatie over de sneltoets beschikbaar gemaakt voor schermlezers. In dit voorbeeld geeft de functie *myOnPress* de tekst 'Hello' weer in het deelvenster Uitvoer wanneer u op Ctrl+7 drukt. Zie *addListener* (IME.addListener-methode) in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0* op www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_nl.

[Naar boven](#)

Toegankelijkheid maken met ActionScript

Informatie over ActionScript en toegankelijkheid

U kunt toegankelijke documenten maken met ActionScript®-code. Voor toegankelijkheidseigenschappen die van toepassing zijn op het gehele document, kunt u een algemene variabele maken met de naam `_accProps`. Zie de eigenschap `_accProps` in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0* op www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_nl.

Voor eigenschappen die van toepassing zijn op een specifiek object, kunt u gebruikmaken van de syntaxis `instantienaaam._accProps`. De waarde van `_accProps` is een object dat de volgende eigenschappen kan bevatten:

Eigenschap	Type	Overeenkomende selectie in deelvenster Toegankelijkheid	Van toepassing op
<code>.silent</code>	Boolean	Film toegankelijk maken/Object toegankelijk maken (omgekeerde logica)	Gehele documenten Knoppen Filmclips Dynamische tekst Invoertekst

<code>.forceSimple</code>	Boolean	Onderliggende objecten toegankelijk maken (omgekeerde logica)	Gehele documenten Filmclips
<code>.name</code>	tekenreeks	Naam	Gehele documenten Knoppen Filmclips Invoertekst
<code>.description</code>	tekenreeks	Beschrijving	Gehele documenten Knoppen Filmclips Dynamische tekst Invoertekst
<code>.shortcut</code>	tekenreeks	Sneltoets	Knoppen Filmclips Invoertekst

Opmerking: Bij omgekeerde logica komt de waarde `true` in ActionScript overeen met een selectievakje dat in het deelvenster Toegankelijkheid niet is ingeschakeld. De waarde `false` in ActionScript komt overeen met een selectievakje dat in het deelvenster Toegankelijkheid is ingeschakeld.

Het wijzigen van de variabele `_accProps` heeft op zich geen effect. U moet ook de methode `Accessibility.updateProperties` gebruiken om schermlezers te informeren over wijzigingen in Animate-inhoud. Wanneer deze methode wordt aangeroepen, zal Flash Player alle toegankelijkheidseigenschappen opnieuw onderzoeken, eigenschapsbeschrijvingen voor schermlezers bijwerken en, indien nodig, gebeurtenissen naar de schermlezer verzenden die aangeven dat wijzigingen zijn doorgevoerd.

Wanneer toegankelijkheidseigenschappen van meerdere objecten tegelijkertijd worden bijgewerkt, moet een enkele aanroep van `Accessibility.updateProperties` worden opgenomen (wanneer schermlezers te vaak worden bijgewerkt, kunnen deze te uitgebreid worden).

Zie de `Accessibility.updateProperties`-methode in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0* op www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_nl.

ScherMLEZERdetectie implementeren met de methode `Accessibility.isActive()`

U kunt Animate-inhoud maken die op een bepaalde manier werkt wanneer een schermlezer actief is. Gebruik hiertoe de ActionScript-methode `Accessibility.isActive()`. Deze retourneert de waarde `true` wanneer een schermlezer aanwezig is; anders wordt `false` geretourneerd. U kunt vervolgens de Animate-inhoud zodanig ontwerpen dat deze compatibel is met het gebruik van een schermlezer (bijvoorbeeld door onderliggende elementen voor de schermlezer te verbergen). Raadpleeg voor meer gegevens de `Accessibility.isActive`-methode in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0* op www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_nl.

U kunt bijvoorbeeld de methode `Accessibility.isActive()` gebruiken om te bepalen of u ongevraagde animaties wilt opnemen. Ongevraagde animaties komen voor zonder dat de schermlezer iets doet. Dit kan verwarrend zijn voor schermlezers.

`Accessibility.isActive()` biedt asynchrone communicatie tussen de Animate-inhoud en Flash Player. Er kan enige realtime vertraging optreden tussen het tijdstip waarop de methode wordt aangeroepen en het tijdstip waarop Flash Player wordt geactiveerd. Dit resulteert in de onjuiste geretourneerde waarde `false`. Voer een van de volgende handelingen uit om ervoor te zorgen dat de methode correct wordt aangeroepen:

- In plaats van de methode `Accessibility.isActive()` te gebruiken wanneer de Animate-inhoud voor het eerst wordt afgespeeld, roept u de methode aan wanneer u een beslissing moet nemen omtrent toegankelijkheid.
- Introduceer een korte vertraging van een of twee seconden aan het begin van uw document, zodat de Animate-inhoud genoeg tijd heeft om verbinding te maken met Flash Player.

U kunt bijvoorbeeld een gebeurtenis `onFocus` gebruiken om deze methode aan een knop te koppelen. Op die manier heeft het SWF-bestand in het algemeen voldoende tijd om te laden en kunt u ervan uit gaan dat de gebruiker van een schermlezer met behulp van de Tab-toets naar de eerste knop of het eerste object in het werkgebied zal gaan.

ActionScript gebruiken om een tabvolgorde te maken voor toegankelijke objecten

U kunt de tabvolgorde maken met ActionScript®-code door de eigenschap `tabIndex` aan de volgende objecten toe te wijzen:

- Dynamische tekst
- Invoertekst
- Knoppen
- Filmclips, inclusief gecompileerde filmclips
- Tijdlijnframes
- Schermen

Geef een volledige tabvolgorde op voor alle toegankelijke objecten. Wanneer u een tabvolgorde maakt voor een frame zonder een tabvolgorde voor een toegankelijk object in het frame op te geven, negeert Flash Player alle aangepaste tabvolgordetoewijzingen. Bovendien moet voor alle objecten die aan een tabvolgorde zijn toegewezen, met uitzondering van frames, een instantienaam zijn opgegeven in het tekstveld Instantienaam in Eigenschapcontrole. Zelfs items die geen tabstops zijn, zoals tekst, moeten in de tabvolgorde worden opgenomen wanneer ze in die volgorde moeten worden gelezen.

Statische tekst kan niet aan een instantienaam worden toegekend en kan dan ook niet worden opgenomen in de lijst van de eigenschapwaarden `tabIndex`. Hierdoor wordt door een enkele instantie van statische tekst ergens in het SWF-bestand de leesvolgorde naar de standaardinstelling teruggezet.

U kunt een tabvolgorde opgeven door een volgordenummer aan de eigenschap `tabIndex` toe te wijzen, zoals in het volgende voorbeeld wordt getoond:

```
_this.myOption1.btn.tabIndex = 1
_this.myOption2.txt.tabIndex = 2
```

Zie `tabIndex` in `Button`, `MovieClip` en `TextField` in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0* op www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_nl.

U kunt ook de methoden `tabChildren()` of `tabEnabled()` gebruiken om een aangepaste tabvolgorde toe te wijzen. Zie `MovieClip.tabChildren`, `MovieClip.tabEnabled` en `TextField.tabEnabled` in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0* op www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_nl.

Toegankelijke componenten gebruiken

Met een kernset van UI-componenten kunt u het bouwen van toegankelijke toepassingen versnellen. Deze componenten automatiseren vele van de meest gebruikelijke toegankelijkheidsmogelijkheden die zijn gerelateerd aan labeling, toetsenbordtoegang en testen, waardoor een consistente gebruikerservaring wordt gegarandeerd. Animate bevat de volgende set toegankelijke componenten:

- SimpleButton
- CheckBox
- RadioButton
- Label
- TextInput
- TextArea
- ComboBox
- ListBox
- Window
- Alert
- DataGrid

Schakel voor elke toegankelijk component het toegankelijke deel van de component in met de opdracht `enableAccessibility()`. Deze opdracht neemt het toegankelijkheidsobject op met de component wanneer het document wordt gecompileerd. Omdat er geen eenvoudige manier bestaat om een object te verwijderen nadat het aan de component is toegevoegd, worden deze opties standaard uitgeschakeld. Het is dan ook van belang dat u toegankelijkheid voor elke component inschakelt. U hoeft deze stap slechts eenmaal uit te voeren voor elke component. Het is niet nodig toegankelijkheid voor elke instantie van een component in een bepaald document in te schakelen. Raadpleeg Component Button, Component CheckBox, Component ComboBox, Component Label, Component List, Component RadioButton en Component Window in de *Naslaggids voor componenten van ActionScript 2.0* op www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_nl voor meer informatie.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Ondersteuning voor aangepaste platforms inschakelen

Dit artikel helpt de ontwikkelaars van insteekmodules bij het maken van Animate-insteekmodules voor de ondersteuning van aangepaste platforms. Ontwikkelaars die een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms willen maken, moeten de Ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms downloaden van de volgende locatie:

Download een voorbeeldinsteekmodule van de volgende locatie en gebruik deze als een referentie voor het maken van een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms:

 [CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip](#)

Ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms

 [SampleCreateJSPlatform.zip](#)

Voorbeeldinsteekmodule

Een insteekmodule bestaat uit de volgende elementen:

- DocType voegt een nieuw documenttype toe voor het aangepaste platform in Animate en beheert de ontwerpfuncties.
- Publisher staat de configuratie toe van de publicatie-instellingen en het publiceren van het document naar het aangepaste platform.

Voor een overzicht van de functie Ondersteuning voor aangepaste platforms raadpleegt u Ondersteuning voor aangepaste platforms.

[Een Animate-insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken](#)

[Softwarevereisten](#)

[API-brondocumentatie voor ontwikkelaars van insteekmodules](#)

[Een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken](#)

[De insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms in een pakket plaatsen](#)

[Uw insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms distribueren](#)

[Functies aanvragen en bugs melden](#)

[Naar boven](#) 

Een Animate-insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken

U kunt een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms ontwikkelen met behulp van een van de volgende methoden:

- Maak een insteekmodule met de API's in de ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms.
- Pas de instellingen van de voorbeeldinsteekmodule in de ontwikkelingskit aan volgens uw behoeften.

Insteekmodules voor ondersteuning voor aangepaste platforms zijn verpakt als .zxp-bestanden die kunnen worden geïnstalleerd met Animate CC. U kunt de insteekmodule hosten op de pagina met [Adobe-invoegtoepassingen](#) zodat gebruikers deze kunnen downloaden en installeren met de Creative Cloud-

toepassing of de insteekmodules distribueren als .zxp-pakketten om deze te installeren met behulp van Adobe Extensions Manager.

Softwarevereisten

Een ontwikkelaar heeft de volgende software nodig om een insteekmodule te maken met de ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms.

- Microsoft Windows 7 of Apple Mac OS 10.8 en later
- Microsoft Visual Studio 2012 (voor Windows) of XCode 4.5.2 (voor Mac)
- Animate CC 2014.1 (oktober)
- Eclipse IDE for C/C++ Developers
- Adobe Extension Builder 3.0
- Adobe Extension Manager 7.2.1.6

API-brondocumentatie voor ontwikkelaars van insteekmodules

De ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms bevat de volgende elementen:

- FCM (Flash Component Model): De headerbestanden die in de ontwikkelingskit zijn opgenomen, definiëren een raamwerk genaamd FCM, dat verantwoordelijk is voor het beheren van insteekmodules.
- DocType: Dit bevat een set met interfaces die u helpen om een nieuw documenttype toe te voegen aan de Animate-startpagina en die u kunt gebruiken om functies voor het aangepaste documenttype in en uit te schakelen.
- DOM (Document Object Model): Dit bevat een set met interfaces die u helpen om toegang te krijgen tot de inhoud van het Animate-document in de vorm van een DOM.
- Publisher: Dit bevat een set met interfaces die koppelingen maken met de publicatieworkflows.

Voor meer informatie over de API's in de ondersteuning voor aangepaste platforms en voor voorbeelden over hoe u deze kunt gebruiken om uw insteekmodule te maken, raadpleegt u **Bron voor API voor ondersteuning voor aangepaste platforms**.

Een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken

U kunt als volgt een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms maken:

1. Download de **Ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms**.
2. Extraheer de inhoud van de kit naar uw computer.
3. Open een nieuw project in VisualStudio of Xcode en neem de headerbestanden op in de ontwikkelingskit voor uw softwareontwikkelingsproject. Als u snel aan de start wilt gaan met het maken van uw insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms, kunt u de volgende voorbeeldinsteekmodule gebruiken die beschikbaar is onder de SampleCreateJSPlatform-map als de basiscode voor uw insteekmoduleproject.
Bijvoorbeeld, de bestanden van de SampleCreateJS-insteekmodule bevinden zich in SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project\
4. Voer de nodige wijzigingen voor uw doelplatform uit.
5. Compileer de code om een insteekmodule te genereren (.dll of .plug-in).

De insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms in een pakket plaatsen

U kunt als volgt een distribueerbaar pakket genereren van de insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms:

1. Open het Eclipse-voorbeeldbestand of maak een nieuw Application Extension Project in de Eclipse-wizard New Project (Nieuw project). Geef een naam op voor het project en klik op Next (Volgende).
2. In het deelvenster New Adobe Application Extension Project kiest u Adobe Animate als de doeltoepassing en klik op Next (Volgende).
3. Wijzig de extensies van de insteekmodulebestanden die u hebt gemaakt van .dll in .fcm in Windows en van .plug-in in .fcm.plugin op Mac. Voeg vervolgens de insteekmodulebestanden toe aan het project (ExtensionContent/plugins/lib/win voor Windows en ExtensionContent/plugins/lib/mac voor Mac).
4. Configureer uw extensie door wijziging van manifest.xml. Als u het manifestbestand wilt openen, klikt u met de rechtermuisknop op de extensie in de projectverkenner en selecteert u Adobe Extension Builder 3 > Bundle Manifest Editor. Selecteer vervolgens het tabblad Manifest in de Bundle Manifest Editor op EclipseProject\.staged-extension\CSXS.
5. Als u bewerking van manifest.xml mogelijk wilt maken, klikt u met de rechtermuisknop in het venster en selecteert u Openen met > XML-editor. U dient zich te richten op de volgende twee tags `ExtensionList` en `DispatchInfoList`:
Een `ExtensionList` -tag ziet er doorgaans als volgt uit:

```
<ExtensionList>
```

```
  <Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
```

```
  <Extension Id="PublishSettingsID" Version="1.0" />
```

```
</ExtensionList>
```

Deze tag bevat de lijst met extensies in het uiteindelijke ZXP-pakket waarin de id van elke extensie uit een unieke tekenreeks bestaat. In dit geval wordt het in de vorige sectie gemaakte .dll- of .plugin-bestand opgenomen in een extensie. De andere extensie wordt vervolgens gebruikt om de interface voor publicatie-instellingen van de uitgever te configureren. In het voorbeeld van de tag `ExtensionList` bevat de extensie met de extensie-id `PluginID` het .dll-/plugin-bestand en configureert de extensie met de id `PublishSettingsID` de interface voor publicatie-instellingen van de uitgever.

6. De tag `DispatchInfoList` bevat gedetailleerde informatie over elke extensie die wordt vermeld in de `ExtensionList`. Hier volgt een voorbeeld van `DispatchInfoList`:

```
<DispatchInfoList>
```

```
  <Extension Id="PluginID">
```

```
    <DispatchInfo >
```

```
      <Resources>
```

```
        <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
```

```
      </Resources>
```

```
      <Lifecycle>
```

```
        <AutoVisible>true</AutoVisible>
```

```
      </Lifecycle>
```

```
      <UI>
```

```
        <Type>ModalDialog</Type>
```

```
        <Menu>CreateJS</Menu>
```

```
        <Geometry>
```

```
          <Size>
```

```
            <Height>200</Height>
```

```
            <Width>200</Width>
```

```
          </Size>
```

```

        </Geometry>
    </UI>
</DispatchInfo>
</Extension>
<Extension Id="PublishSettingsID">
    <DispatchInfo >
        <Resources>
            <MainPath>./index.html</MainPath>
        </Resources>
        <Lifecycle>
            <AutoVisible>true</AutoVisible>
        </Lifecycle>
    </DispatchInfo>
    <UI>
        <Type>ModalDialog</Type>
        <Menu>Publish Settings</Menu>
        <Geometry>
            <Size>
                <Height>170</Height>
                <Width>486</Width>
            </Size>
        </Geometry>
    </UI>
</DispatchInfo>
</Extension>
</DispatchInfoList>

```

7. Voor de extensie met het .dll- of het .plugin-bestand kunt u alle tags negeren, met uitzondering van de tag `MainPath`. De tag `MainPath` bevat het relatieve pad naar het bestand `fcm.xml` ten opzichte van de map `ExtensionContent`. U dient de naam van het .dll-bestand te veranderen in `.fcm` en dit in de map `win` naast `fcm.xml` te plaatsen. En als u aan de Mac-omgeving werkt, wijzigt u de naam van het .plugin-bestand in `.fcm.plugin` en plaatst u dit in de map `mac` naast `fcm.xml`.
8. De HTML-extensie voor het configureren van de gebruikersinterface voor publicatie-instellingen is een HTML-extensie voor Animate. Zie HTML-extensies maken voor meer informatie over HTML-extensies voor Animate.
9. Zorg dat de lagere waarde van het versiekenmerk in de tag `Host 14.0` is, de minimale (interne) versie van Animate CC met ondersteuning voor aangepaste platforms.

```

<ExecutionEnvironment>
<HostList>
<Host Name="FLPR" Version="14.0" />
</HostList>.
.
</ExecutionEnvironment>

```

10. Ga naar de weergave Script Explorer om met de rechtermuisknop op uw project te klikken en selecteer `Export (Exporteren) > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension (Toepassingsextensie)`. De wizard `Export (Exporteren)` verschijnt.
11. U moet een certificaat hebben om het extensiepakket te ondertekenen. Blader naar een bestaand certificaat of klik op `Create (Maken)` om een nieuw certificaat te maken.
12. Klik op `Voltooien` om het project te compileren. Eclipse genereert een insteekmodulebestand met .zxp-extensie dat u kunt hosten op de Adobe Add-ons-site.

U kunt de insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms distribueren door deze op de Adobe Add-ons-pagina te hosten en er geld mee te verdienen. Uw insteekmodulepakket moet eerst een controle- en goedkeuringsproces van Adobe doorlopen voordat dit op de pagina wordt weergegeven. U kunt als volgt een insteekmodule hosten:

1. Meld u aan bij de pagina met [Adobe-invoegtoepassingen](#) met uw Adobe ID en wachtwoord.
2. Klik in het linkerdeelvenster onder Producent worden op de koppeling [Naar de portal voor producenten](#).
3. Klik op de knop Sign-up (Registreren) als u niet bent geregistreerd als producent.
4. Voor gedetailleerde instructies over het registreren als producent en het hosten van uw insteekmodules raadpleegt u [Getting Started with the Producer Portal](#) (Aan de slag met de portal voor producenten).
5. Voltooi de volgende stappen in de workflow van de portal voor producenten zoals bepaald in de pagina [Getting Started](#) (Aan de slag):
 - a. Plaats uw product in een pakket met één bestand.
 - b. Voer informatie in over het product en upload het bestand.
 - c. Voeg marketingmiddelen toe.
 - d. Geef een voorbeeld van uw product weer.
 - e. Dien uw product in voor goedkeuring.
6. Na goedkeuring wordt uw insteekmodule weergegeven onder de Animate-productcategorie op de pagina met invoegtoepassingen.

Opmerking:


- Als u een gebruiker bent die een insteekmodule wilt installeren en een aangepast platformdocument wilt maken en publiceren met Animate, raadpleegt u Werken met insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms.
- Voor meer informatie over het beheren van Adobe-extensies raadpleegt u Extensies downloaden en installeren.

[Naar boven](#) ¹⁵

Functies aanvragen en bugs melden

Vul het volgende formulier in als u vragen wilt stellen aan het Animate-productteam, nieuwe functies wilt aanvragen, bugs wilt melden of een probleem hebt:

[Adobe-formulier voor aanvragen van functies en melden van bugs](#)

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms

Insteekmodules voor ondersteuning voor aangepaste platforms breiden de Animate-functionaliteit uit naar platforms die Animate niet standaard ondersteunt. Als u een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms installeert, kunt u afbeeldingen en animaties in Animate maken en deze publiceren in de indeling die de insteekmodule ondersteunt. U geniet van de krachtige hulpmiddelen voor afbeeldingen en animaties in Animate om uw werk te maken in een platform naar keuze als u een insteekmodule voor platformondersteuning hebt voor dat platform. Om deze mogelijkheid in te schakelen, installeert u de insteekmodule voor het platform met Animate met behulp van een van de volgende methoden:

- Download de insteekmodule op de pagina met [Adobe-invoegtoepassingen](#) en installeer deze met behulp van de Creative Cloud-toepassing.
- Als u een insteekmodule als een ZXP-pakket hebt, installeert u deze met behulp van de Adobe Extension Manager-toepassing.

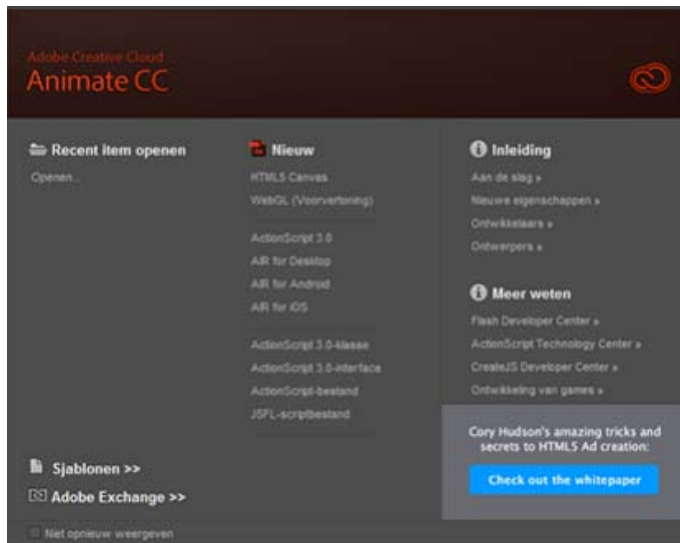
Zodra deze is geïnstalleerd, voegt de insteekmodule een nieuw documenttype toe aan Animate. U kunt een set met gereedschappen gebruiken die de insteekmodule heeft ingeschakeld voor het platform om uw werk te maken. Terwijl u uw werk publiceert, gebruikt Animate de publicatie-instellingen die zijn geconfigureerd voor het aangepaste platform.

[Naar boven](#) 

Een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms installeren vanaf de pagina met invoegtoepassingen

U kunt een insteekmodule voor ondersteuning voor aangepaste platforms verkrijgen op de Adobe-website met invoegtoepassingen en deze als volgt installeren:

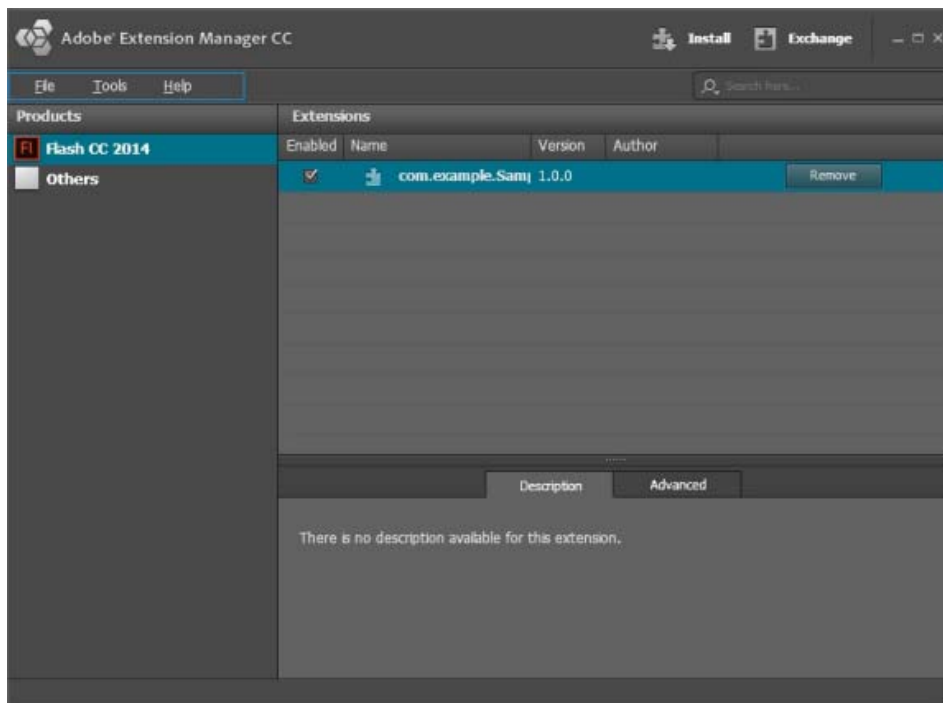
1. Installeer en download de Adobe Creative Cloud-toepassing.
2. Meld u aan bij de pagina met [Adobe-invoegtoepassingen](#) met uw Adobe ID en wachtwoord.
3. Klik in het linkerdeelvenster op Animate. De Animate-invoegtoepassingen die kunnen worden gekocht/gedownload worden weergegeven.
4. Selecteer de insteekmodule die uw aangepaste platform ondersteunt om meer details zoals de ondersteunde functies en de compatibiliteit te bekijken.
5. Koop of download de insteekmodule op de pagina met details van de add-on. De insteekmodule wordt weergegeven op de Adobe Creative Cloud-app die op uw computer is geïnstalleerd en er verschijnt een melding als deze met succes is geïnstalleerd.
6. Start Animate. De startpagina geeft het aangepaste platform weer als een van de documenttypen.



Het ZXP-insteekmodulebestand installeren

Als u de insteekmodule als een ZXP-bestand hebt, voert u de volgende procedure uit om de insteekmodule te installeren:

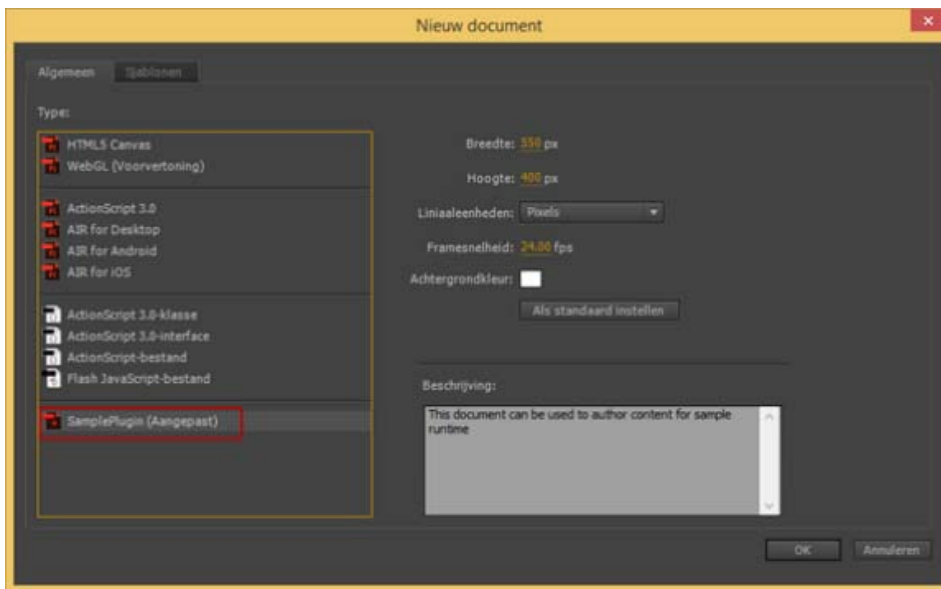
1. Zorg ervoor dat Animate CC 2014.1 of een latere versie is geïnstalleerd.
2. Download de Adobe Extension Manager CC-insteekmodule van de [Adobe Exchange](#)-pagina en installeer deze op uw computer.
3. Dubbelklik op het <plug-in>.zxp-bestand. Het Adobe Extension Manager-venster wordt weergegeven.
4. De Adobe Extension Manager geeft de insteekmodule weer onder Extensies als de insteekmodule is geïnstalleerd.



Een aangepaste platformdocument maken en publiceren

Gebruik de volgende procedure om een document voor een aangepast platform te maken en publiceren:

1. Kies Bestand > Nieuw.
2. Selecteer in het dialoogvenster Nieuw document het documenttype dat is toegevoegd door de insteekmodule voor aangepaste platforms en klik op OK. U kunt de volgende wijzigingen zien:
 - De documenttitel geeft <document-name>(Aangepast) weer.
 - Het deelvenster Eigenschappen geeft de naam van de insteekmodule weer met de publicatie-instellingen en eigenschappen.
 - Het deelvenster Gereedschappen geeft de gereedschappen weer die zijn ingeschakeld door de insteekmodule.
3. Gebruik de Animate-ontwerpgereedschappen om de inhoud voor uw animatie te maken.
4. Als u de publicatie-instellingen voor het aangepaste platform wilt weergeven of wijzigen, kiest u Bestand > Publicatie-instellingen.
5. Kies Bestand > Publiceren om uw document te publiceren.



Opmerking:

- Als u een ontwikkelaar bent die insteekmodules wilt maken om een aangepast platform op Animate te ondersteunen, raadpleegt u de volledige documentatie van de ontwikkelingskit voor ondersteuning voor aangepaste platforms.
- Voor meer informatie over het beheren van Adobe-extensies raadpleegt u Extensies downloaden en installeren.

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Foutopsporing in ActionScript 3.0

[Informatie over foutopsporing in ActionScript 3.0](#)

[De modus Foutopsporing starten](#)

[Onderbrekingspunten instellen en verwijderen](#)

[Coderegels doorlopen](#)

[Scripts in de aanroepstack weergeven en onderzoeken](#)

[De waarden van variabelen weergeven en wijzigen](#)

[Compilerwaarschuwingen instellen](#)

[Navigeren naar fouten in de code](#)

[Fouten opsporen in een extern SWF-bestand met ActionScript 3.0](#)

[Naar boven](#) 

Informatie over foutopsporing in ActionScript 3.0

Aanvullende bronnen

De volgende bronnen bieden aanvullende gedetailleerde informatie over foutopsporing in ActionScript 3.0:

[Naar boven](#) 

De modus Foutopsporing starten

De manier waarop u een foutopsporingssessie begint, is afhankelijk van het type bestand dat u wilt controleren. Tijdens een foutopsporingssessie onderbreekt Animate het uitvoeren van ActionScript als er een onderbrekingspunt of een fout bij de uitvoering wordt gevonden.

Als Animate een foutopsporingssessie start, wordt er speciale informatie aan het SWF-bestand toegevoegd en die wordt voor de sessie geëxporteerd. Met deze informatie kan het foutopsporingsprogramma de regelnummers in de code weergeven waarin de fouten zich voordoen.

U kunt deze speciale foutopsporingsinformatie in de publicatie-instellingen opnemen van alle SWF-bestanden die met een specifiek FLA-bestand zijn gemaakt. Op die manier kunt u fouten in het SWF-bestand opsporen zonder dat u een foutopsporingssessie start. Deze foutopsporingsinformatie maakt het SWF-bestand wel iets groter.

Een standaardomgeving voor foutopsporing kiezen

- Kies Foutopsporing > Fouten opsporen in film en kies een van de volgende opties:
 - Animate
 - AIR Debug Laucher (bureaublad)
 - AIR Debug Launcher (mobiel)
 - op apparaat USB (alleen CS5.5)

Alle foutopsporingssessies worden uitgevoerd in de omgeving die u hebt gekozen. U kunt de standaardomgeving altijd wijzigen.

Foutopsporing starten vanuit een FLA-bestand

- Selecteer Foutopsporing > Foutopsporing.
(**Versie CS6 en eerder**) Selecteer Foutopsporing > Fouten opsporen in film > Foutopsporing.

Foutopsporing starten vanuit een ActionScript 3.0 AS-bestand

1. Selecteer terwijl u het ActionScript-bestand in het Script-venster hebt geopend, het FLA-bestand waarmee het ActionScript-bestand moet worden gecompileerd in het menu Doel boven in het Script-venster. Het FLA-bestand moet ook zijn geopend anders wordt het niet in dit menu weergegeven.
2. Selecteer Foutopsporing > Foutopsporing.
(**Versie CS6 en eerder**) Selecteer Foutopsporing > Fouten opsporen in film > Foutopsporing.

Foutopsporingsinformatie aan alle SWF-bestanden toevoegen die met een FLA-bestand zijn gemaakt

1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen terwijl u het FLA-bestand hebt geopend.
2. Klik in het dialoogvenster Publicatie-instellingen op het tabblad (CS5) of categorie (CS5.5).
3. Selecteer Foutopsporing toestaan.

De modus Foutopsporing sluiten

- Klik in de Foutopsporingsconsole op de knop Foutopsporingssessie stoppen.

[Naar boven](#) 

Onderbrekingspunten instellen en verwijderen

Voeg onderbrekingspunten aan de ActionScript-code toe om het uitvoeren van de code te onderbreken. Nadat de uitvoering van de code is onderbroken, kunt u de code regel voor regel doorlopen en uitvoeren, secties van de ActionScript bekijken, de waarden van variabelen en expressies bekijken en de waarden van variabelen aanpassen.

Opmerking: U kunt geen onderbrekingspunten toevoegen aan ASC- (ActionScript for Communication) of JSFL-bestanden (Flash JavaScript).

Een onderbrekingspunt instellen

- Klik in het deelvenster Handelingen of het Script-venster in de linkermarge naast de coderegel waarin het onderbrekingspunt moet komen.

Een onderbrekingspunt verwijderen

- Klik in het deelvenster Handelingen of het Script-venster op het onderbrekingspunt dat u wilt verwijderen.

[Naar boven](#) 

Coderegels doorlopen

Als de ActionScript-uitvoering wordt onderbroken bij een onderbrekingspunt of vanwege een runtimefout, kunt u de code regel voor regel doorlopen. U kunt ervoor kiezen functieaanroepen te doorlopen of deze over te slaan. U kunt er ook voor kiezen het uitvoeren van de code voort te zetten zonder de code verder te

doorlopen.

De code regel voor regel doorlopen

- Klik in de Foutopsporingsconsole op de knop Stap in.

Een functieaanroep overslaan

- Klik in de Foutopsporingsconsole op de knop Stap over.

Uit een functieaanroep gaan

- Klik in de Foutopsporingsconsole op de knop Stap uit.

Het normaal uitvoeren van de code hervatten

- Klik in de Foutopsporingsconsole op de knop Doorgaan.

[Naar boven](#) 

Scripts in de aanroepstack weergeven en onderzoeken

Als de uitvoering van de code tijdens de foutopsporing wordt onderbroken, kunt u de aanroepstack in de Foutopsporingsconsole openen en de scripts met de functies in de aanroepstack weergeven. In de aanroepstack wordt de huidige lijst met geneste functieaanroepen weergegeven die klaar staan om te worden uitgevoerd.

U kunt de afzonderlijke scripts voor iedere functie bekijken.

- Dubbelklik in de Foutopsporingsconsole op de naam van het script in de aanroepstack.

[Naar boven](#) 

De waarden van variabelen weergeven en wijzigen

In het deelvenster Variabelen kunt u de waarden van variabelen weergeven en wijzigen.

De waarde van een variabele weergeven

1. Selecteer in het optiemenu van het deelvenster Variabelen de typen variabelen die u wilt weergeven.
 - De optie Constante variabelen weergeven geeft de constanten van de waarden weer (variabelen met een vaste waarde).
 - De optie Statische variabelen weergeven geeft de variabelen weer die tot de klasse behoren en niet tot de instanties van de klasse.
 - De optie Niet-toegankelijke lidvariabelen weergeven geeft de variabelen weer die niet toegankelijk zijn voor andere klassen of naamruimten. Dat zijn de variabelen van het type `protected`, `private` of `internal` voor de naamruimte.
 - De optie Aanvullende hexadecimale waarden weergeven voegt hexadecimale waarden toe waar decimale waarden worden weergegeven. Deze optie is vooral handig voor kleurwaarden. Hexadecimale waarden worden niet weergegeven voor decimale waarden van 0 t/m 9.
 - De optie Volledig gekwalificeerde namen weergeven geeft typen variabelen weer met zowel de pakketnaam als de klassenaam.
2. Vouw de boomstructuurweergave van de objectstructuur van het FLA-bestand uit totdat de gewenste variabele wordt weergegeven.

De waarde van een variabele aanpassen

1. Dubbelklik in het deelvenster Variabelen op de waarde van de variabele.
2. Geef de nieuwe waarde voor de variabele op en druk op Enter. In het vervolg van de code wordt de nieuwe waarde toegepast.

[Naar boven](#)

Compilerwaarschuwingen instellen

In het deelvenster Compilerfouten kunt u opgeven welke soorten compilerwaarschuwingen de compiler van ActionScript moet genereren. Als de compiler een fout rapporteert, dubbelklikt u op de fout om naar de coderegel te gaan die de fout heeft veroorzaakt.

1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen.
2. Klik op Animate.
3. Klik op de knop ActionScript-instellingen.
4. Kies een van de opties voor fouten:
 - In de strikte modus worden waarschuwingen gerapporteerd als fouten. Dit betekent dat de compilatie niet slaagt als dergelijke fouten aanwezig zijn.
 - In de waarschuwingsmodus worden extra waarschuwingen gemeld die handig zijn om incompatibiliteiten op te sporen als u ActionScript 2.0-code bijwerkt naar ActionScript 3.0.

[Naar boven](#)

Navigeren naar fouten in de code

Als Animate tijdens het compileren of tijdens het uitvoeren van de code een fout ontdekt in de ActionScript-code, wordt de fout in het deelvenster Compilerfouten gerapporteerd. Ga in het deelvenster Compilerfouten naar de coderegel die de fout veroorzaakt.

- Dubbelklik in het deelvenster Compilerfouten op de fout.

[Naar boven](#)

Fouten opsporen in een extern SWF-bestand met ActionScript 3.0

Met ActionScript 3.0 kunt u fouten in een extern SWF-bestand opsporen door de zelfstandige, ActiveX- of insteekmoduleversie van de foutopsporingsfunctie van Flash Player te gebruiken. U vindt deze versie in de *Animate-installatiemap/Players/Debug/*. Foutopsporing op afstand in ActionScript 3.0 is echter beperkt tot de bestanden die zich op dezelfde lokale host bevinden als de Animate-ontwerptoepping en die in de zelfstandige, ActiveX- of insteekmoduleversie van de Debug Flash Player worden afgespeeld.

Als u foutopsporing op afstand voor een bestand mogelijk wilt maken, moet u Foutopsporing in de Publicatie-instellingen inschakelen. U kunt een bestand ook met een foutopsporingswachtwoord publiceren zodat u zeker weet dat alleen bepaalde gebruikers de foutopsporing kunnen uitvoeren.

Net als bij JavaScript of HTML kunnen gebruikers clientvariabelen bekijken in ActionScript. Als u de variabelen veilig wilt opslaan, moet u deze naar een servertoepassing verzenden en niet bij het bestand opslaan. Als ontwikkelaar hebt u echter wellicht andere bedrijfsinformatie in uw toepassing verwerkt die u niet wilt vrijgeven, zoals de structuur van filmclips. In dat geval kunt u een foutopsporingswachtwoord gebruiken om uw werk te beschermen.

Foutopsporing op afstand van een SWF-bestand inschakelen en een foutopsporingswachtwoord

instellen

In FLA-bestanden met ActionScript 3.0 kunnen fouten in de code in framescripts niet worden opgespoord. Het foutopsporingsprogramma voor ActionScript 3.0 kan alleen fouten in de code in externe AS-bestanden opsporen.

1. Open het FLA-bestand.
2. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen.
3. Klik in het dialoogvenster Publicatie-instellingen op het tabblad (CS5) of categorie (CS5.5) en selecteer Foutopsporing toestaan.
4. Sluit het dialoogvenster Publicatie-instellingen en selecteer een van de volgende opdrachten:

- Bestand > Exporteren > Film exporteren
- Bestand > Publiceren

5. Laat het SWF-bestand op de lokale computer staan voor een foutopsporingssessie op de localhost, of upload het bestand naar de webserver.

Het SWF-bestand bevat geen informatie over onderbrekingspunten. Als u het bestand naar een externe server uploadt, kunt u daarom de code niet doorlopen. Gebruik de localhost voor deze taak.

6. Selecteer in Animate de optie Foutopsporing > Foutopsporingssessie op afstand starten > ActionScript 3.0.

In Animate wordt het deelvenster Foutopsporing voor ActionScript 3.0 geopend en wordt gewacht totdat er verbinding is gemaakt met een foutopsporingsversie van Flash Player. U hebt 2 minuten om foutopsporingsversie van Flash Player te starten. Als er meer dan 2 minuten zijn verstreken, herhaalt u deze stap.

7. Open het SWF-bestand in de zelfstandige, ActiveX- of insteekmoduleversie van de foutopsporingsversie van Flash Player. De zelfstandige foutopsporingsspeler bevindt zich in de *Animate-installatiemap/Players/Debug/*. Maak geen verbinding met een bestand op een andere computer. Foutopsporing kan namelijk geen informatie over onderbrekingspunten ontvangen.

De foutopsporingssessie begint wanneer de foutopsporingsspeler verbinding maakt met het deelvenster Foutopsporing voor ActionScript 3.0.

Opmerking: *Foutopsporing op afstand functioneert niet als u de standaardnetwerkinterface voor AIR 3.4 selecteert. Kies in plaats daarvan de opties voor het verschaffen van de netwerkinterfacenaam en het IP-adres van het systeem.*

Foutopsporing vanaf een externe locatie activeren

1. Open de Animate-ontwerptoepping als die nog niet is geopend.
2. Selecteer Foutopsporing > Foutopsporingssessie op afstand starten > ActionScript 3.0.
3. Open het gepubliceerde SWF-bestand vanaf de externe locatie in de browser of in de foutopsporingsversie van de zelfstandige speler.

Als het dialoogvenster Remote Debug niet wordt weergegeven, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of houdt u de Control-toets ingedrukt en klikt u (Macintosh) in het SWF-bestand om het contextmenu weer te geven en selecteert u Foutopsporing.

4. Selecteer Localhost in het dialoogvenster Remote Debug en selecteer het bestand dat u wilt openen.

Het weergaveoverzicht van het SWF-bestand wordt getoond in Foutopsporing. Als het SWF-bestand niet wordt afgespeeld, is Foutopsporing mogelijk onderbroken. Klik in dat geval op Doorgaan om de foutopsporing te starten.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werkruimte en workflow

Creative Cloud Libraries en Adobe Animate CC gebruiken

[Info over Creative Cloud Libraries](#)

[Creative Cloud Libraries gebruiken](#)

[Een nieuwe CC Library maken](#)

[Uw bibliotheek en elementen delen](#)

[Info over Adobe Stock](#)

[Adobe Stock gebruiken in Animate CC](#)

[Naar boven](#) 

Info over Creative Cloud Libraries

Met Creative Cloud Libraries zijn uw favoriete elementen overal voor u beschikbaar. Maak afbeeldingen, kleuren, kleurthema's, penselen, vormen en nog veel meer in Photoshop, Illustrator en maak mobiele apps zoals Adobe Capture CC. Deze zijn gemakkelijk toegankelijk via andere bureaublad-apps en mobiele apps voor een naadloze creatieve workflow.

Animate CC (voorheen Flash Professional CC) is geïntegreerd met CC Libraries. Met CC Libraries kunt u al uw ontwerpelementen bijhouden. Wanneer u grafische elementen maakt en deze opslaat in CC Libraries, zijn de elementen beschikbaar voor gebruik in al uw Animate-documenten. De ontwerpelementen worden automatisch gesynchroniseerd, en kunnen worden gedeeld met iedereen die beschikt over een Creative Cloud-account. Als de leden van uw creatieve team Adobe-apps gebruiken op zowel hun bureaublad-pc als op hun mobiele apparaten, zijn de gedeelde bibliothekelementen altijd up-to-date en kunnen ze overal worden gebruikt. Deze pre-releaseversie biedt ondersteuning voor het importeren vanuit bibliotheken en voor het hergebruik van afbeeldingen. De volgende elementtypen worden ondersteund in Animate:

- Kleuren en kleurthema's
- Penselen
- Graphics
- Vectorpenselen

Zie [Creative Cloud Libraries](#) voor meer informatie.

Kleuren, penselen en vormen in uw Animate-document gebruiken die zijn gemaakt met mobiele apps

In het nieuwe deelvenster CC Libraries kunt u grafische elementen en ontwerpelementen die zijn gemaakt met mobiele Adobe-apps zoals Adobe Capture CC toepassen in uw Animate-document. Via CC Libraries kunt u kleuren, kleurthema's, vormen en penselen opslaan die u samen met andere deelnemers hebt gemaakt. Zo kunt u deze elementen ook gebruiken in elke andere Adobe-app die ondersteuning biedt voor CC Libraries, zoals Animate.

Adobe Capture CC is een mobiele Adobe-toepassing waarmee u het volgende kunt doen:

- Creëer aangepaste penselen van foto's die u maakt op uw iPhone, iPad of Android-apparaten en gebruik deze direct in Adobe Animate. Als u de penselen wilt gebruiken die u hebt vastgelegd met de Brush-app, moet u deze penselen opslaan in CC Libraries.
- Leg vormen vast met uw iPhone, iPad of Android-apparaat en zet deze om in vectoren die u voor uw ontwerpen kunt gebruiken. Sla deze element op in Creative Cloud-bibliotheken zodat ze snel toegankelijk zijn in Adobe-apps, en deel uw bibliotheken met uw creatieve team.
- Leg kleurencombinaties overal en op elk moment vast met uw iPhone, iPad of Android-apparaten wanneer u geïnspireerd bent. De kleurenthema's worden automatisch opgeslagen in Creative Cloud Libraries zodat u de thema's kunt gebruiken in desktop- en mobiele apps en kunt delen met uw team.

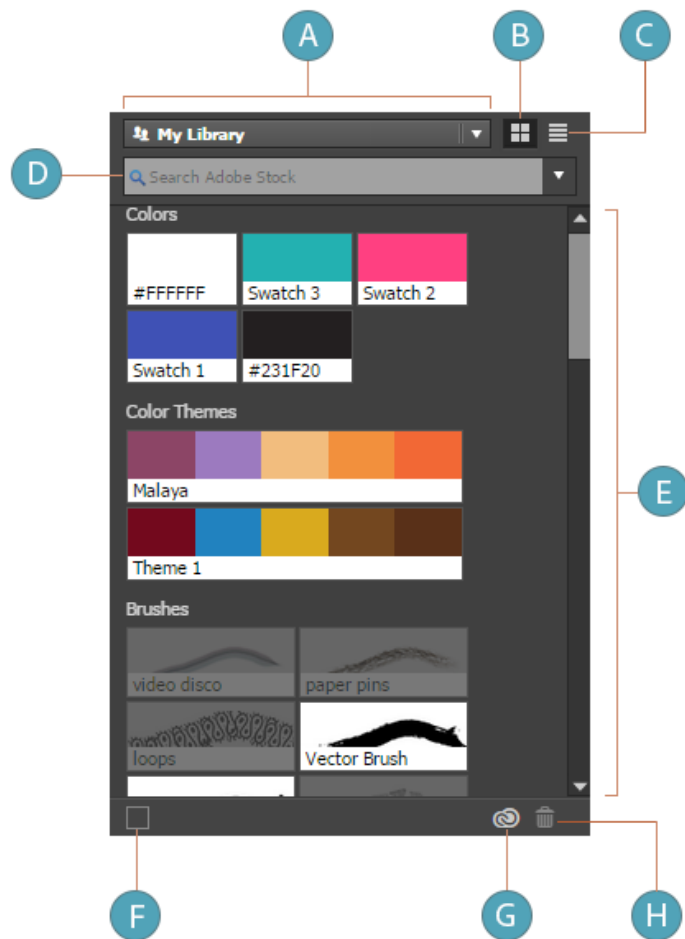
Zie <http://www.adobe.com/in/products/capture.html> voor meer informatie over het maken van vectoren, penselen, vormen en kleuren voor gebruik in Animate CC.

[Naar boven](#) 

Creative Cloud Libraries gebruiken

Het deelvenster Creative Cloud-bibliotheek in Animate CC bevat een lijst met alle creatieve elementen die u in uw bibliotheken hebt opgeslagen, samen met de elementen die anderen met u hebben gedeeld.

In de volgende afbeelding wordt het deelvenster CC Libraries uitvoerig beschreven.



A. De map CC Libraries B. Items weergeven als pictogrammen C. Items weergeven in een lijst D. Zoeken naar afbeeldingen in Adobe Stock E. Het deelvenster van CC Libraries voor inhoud F. Kleur toevoegen G. CC Libraries synchroniseren H. Item uit bibliotheek verwijderen

CC Libraries gebruiken

1. Klik op Venster > CC Libraries om het deelvenster CC Libraries te openen. U ziet alle elementen die u hebt opgeslagen in CC Libraries.
2. U kunt het volgende doen:
 - Sleep een element van de bibliotheek en zet het neer op de gewenste locatie in het werkgebied.
 - Klik op een kleurenthema om het thema toe te passen op een object in het werkgebied.
 - Klik op een vectorpenseel in uw bibliotheek om dit in het werkgebied te gebruiken.



Verander de elementen in CC Libraries naar wens en gebruik ze in een Animate-document

Locatie van CC Libraries-elementen op uw desktop

Uw Creative Cloud-elementen worden gesynchroniseerd naar een map op uw bureaublad. In Windows is de naam bijvoorbeeld **C:\Users\<gebruikersnaam>\Creative Cloud Files**

[Naar boven](#)

Een nieuwe CC Library maken

U kunt een nieuwe bibliotheek maken om uw Creative-elementen online op te slaan. Een bibliotheek kan maximaal 1000 elementen opslaan, en er is geen limiet aan het aantal bibliotheken dat u kunt maken. De bibliotheekelementen worden lokaal opgeslagen, maar ook gesynchroniseerd met Creative Cloud.

[Naar boven](#)

Uw bibliotheek en elementen delen

U kunt samenwerken met andere gebruikers en een map of een bibliotheek van uw Creative Cloud-account delen met Creative Cloud-gebruikers die u zelf opgeeft. Vervolgens kunnen alle uitgenodigde gebruikers gezamenlijk werken met de elementen in de gedeelde map of bibliotheek. Deelnemers kunnen de inhoud van de gedeelde map of bibliotheek weergeven, bewerken, hernoemen, verplaatsen of verwijderen. Zie Samenwerken aan bibliotheken voor meer informatie over samenwerken met gebruik van CC Libraries.

Als u openbare koppelingen naar bestanden en mappen met anderen wilt delen (elementen delen met alleen-lezen toegang), raadpleegt u Bestanden en mappen delen.

Zie Creative Cloud-bibliotheekenvoor meer informatie over bibliotheken in Creative Cloud.

Video: Creative Cloud Libraries en Adobe Animate CC gebruiken

Door Train Simple (www.trainsimple.com)

[Naar boven](#)

Info over Adobe Stock

Voor gedetailleerde instructies over hoe u Adobe Stock kunt gebruiken, gaat u naar de Help-pagina van

Adobe Stock op <https://helpx.adobe.com/stock/help/using-adobe-stock.html>.

Opmerking: Adobe Stock is momenteel alleen in de volgende landen beschikbaar: België, Nederland, Luxemburg, Duitsland, Frankrijk, Groot-Brittannië, Ierland, Noorwegen, Zweden, Finland, Denemarken, Zwitserland, Oostenrijk, Italië, Spanje, Portugal, Griekenland, Polen, Tsjechië, Bulgarije, Estland, Letland, Litouwen, Hongarije, Malta, Roemenië, Slovenië, Slowakije, Cyprus, de Verenigde Staten, Canada, Mexico, Zuid-Afrika, Australië, Nieuw-Zeeland en Japan.

Ga voor meer informatie naar <https://helpx.adobe.com/stock/faq.html>

[Naar boven](#)

Adobe Stock gebruiken in Animate CC

Met de optie Zoeken in Adobe Stock in het deelvenster CC Libraries kunt u zoeken naar afbeeldingen in Adobe Stock, een voorvertoning van een afbeelding in uw bibliotheek bekijken, de afbeelding kopen en deze vervolgens toevoegen aan het document. De afbeeldingen die u aan het werkgebied toevoegt kunt u vervolgens animeren.

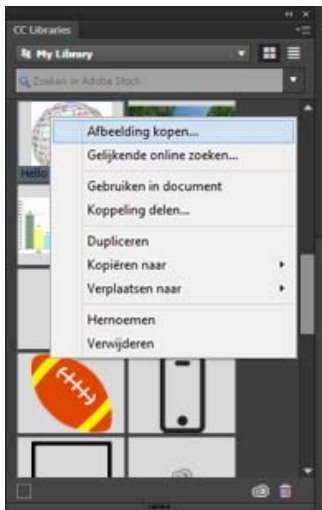
Afbeeldingen in Adobe Stock zoeken en importeren

1. Klik op Venster > CC Libraries. Het deelvenster CC Libraries wordt weergegeven.



Zoeken naar afbeeldingen in Adobe Stock

2. Ga naar het vak Zoeken in Adobe Stock, typ uw zoekwoord en druk op Enter. De zoekresultaten worden weergegeven in de inhoudssectie van het deelvenster Bibliotheek.
3. Plaats de cursor op de afbeelding die u in uw Animate-document wilt gebruiken. De volgende opties worden weergegeven:
 - Aanschaffen en opslaan in Mijn bibliotheek: hiermee kunt u de afbeelding kopen. Of klik met de rechtermuisknop op de afbeelding en kies Afbeelding(en) aanschaffen.
 - Voorvertoning opslaan naar Mijn bibliotheek: hiermee wordt een afbeelding van de voorvertoning met watermerken opgeslagen naar CC Libraries.



4. Met de opties in het contextmenu kunt u de volgende taken uitvoeren op een Adobe Stock-afbeelding:

- De geselecteerde afbeelding kopen
- Zoeken naar vergelijkbare afbeeldingen op internet
- De afbeelding in uw Animate-document gebruiken door deze toe te voegen aan het werkgebied
- De koppeling naar de afbeelding delen
- Een kopie van de afbeelding maken
- De afbeelding kopiëren of verplaatsen naar een map in CC Libraries
- De naam van de afbeelding wijzigen
- De afbeelding uit de bibliotheek verwijderen

Video: Adobe Stock-elementen gebruiken in Animate CC

Door Train Simple (www.trainsimple.com)

Bronnen

- Video: Adobe Stock-afbeeldingen gebruiken in Animate
- Deelvenster Creative Cloud Libraries
- Aan de slag met Creative Cloud Libraries



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Het werkgebied en het deelvenster Gereedschappen voor Animate gebruiken

[Werkgebied gebruiken](#)

[Linialen gebruiken](#)

[Hulplijnen gebruiken](#)

[Raster gebruiken](#)

[Informatie over de hoofdwerkbalk en de bewerkbalk](#)

[Deelvenster Gereedschappen gebruiken](#)

[Contextmenu's gebruiken](#)

[Naar boven](#)

Werkgebied gebruiken

Het werkgebied is het rechthoekige gebied waarin u grafische inhoud plaatst wanneer u Animate-documenten maakt. Het werkgebied in de ontwerpomgeving vertegenwoordigt de rechthoekige ruimte in Flash Player of in een webbrowservenster waarin het document bij afspelen wordt weergegeven. U kunt de weergave van het werkgebied tijdens de bewerking wijzigen door in en uit te zoomen. U kunt het raster, de hulplijnen en linialen gebruiken om items op de gewenste locatie in het werkgebied te plaatsen.





De tijdlijn en het werkgebied met inhoud.

Zoomen in het werkgebied

U kunt het gehele werkgebied op het scherm weergeven of een bepaald gedeelte van uw tekening sterk vergroot weergeven door het vergrotingsniveau te wijzigen. De maximale vergroting is afhankelijk van de resolutie van de monitor en de grootte van het document. De minimumwaarde voor uitzoomen in het werkgebied is 8%. De maximumwaarde voor inzoomen in het werkgebied is 2000%.

- Gebruik het gereedschap Zoomen  in het deelvenster Gereedschappen en klik op een element om erop in te zoomen. U kunt schakelen tussen inzoomen en uitzoomen met de

opties Vergroten  en Verkleinen  (in het optiegebied van het deelvenster Gereedschappen wanneer het gereedschap Zoomen is geselecteerd of door de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt te houden en te klikken).

- Wanneer u wilt inzoomen op een bepaald gedeelte van de tekening om daarmee het venster te vullen, sleept u een rechthoekig selectiekader naar het werkgebied met het gereedschap Zoomen.
- Selecteer Weergave > Inzoomen of Weergave > Uitzoomen om op het hele werkgebied in te zoomen of uit te zoomen.
- U kunt met een bepaald percentage in- of uitzoomen door Weergave > Vergroting te selecteren en een percentage te kiezen in het submenu of in het zoombesturingselement rechtsboven in het documentvenster.
- U kunt het werkgebied ook volledig in het toepassingsvenster weergeven met Weergave > Vergroting > Passend in venster.
- U kunt de inhoud van het huidige frame weergeven met Weergave > Vergroting > Alles weergeven of door Alles weergeven te selecteren in het zoombesturingselement rechtsboven in het toepassingsvenster. Wanneer de scène leeg is, wordt het gehele werkgebied weergegeven.
- U kunt het gehele werkgebied weergeven met Weergave > Vergroting > Frame weergeven of door Frame weergeven te selecteren in het zoombesturingselement rechtsboven in het documentvenster.
- U kunt de werkruimte rondom het werkgebied of elementen in een scène die gedeeltelijk of helemaal buiten het werkgebied vallen, weergeven met Weergave > Plakbord. Het plakbord wordt lichtgrijs weergegeven. Wanneer u bijvoorbeeld een vogel het frame wilt laten binnen vliegen, plaatst u de vogel eerst buiten het plakbord in de werkruimte en laat u deze vervolgens via animatie het werkgebied inkomen.

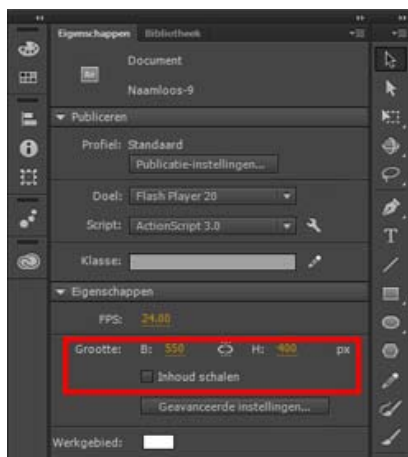
Weergave van het werkgebied verplaatsen

Wanneer het werkgebied is vergroot, ziet u mogelijk niet alles van het werkgebied. U kunt de weergave wijzigen zonder de vergroting aan te hoeven passen door met het handje het werkgebied te verplaatsen.

- Selecteer in het deelvenster Gereedschappen het handje en sleep het werkgebied. U kunt tijdelijk schakelen tussen een ander gereedschap en het handje door de spatiebalk ingedrukt te houden en op het gereedschap te klikken in het deelvenster Gereedschappen.

Inhoud schalen zodat deze past in het werkgebied

Met de optie **Inhoud schalen** in Eigenschapcontrole kunt u de inhoud van uw werkgebied aanpassen aan de afmetingen van het werkgebied. Wanneer u het werkgebied groter of kleiner maakt terwijl deze optie is geselecteerd, wordt de inhoud proportioneel aangepast aan de nieuwe afmetingen van het werkgebied.



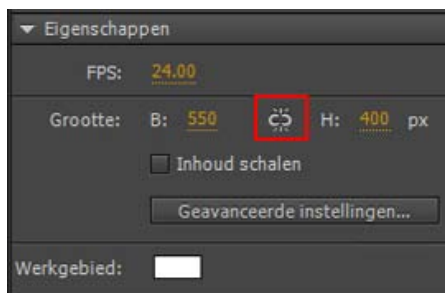
Optie Inhoud schalen in Eigenschapcontrole

Werkgebiedgrootte schalen

De optie Inhoud schalen in de geavanceerde instellingen is nu direct toegankelijk vanuit de Eigenschapcontrole. Wanneer u het werkgebied groter of kleiner maakt terwijl deze optie is geselecteerd, wordt de inhoud proportioneel aangepast aan de nieuwe afmetingen van het werkgebied.

De Eigenschapcontrole en het dialoogvenster Documentinstellingen bevatten een koppelingsoptie waarmee u de afmetingen van het werkgebied proportioneel kunt vergroten. Standaard zijn de hoogte en de breedte van het werkgebied niet gekoppeld. Als u de koppeling inschakelt door op de knop Koppeling te klikken, en vervolgens de hoogte (of breedte) van het werkgebied aanpast, wordt de breedte (of hoogte) proportioneel gewijzigd.

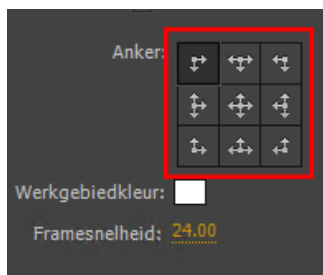
Als u de optie Inhoud schalen selecteert, worden de afmetingen van het werkgebied automatisch gekoppeld en uitgeschakeld. Dit komt omdat het schalen van inhoud handig is wanneer de afmetingen van het werkgebied proportioneel worden gewijzigd.



Knop Koppeling voor het proportioneel schalen van het werkgebied

Werkgebied schalen op basis van geselecteerd ankerpunt

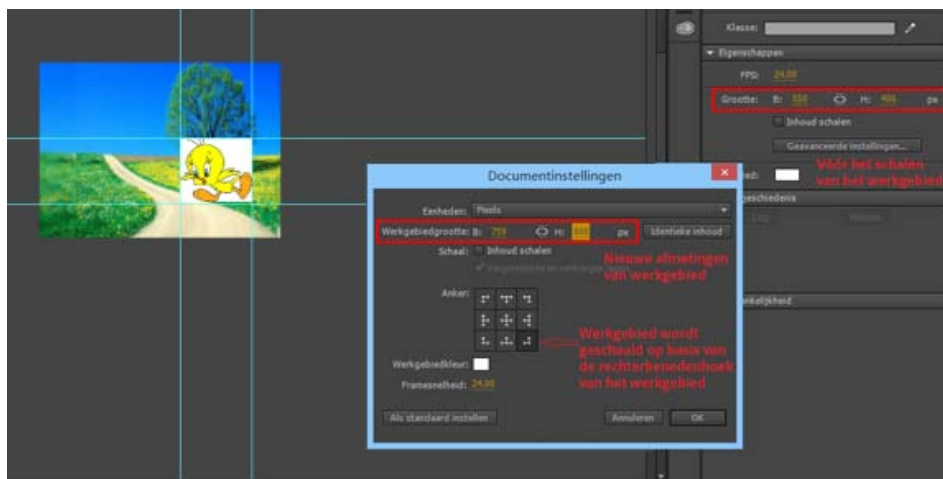
In Documentinstellingen kunt u een ankerpunt selecteren, de hoogte en breedte invoeren, en het werkgebied schalen op basis van de afmetingen. Wanneer de optie Inhoud schalen is uitgeschakeld, wordt het werkgebied uitgebreid in de richting die is gebaseerd op het geselecteerde ankerpunt, zoals in de volgende afbeeldingen wordt getoond.



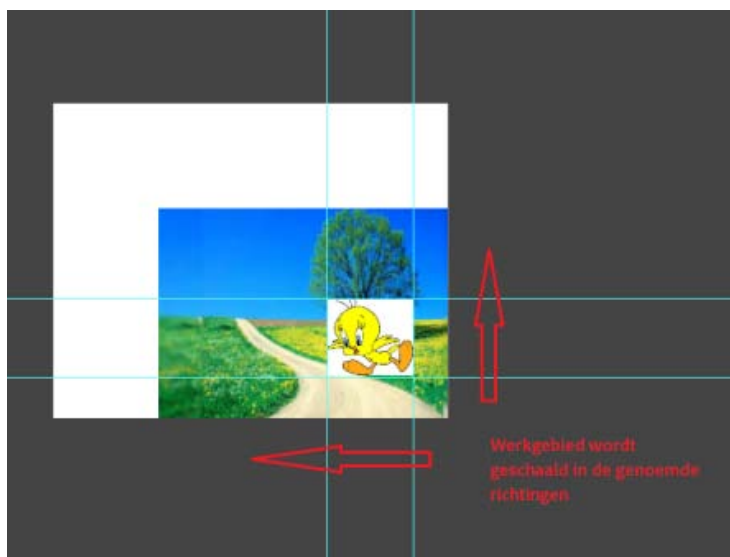
Ankerpunten op basis waarvan u het werkggebied kunt schalen

Schalen van werkggebied: een voorbeeld

In het volgende voorbeeld wordt een werkggebied van 550 x 400 proportioneel geschaald naar 750 x 600 vanaf het ankerpunt rechtsonder op het werkggebied:



Schaling van werkggebied instellen met de rechterbenedenhoek als ankerpunt



Werkggebied geschaald in de ingestelde richting vanaf het ankerpunt rechtsonder op het scherm

Het werkgebied roteren

Animate CC introduceert het nieuwe gereedschap Roteren waarmee u de weergave van het werkgebied tijdelijk kunt roteren. Zo kunt u gemakkelijk in een bepaalde hoek tekenen en schilderen, zonder dat de objecten op het werkgebied daadwerkelijk worden gedraaid (wat wel het geval is bij het gereedschap Vrije transformatie). U kunt het werkgebied snel roteren, ongeacht welk gereedschap u op dat moment hebt geselecteerd. Houd de toets Shift en de spatiebalk samen ingedrukt en sleep uw muis om de weergave te roteren.

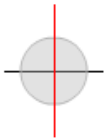
Het werkgebied roteren met het gereedschap Roteren

1. Kies het gereedschap Roteren  (H). Dit bevindt zich in dezelfde groep als het gereedschap Handje  (H) of houd de toets **Shift** en de **spatiebalk** samen ingedrukt om tijdelijk te schakelen naar het gereedschap Roteren wanneer u met een van de andere gereedschappen werkt, zoals het Penseel.



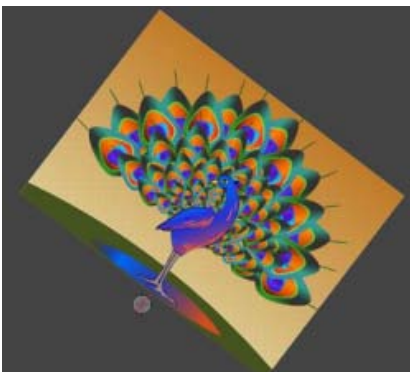
Gereedschap Roteren op de werkbalk

2. Als het gereedschap Roteren is geselecteerd, worden er een draaipunt op het scherm weergegeven. Dit punt wordt aangeduid met een kruisdraadaanwijzer. U kunt de positie van het draaipunt wijzigen door te klikken op de gewenste nieuwe positie.



Draaipunt en kruisdraadaanwijzer

3. Nadat u het draaipunt hebt ingesteld, sleept u de muis om de weergave van het werkgebied om het draaipunt te roteren.




Geroteerd werkgebied

4. Met het gereedschap Roteren kunt u het werkgebied tijdelijk roteren. De huidige

rotatiehoek wordt aangegeven door de rode lijn op de kruisdraadaanwijzer.

5. Als u de standaardweergave van het werkgebied wilt herstellen, klikt u op de knop

Werkgebied centreren .

[Naar boven](#) 

Linialen gebruiken

Linialen worden aan de bovenkant en linkerkant van het document weergegeven. U kunt de gebruikte maateenheid voor de linialen wijzigen van pixels (standaard) in een andere eenheid. Wanneer u een element in het werkgebied verplaatst met weergegeven linialen, worden de afmetingen van het element op de linialen weergegeven.

- Selecteer Weergave > Linialen om linialen weer te geven of te verbergen.
- Selecteer Wijzigen > Document en selecteer een maateenheid in het menu Liniaaleenheden wanneer u de maateenheid voor een document wilt wijzigen.

[Naar boven](#) 

Hulplijnen gebruiken

Wanneer linialen worden weergegeven (Weergave > Linialen), kunt u horizontale en verticale hulplijnen vanaf de linialen naar het werkgebied slepen.

Wanneer u geneste tijdlijnen maakt, worden alleen hulplijnen in het werkgebied weergegeven wanneer de tijdlijn actief is waarin ze zijn gemaakt.

Met hulplijnlagen kunt u aangepaste of onregelmatige hulplijnen maken.

- Selecteer Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen weergeven wanneer u de tekenhulplijnen wilt weergeven of verbergen.

Opmerking: Wanneer het raster zichtbaar is en Raster magnetisch is ingeschakeld wanneer u hulplijnen maakt, worden de hulplijnen op het raster magnetisch uitgelijnd.

- Selecteer Weergave > Magnetisch uitlijnen > Hulplijnen magnetisch wanneer u het magnetisch uitlijnen op hulplijnen wilt inschakelen of uitschakelen.

Opmerking: Het magnetisch uitlijnen op hulplijnen krijgt voorrang boven het magnetisch uitlijnen op het raster wanneer de hulplijnen tussen rasterlijnen in vallen.

- U kunt een hulplijn verplaatsen door ergens op de liniaal te klikken met het gereedschap Selecteren en de hulplijn naar de gewenste plaats in het werkgebied te slepen.
- U kunt een (ontgrendelde) hulplijn verwijderen door deze met het gereedschap Selecteren naar de horizontale of verticale liniaal te slepen.
- U kunt hulplijnen vergrendelen met Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen vergrendelen of met de optie Hulplijnen vergrendelen in het dialoogvenster Hulplijnen bewerken (Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen bewerken).
- Selecteer Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen wissen wanneer u hulplijnen wilt wissen. In de documentbewerkingsmodus worden dan alle hulplijnen in het document gewist. In de symboolbewerkingsmodus worden alleen de gebruikte hulplijnen in symbolen gewist.

Voorkeuren voor hulplijnen instellen

1. Selecteer Weergave > Hulplijnen > Hulplijnen bewerken en ga als volgt te werk:
 - Klik op het driehoekje in het kleurvak en selecteer een hulplijnkleur in het palet. De standaardhulplijnkleur is groen.

- Selecteer Hulplijnen weergeven om hulplijnen weer te geven of hef de selectie ervan op om ze te verbergen.
- Selecteer Hulplijnen magnetisch of hef de selectie ervan op om magnetisch uitlijnen op hulplijnen in of uit te schakelen.
- Selecteer Hulplijnen vergrendelen of hef de selectie ervan op.
- Selecteer een optie in het pop-upmenu om de magnetische nauwkeurigheid in te stellen.
- Klik op Alles wissen om alle hulplijnen te wissen. Hiermee worden alle hulplijnen van de huidige scène gewist.
- Klik op Standaardwaarde opslaan om de huidige instellingen als standaardwaarde op te slaan.

2. Klik op OK.

[Naar boven](#)

Raster gebruiken

Het raster wordt in een document weergegeven als een reeks lijnen achter de illustratie in alle scènes.

Tekeningraster weergeven of verbergen

- Ga als volgt te werk:
 - Selecteer Weergave > Raster > Raster weergeven.
 - Druk op Ctrl+' (enkel aanhalingsteken) (Windows) of Cmd+' (enkel aanhalingsteken) (Macintosh).

Magnetisch uitlijnen op rasterlijnen in- of uitschakelen

- Selecteer Weergave > Magnetisch uitlijnen > Raster magnetisch.

Rastervoorkeuren instellen

1. Selecteer Weergave > Raster > Raster bewerken en selecteer de gewenste opties.
2. Klik op Standaardwaarde opslaan om de huidige instellingen als standaardwaarde op te slaan.

[Naar boven](#)

Informatie over de hoofdwerkbalk en de bewerkbalk

De menubalk boven in het toepassingsvenster bevat menu's met opdrachten voor functies.

De bewerkbalk boven in het werkgebied bevat besturingselementen en informatie voor het bewerken van scènes en symbolen en het wijzigen van het vergrotingsniveau van het werkgebied.

[Naar boven](#)

Deelvenster Gereedschappen gebruiken

Met de gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen kunt u illustraties tekenen, schilderen en aanpassen en de weergave van het werkgebied wijzigen. Het deelvenster Gereedschappen bestaat uit vier secties:

- Het gebied met gereedschappen bevat teken-, schilder- en selectiegereedschappen.
- Het weergavegebied bevat gereedschappen voor zoomen en pannen in het toepassingsvenster.
- Het kleurgebied bevat opties voor streek- en vulkleuren.
- Het optiegebied bevat opties voor het momenteel geselecteerde gereedschap. Opties beïnvloeden de schilder- en bewerkmogelijkheden van het gereedschap.

Selecteer Venster > Gereedschappen om het deelvenster Gereedschappen weer te geven of te verbergen.

Gereedschappen selecteren

- Ga als volgt te werk:
 - Klik op het gereedschap in het deelvenster Gereedschappen. Afhankelijk van het gereedschap dat u selecteert, kan een set opties worden weergegeven in het optiegebied onder in het deelvenster Gereedschappen.
 - Druk op de sneltoets van het gereedschap. Selecteer Bewerken > Sneltoetsen (Windows) of Animate > Sneltoetsen (Macintosh) om de sneltoetsen weer te geven. Op de Mac moet u wellicht de muis bewegen om de nieuwe aanwijzer weer te geven.
 - Wanneer u een gereedschap wilt selecteren dat zich in het pop-upmenu van een zichtbaar gereedschap zoals de rechthoek bevindt, klikt u op het pictogram van het zichtbare gereedschap en selecteert u een ander gereedschap in het pop-upmenu.

[Naar boven](#) 

Contextmenu's gebruiken

Contextmenu's bevatten relevante opdrachten voor de huidige selectie. Wanneer u bijvoorbeeld een frame selecteert in het tijdlijnvenster, bevat het contextmenu opdrachten voor het maken, verwijderen en wijzigen van frames en hoofdframes. Er zijn contextmenu's voor vele items en besturingselementen op vele locaties, waaronder het werkgebied, de tijdlijn, het deelvenster Bibliotheek en het deelvenster Handelingen.

- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op een item.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Illustraties magnetisch uitlijnen
- Symbolen, instanties en bibliotheekelementen
- Werken met scènes
- Illustraties maken en bewerken
- Objecten selecteren

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Workflow en werkruimte in Animate

[Wat is Animate CC?](#)

[Algemene workflow van Animate](#)

[Overzicht van de werkruimte](#)

[Vensters en deelvensters beheren](#)

[Werkruimten opslaan en schakelen tussen werkruimten](#)

[Naar boven](#) 

Algemene workflow van Animate

Wanneer u een Animate CC-toepassing maakt, moet u de volgende basisstappen uitvoeren:

Toepassing in kaart brengen

Bepaal welke basistaken de toepassing gaat uitvoeren.

Media-elementen toevoegen

Maak en importeer media-elementen, zoals afbeeldingen, video, geluid en tekst.

Elementen rangschikken

Rangschik de media-elementen in het werkgebied en in de tijdlijn om te definiëren wanneer en hoe deze in uw toepassing worden weergegeven.

Speciale effecten toepassen

Pas grafische filters (zoals vervaging, gloed en schuine kant), overvloeelingen en andere speciale effecten toe naar eigen inzicht.

ActionScript gebruiken om gedrag te beheren

Schrijf ActionScript®-code om te bepalen hoe de media-elementen werken, inclusief hoe de elementen op gebruikersinteracties reageren.

Toepassing testen en publiceren

Test uw FLA-bestand (Besturing > Film testen) om te controleren of uw toepassing correct werkt en om eventuele fouten op te lossen. U moet gedurende het ontwikkelproces de toepassing regelmatig testen. U kunt uw bestand testen in Animate en in de AIR Debug Launchers.

Publiceer uw FLA-bestand (Bestand > Publiceren) als een SWF-bestand dat kan worden weergegeven op

een webpagina en afgespeeld met Flash® Player.

Afhankelijk van het project en uw manier van werken, moet u deze stappen wellicht in een andere volgorde uitvoeren.

[Naar boven](#)

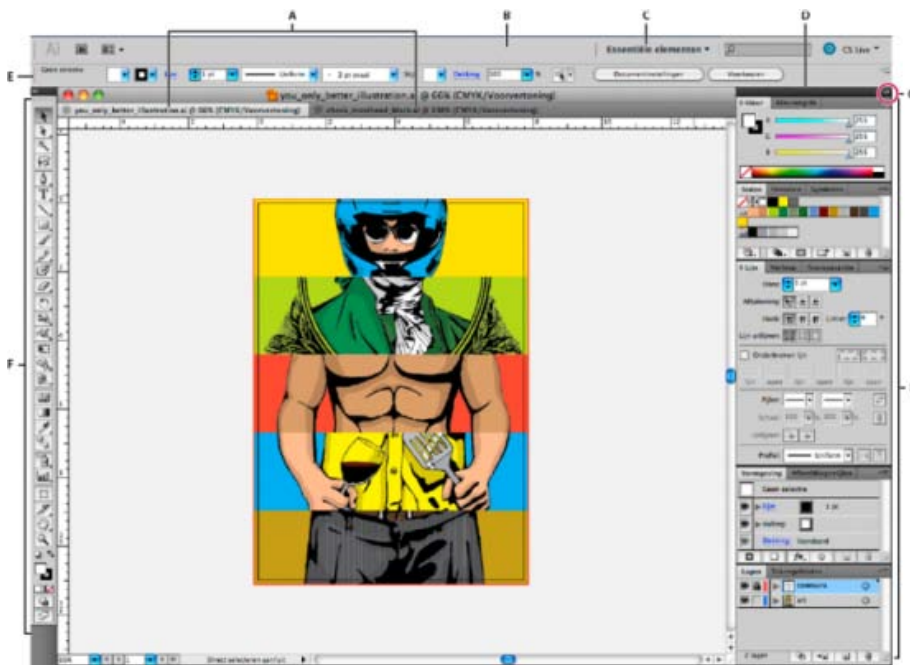
Overzicht van de werkruimte

U kunt documenten en bestanden maken en bewerken met verschillende elementen, zoals deelvensters, balken en vensters. Elke schikking van deze elementen wordt een *werkruimte* genoemd. De werkruimten van de verschillende toepassingen in Adobe® Creative Suite® 5 zien er allemaal hetzelfde uit, zodat u moeiteloos tussen de toepassingen kunt schakelen. Het is ook mogelijk de toepassingen aan te passen aan uw manier van werken door een vooraf ingestelde werkruimte te selecteren of een nieuwe werkruimte te maken.

Hoewel de standaardindeling van de werkruimte in de verschillende producten verschilt, kunt u de elementen van de werkruimten op min of meer dezelfde wijze manipuleren.

- De *toepassingsbalk* boven in het scherm bevat een schakeloptie Werkruimte, menu's (alleen Windows) en andere besturingselementen voor de toepassing. Op de Mac kunt u voor bepaalde producten via het menu Venster de toepassingsbalk tonen of verbergen.
- Het *deelvenster Gereedschappen* bevat gereedschappen om afbeeldingen, illustraties, pagina-elementen enzovoort te maken en te bewerken. Gerelateerde gereedschappen worden gegroepeerd.
- In het *deelvenster Beheer* (het regelpaneel) ziet u opties voor het momenteel geselecteerde gereedschap. In Illustrator worden de opties voor het momenteel geselecteerde object weergegeven in het deelvenster Besturing. (In Adobe Photoshop® wordt dit de optiebalk genoemd. In Adobe Animate®, Adobe Dreamweaver® en Adobe Fireworks® wordt dit de eigenschappencontrole genoemd, waarin de eigenschappen van het momenteel geselecteerde element zijn opgenomen.)
- In het *documentvenster* ziet u het bestand waaraan u werkt. U kunt documentvensters weergeven als tabbladen en in bepaalde gevallen kunt u documentvensters groeperen en koppelen.
- *Deelvensters* helpen u uw werk overzichtelijk te houden en te wijzigen. Voorbeelden hiervan zijn de tijdlijn in Animate, het deelvenster Penseel in Illustrator, het deelvenster Lagen in Adobe Photoshop® en het deelvenster CSS-stijlen in Dreamweaver. Deelvensters kunnen worden gegroepeerd, gestapeld of gekoppeld.
- In het *toepassingsframe* worden alle werkruimte-elementen gegroepeerd in één, geïntegreerd venster waarin u de toepassing als een eenheid kunt behandelen. Wanneer u het toepassingskader of een van de elementen in het kader verplaatst, vergroot of verkleint, passen de elementen zich aan elkaar aan, zodat ze elkaar niet overlappen. Deelvensters verdwijnen niet wanneer u overschakelt op een andere toepassing of wanneer u per ongeluk buiten de toepassing klikt. Als u met twee of meer toepassingen werkt, kunt u deze naast elkaar op het scherm of op meerdere beeldschermen plaatsen.

Als u een Mac gebruikt en de voorkeur geeft aan de traditionele vrije gebruikersinterface, kunt u het toepassingsframe uitschakelen. In Adobe Illustrator® selecteert u bijvoorbeeld Venster > Toepassingsframe om het frame in of uit te schakelen. (In Animate is het toepassingsframe permanent ingeschakeld voor Mac en in Dreamweaver voor Mac wordt het toepassingsframe niet gebruikt.)



Standaard Illustrator-werkruimte

A. Als tabbladen weergegeven documentvensters B. Toepassingsbalk C. Werkruimteschakelaar D. Titelbalk van deelvenster E. Regelpaneel/deelvenster Beheer F. Deelvenster Gereedschappen G. Knop voor samenvouwen tot pictogrammen H. Vier deelvenstergroepen in verticaal koppelingsgebied


Alle deelvensters verbergen of weergeven

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Om alle deelvensters te verbergen of weer te geven, inclusief de gereedschapsset en het regelpaneel/deelvenster Beheer, drukt u op Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Om alle deelvensters te verbergen of weer te geven, behalve de gereedschapsset en het regelpaneel/deelvenster Beheer, drukt u op Shift+Tab.

Tip: u kunt verborgen deelvensters tijdelijk weergeven als Verborgen deelvensters automatisch tonen is geselecteerd in Voorkeuren gebruikersinterface. Deze functie is altijd ingeschakeld in Illustrator. Verplaats de aanwijzer naar de rand van het toepassingsvenster (Windows®) of naar de rand van het beeldscherm (Mac OS®) en houd deze boven de strook die dan wordt weergegeven.

- (Animate, Dreamweaver, Fireworks) Om alle deelvensters te verbergen of weer te geven, drukt u op F4.

Opties in het deelvenster weergeven

- Klik op het deelvenstermenupictogram  rechtsboven in het deelvenster.

Tip: u kunt een deelvenstermenu ook openen wanneer het deelvenster is geminimaliseerd.

Tip: in Photoshop kunt u de tekengrootte van de tekst in deelvensters en knopinfo wijzigen. Kies een grootte in het menu Tekengrootte gebruikersinterface bij de voorkeuren voor de interface.

(Illustrator) Helderheid van het deelvenster aanpassen

- Verplaats de schuifregelaar Helderheid in de Voorkeuren voor de gebruikersinterface. Dit besturingselement heeft invloed op alle deelvensters, inclusief het regelpaneel.

Deelvenster Gereedschappen opnieuw configureren

U kunt de gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen in één kolom of naast elkaar in twee kolommen weergeven. (Deze functie is niet beschikbaar in het deelvenster Gereedschappen in Fireworks en Animate.)

In InDesign en InCopy kunt u ook schakelen tussen de weergave in één kolom en dubbele kolommen (of één rij) door een optie in de voorkeuren voor de interface in te stellen.

- Klik op de dubbele pijl boven aan het deelvenster Gereedschappen.

[Naar boven](#)

Vensters en deelvensters beheren

U kunt een aangepaste werkruimte maken door documentvensters en deelvensters te verplaatsen en te manipuleren. U kunt aangepaste werkruimten opslaan en schakelen tussen deze werkruimten. Als u in Fireworks de naam wijzigt van aangepaste werkruimten, kan dit leiden tot onverwacht gedrag.

Opmerking: *In de volgende voorbeelden wordt ter demonstratie Photoshop gebruikt. De werkruimte werkt in alle producten op dezelfde manier.*

Documentvensters opnieuw rangschikken, koppelen of laten zweven

Als u meerdere bestanden opent, worden de documentvensters als tabbladen weergegeven.

- Als u de rangschikking van dergelijke documentvensters wilt wijzigen, sleept u de tab van een venster naar een nieuwe locatie in de groep.
- Als u een documentvenster wilt loskoppelen (zweven of verwijderen uit tabbladgroep) van een groep vensters, sleept u het tabblad van dat venster uit de groep.

Opmerking: *In Photoshop kunt u ook Venster > Ordenen > Zweven in venster selecteren één documentvenster te laten zweven of Venster > Ordenen > Alles zweven in vensters om alle documentvensters tegelijkertijd te laten zweven. Zie Tech Note [kb405298](#) voor meer informatie.*

Opmerking: *Dreamweaver biedt geen ondersteuning voor het koppelen en loskoppelen van documentvensters. Gebruik de knop Minimaliseren van het documentvenster om vensters te laten zweven (Windows) of kies Venster > Naast elkaar om documentvensters naast elkaar weer te geven. Zoek op "Naast elkaar" in Dreamweaver Help voor meer informatie over dit onderwerp. De werkwijze voor Macintosh-gebruikers wijkt enigszins af.*

- Als u een documentvenster wilt koppelen aan een afzonderlijke groep documentvensters, sleept u het venster naar de groep.
- Als u groepen gestapelde of naast elkaar geplaatste documenten wilt maken, sleept u het venster naar een van de neerzetzones boven, onder of aan een zijde van een ander venster. U kunt ook een lay-out voor de groep selecteren aan de hand van de knop Lay-out op de toepassingsbalk.

Opmerking: *Niet alle producten bieden ondersteuning voor deze functie. U kunt echter de opdrachten Trapsgewijs en Naast elkaar in het menu Venster gebruiken om de lay-out van uw documenten te bepalen.*

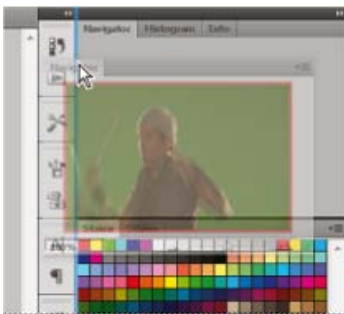
- Als u een selectie sleept en wilt overschakelen naar een ander document in een als tabblad weergegeven groep, houdt u de selectie een ogenblik boven het tabblad van een document.

Opmerking: Niet alle producten bieden ondersteuning voor deze functie.

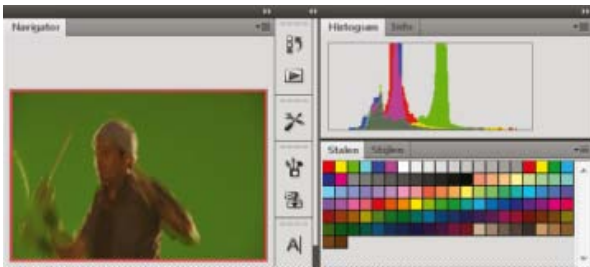
Deelvensters koppelen en ontkoppelen

Een *koppelingsgebied* is een verzameling deelvensters of deelvenstergroepen die samen en meestal in een verticale positie worden weergegeven. U koppelt en ontkoppelt deelvensters door ze in en uit een koppelingsgebied te verplaatsen.

- Om een deelvenster te koppelen, sleept u het aan de tab naar het koppelingsgebied bovenaan, onderaan of tussen andere deelvensters.
- Om een deelvenstergroep te koppelen, sleept u het aan de titelbalk (de effen, lege balk boven de tabs) in het koppelingsgebied.
- Om een deelvenster of deelvenstergroep te verwijderen, sleept u deze aan de tab of de titelbalk uit het koppelingsgebied. U kunt ze naar een ander koppelingsgebied slepen of ze vrij laten zweven.



Deelvenster Navigator dat naar een nieuw koppelingsgebied wordt gesleept, aangeduid met een blauwe, verticale markering



Deelvenster Navigator dat is gekoppeld in een eigen koppelingsgebied

U kunt voorkomen dat deelvensters alle ruimte in een koppelingsgebied in beslag nemen. Sleep de onderrand van het koppelingsgebied zodat deze de rand van de werkruimte niet meer raakt.

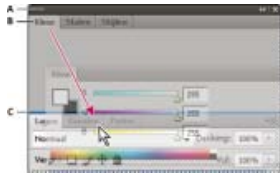
Deelvensters verplaatsen

Terwijl u een deelvenster verplaatst, ziet u blauw gemarkeerde *neerzetzones*. Dit zijn gebieden waarnaar u het deelvenster kunt verplaatsen. U kunt een deelvenster bijvoorbeeld omhoog of omlaag in een koppelingsgebied verplaatsen door het naar de smalle blauwe neerzetzone boven of onder een ander deelvenster te slepen. Als u het naar een gebied sleept dat geen neerzetzone is, zweeft het venster vrij in de werkruimte.

Opmerking: De neerzetzone wordt geactiveerd door de positie van de muisaanwijzer (en niet door de positie van het deelvenster), dus als de neerzetzone niet wordt weergegeven, kunt u de muisaanwijzer naar

de positie slepen waar de neerzetzone zich moet bevinden.

- U verplaatst een deelvenster door de tab van het deelvenster te slepen.
- Als u een deelvenstergroep wilt verplaatsen, sleept u de titelbalk.



De smalle, blauwe neerzetzone geeft aan dat het deelvenster Kleur zal worden gekoppeld boven het deelvenster Lagen.

A. Titelbalk **B.** Tab **C.** Neerzetzone

Druk op Ctrl (Windows) of Command (Mac OS) terwijl u een deelvenster verplaatst om te voorkomen dat het wordt gekoppeld. Druk tijdens het verplaatsen van het deelvenster op Esc om de bewerking te annuleren.

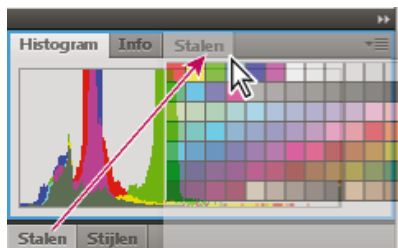
Deelvensters toevoegen en verwijderen

Als u alle deelvensters uit een koppelingsgebied verwijdert, verdwijnt het koppelingsgebied. U kunt een koppelingsgebied maken door deelvensters naar de rechterrand van het werkgebied te verplaatsen totdat u een neerzetzone ziet.

- Als u een deelvenster wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of houdt u Control ingedrukt en klikt u (Mac) op het tabblad van het deelvenster en selecteert u Sluiten. U kunt de selectie van het deelvenster ook opheffen in het menu Venster.
- Als u een deelvenster wilt toevoegen, selecteert u het in het menu Venster en koppelt u het op de gewenste positie.

Deelvenstergroepen bewerken

- Om een deelvenster in een groep te verplaatsen, sleept u de tab van het deelvenster naar de gemarkeerde neerzetzone in de groep.



Een deelvenster toevoegen aan een deelvenstergroep

- Om deelvensters in een groep te herschikken, sleept u de tab van het deelvenster naar een nieuwe locatie in de groep.
- Om een deelvenster uit de groep te verwijderen zodat het vrij zweeft, sleept u het

deelvenster aan de tab buiten de groep.

- Als u een groep wilt verplaatsen, sleept u de titelbalk (het gebied boven de tabbladen).

Zwevende deelvensters stapelen

Als u een deelvenster uit het koppelingsgebied sleept, maar niet neerzet in een neerzetzone, wordt het een vrij zwevend venster. U kunt zwevende vensters overal in de werkruimte plaatsen. U kunt zwevende deelvensters of deelvenstergroepen stapelen, zodat ze zich verplaatsen als een eenheid wanneer u de bovenste titelbalk versleept.



Vrij zwevende gestapelde deelvensters

- Om zwevende deelvensters te stapelen, sleept u het deelvenster aan de tab naar de neerzetzone onder aan een ander deelvenster.
- Om de stapelvolgorde te wijzigen, sleept u een deelvenster omhoog of omlaag aan de tab.

Opmerking: Zorg ervoor dat u de tab boven de smalle neerzetzone tussen deelvensters loslaat en niet in de brede neerzetzone in een titelbalk.

- Om een deelvenster of deelvenstergroep uit de stapel te verwijderen, zodat het uit zichzelf zweeft, sleept u het aan de tab of titelbalk uit de stapel.

De grootte van deelvensters wijzigen

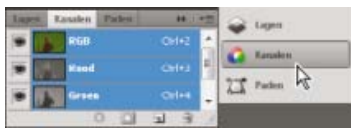
- Dubbelklik op een tabblad van een deelvenster, deelvenstergroep of stapel deelvensters om deze op minimale of maximale grootte weer te geven. U kunt dubbelklik in het tabbladgebied (de lege ruimte naast de tabbladen).
- Als u het formaat van een deelvenster wilt wijzigen, sleept u een van de zijden van het deelvenster. Bepaalde deelvensters, zoals het deelvenster Kleur in Photoshop, kunnen niet worden vergroot of verkleind door te slepen.

Deelvensterpictogrammen samenvouwen en uitvouwen

U kunt deelvensters samenvouwen tot pictogrammen om de werkruimte overzichtelijk te houden. In bepaalde gevallen worden deelvensters samengevouwen tot pictogrammen in de standaardwerkruimte.



Deelvensters samengevouwen tot pictogrammen



Deelvensters die vanuit pictogrammen zijn uitgevouwen

- Klik op de dubbele pijl boven in het koppelingsgebied om alle deelvensterpictogrammen in een kolom samen of uit te vouwen.
- Als u het pictogram van één deelvenster wilt uitvouwen, klikt u erop.
- Als u het formaat van deelvensterpictogrammen zodanig wilt aanpassen dat u alleen de pictogrammen ziet (en niet de titels), versmalt u het koppelingsgebied totdat de tekst verdwijnt. Maak het koppelingsgebied breder als u de pictogramtekst weer wilt weergeven.
- Om een uitgevouwen deelvenster opnieuw samen te vouwen tot een pictogram, klikt u op de tab, het pictogram of de dubbele pijl in de titelbalk van het deelvenster.

Tip: Als u in bepaalde producten Pictogramdeelvensters automatisch samenvouwen in de voorkeuren van de interface- of gebruikersinterface-opties selecteert, wordt een pictogram van een uitgevouwen deelvenster automatisch samengevouwen wanneer u elders klikt.

- Om een zwevend deelvenster of een zwevende deelvenstergroep aan een koppelingsgebied voor pictogrammen toe te voegen, sleept u het venster of de groep aan de tab of de titelbalk naar het koppelingsgebied. (Deelvensters worden automatisch samengevouwen tot pictogrammen als ze aan een pictogramkoppelingsgebied worden toegevoegd.)
- Als u een deelvensterpictogram (of groep met deelvensterpictogrammen) wilt verplaatsen, sleept u het pictogram. U kunt pictogrammen van deelvensters omhoog of omlaag slepen in het koppelingsgebied, naar andere koppelingsgebieden (waar ze worden weergegeven in de deelvensterstijl van dat koppelingsgebied) of buiten het koppelingsgebied (waar ze verschijnen als zwevende pictogrammen).

[Naar boven](#)

Werkruimten opslaan en schakelen tussen werkruimten

Door de huidige grootte en positie van deelvensters als een benoemde werkruimte op te slaan, kunt u die werkruimte ook herstellen wanneer u een deelvenster verplaatst of sluit. De namen van de opgeslagen werkruimten worden weergegeven via de schakeloptie Werkruimte op de toepassingsbalk.

Een aangepaste werkruimte opslaan

1. Als de werkruimte de configuratie heeft die u wilt opslaan, gaat u op een van de volgende manieren te werk:
 - (Illustrator) Kies Venster > Werkruimte > Werkruimte opslaan.
 - (Photoshop, InDesign, InCopy) Kies Venster > Werkruimte > Nieuwe werkruimte.
 - (Dreamweaver) Kies Venster > Lay-out werkruimte > Nieuwe werkruimte.
 - (Animate) Kies Nieuwe werkruimte in de schakeloptie voor werkruimte op de toepassingsbalk.
 - (Fireworks) Kies Huidige opslaan in de schakeloptie Werkruimte op de toepassingsbalk.

2. Typ een naam voor de werkruimte.
3. (Photoshop, InDesign) Onder Vastleggen selecteert u een of meer opties:

Locaties van deelvensters Hiermee slaat u de huidige deelvensterlocaties op (alleen InDesign).

Sneltoetsen Hiermee slaat u de huidige set sneltoetsen op (alleen Photoshop).

Menu's of Menu's aanpassen Hiermee slaat u de huidige set menu's op.

Werkruimten weergeven of schakelen tussen werkruimten

- Selecteer een werkruimte met de schakeloptie Werkruimte op de toepassingsbalk.

In Photoshop kunt u sneltoetsen aan elke werkruimte toewijzen om snel tussen werkruimten te kunnen navigeren.

Een aangepaste werkruimte verwijderen

- Selecteer Werkruimten beheren via de schakeloptie voor werkruimte op de toepassingsbalk, selecteer de werkruimte en klik op Verwijderen. (Deze optie is niet beschikbaar in Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecteer Werkruimte verwijderen via de schakeloptie voor werkruimte.
- (Illustrator) Kies Venster > Werkruimte > Werkruimten beheren, selecteer de werkruimte en klik vervolgens op het pictogram Verwijderen.
- (Photoshop, InDesign) Kies Venster > Werkruimte > Werkruimte verwijderen, selecteer de werkruimte en klik vervolgens op Verwijderen.

De standaardwerkruimte herstellen

1. Selecteer de werkruimte Standaard of Hoofdpunten via de schakeloptie voor werkruimten op de toepassingsbalk.

Opmerking: in Dreamweaver is Ontwerpen de standaardwerkruimte.

- 2.
3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecteer Venster > Werkruimte > [Naam werkruimte] opnieuw instellen.

(Photoshop) Indeling van een opgeslagen werkruimte herstellen

In Photoshop wordt werkruimten automatisch weergegeven in de rangschikking die u het laatst hebt ingesteld, maar u kunt oorspronkelijke, opgeslagen rangschikking van de deelvensters herstellen.

- Als u een afzonderlijke werkruimte opnieuw wilt instellen, kiest u Venster > Werkruimte > Naam werkruimte opnieuw instellen.
- Als u alle werkruimten die met Photoshop zijn geïnstalleerd, opnieuw wilt instellen, klikt u op Standaardwerkruimten opnieuw instellen bij Interfacevoorkeuren.

Als u de volgorde van de werkruimten op de toepassingsbalk wilt wijzigen, moet u de werkruimten slepen.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Typekit-webletters gebruiken in HTML5 Canvas-documenten

Werken met Typekit-webletters

Typekit-webletters gebruiken in een HTML5 Canvas-document

[Naar boven](#)

Werken met Typekit-webletters

Adobe Typekit-webletters zijn nu beschikbaar voor HTML5 Canvas-documenten in Adobe Animate CC.

Dankzij de integratie van Typekit met Animate CC zijn duizenden uitmuntende webletters van uitstekende leveranciers direct voor u beschikbaar in uw HTML5 Canvas-documenten.

U kunt een beperkte selectie lettertypen uit de Typekit-bibliotheek uitproberen bij elk Cloud-abonnementsniveau. Als u een betaald abonnement hebt, hebt u toegang tot de volledige bibliotheek met duizenden lettertypen.

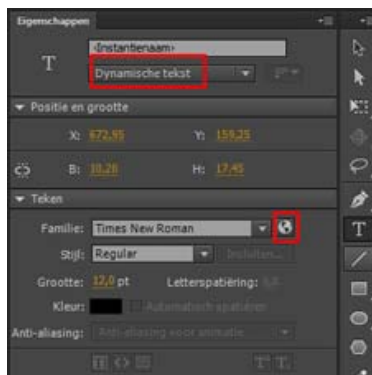
Zie **Abonnementen voor het hosten van Typekit-webletters** voor meer informatie over Typekit-abonnementen.

In tegenstelling tot webletters die zichzelf hosten, functioneert Typekit als host voor de lettertypen die u in uw gehoste inhoud wilt gebruiken. Als u lettertypen uit de Typekit-bibliotheek selecteert en uw document vervolgens op het web publiceert, worden die lettertypen automatisch gehost door Typekit en wordt uw Typekit-account gekoppeld aan uw inhoud op het web.

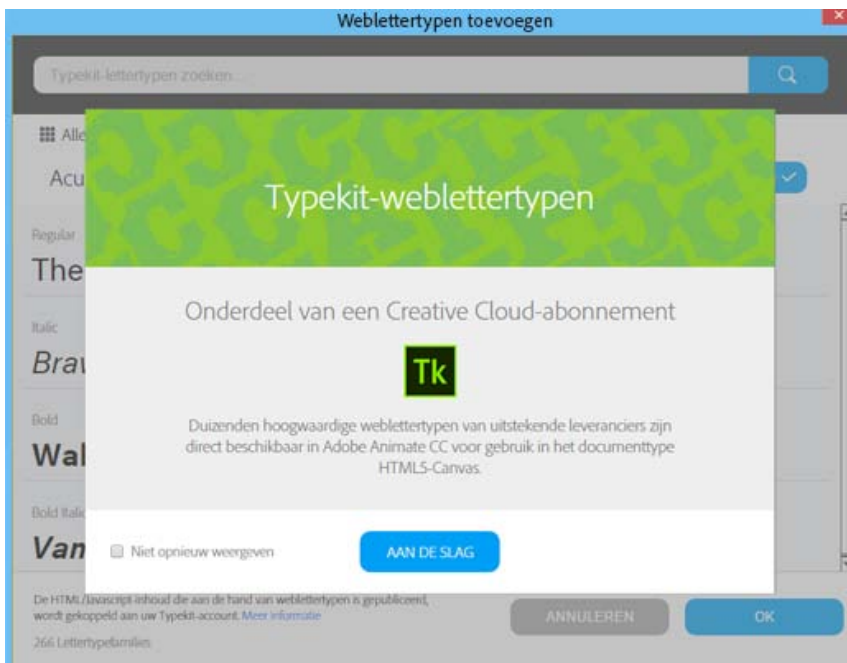
De Typekit-bibliotheek is beschikbaar via uw Creative Cloud-abonnement. Zie <https://typekit.com/> voor meer informatie.

Typekit-webletters gebruiken in een HTML5 Canvas-document

1. Open een HTML5 Canvas-document en selecteer het gereedschap Tekst in het deelvenster Gereedschappen.
2. Selecteer **Dynamische tekst** in het deelvenster Eigenschappen en klik op de knop Webletters toevoegen, naast de vervolgkeuzelijst **Lettertypefamilie**.



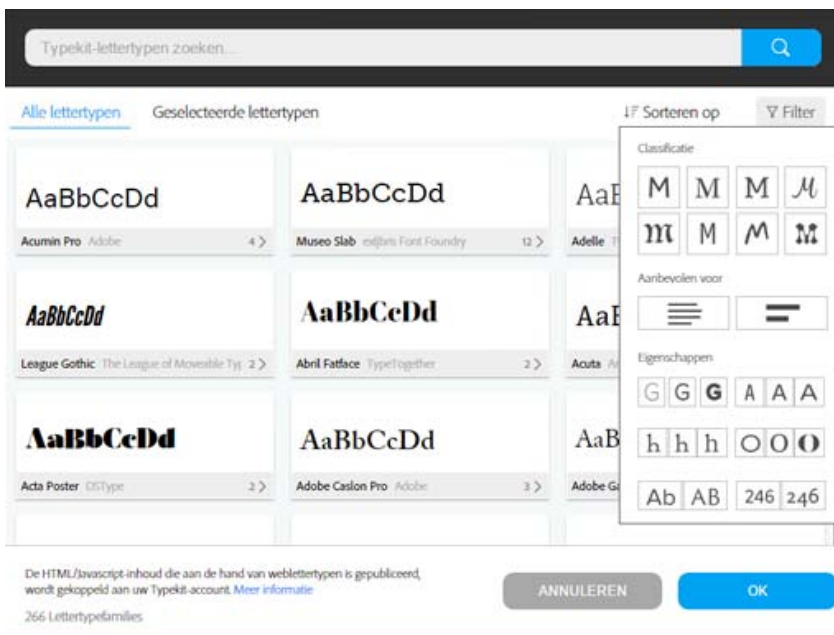
3. Klik in het venster **Webletters toevoegen** op **Aan de slag**.



4. Het dialoogvenster Webletters bevat een lijst met alle Typekit-webletters die beschikbaar zijn in uw Creative Cloud-abonnement. Selecteer het lettertype dat het beste bij uw ontwerp past. Blader door de lettertypen, zoek naar specifieke lettertypen, of filter op de eigenschappen van de lettertypen.

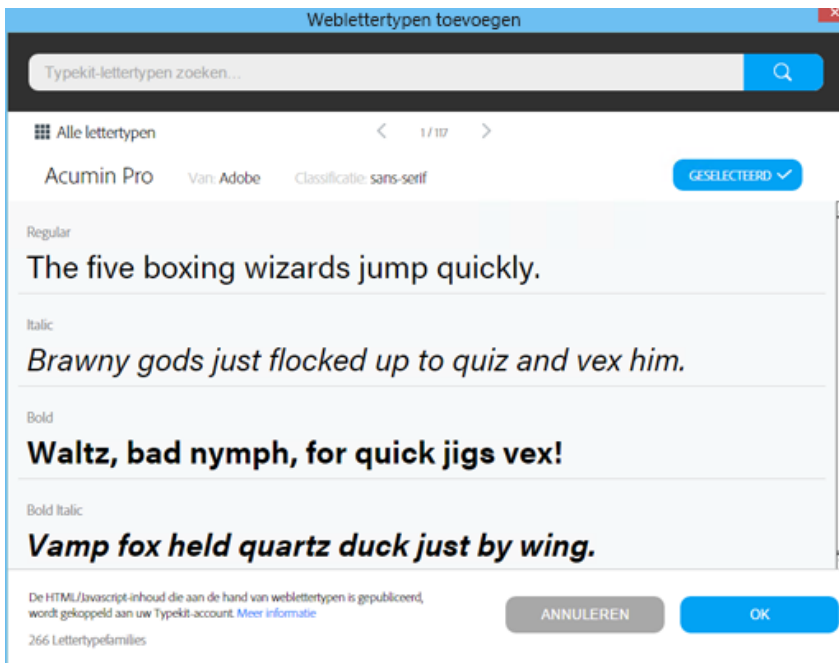
Klik op Filter om een van de volgende filters toe te passen:

- Classificatie: filter op Typekit-lettertypen op basis van hun classificaties, zoals Serif, Sans Serif en Script.
- Aanbevolen voor: filter op lettertypen die door Typekit worden aanbevolen voor alinea's of koppen.
- Eigenschappen: filter op basis van eigenschappen, zoals dikte, breedte en hoogte.

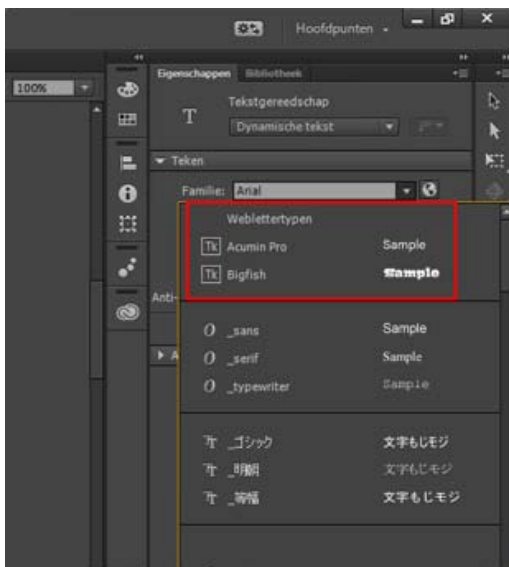


5. Als u een lettertype hebt gevonden dat u wilt gebruiken, klikt u er gewoon op. Een vinkje geeft aan dat het lettertype is geselecteerd. U kunt meerdere lettertypen tegelijkertijd selecteren en toevoegen. Het tabblad Geselecteerde lettertypen bevat alle lettertypen die u hebt geselecteerd.

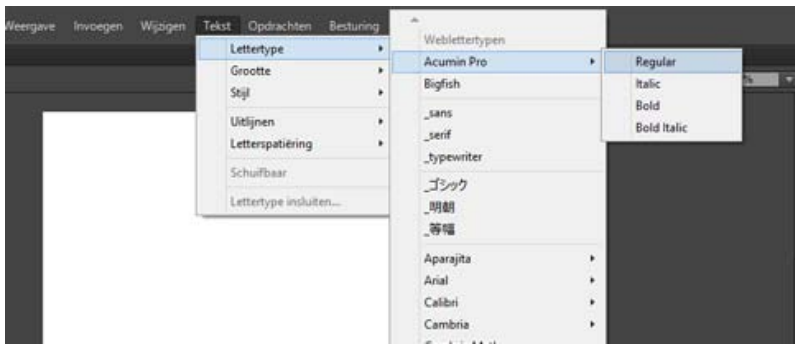
Klik op de voettekst van de lettertypevoorvertoning om alle variaties te bekijken, zoals dun, vet en cursief.



Klik op **OK** om de geselecteerde lettertypen toe te voegen aan het menu **Tekst > Lettertype** en aan de vervolgkeuzelijst **Lettertypefamilie** onder de categorie **Weblettertypen**.

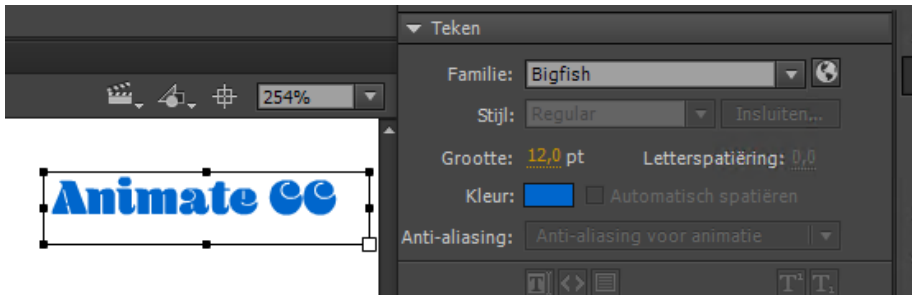


Geselecteerd weblettertype in het menu Familie



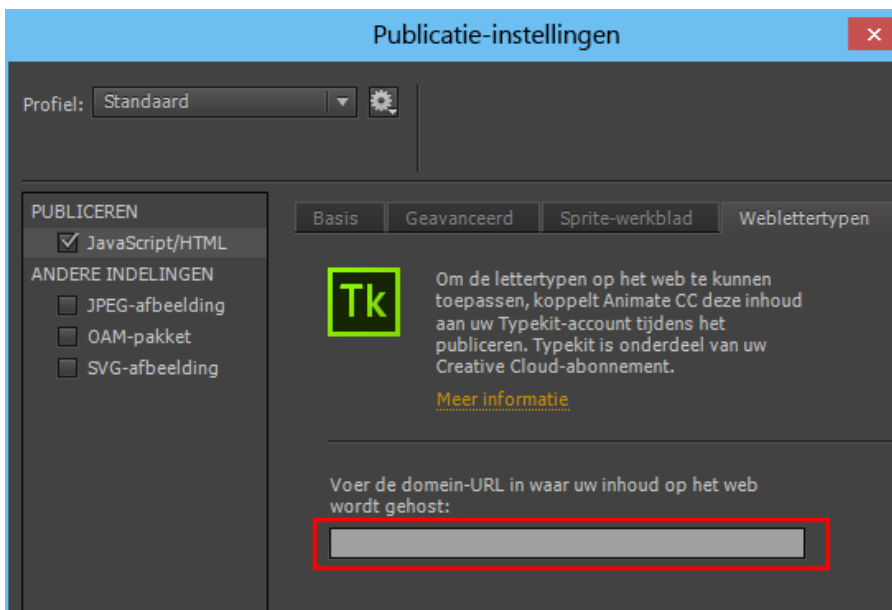
Geselecteerd weblettertype in het menu Lettertype

6. Selecteer het toegevoegde weblettertype om dit in uw HTML5 Canvas-document te gebruiken.



Het geselecteerde lettertype gebruiken in het document

7. Voordat u de inhoud op het web publiceert, opent u **Publicatie-instellingen** en klikt u op het tabblad **Weblettertypen**. Hier geeft de URL op van de pagina waarop uw HTML5-inhoud zal worden gehost. Bijvoorbeeld www.adobe.com. U kunt ook meerdere URL's opgeven door ze met een komma van elkaar te scheiden.



Het vak Weblettertype-URL in Publicatie-instellingen

Opmerking:

- De Typekit-weblettertypen worden alleen geladen op domeinnamen die staan

vermeld in de publicatie-instellingen. Als de lettertypen niet goed werken of als Typekit-fout 403 verschijnt op uw webpagina, controleert u of u het websitedomein in deze lijst hebt opgenomen. Hierna kunt u het project opnieuw publiceren.

- "De uitvoer die via de optie TestMovie wordt gegenereerd, is alleen bedoeld voor een voorvertoning. Gebruik de optie Bestand > Publiceren om de uitvoer voor de uiteindelijke implementatie te genereren.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Tijddlijnen en ActionScript

[Absolute paden](#)

[Relatieve paden](#)

[Absolute en relatieve doelpaden gebruiken](#)

[Doelpaden opgeven](#)

ActionScript® biedt u de mogelijkheid de tijddlijn te besturen tijdens de uitvoering. Met ActionScript kunt u uw FLA-bestanden voorzien van interactie en andere functies die niet mogelijk zijn met alleen de tijddlijn.

ActionScript® biedt u de mogelijkheid de tijddlijn te besturen tijdens de uitvoering. Met ActionScript kunt u uw FLA-bestanden voorzien van interactie en andere functies die niet mogelijk zijn met alleen de tijddlijn.

Zie het onderwerp over tijddlijnen en ActionScript in de Help op het web voor meer informatie over het besturen van de tijddlijn met ActionScript.

[Naar boven](#) ¹

Absolute paden

Een absoluut pad begint met de naam van het niveau waarin het document is geladen en loopt het weergaveoverzicht door totdat de doelinstantie is bereikt. U kunt ook de alias `_root` gebruiken om naar de bovenste tijddlijn op het huidige niveau te verwijzen. Een handeling in de filmclip `california` die naar de filmclip `oregon` verwijst, kan het absolute pad `_root.westCoast.oregon` gebruiken.

Het eerste document dat in Flash Player wordt geopend, wordt op niveau 0 geladen. U moet elk additioneel document dat wordt geladen een niveaunummer toewijzen. Wanneer u een absolute verwijzing in ActionScript gebruikt om naar een geladen document te verwijzen, gebruikt u het formulier `_levelX`, waar `X` het niveaunummer is waarin het document wordt geladen. Het eerste document dat bijvoorbeeld in Flash Player wordt geopend, krijgt de naam `_level0` en een document dat in niveau 3 wordt geladen, krijgt de naam `_level3`.

Als u met documenten op verschillende niveaus wilt communiceren, moet u de niveaunaam in het doelpad gebruiken. In het volgende voorbeeld wordt getoond hoe de instantie `portland` de instantie `atlanta` zou adresseren, die zich in een filmclip met de naam `georgia` bevindt (`georgia` bevindt zich op hetzelfde niveau als `oregon`):

```
_level5.georgia.atlanta
```

U kunt de alias `_root` gebruiken om naar de hoofdtijddlijn op het huidige niveau te verwijzen. In het geval van de hoofdtijddlijn, staat de alias `_root` voor `_level0` wanneer deze het doel is van een filmclip die zich ook op `_level0` bevindt. Voor een document dat is geladen in `_level5`, staat `_root` gelijk aan `_level5` wanneer deze het doel is van een filmclip die zich ook op niveau 5 bevindt. Als de filmclips `southcarolina` en `florida` beide in hetzelfde niveau worden geladen, kan een handeling die is aangeroepen via de instantie `southcarolina` het volgende absolute pad gebruiken om `florida` als doel in te stellen:

```
_root.eastCoast.florida
```

[Naar boven](#) ¹

Relatieve paden

Een relatief pad is afhankelijk van de relatie tussen de beheerende tijdlijn en de doeltijdlijn. Relatieve paden kunnen doelen alleen binnen hun eigen niveau van Flash Player adresseren. U kunt een relatief pad bijvoorbeeld niet in een handeling voor `_level0` gebruiken, die een tijdlijn op `_level5` als doel wil instellen.

Gebruik in een relatief pad het gereserveerde woord `this` om naar de huidige tijdlijn op het huidige niveau te verwijzen; gebruik de alias `_parent` om de bovenliggende tijdlijn van de huidige tijdlijn aan te geven. U kunt de alias `_parent` herhaaldelijk gebruiken om binnen hetzelfde niveau van Flash Player één niveau in de filmclphiërarchie omhoog te gaan. Bijvoorbeeld `_parent._parent` beheert een filmclip die zich twee niveaus omhoog in de hiërarchie bevindt. De bovenste tijdlijn op een niveau van Flash Player is de enige tijdlijn met een waarde `_parent` die ongedefinieerd is.

Een handeling in de tijdlijn van de instantie `charleston`, gesitueerd één niveau onder `southcarolina`, kan het volgende doelpad gebruiken om de instantie `southcarolina` tot doel te maken:

```
_parent
```

Als u de instantie `eastCoast` (één niveau omhoog) vanuit een handeling in `charleston` als doel wilt instellen, kunt u het volgende relatieve pad gebruiken:

```
_parent._parent
```

Als u de instantie `atlanta` vanuit een handeling in de tijdlijn van `charleston` als doel wilt instellen, kunt u het volgende relatieve pad gebruiken:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Relatieve paden zijn nuttig voor het hergebruiken van scripts. U kunt bijvoorbeeld het volgende script aan een filmclip koppelen, dat het bovenliggende element met 150% vergroot:

```
onClipEvent (load) { _parent._xscale  
= 150; _parent._yscale = 150;  
}
```

U kunt het script opnieuw gebruiken door dit aan een filmclipinstantie te koppelen.

Opmerking: *Flash Lite 1.0 en 1.1 ondersteunen alleen het koppelen van scripts aan knoppen. Het koppelen van scripts aan filmclips wordt niet ondersteund.*

Ongeacht of u een absoluut pad of relatief pad gebruikt, u identificeert een variabele in een tijdlijn of een eigenschap van een object met een punt (`.`), gevolgd door de naam van de variabele of eigenschap. De volgende instructie stelt de variabele `name` in de instantie `form` bijvoorbeeld in op de waarde `'Gilbert'`:

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

[Naar boven](#) 

Absolute en relatieve doelpaden gebruiken

U kunt ActionScript gebruiken om berichten van een tijdlijn naar een andere te versturen. De tijdlijn die de handeling bevat wordt de *beherende tijdlijn* genoemd en de tijdlijn die de handeling ontvangt wordt de *doeltijdlijn* genoemd. Bijvoorbeeld, er kan zich een handeling op het laatste frame van een tijdlijn bevinden die een andere tijdlijn opgeeft af te spelen. Als u naar een doeltijdlijn wilt verwijzen, moet u een doelpad gebruiken die de locatie van een filmclip in het weergaveoverzicht aangeeft.

Het volgende voorbeeld toont de hiërarchie van een document met de naam `westCoast` op niveau 0, dat drie filmclips bevat: `california`, `oregon` en `washington`. Elk van deze filmclips bevat op zijn beurt twee filmclips.

```
_level0  
  westCoast  
    california  
      sanfrancisco
```

bakersfield
oregon
portland
ashland
washington
olympia
ellensburg

Net als bij een webserver kan elke tijdlijn in Animate op twee manieren worden geadresseerd: met een absoluut of relatief pad. Het absolute pad van een instantie is altijd een volledig pad van een niveaunaam, ongeacht welke tijdlijn de handeling aanroept. Het absolute pad naar de instantie `california` is bijvoorbeeld `_level0.westCoast.california`. Een relatief pad verschilt wanneer er vanaf verschillende locaties wordt aangeroepen; het relatieve pad naar `california` vanaf `sanfrancisco` is `_parent`, maar vanaf `portland` is het `_parent._parent.california`.

[Naar boven](#)


Doelpaden opgeven

Wanneer u een filmclip, geladen SWF-bestand of knop wilt beheren, moet u een doelpad opgeven. U kunt dit handmatig opgeven, met het dialoogvenster Doelpad invoegen, of door een expressie te maken die een doelpad oplevert. Als u een doelpad voor een filmclip of knop wilt opgeven, moet u een instantienaam toewijzen aan de filmclip of knop. Een geladen document heeft geen instantienaam nodig, omdat u het niveaunummer als instantienaam kunt gebruiken (bijvoorbeeld `_level5`).

Instantienaam toewijzen aan een filmclip of knop

1. Selecteer een filmclip of het knop in het werkgebied.
2. Voer een instantienaam in Eigenschapcontrole in.

Doelpad opgeven via het dialoogvenster Doelpad invoegen

1. Selecteer een filmclip, frame of knopinstantie waaraan u de handeling wilt toewijzen.
Dit is de beherende tijdlijn.
2. Ga in het deelvenster Handelingen (Venster > Handelingen) naar de werkset Handelingen aan de linkerkant en selecteer een handeling of methode die een doelpad nodig heeft.
3. Klik in het parametervak of op de locatie in het script waar u het doelpad wilt invoegen.
4. Klik op de knop Doelpad invoegen  boven het Script-veld.
5. Selecteer Absoluut of Relatief voor de doelpadmodus.
6. Selecteer een filmclip in het weergaveoverzicht Doelpad invoegen en klik op OK.

Doelpad handmatig opgeven

1. Selecteer een filmclip, frame of knopinstantie waaraan u de handeling wilt toewijzen.
Dit is de beherende tijdlijn.
2. Ga in het deelvenster Handelingen (Venster > Handelingen) naar de werkset Handelingen aan de linkerkant en selecteer een handeling of methode die een doelpad nodig heeft.
3. Klik in het parametervak of op de locatie in het script waar u het doelpad wilt invoegen.

4. Voer een absoluut of relatief doelpad in het deelvenster Handelingen in.

Expressie gebruiken als een doelpad

1. Selecteer een filmclip, frame of knopinstantie waaraan u de handeling wilt toewijzen.

Dit is de beherende tijdlijn.

2. Ga in het deelvenster Handelingen (Venster > Handelingen) naar de werkset Handelingen aan de linkerkant en selecteer een handeling of methode die een doelpad nodig heeft.

3. Ga als volgt te werk:

- Voer in een parametervak een expressie in die een doelpad oplevert.
- Klik om het invoegpunt in het script te plaatsen. Dubbelklik vervolgens in de categorie Functies in de werkset Handelingen op de functie `targetPath`. De functie `targetPath` zet een verwijzing naar een filmclip om in een tekenreeks.
- Klik om het invoegpunt in het script te plaatsen. Selecteer vervolgens in de categorie Functies in de werkset Handelingen de functie `eval`. De functie `eval` zet een tekenreeks om in een verwijzing naar een filmclip die kan worden gebruikt voor het aanroepen van methoden zoals `play`.

Het volgende script wijst de waarde 1 aan de variabele `i` toe: Vervolgens wordt de functie `eval` gebruikt om een verwijzing naar een filmclipinstantie te maken; deze wordt aan de variabele `x` toegewezen. De variabele `x` is nu een verwijzing naar een filmclipinstantie en kan de methoden van het object `MovieClip` aanroepen.

```
i = 1; x = eval("mc"+i); x.play(); // dit is equivalent aan  
mc1.play();
```

U kunt de functie `eval` ook gebruiken om methoden direct aan te roepen, zoals getoond in het volgende voorbeeld:

```
eval("mc" + i).play();
```

Adobe raadt ook het volgende aan:

- FLA-bestanden structureren
- ActionScript-code in een toepassing ordenen



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met meerdere tijdlijnen

Informatie over geneste filmclips en bovenliggende-onderliggende hiërarchie

[Naar boven](#) 

Informatie over geneste filmclips en bovenliggende-onderliggende hiërarchie

Als u een filmclipinstantie maakt in een Animate-document, heeft de filmclip zijn eigen tijdlijn. Elk filmclipsymbool heeft zijn eigen tijdlijn. De tijdlijn van de filmclip is genest in de hoofdtijdlijn van het document. U kunt een filmclipinstantie in een ander filmclipsymbool nesten.

Als u een filmclip maakt in een Animate-document of genest in een andere filmclip, wordt dit het 'kind' of de onderliggende clip van de 'ouder'; het bovenliggende document of de bovenliggende filmclip. Relaties tussen geneste filmclips zijn hiërarchisch: wijzigingen aan het bovenliggende element beïnvloeden het onderliggende element. De hoofdtijdlijn voor elk niveau is het hoofdelement van alle filmclips op dat niveau en omdat het de bovenste tijdlijn is, heeft deze tijdlijn geen bovenliggend element. In het deelvenster Filmverkenner kunt u de hiërarchie van geneste filmclips in een document bekijken door Symbooldefinities weergeven te kiezen in het optiemenu.

Als u de filmclphiërarchie beter wilt begrijpen, kunt u de hiërarchie met de hiërarchie van een computer vergelijken: de harde schijf heeft een hoofdmap en submappen. De hoofdmap is gelijk aan de hoofdtijdlijn van een Animate-document: het is het bovenste element van alles. De submappen zijn hetzelfde als filmclips.

U kunt de filmclphiërarchie van Animate gebruiken om gerelateerde objecten te ordenen. U kunt bijvoorbeeld een Animate-document maken dat een auto bevat die zich over het werkgebied verplaatst. U gebruikt een filmclipsymbool om de auto te vertegenwoordigen en stelt een bewegings-tween in om het over het werkgebied te bewegen.

Als u roterende wielen wilt toevoegen, maakt u een filmclip voor een autowiel en maakt u twee instanties van deze filmclip, die u de namen `frontWheel` en `backWheel` geeft. Vervolgens plaatst u de wielen op de tijdlijn van de filmclip van de auto, niet op de hoofdtijdlijn. Omdat onderliggende elementen van `car`, `frontWheel` en `backWheel` worden beïnvloed door wijzigingen aan `car`; worden ze samen met de auto over het werkgebied verplaatst.

Als u beide wielinstanties wilt laten roteren, stelt u een bewegings-tween in die het wielsymbool roteert. Zelfs nadat u `frontWheel` en `backWheel` wijzigt, blijven ze worden beïnvloed door de tween op de bovenliggende filmclip, `car`; de wielen roteren, maar ze worden ook met de bovenliggende filmclip `car` over het werkgebied verplaatst.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Symbolen, instanties en bibliothekelementen



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Voorkeuren instellen

Voorkeuren instellen

Algemene voorkeuren instellen

Voorkeuren instellen voor synchronisatie-instellingen

Voorkeuren voor de code-editor instellen

Voorkeuren voor scriptbestanden instellen

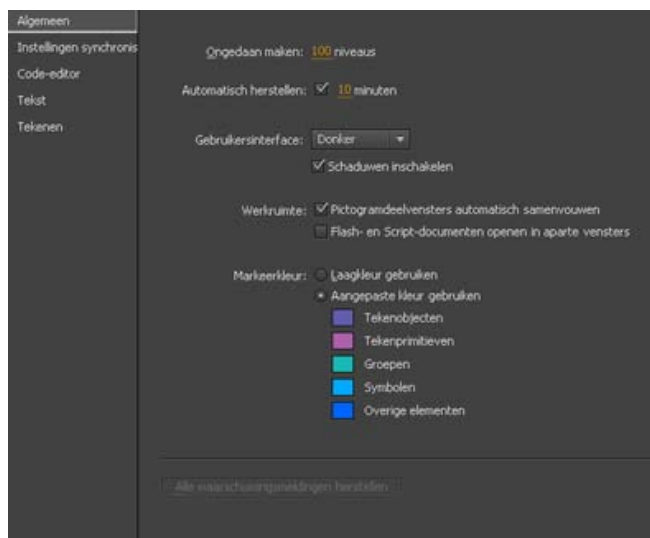
Voorkeuren voor compiler instellen

Tekstvoorkeuren instellen

Tekenvoorkeuren instellen

Alle standaardinstellingen voor de voorkeuren herstellen

U kunt voorkeuren instellen voor algemene bewerkingen van toepassingen, en voor bewerkingen die te maken hebben met code, compileren en bewerken, alsook voor synchronisatie-instellingen en opties voor tekenen en tekst.



De categorie Algemeen in het dialoogvenster Voorkeuren.

[Naar boven](#) ¹

Voorkeuren instellen

1. Selecteer Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh).
2. Maak een selectie in de categorielijst en selecteer de respectievelijke opties.

[Naar boven](#) ¹

Algemene voorkeuren instellen

Bij starten Geef het document op dat moet worden geopend wanneer u de toepassing start.

Ongedaan maken op document- of objectniveau Ongedaan maken op documentniveau houdt een enkele lijst van alle handelingen bij voor het gehele Animate-document. Ongedaan maken op objectniveau houdt afzonderlijke lijsten van uw handelingen bij voor elk object in het document. Met objectniveau kunt u een handeling op een object ongedaan maken, zonder dat u ook handelingen op andere objecten ongedaan hoeft te maken die wellicht later zijn gewijzigd dan het doelobject.

Niveaus voor ongedaan maken Voer een waarde in van 2 tot en met 300 om het aantal niveaus voor Ongedaan maken en Opnieuw instellen in te stellen. Niveaus voor ongedaan maken vereisen geheugen; hoe meer niveaus voor ongedaan maken u toepast, hoe meer systeemgeheugen in beslag wordt genomen. De standaardwaarde is 100.

Automatisch herstellen Als deze functie is ingeschakeld (de standaardinstelling), wordt bij het opgegeven interval een kopie van elk geopend bestand opgeslagen in dezelfde map als het origineel. Als u het bestand nog niet hebt opgeslagen, worden de kopieën door Animate in de tijdelijke map opgeslagen. De bestandsnamen zijn gelijk aan de originele bestandsnamen, alleen wordt het woord 'HERSTEL_' toegevoegd aan het begin van de naam. Wanneer Animate onverwachts wordt afgesloten, kunt u tijdens het opnieuw starten het automatisch herstelde bestand openen. Wanneer u Animate op de gebruikelijke wijze afsluit, worden de automatisch herstelde bestanden verwijderd.

Vanaf de Animate CC 2015-release maakt Animate geen onnodige bestanden meer aan voor automatisch herstel. Een bestand voor automatisch herstel wordt alleen dan gemaakt als het document is gewijzigd nadat de laatste bestanden voor automatisch herstel zijn gemaakt. Een bestand voor automatisch herstel wordt alleen dan verwijderd wanneer de opslagbewerking correct is voltooid. Om een continue opslaglus bij een korte autoherstelperiode te voorkomen, wordt bij elk interval voor automatisch herstel een momentopname gemaakt van alle bestanden die zijn gewijzigd na de laatste autoherstelbewerking. De timer voor de volgende herstelbewerking wordt pas gestart nadat dit proces is afgerond.

Gebruikersinterface Selecteer de gewenste stijl voor uw gebruikersinterface, tussen Donker of Licht. Als u schadueffecten wilt toepassen op de elementen van de gebruikersinterface, selecteert u Schaduwen inschakelen

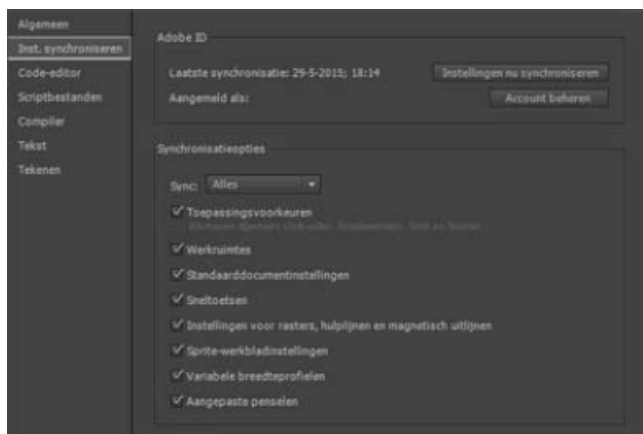
Werkruimte Selecteer Pictogramdeelvensters automatisch samenvouwen om ervoor te zorgen dat deelvensters in de pictogrammodus automatisch worden samengevouwen wanneer u erbuiten klikt. Als u een afzonderlijk venster wilt openen wanneer u Besturing > Test kiest, schakelt u de optie Animate- en Script-documenten in aparte vensters openen in. De testfilm wordt standaard in zijn eigen venster geopend.

Markeerkleur Selecteer een kleur in het deelvenster of selecteer Laagkleur gebruiken om de contourkleur van de huidige laag te gebruiken.

[Naar boven](#) 

Voorkeuren instellen voor synchronisatie-instellingen

Op het tabblad Instellingen synchroniseren kunt u de instellingen opgeven waarmee u Animate synchroniseert met uw Creative Cloud-account en -bibliotheek.



Tabblad Instellingen synchroniseren in het dialoogvenster Voorkeuren

Adobe ID Hiermee wordt de Adobe ID weergegeven waarmee u bent aangemeld bij uw Creative Cloud-account, samen met de datum en tijd van de laatste synchronisatie met uw Creative Cloud-account.

- Klik op Account beheren om uw Creative Cloud-profiel en -bibliotheek te bekijken of als u zich met een andere Adobe ID wilt aanmelden.
- Klik op Instellingen nu synchroniseren om uw instellingen te synchroniseren.

Synchronisatieopties Hiermee worden de synchronisatieopties weergegeven die u hebt ingesteld voor Animate en uw Creative Cloud-account. U kunt uw voorkeuren voor toepassingen synchroniseren, maar ook uw werkruimten, standaarddocumentinstellingen en instellingen voor sneltoetsen, raster, hulplijnen, magnetische uitlijning en sprite-werkbladen, alsook uw profielen voor variabele breedte en aangepaste penselen.

- **Sync:** Stel de synchronisatievoorkeuren in door te kiezen tussen Alles (alle instellingen synchroniseren), Aangepast (alleen die instellingen synchroniseren die u hebt geselecteerd uit de onderstaande opties), of Uitgeschakeld (alle synchronisaties uitschakelen).
- Klik op Instellingen nu synchroniseren om uw instellingen te synchroniseren met uw Creative Cloud-instellingen.

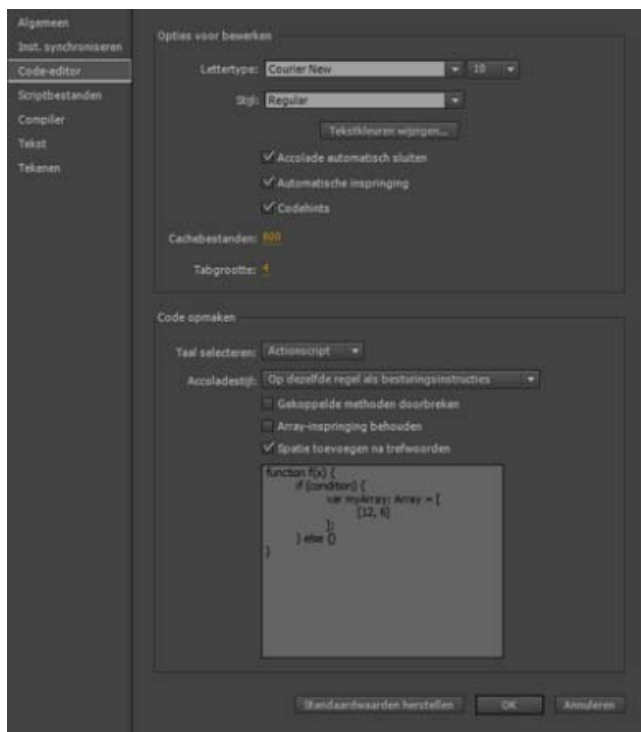
Zie [Animate-voorkeuren synchroniseren met Creative Cloud](#) voor meer informatie over synchronisatievoorkeuren voor Creative Cloud en voor meerdere apparaten.

Zie [Creative Cloud-bibliotheken](#) voor meer informatie over werken met Creative Cloud-bibliotheken.

[Naar boven](#) 

Voorkeuren voor de code-editor instellen

Op het tabblad Code-editor kunt u instellen hoe u uw code wilt weergeven in Animate.



Tabblad Code-editor in het dialoogvenster Voorkeuren

Onder **Opties voor bewerken** kunt u de standaardinstellingen voor de volgende opties wijzigen:

- **Lettertype**: Stel het lettertype en -grootte in.
- **Stijl**: Kies tussen normaal, cursief, vet of vet cursief.
- **Tekstkleur wijzigen**: klik op deze knop om de tekstkleur in te stellen voor de voorgrond, achtergrond, trefwoorden, opmerkingen, id's en tekenreeksen.
- **Accolade automatisch sluiten**: Standaard ingeschakeld. Alle accolades worden standaard gesloten.
- **Automatische inspringing**: Standaard ingeschakeld. Schakel deze optie uit als u geen inspringing wilt voor code.
- **Codehints**: Standaard ingeschakeld. Schakel dit selectievakje uit als u geen codehints wilt weergeven terwijl u code typt.
- **Cachebestanden**: Stel de limiet in voor de cachebestanden. De standaardwaarde is 800.
- **Tabgrootte**: De standaardgrootte van de code tab is 4. Voer een waarde in als u de tab wilt vergroten of verkleinen

Onder **Code opmaken** kunt u de volgende voorkeuren instellen en op het voorvertoningsvenster controleren hoe de wijziging wordt toegepast op uw code:

- **Scripttaal**: Selecteer de standaardscripttaal (ActionScript of JavaScript). Er wordt een voorbeeldcode weergegeven wanneer u een optie selecteert.
- **Accoladestijl**: Selecteer de gewenste stijl voor accolades, ofwel op dezelfde regel als besturingsinstructies, op een afzonderlijke regel, of alleen de sluitaccolade op een afzonderlijke regel.
- **Gekoppelde methoden verbreken**: Selecteer deze optie als u de coderegels logisch wilt opbreken.
- **Array-inspringing behouden**: Selecteer deze optie om array's logisch te laten inspringen.
- **Spatie na trefwoorden behouden**: Standaard ingeschakeld. Wijzig deze optie als u geen spatie wilt na elk trefwoord.

Voorkeuren voor scriptbestanden instellen

Op het tabblad Scriptbestanden kunt u de opties instellen voor het importeren van scriptbestanden:

Openen: Selecteer UTF-8-codering voor openen of importeren met Unicode-codering. U kunt ook Standaardcodering selecteren voor openen of importeren met de coderingsindeling van de taal die momenteel wordt gebruikt door het systeem.

Gewijzigde bestanden opnieuw laden: Hier kunt u aangeven wat er moet gebeuren als u een script hebt gewijzigd, verplaatst of verwijderd. U kunt kiezen uit Altijd, Nooit of Vragen.

- **Altijd:** Er wordt geen waarschuwing weergegeven en het bestand wordt automatisch opnieuw geladen.
- **Nooit:** Er wordt geen waarschuwing weergegeven en het bestand wordt niet opnieuw geladen.
- **Vragen (Standaard):** Er wordt een waarschuwing weergegeven en u kunt aangeven of het bestand al dan niet opnieuw moet worden geladen.

Als u toepassingen bouwt met externe scripts, kunt u met deze optie voorkomen dat u per ongeluk een script overschrijft dat door een teamlid is aangepast nadat u de toepassing hebt geopend, of dat de toepassing met oudere versies van scripts wordt gepubliceerd. Met deze waarschuwingen kunt u een script automatisch laten sluiten en de nieuwere, gewijzigde versie laten openen.

Klasse-editor: Selecteer de editor voor het bewerken van de klassen. U kunt kiezen uit Animate, Flash Builder of Ask.

[Naar boven](#) 

Voorkeuren voor compiler instellen

Op het tabblad Compiler in het dialoogvenster Voorkeuren kunt u de volgende voorkeuren instellen voor de codetaal die u hebt geselecteerd. Blader naar een pad of SWC-bestand, of voer een nieuw pad in:

- **SDK-pad:** Het pad naar de map waarin de mappen bin, frameworks, lib en andere mappen staan.
- **Bronpad:** Het pad naar de mappen met de ActionScript-klassenbestanden.
- **Bibliotheekpad:** Het pad naar de SWC-bestanden of naar de mappen waarin de SWC-bestanden staan.
- **Extern bibliotheekpad:** Het pad naar de SWC-bestanden die worden gebruikt als in runtime gedeelde bibliotheken.

[Naar boven](#) 

Tekstvoorkeuren instellen

U kunt de volgende voorkeuren opgeven voor tekstweergave in het tabblad Tekst:

- Standaard toewijzingslettertype
- Stijl
- Taal van lettertypenaam weergeven
- Voorvertoning van lettertype weergeven
- Grootte lettertypevoorvertoning:

[Naar boven](#) 

Tekenvoorkeuren instellen

Gereedschap Pen: Hiermee kunt u opties instellen voor het gereedschap Pen. Selecteer Penvoorvertoning weergeven om een voorbeeldlijn weer te geven vanaf het punt waarop het laatst is geklikt tot de huidige locatie van de aanwijzer. Selecteer Dichte punten weergeven om besturingspunten weer te geven als kleine

gevulde vierkantjes in plaats van lege vierkantjes. Selecteer Precisiecursors weergeven om bij het gebruik van het gereedschap Pen een kruisdraadaanwijzer weer te geven in plaats van het pictogram voor het gereedschap Pen. Met deze optie kunt u het exacte doel van klikken gemakkelijker zien.

IK Bone-functie: De optie Transformatiepunt automatisch instellen is standaard ingeschakeld voor de Bone-functie.

Lijnen verbinden: Hiermee bepaalt u hoe dicht het einde van een lijn die u tekent bij een bestaand lijnsegment moet komen voordat het eindpunt van de lijn magnetisch naar het dichtstbijzijnde punt op de andere lijn wordt uitgelijnd. Deze instelling bestuurt ook de horizontale en verticale lijnherkenning; dat wil zeggen, hoe horizontaal of verticaal een lijn moet zijn voordat Animate er een exact horizontale of verticale lijn van maakt. Wanneer Objecten magnetisch is ingeschakeld, bepaalt u met deze instelling hoe dicht objecten bij elkaar moeten zijn voordat zij naar elkaar worden toegetrokken.

Vloeiende curven: Hiermee wordt opgegeven hoe vloeiend curven worden gemaakt die met het Potlood worden getekend, wanneer de tekenmodus op Rechttrekken of Vloeiend is ingesteld. (Vloeiende curven zijn eenvoudiger om te vormen, terwijl ruwere curven beter overeenkomen met de oorspronkelijke lijnstreken.)

Opmerking: *Gebruik Wijzigen > Vorm > Vloeiend en Wijzigen > Vorm > Optimaliseren om de bestaande gekromde segmenten vloeiender te maken.*

Lijnen herkennen: Hiermee wordt gedefinieerd hoe recht een lijnsegment met het Potlood moet worden getekend, voordat Animate het als een rechte lijn herkent en deze recht maakt. Wanneer Lijnen herkennen is uitgeschakeld als u tekent, kunt u later lijnen rechttrekken door één of meer lijnsegmenten te selecteren en vervolgens Wijzigen > Vorm > Rechttrekken.

Vormen herkennen: Hiermee wordt bepaald hoe precies cirkels, ovalen, vierkanten, rechthoeken en 90°- en 180°-bogen moeten worden getekend om als geometrische vorm te worden herkend en correct opnieuw te worden getekend. De opties zijn Uit, Strikt, Normaal en Tolerant. De optie Strikt geeft aan dat de vorm bijna recht moet worden getekend voordat Animate die opnieuw kan tekenen. Wanneer u Tolerant kiest, mag de vorm enigszins ruw zijn. Als Vormen herkennen is uitgeschakeld terwijl u tekent, kunt u later lijnen rechttrekken door één of meer vormen (bijvoorbeeld verbonden lijnsegmenten) te selecteren en vervolgens Wijzigen > Vorm > Rechttrekken.

Kliknauwkeurigheid: Hiermee wordt opgegeven hoe dicht de aanwijzer bij een item moet zijn voordat Animate het item herkent.

[Naar boven](#) 

Alle standaardinstellingen voor de voorkeuren herstellen

- Klik in het dialoogvenster Voorkeuren op Standaardwaarden instellen of houd de toets Control+Alt+Shift (Windows) of Command+Option+Shift (Mac OS) ingedrukt bij het opstarten van Animate.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Tekenvoorkeuren
- Weergave van de tijdlijn wijzigen
- Over de tijdlijn
- Voorkeuren voor gereedschap Pen

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Deelvensters voor ontwerp in Animate CC gebruiken

[Animate-deelvensters voor ontwerpen](#)

[Informatie over Eigenschapcontrole](#)

[Informatie over het deelvenster Bibliotheek](#)

[Informatie over het deelvenster Handelingen](#)

[Filmverkenner gebruiken \(werkt niet meer met Animate CC\)](#)

[Informatie over Animate-componenten en het deelvenster Component](#)

[Informatie over het deelvenster Webservices](#)

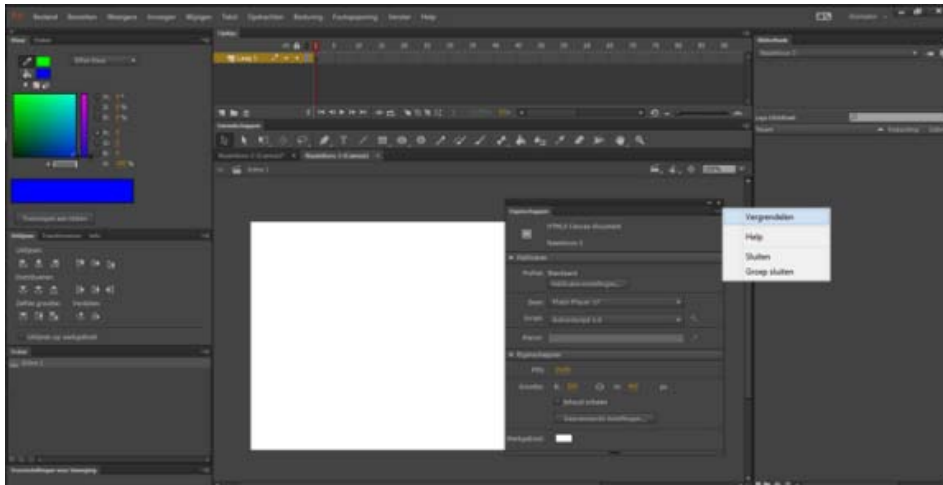
Video's en lesbestanden

- Video: [De deelvensters](#) (Duur = 11:15, Peachpit.com)

[Naar boven](#)

Animate-deelvensters voor ontwerpen

De deelvensters voor ontwerp in de Animate-werkruimte bevatten besturingselementen voor ontwerpen en publiceren die u naar wens kunt indelen. U kunt ook elk deelvenster uit de huidige locatie slepen, het formaat ervan wijzigen en het deelvenster overal op het scherm plaatsen, zodat het gemakkelijk toegankelijk is. Met de fly-outmenu's in Animate kunt u het deelvenster ook op elke gewenste plaats op het scherm vergrendelen. Als u tijdens het werken per ongeluk het deelvenster versleept, zal het venster niet verschuiven.



Animate-deelvensters met de vergrendelingsoptie

[Naar boven](#)

Informatie over Eigenschapcontrole

Eigenschapcontrole biedt eenvoudige toegang tot de kenmerken van de huidige selectie die het meest

worden gebruikt, in het werkgebied of in de tijdlijn. U kunt in Eigenschapcontrole wijzigingen aanbrengen in de kenmerken van objecten en documenten zonder menu's of deelvensters te openen waarin deze kenmerken ook worden beheerd.

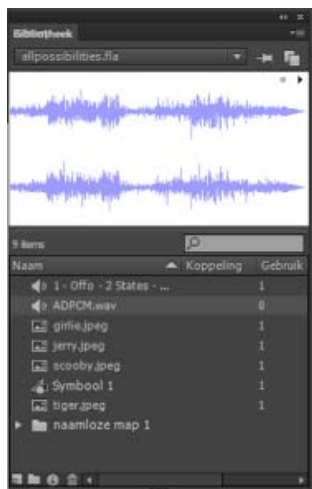
Afhankelijk van welk item momenteel is geselecteerd, worden in Eigenschapcontrole informatie en instellingen voor het huidige document, tekst, symbool, vorm, bitmap, video, groep, frame of gereedschap weergegeven. Wanneer twee of meer verschillende typen objecten zijn geselecteerd, wordt in Eigenschapcontrole het totaal aantal geselecteerde objecten weergegeven.

Selecteer Venster > Eigenschappen of druk op Ctrl+F3 (Windows) of Cmd+F3 (Macintosh) om Eigenschapcontrole weer te geven.

[Naar boven](#)

Informatie over het deelvenster Bibliotheek

In het deelvenster Bibliotheek (Venster > Bibliotheek) worden symbolen opgeslagen en geordend die in Animate zijn gemaakt, inclusief geïmporteerde bestanden, zoals bitmapafbeeldingen, geluidsbestanden en videoclipps. Met het deelvenster kunt u bibliotheekitems in mappen ordenen, weergeven hoe vaak een item in een document is gebruikt en items sorteren op naam, type, datum, telling of ActionScript®-koppelings-id. Wanneer u bijvoorbeeld een geanimeerd GIF-bestand importeert in de bibliotheek, wordt er automatisch een map met de naam GIF gemaakt onder de hoofdmap, waarin het bestand wordt geplaatst. U kunt ook het deelvenster Bibliotheek ook gebruiken om te zoeken. Typ een naam voor een symbool of koppeling in het zoekveld en stel de eigenschappen in voor de meeste selecties van meerdere objecten.



Het deelvenster Bibliotheek met een geluidsclip geselecteerd

[Naar boven](#)

Informatie over het deelvenster Handelingen

Met het deelvenster Handelingen kunt u ActionScript-code maken en bewerken voor een object of frame. Wanneer u een frame-, knop- of filmclipinstantie selecteert, wordt het deelvenster Handelingen geactiveerd. De titel van het deelvenster Handelingen wijzigt in Knophandelingen, Filmcliphandelingen of Framehandelingen, al naar gelang de optie die is geselecteerd.



Het deelvenster Handelingen waarin een handeling stop() in een frame wordt weergegeven.

Selecteer Venster > Handelingen om het deelvenster Handelingen weer te geven, of druk op F9.

[Naar boven](#)

Filmverkenner gebruiken (werkt niet meer met Animate CC)

Met de Filmverkenner kunt u de inhoud van een document weergeven en ordenen en elementen in het document selecteren om wijzigingen aan te brengen. Filmverkenner bevat een weergaveoverzicht van elementen die momenteel worden gebruikt. Deze zijn gerangschikt in een hiërarchische boomstructuur waarin u kunt navigeren.

Met Filmverkenner kunt u:

- Categorieën van items in het document filteren die in Filmverkenner worden weergegeven.
- Geselecteerde categorieën als scènes en/of symbooldefinities weergegeven.
- Navigatieboom uitvouwen en samenvouwen.
- Element op naam zoeken in een document.
- De structuur bekijken van een Animate-document dat door een andere ontwikkelaar is gemaakt.
- Naar alle instanties van een bepaald symbool of handeling zoeken.
- Het weergaveoverzicht dat in Filmverkenner wordt weergegeven en waarmee u kunt navigeren, afdrukken.

Filmverkenner bevat een optiemenu en een contextmenu met opties voor het uitvoeren van handelingen op geselecteerde items of het wijzigen van de weergave van Filmverkenner. Het vinkje in het deelvenster Filmverkenner met een driehoek eronder geeft het optiemenu aan.

Opmerking: Wanneer u met schermen werkt, heeft Filmverkenner een iets andere functionaliteit.

Filmverkenner weergeven

- Selecteer Venster > Filmverkenner.

Categorieën van items filteren die in Filmverkenner worden weergegeven

- Klik op een of meer filterknoppen rechts van de optie Weergeven om tekst, symbolen,

ActionScript of frames en lagen weer te geven. Klik op de knop Aanpassen om de items aan te passen die u wilt weergeven. Selecteer opties in het weergavegebied van het dialoogvenster Filmverkenner-instellingen om die elementen weer te geven.

- Selecteer Filmelementen weergeven in het optiemenu van Filmverkenner om items in scènes weer te geven.
- Selecteer Symbooldefinities weergeven in het optiemenu van Filmverkenner om informatie over symbolen weer te geven.

Opmerking: De opties Filmelementen en Symbooldefinities kunnen tegelijkertijd actief zijn.

Zoeken naar een item met het tekstvak Zoeken

- Voer in het tekstvak Zoeken de naam van het item, lettertype, ActionScript-tekenreeks of framenummer in. De zoekfunctie zoekt naar alle items die in Filmverkenner worden weergegeven.

Item selecteren in Filmverkenner

- Klik op het item in de navigatieboom. Klik en houd de Shift-toets ingedrukt om meerdere items te selecteren.

Het volledige pad voor het geselecteerde item wordt onder in Filmverkenner weergegeven. Wanneer u een scène in Filmverkenner selecteert, wordt het eerste frame van die scène in het werkgebied weergegeven. Wanneer u een element in Filmverkenner selecteert, wordt dat element in het werkgebied weergegeven als de laag die het element bevat, niet is vergrendeld.

Opdrachten in het optiemenu of contextmenu van Filmverkenner gebruiken

1. Ga als volgt te werk:
 - Klik op het besturingselement voor het optiemenu van het deelvenster Filmverkenner om het optiemenu weer te geven.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets (Macintosh) ingedrukt en klik op een item in de boomstructuur van Filmverkenner.
2. Selecteer een optie in het menu:

Ga naar locatie Springt naar de geselecteerde laag, scène of frame in het document.

Ga naar symbooldefinitie Springt naar de symbooldefinitie van een symbool dat in het gebied Filmelementen van Filmverkenner is geselecteerd. De symbooldefinitie geeft alle bestanden weer die aan het symbool zijn gekoppeld. (De optie Symbooldefinities weergeven moet zijn geselecteerd. Zie de definitie ervan in deze lijst.)

Symboolinstanties selecteren Springt naar de scène die de instanties van een symbool bevat die in het gebied Symbooldefinities van Filmverkenner is geselecteerd. (De optie Filmelementen weergeven moet zijn geselecteerd.)

Weergeven in bibliotheek Markeert het geselecteerde symbool in de bibliotheek van het document. (Animate opent het deelvenster Bibliotheek wanneer dit nog niet zichtbaar is.)

Naam wijzigen Hiermee kunt u een nieuwe naam voor een geselecteerd element invoeren.

Op plaats bewerken Hiermee kunt u een geselecteerd symbool in het werkgebied bewerken.

Bewerken in nieuw venster Hiermee kunt u een geselecteerd symbool in een nieuw venster bewerken.

Filmelementen weergeven Geeft de elementen geordend in scènes in uw document weer.

Symbooldefinities weergeven Geeft alle elementen weer die aan een symbool zijn gekoppeld.

Alle tekst kopiëren naar klembord Kopieert geselecteerde tekst naar het klembord. Plak de tekst in een externe tekstverwerker om de spelling te controleren of voor overige bewerkingen.

Knippen, Kopiëren, Plakken en Wissen Voert deze algemene functies op een geselecteerd element uit. Wanneer u een item in het weergaveoverzicht wijzigt, wordt het bijbehorende item in het document gewijzigd.

Vertakking uitvouwen Vouwt de boomstructuur bij het geselecteerde element uit.

Vertakking samenvouwen Vouwt de boomstructuur bij het geselecteerde element samen.

Overige samenvouwen Vouwt de takken in de boomstructuur samen die het geselecteerde element niet bevatten.

Afdrukken Drukt het hiërarchische weergaveoverzicht af dat in Filmverkenner wordt weergegeven.

[Naar boven](#)

Informatie over Animate-componenten en het deelvenster Component

Een component in Animate is een herbruikbare, verpakte module die bepaalde mogelijkheden toevoegt aan een Animate-document. Componenten kunnen afbeeldingen zijn, maar ook code, dus het betreft voorafgebouwde functionaliteit die u eenvoudig kunt opnemen in uw Animate-projecten. Een component kan bijvoorbeeld een keuzerondje zijn, een dialoogvenster, een voorafgeladen werkbalk, of zelfs iets wat helemaal geen afbeeldingen bevat, zoals een timer, een hulpprogramma om verbinding met een server te maken of een aangepaste XML-parser.

Als u minder ervaring hebt met het schrijven van ActionScript, kunt u componenten aan een document toevoegen, de parameters ervan in Eigenschapcontrole of Componentcontrole instellen en het deelvenster Gedragingen gebruiken om de gebeurtenissen ervan te verwerken. U kunt bijvoorbeeld een gedrag 'Ga naar webpagina' aan een component Button koppelen, waardoor een URL in een webbrowser wordt geopend wanneer op de knop wordt geklikt, zonder dat u ActionScript-code hoeft te schrijven.

Wanneer u een programmeur bent die krachtigere toepassingen wilt maken, kunt u componenten dynamisch maken, ActionScript gebruiken om eigenschappen in te stellen en methoden bij uitvoering aan te roepen en het gebeurtenislijstenermodel gebruiken om gebeurtenissen te verwerken.

Een component invoegen met het deelvenster Component

Wanneer u een component toevoegt aan een document, wordt de component door Animate als een filmclip geïmporteerd in het deelvenster Bibliotheek. U kunt een component ook vanuit het deelvenster Componenten rechtstreeks naar het deelvenster Bibliotheek slepen en vervolgens een instantie van de component toevoegen aan het werkgebied. In elk geval moet u een component aan de bibliotheek toevoegen voordat u de klasse-elementen van de component kunt openen.

1. Selecteer Venster > deelvenster Component.
2. Selecteer een instantie van een component in het deelvenster Component en sleep dit naar het werkgebied of de bibliotheek. Wanneer een component is toegevoegd aan de bibliotheek, kunt u meerdere instanties naar het werkgebied slepen.
3. Configureer de component naar behoefte met de Eigenschapcontrole of de Componentcontrole. Raadpleeg voor meer informatie over de parameters die de component gebruikt de documentatie bij de betreffende component voor de versie van ActionScript die u gebruikt in het Animate-document.

Parameters invoeren voor een component in de Componentcontrole

1. Selecteer Venster > Componentcontrole.
2. Selecteer een instantie van een component in het werkgebied.
3. Klik op het tabblad Parameters en voer de waarden voor een van de weergegeven parameters in.

[Naar boven](#) 

Informatie over het deelvenster Webservices

In het deelvenster Webservices (Venster > Andere deelvensters > Webservices) kunt u een lijst met webservices bekijken, webservices vernieuwen en webservices toevoegen of verwijderen. Als u een webservice aan het deelvenster Webservices toevoegt, is deze webservice beschikbaar voor elke toepassing die u maakt.

U kunt het deelvenster Webservices gebruiken om alle webservices in een keer te vernieuwen door op de knop Webservices vernieuwen te klikken. Als u het werkgebied niet gebruikt maar in plaats hiervan ActionScript-code schrijft voor de connectiviteitslaag van de toepassing, kunt u het deelvenster Webservices gebruiken om de webservices te beheren.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Werken met bibliotheken
- Overzicht van het deelvenster Handelingen
- Overzicht van het Script-venster



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Tijdlijnlagen maken met Animate CC

Lagen maken en ordenen

Lagen en laagmappen weergeven

(Alleen Animate CC) Eigenschappen instellen voor meerdere lagen

[Naar boven](#)

Lagen maken en ordenen

Met behulp van lagen kunt u de illustraties in uw document ordenen. U kunt objecten tekenen en bewerken in een bepaalde laag en daarbij objecten in een andere laag ongemoeid laten. In delen van het werkgebied met niets op een laag zijn de lagen eronder zichtbaar.

Voor het tekenen, schilderen of wijzigen van een laag of map, selecteert u de laag in de tijdlijn om deze actief te maken. Een potloodpictogram naast de naam van een laag of map in de tijdlijn geeft aan dat de laag of map actief is. Er kan slechts één laag tegelijk actief zijn (hoewel u wel meerdere lagen tegelijk kunt selecteren).

Wanneer u een Animate CC-document maakt (voorheen Flash Professional CC), bevat het document maar één laag. Voeg meer lagen toe om de illustraties, animaties en andere elementen in het document te ordenen. U kunt lagen ook verbergen, vergrendelen of opnieuw schikken. Het aantal lagen dat u kunt maken, wordt alleen beperkt door het geheugen van uw computer. De bestandsgrootte van het gepubliceerde SWF-bestand neemt door extra lagen niet toe. Dat geldt wel voor de objecten die u in de lagen plaatst.

U kunt laagmappen maken en er lagen in plaatsen om deze te ordenen en te beheren. Ook kunt u laagmappen uitvouwen en samenvouwen in de tijdlijn zonder dat dit van invloed is op de inhoud van het werkgebied. Gebruik afzonderlijke lagen of mappen voor geluidsbestanden, ActionScript, framelabels en frameopmerkingen. Op die manier kunt u deze items snel terugvinden om te bewerken.

Voor geavanceerde effecten kunt u speciale geleidelagen gebruiken om makkelijker te kunnen tekenen en bewerken en om maskeerlagen te maken.


U kunt de volgende vijf soorten lagen gebruiken in Animate:

- Normale lagen bevatten het grootste deel van de illustraties in een FLA-bestand.
- Maskeerlagen bevatten objecten die worden gebruikt als maskers om geselecteerde delen van de lagen eronder te verbergen. Zie [Maskeerlagen gebruiken voor meer informatie](#).
- Gemaskeerde lagen zijn lagen onder een maskeerlaag die u kunt koppelen aan de maskeerlaag. Alleen het gedeelte van de maskeerlaag dat door het masker wordt vrijgegeven is zichtbaar. Zie [Maskeerlagen gebruiken voor meer informatie](#).
- Geleidelagen bevatten lijnen die kunnen worden gebruikt als hulpmiddel om objecten op andere lagen of de beweging van animaties met klassieke tweens op andere lagen te schikken. Zie [Geleidelagen](#) en [Klassieke twee-beweging langs een pad maken voor meer informatie](#).
- Geleide lagen zijn lagen die zijn gekoppeld met een geleidelaag. De objecten op de geleide laag kunnen worden gerangschikt of bewogen langs de lijnen op de geleidelaag. Geleide lagen kunnen statische illustraties en klassieke tweens bevatten, geen bewegings-tweens.
- Bewegings-tweenlagen bevatten objecten die worden geanimeerd met behulp van bewegings-tweens. Zie [Informatie over getweende animaties](#) voor meer informatie.
- Armatuurlagen bevatten objecten waaraan bones met omgekeerde bewegingen zijn gekoppeld. Zie [De Bone-functie gebruiken voor IK-animatie voor meer informatie](#).


Normale lagen, maskeerlagen, gemaskeerde lagen en geleidelagen kunnen bewegings-tweens of Inverse Kinematic-bones bevatten. Wanneer deze items voorkomen op een van deze lagen, zijn er beperkingen ten aanzien van de typen inhoud die aan de laag kunnen worden toegevoegd. Zie [Bewegings-tweens](#) en De Bone-functie gebruiken voor IK-animatie voor meer informatie.

Laag maken

Wanneer u een laag maakt, wordt deze boven de geselecteerde laag weergegeven. De nieuwe laag wordt de actieve laag.

- Ga als volgt te werk:
 - Klik op de knop Nieuwe laag  onder in de tijdlijn.
 - Selecteer Invoegen > Tijdlijn > Laag.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op de naam van een laag in de tijdlijn en selecteer Laag invoegen in het contextmenu.

Laagmap maken

- Ga als volgt te werk:
 - Selecteer een laag of een map in de tijdlijn en selecteer Invoegen > Tijdlijn > Laagmap.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op de naam van een laag in de tijdlijn en selecteer Map invoegen in het contextmenu. De nieuwe map wordt weergegeven boven de laag of map die u hebt geselecteerd.
 - Klik op het pictogram Nieuwe map  onder in de tijdlijn. De nieuwe map wordt weergegeven boven de laag of map die u hebt geselecteerd.

Lagen en laagmappen ordenen

U kunt lagen en mappen in de tijdlijn opnieuw schikken en zo uw document ordenen.

Laagmappen helpen bij het ordenen van uw werkschema door de lagen in een boomstructuur te plaatsen. U kunt de map uitvouwen of samenvouwen om te zien welke lagen de map bevat, zonder daarmee de weergave van lagen in het werkgebied te wijzigen. Mappen kunnen zowel lagen als andere mappen bevatten. Zo kunt u lagen net als bestanden op uw computer ordenen.

De laagbesturingselementen in de tijdlijn zijn van toepassing op alle lagen in een map. Wanneer u bijvoorbeeld een laagmap vergrendelt, worden alle lagen in die map ook vergrendeld.

- Wanneer u een laag of laagmap naar een laagmap wilt verplaatsen, sleept u de naam ervan naar de naam van de bestemmingslaagmap.
- Wanneer u de volgorde van lagen of laagmappen wilt wijzigen, sleept u een of meer lagen of mappen in de tijdlijn naar de gewenste positie.
- Wanneer u een map wilt uitvouwen of samenvouwen, kikt u op het driehoekje links van de mapnaam.
- Wanneer u alle mappen wilt uitvouwen of samenvouwen, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of houdt u de Control-toets ingedrukt en klikt u (Macintosh) en selecteert u Alle mappen uitvouwen of Alle mappen samenvouwen.

Naam van een laag of map wijzigen

Nieuwe lagen krijgen standaard een naam in de volgorde waarin ze zijn gemaakt: Laag 1, Laag 2, enzovoort. U kunt de naam van lagen wijzigen om de inhoud ervan beter te beschrijven.

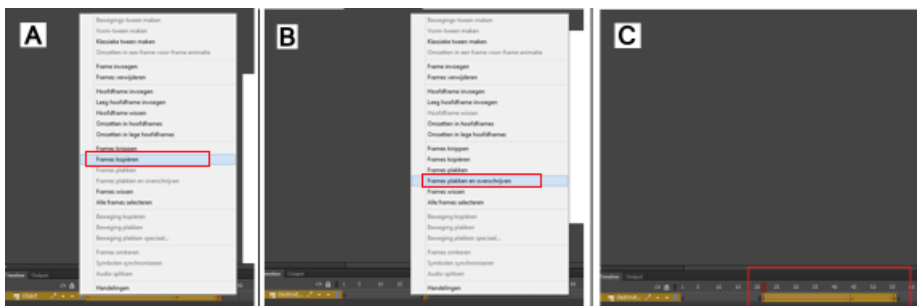
- Ga als volgt te werk:
 - Dubbelklik op de naam van een laag of map in de tijdlijn en voer een nieuwe naam in.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op de naam van de laag of map en selecteer Eigenschappen in het contextmenu. Voer de nieuwe naam in het tekstvak Naam in en klik op OK.
 - Selecteer de laag of map in de tijdlijn en selecteer Wijzigen > Tijdlijn > Laageigenschappen. Voer de nieuwe naam in het tekstvak Naam in en klik op OK.

Laag of map selecteren

- Ga als volgt te werk:
 - Klik op de naam van een laag of map in de tijdlijn.
 - Klik op een frame in de tijdlijn van de laag die u wilt selecteren.
 - Selecteer een object in het werkgebied dat zich in de laag bevindt die u wilt selecteren.
 - Houd de Shift-toets ingedrukt en klik op de namen van opeenvolgende lagen of mappen in de tijdlijn om deze te selecteren.
 - Als u niet-opeenvolgende lagen of mappen wilt selecteren, klikt u op hun namen in de tijdlijn terwijl u de toets Ctrl (Windows) of Command (Macintosh) ingedrukt houdt.

Frames uit één laag kopiëren

1. Selecteer een framereeks in een laag. Klik op de naam van een laag in de tijdlijn om de gehele laag te selecteren.
2. Selecteer Bewerken > Tijdlijn > Frames kopiëren.
3. Klik op het frame waar u wilt beginnen met plakken en selecteer Bewerken > Tijdlijn > Frames plakken. Als u de frames wilt plakken en precies hetzelfde aantal gekopieerde frames op de doeltijdlijn wilt laten overschrijven, gebruikt u de optie Frames plakken en overschrijven.



Workflow voor frames plakken en overschrijven

A. Selecteer en kopieer de gewenste frames. **B.** Klik met de rechtermuisknop op het frame waarop u wilt plakken en selecteer Frames plakken en overschrijven. **C.** De geplakte frames zullen eenzelfde aantal frames op de tijdlijn overschrijven.

Frames kopiëren uit een laagmap

1. Vouw de map samen (klik op het driehoekje links van de mapnaam in de tijdlijn) en klik op de mapnaam om de gehele map te selecteren.
2. Selecteer Bewerken > Tijdlijn > Frames kopiëren.
3. Selecteer Invoegen > Tijdlijn > Laagmap om een laagmap te maken.
4. Klik op de nieuwe map en selecteer Bewerken > Tijdlijn > Frames plakken.

Laag of map verwijderen

1. Klik op de naam van een laag of map in de tijdlijn of op een frame in de laag om de laag of map te selecteren.
2. Ga als volgt te werk:
 - Klik op de knop Laag verwijderen in de tijdlijn.
 - Sleep de laag of map naar de knop Laag verwijderen.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op de naam van de laag of map en selecteer Laag verwijderen in het contextmenu.

Opmerking: Wanneer u een laagmap verwijdert, worden de bijbehorende lagen en de inhoud daarvan eveneens verwijderd.

Een of meer lagen of mappen vergrendelen of ontgrendelen

- Klik op de kolom Vergrendelen rechts van de naam van een laag of map om deze te vergrendelen. Klik nogmaals op de kolom Vergrendelen om de laag of map te ontgrendelen.
- Klik op het slotpictogram om alle lagen en mappen te vergrendelen. Klik er nogmaals op om alle lagen en mappen te ontgrendelen.
- Sleep door de kolom Vergrendelen als u meerdere lagen of mappen wilt vergrendelen of ontgrendelen.
- Houd de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt en klik in de kolom Vergrendelen rechts van de naam van een laag of map om alle *andere* lagen en mappen te vergrendelen. Klik nogmaals op de kolom Vergrendelen met de Alt- of Option-toets ingedrukt om alle lagen of mappen te ontgrendelen.

Lagen kopiëren en plakken (alleen CS5.5)

U kunt gehele lagen en laagmappen in de tijdlijn kopiëren en deze in dezelfde tijdlijn of in andere tijdlijnen plakken. Elk type laag kan worden gekopieerd.

Wanneer u lagen kopieert en plakt, blijft de laagmapstructuur van de gekopieerde lagen behouden.

1. Selecteer een of meer lagen in de tijdlijn door op de naam van de laag te klikken. Als u opeenvolgende lagen wilt selecteren, houdt u de Shift-toets ingedrukt en klikt u op de lagen. Als u niet-opeenvolgende lagen wilt selecteren, houdt u de Ctrl-toets (Windows) of Command-toets (Macintosh) ingedrukt en klikt u op de lagen.
2. Kies Bewerken > Tijdlijn > Lagen kopiëren of Lagen knippen. U kunt ook met de rechtermuisknop op de lagen klikken en de optie Lagen kopiëren of Lagen knippen in het contextmenu kiezen.
3. Ga naar de tijdlijn waarin u de lagen wilt plakken en selecteer de laag die direct onder de

plek ligt waar u de geplakte lagen wilt invoegen.

4. Kies Bewerken > Tijdlijn > Lagen plakken.

De geplakte lagen worden net boven de geselecteerde laag in de tijdlijn weergegeven. Als u een laagmap hebt geselecteerd, worden de geplakte lagen binnen de map weergegeven.

Als u een laag in een masker of een geleidelaag wilt plakken, moet u eerst een laag onder het masker of de laag selecteren voordat u gaat plakken. Het is niet mogelijk om een masker, geleidelaag of maplaag onder een masker of geleidelaag te plakken.

U kunt ook lagen kopiëren door de lagen te selecteren en de optie Bewerken > Tijdlijn > Lagen dupliceren te kiezen. Hierbij wordt het woord 'kopie' toegevoegd aan de naam van de nieuwe laag.

[Naar boven](#) 

Lagen en laagmappen weergeven

Laag of map weergeven of verbergen

Een rode X naast de naam van een laag of map in de tijdlijn geeft aan dat de laag of map is verborgen. U kunt in de publicatie-instellingen opgeven of verborgen lagen moeten worden opgenomen wanneer u een SWF-bestand publiceert.

- Klik op de kolom met het oogpictogram rechts van de naam van een laag of map in de tijdlijn om de laag of map te verbergen. Klik er nogmaals op om de laag of map weer te geven.
- Klik op het oogpictogram om alle lagen en mappen in de tijdlijn te verbergen. Klik er nogmaals op om alle lagen en mappen weer te geven.
- Sleep door de kolom met het oogpictogram wanneer u meerdere lagen of mappen wilt weergeven of verbergen.
- Houd de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt en klik in de kolom met het oogpictogram rechts van de naam van een laag of map om alle lagen en mappen behalve de huidige laag of map te verbergen. Klik er nogmaals op met de Alt- of Option-toets ingedrukt om alle lagen en mappen weer te geven.

Inhoud van een laag weergeven als contouren

Wanneer u wilt zien in welke laag een object thuishoort, kunt u alle objecten in een laag als gekleurde contouren weergeven.

- Klik in de kolom Contour rechts van de naam van de laag om alle objecten in die laag als contouren weer te geven. Klik er nogmaals op om de contourweergave uit te schakelen.
- Klik op het contourpictogram om de objecten in alle lagen als contouren weer te geven. Klik er nogmaals op om de contourweergave in alle lagen uit te schakelen.
- Houd de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt en klik in de kolom Contour rechts van de naam van een laag om de objecten in alle lagen *behalve* de huidige laag als contouren weer te geven. Klik er nogmaals op met de Alt- of Option-toets ingedrukt om de contourweergave voor alle lagen uit te schakelen.

Contourkleur van een laag wijzigen

1. Ga als volgt te werk:

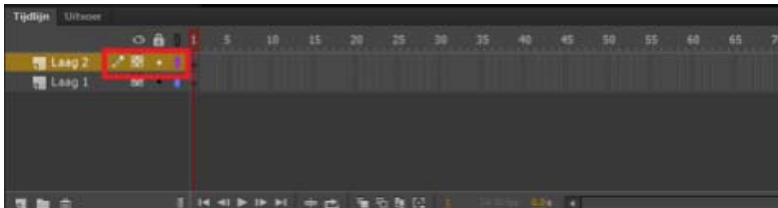
- Dubbelklik op het pictogram van de laag (het pictogram links van de naam van de laag) in de tijdlijn.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op de naam van de laag en selecteer Eigenschappen in het contextmenu.
 - Selecteer de laag in de tijdlijn en selecteer Wijzigen > Tijdlijn > Laageigenschappen.
2. Klik in het dialoogvenster Laageigenschappen op het vak Contourkleur en selecteer een nieuwe kleur en klik op OK.

Opmerking: Bewegingspaden op de laag gebruiken ook de contourkleur van de laag.

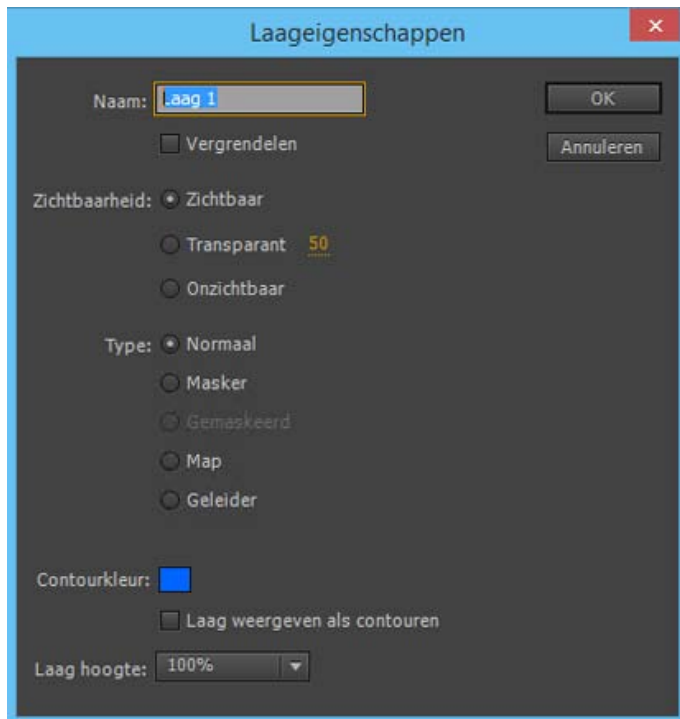
Laagtransparantie instellen

1. Maak een FLA-bestand in Animate CC of open een bestaand bestand.
2. Als u de Shift-toets ingedrukt houdt en op de oogkolom in de Tijdlijn klikt, wordt de zichtbaarheid ingesteld op transparant.

Opmerking: Shift + klikken heeft geen effect op de verborgen lagen.



3. U kunt de volgende opties gebruiken om laagtransparantie in te stellen:
 - Klik met de rechtermuisknop op een laag en selecteer **Eigenschappen** in het contextmenu. Selecteer **Zichtbaarheid>Transparant** in het dialoogvenster Laageigenschappen.
 - Klik met de rechtermuisknop op een willekeurige laag en selecteer **Andere lagen transparant tonen**.



Laageigenschappen

4. Klik op OK.

Opmerking: De transparantie van de laag heeft geen effect op verborgen lagen.

[Naar boven](#)

(Alleen Animate CC) Eigenschappen instellen voor meerdere lagen

1. Maak een FLA-bestand in Animate CC of open een bestaand bestand.
2. Selecteer de lagen waarvan u de eigenschappen wilt wijzigen, klik met de rechtermuisknop en kies Eigenschappen.
3. Wijzig de gewenste eigenschappen in het dialoogvenster Laageigenschappen.
4. Klik op OK

Laag of map weergeven of verbergen

Een rode X naast de naam van een laag of map in de tijdlijn geeft aan dat de laag of map is verborgen. U kunt in de publicatie-instellingen opgeven of verborgen lagen moeten worden opgenomen wanneer u een SWF-bestand publiceert.

- Klik op de kolom met het oogpictogram rechts van de naam van een laag of map in de tijdlijn om de laag of map te verbergen. Klik er nogmaals op om de laag of map weer te geven.
- Klik op het oogpictogram om alle lagen en mappen in de tijdlijn te verbergen. Klik er nogmaals op om alle lagen en mappen weer te geven.
- Sleep door de kolom met het oogpictogram wanneer u meerdere lagen of mappen wilt weergeven of verbergen.
- Houd de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt en klik in de kolom met het oogpictogram rechts van de naam van een laag of map om alle lagen en mappen behalve de huidige laag of map te verbergen. Klik er nogmaals op met de Alt- of Option-toets ingedrukt om alle lagen en mappen weer te geven.

Inhoud van een laag weergeven als contouren

Wanneer u wilt zien in welke laag een object thuishoort, kunt u alle objecten in een laag als gekleurde contouren weergeven.

- Klik in de kolom Contour rechts van de naam van de laag om alle objecten in die laag als contouren weer te geven. Klik er nogmaals op om de contourweergave uit te schakelen.
- Klik op het contourpictogram om de objecten in alle lagen als contouren weer te geven. Klik er nogmaals op om de contourweergave in alle lagen uit te schakelen.
- Houd de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt en klik in de kolom Contour rechts van de naam van een laag om de objecten in alle lagen *behalve* de huidige laag als contouren weer te geven. Klik er nogmaals op met de Alt- of Option-toets ingedrukt om de contourweergave voor alle lagen uit te schakelen.

Contourkleur van een laag wijzigen

1. Ga als volgt te werk:

- Dubbelklik op het pictogram van de laag (het pictogram links van de naam van de laag) in de tijdlijn.
- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op de naam van de laag en selecteer Eigenschappen in het contextmenu.
- Selecteer de laag in de tijdlijn en selecteer Wijzigen > Tijdlijn > Laageigenschappen.

2. Klik in het dialoogvenster Laageigenschappen op het vak Contourkleur en selecteer een nieuwe kleur en klik op OK.

Opmerking: *Bewegingspaden op de laag gebruiken ook de contourkleur van de laag.*

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Weergave van de tijdlijn wijzigen



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Een sprite-werkblad maken

Sprite-werkbladen maken

Een sprite-werkblad is een bitmapafbeeldingsbestand dat meerdere, kleine en naast elkaar geplaatste afbeeldingen in een raster bevat. Door meerdere afbeeldingen in één bestand te compileren, kunnen Animate en andere toepassingen deze afbeeldingen gebruiken terwijl ze maar één bestand hoeven te laden. Deze korte laadtijd is bijzonder nuttig tijdens het ontwikkelen van bijvoorbeeld games, waarin de snelheid bijzonder belangrijk is.



Een sprite-werkblad met de sprites in een op frames gebaseerde animatie.

U kunt een sprite-werkblad maken van een willekeurige combinatie van geselecteerde filmclips, knopsymbolen, grafische symbolen of bitmaps. U kunt items selecteren in het deelvenster Bibliotheek of in het werkgebied, maar niet in beide. Elke bitmap en elk frame met geselecteerde symbolen wordt als een afzonderlijke afbeelding weergegeven in het sprite-werkblad. Tijdens het exporteren van het werkgebied blijven alle op de symboolinstantie toegepaste transformaties (schalen, schuintrekken, enz.) behouden in de uitgevoerde afbeelding.

Een sprite-werkblad maken:

1. Selecteer een of meerdere symbolen in de bibliotheek of een of meerdere symboolinstanties in het werkgebied. De selectie mag ook bitmaps bevatten.
2. Klik met de rechtermuisknop op de selectie en kies Sprite-werkblad genereren.
3. Selecteer de gewenste opties in het dialoogvenster Sprite-werkblad genereren en klik op Exporteren.

De volgende exportopties zijn beschikbaar:

Afmetingen afbeelding De totale omvang van het sprite-werkblad, uitgedrukt in pixels. De standaardinstelling is Afmetingen automatisch instellen waarbij alle door u opgenomen sprites in het werkblad passen.

Afbeeldingsindeling De bestandsindeling van het geëxporteerde sprite-werkblad. 8-bits en 32-bits PNG bieden beide ondersteuning voor het gebruik van een transparante achtergrond (alfakanaal). JPG en 24-bits PNG bieden geen ondersteuning voor transparante achtergronden. Over het algemeen is het visuele verschil tussen 8-bits en 32-bits PNG klein. 32-bits PNG-bestanden zijn vier keer zo groot als 8-bits PNG-bestanden.

Randopvulling Opvulling rond de randen van het sprite-werkblad, uitgedrukt in pixels.

Vormopvulling Opvulling tussen elke afbeelding in het sprite-werkblad, uitgedrukt in pixels.

Algoritme Dit is een techniek voor het verpakken van de afbeeldingen in het sprite-werkblad. Er zijn twee opties:

- Basis (standaard)
- MaxRects

Gegevensindeling De interne indeling die voor de afbeeldingsgegevens wordt gebruikt. Kies de indeling die het beste aansluit bij uw gewenste workflow voor het sprite-werkblad na het exporteren. De standaardinstelling is de Starling-indeling.

Roteren Hiermee worden de sprites 90 graden gedraaid. Deze optie is alleen beschikbaar voor bepaalde gegevensindelingen.

Bijsnijden Met deze optie bespaart u ruimte in het sprite-werkblad door het bijsnijden van ongebruikte pixels uit elk symboolframe dat aan het werkblad wordt toegevoegd.

Frames stapelen Selecteer deze optie om te voorkomen dat gedupliceerde frames in de geselecteerde symbolen worden gedupliceerd in het uiteindelijke sprite-werkblad.

Trefwoorden: sprite-werkblad, flash professional, cs6, starling, easeljs, een sprite-werkblad maken, een sprite-werkblad maken, een sprite-werkblad exporteren



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Objecten verplaatsen en kopiëren

[Objecten verplaatsen via slepen](#)

[Objecten verplaatsen met de pijltoetsen](#)

[Objecten verplaatsen via Eigenschapcontrole](#)

[Objecten verplaatsen via het deelvenster Info](#)


[Objecten verplaatsen en kopiëren via plakken](#)

[Objecten kopiëren via het klembord](#)

[Getransformeerde objecten kopiëren](#)

[Naar boven](#) 

Objecten verplaatsen via slepen

1. Selecteer een of meerdere objecten.
2. Selecteer het gereedschap Selecteren , plaats de aanwijzer op het object en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Wanneer u het object wilt verplaatsen, sleept u het naar de nieuwe positie.
 - Wanneer u het object wilt kopiëren en verplaatsen, houdt u de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt en sleept u het object.
 - U kunt de verplaatsing van het object beperken tot veelvouden van 45° door Shift ingedrukt te houden en het object te slepen.

[Naar boven](#) 

Objecten verplaatsen met de pijltoetsen

1. Selecteer een of meerdere objecten.
2. Ga als volgt te werk:
 - Wanneer u de selectie met 1 pixel tegelijk wilt verplaatsen, drukt u op de pijltoets voor de gewenste richting.
 - Wanneer u de selectie met 10 pixels tegelijk wilt verplaatsen, houdt u Shift ingedrukt en drukt u op de pijltoets voor de gewenste richting.

Opmerking: Wanneer de optie *Pixels magnetisch is geselecteerd*, worden de objecten per pixel verplaatst volgens het pixelraster van het document, niet volgens pixelraster van het scherm.

[Naar boven](#) 

Objecten verplaatsen via Eigenschapcontrole

1. Selecteer een of meerdere objecten.
2. Wanneer Eigenschapcontrole niet zichtbaar is, selecteert u Venster > Eigenschappen.
3. Voer de waarden x en y in voor de locatie van de linkerbovenhoek van de selectie.

De eenheden zijn relatief ten opzichte van de linkerbovenhoek van het werkgebied.

Opmerking: Eigenschapcontrole gebruikt de eenheden die voor de optie

[Naar boven](#)

Objecten verplaatsen via het deelvenster Info

1. Selecteer een of meerdere objecten.
2. Wanneer het deelvenster Info niet zichtbaar is, selecteert u Venster > Info.
3. Voer de waarden x en y in voor de locatie van de linkerbovenhoek van de selectie.

De eenheden zijn relatief ten opzichte van de linkerbovenhoek van het werkgebied.

[Naar boven](#)

Objecten verplaatsen en kopiëren via plakken

U kunt objecten verplaatsen of kopiëren tussen lagen, scènes of andere Animate-bestanden door ze te plakken. U kunt een object in een positie plakken die relatief is ten opzichte van de oorspronkelijke positie.

1. Selecteer een of meerdere objecten.
2. Selecteer Bewerken > Knippen of Bewerken > Kopiëren.
3. Selecteer een andere laag, scène of een ander bestand en selecteer vervolgens Bewerken > Op plaats plakken om de selectie op dezelfde positie te plakken ten opzichte van het werkgebied. Selecteer Bewerken > In midden plakken om de selectie in het midden van het werkgebied te plakken.

[Naar boven](#)

Objecten kopiëren via het klembord

Elementen die naar het klembord worden gekopieerd, zijn anti-aliased zodat ze in andere toepassingen er net zo goed uitzien als in Animate. Deze functie is nuttig voor frames die een bitmapafbeelding, verlopen, transparantie of een maskeerlaag bevatten.

Afbeeldingen die vanuit andere Animate-documenten of -programma's worden geplakt, worden in het huidige frame van de huidige laag geplaatst. De manier waarop een grafisch element in een Animate-scène wordt geplakt, is afhankelijk van het type element, de bron ervan en de ingestelde voorkeuren.

- Tekst afkomstig van een teksteditor wordt één tekstobject.
- Op vectoren gebaseerde afbeeldingen afkomstig van een tekenprogramma worden een groep waarvan de groepering ongedaan kan worden gemaakt en die kan worden bewerkt.
- Bitmaps worden één gegroepeerd object, net als geïmporteerde bitmaps. U kunt geplakte bitmaps splitsen of omzetten in vectorafbeeldingen.


Opmerking: Voordat u Illustrator-afbeeldingen in Animate plakt, moet u de kleuren in Illustrator omzetten in RGB.

[Naar boven](#)

Getransformeerde objecten kopiëren

U kunt een geschaalde, geroteerde of scheefgetrokken kopie van een object maken.

1. Selecteer een object.
2. Selecteer Venster > Transformeren.

3. Voer waarden in voor schalen, roteren of scheeftrekken.
4. Klik op de knop Selectie dupliceren en transformeren  in het deelvenster Transformeren.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

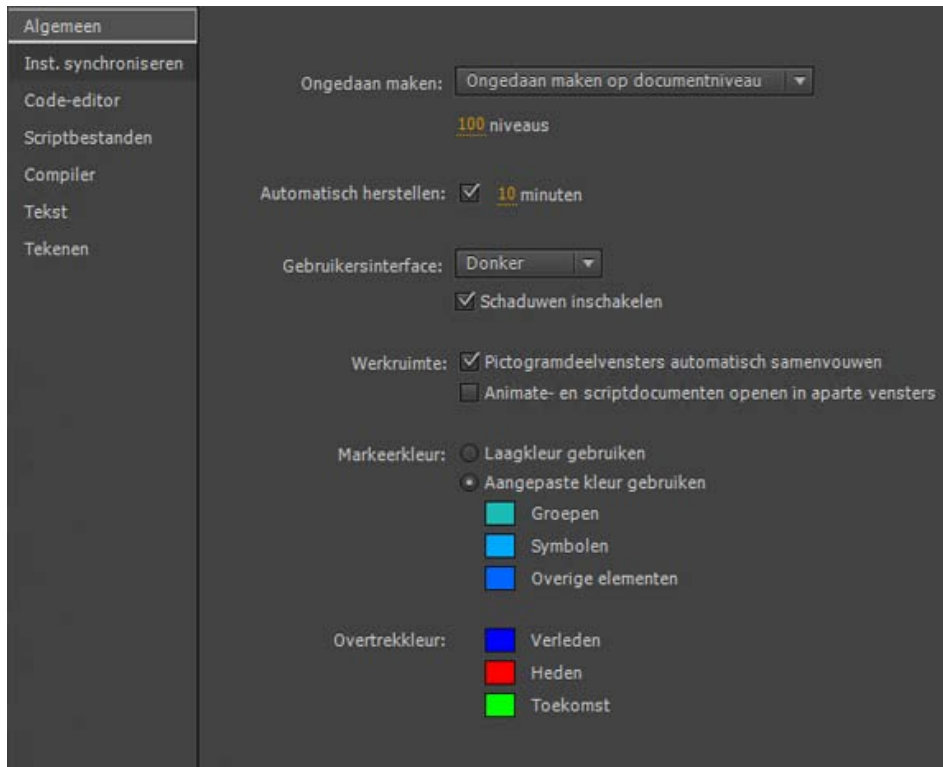
[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Animate-voorkeuren synchroniseren met Creative Cloud

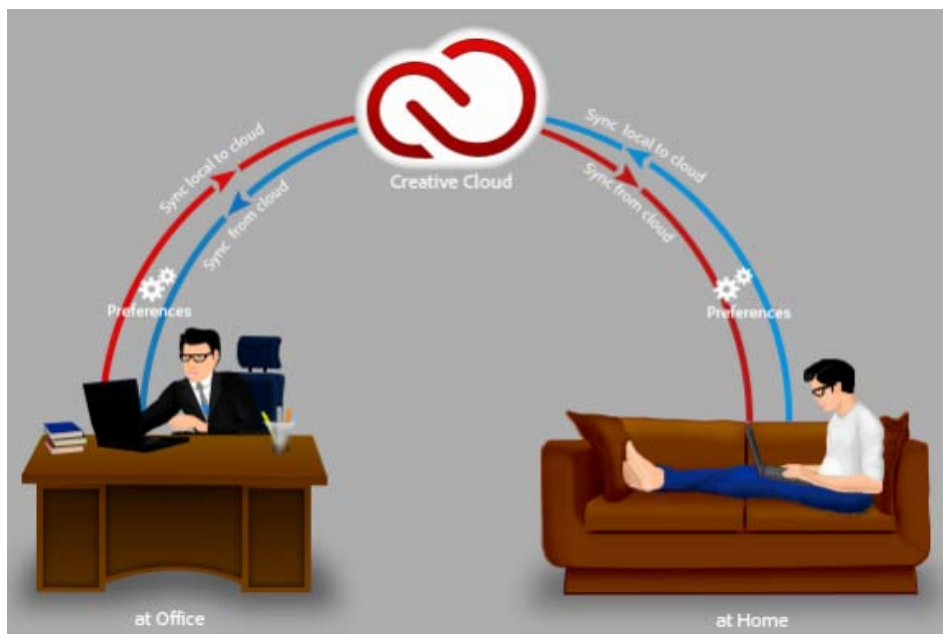
Animate is nu volledig geïntegreerd met Creative Cloud. Zo kunt u de voorkeuren eerst synchroniseren naar Creative Cloud en vervolgens naar maximaal twee computers. Dankzij het synchroniseren van voorkeuren beschikt u niet alleen over een back-up in de Creative Cloud, maar kunt u ook uw voorkeuren herstellen en opnieuw gebruiken als u Animate opnieuw moet installeren.

U kunt de volgende sets voorkeuren synchroniseren met Creative Cloud en meerdere computers:

- **Werkruimte:** de actieve werkruimte en door de gebruiker gedefinieerde werkruimten worden gesynchroniseerd. Als deelvensters naar een andere computer worden gedownload, blijft hun positie behouden. Afhankelijk van de schermresolutie, kunnen er echter aanpassingen worden aangebracht.
- **Sneltoetsen/aangepaste voorinstellingen:** standaard sneltoetsen en aangepaste sneltoetsen.
- **Documenteigenschappen:** inclusief documentinstellingen die betrekking hebben op het werkgebied.
- **Voorkeuren op toepassingsniveau:** inclusief opties die zijn ingesteld in de volgende tabbladen in het dialoogvenster Voorkeuren:
 - **Algemeen**
 - **Instellingen synchroniseren**
 - **Code-editor**
 - **Scriptbestanden**
 - **Compiler**
 - **Tekst**
 - **Tekenen**
- **Sprite-werkbladvoorkeuren:** uitvoeropties voor Sprite-werkbladgenerator, zoals Afbeeldingsdimensie, Algoritme, Gegevensindeling, enzovoort.
- **Instellingen voor rasters, hulplijnen en magnetisch uitlijnen:** de opties voor rasters, uitlijnen, pixels, objecten, hulplijnen en voor magnetisch uitlijnen die worden ingesteld in het menu Weergave van Animate CC.



U kunt de voorkeuren ook op twee verschillende platformen (Mac en Windows) synchroniseren. Wegens het grote aantal verschillen in de besturingssystemen, gelden er echter beperkingen bij het synchroniseren tussen platformen. Bepaalde instellingen kunnen niet worden gesynchroniseerd. Sneltoetsen, bijvoorbeeld, die control (MAC) omvatten, worden genegeerd bij het downloaden van Voorkeuren op een Windows-computer.



[Naar boven](#)

Animate-voorkeuren synchroniseren met Creative Cloud

1. Start Animate CC.
2. Wanneer Animate CC voor het eerst wordt gestart, wordt het dialoogvenster Adobe Animate getoond.
 - a. **Beginnen met synchroniseren:** klik op de knop Instellingen nu synchroniseren om de Animate-voorkeuren te synchroniseren met Creative Cloud.
 - b. **Standaard synchronisatie-instellingen wijzigen:** Klik op Geavanceerd. De sectie Synchronisatie-instellingen op het deelvenster Voorkeuren wordt weergegeven. U kunt deze instellingen doornemen en desgewenst aanpassen.
 - c. **Synchronisatie uitschakelen:** klik op de knop Synchronisatie-instellingen uitschakelen om de synchronisatie van Animate-voorkeuren met Creative Cloud uit te schakelen.
3. Als u dan op een bepaald moment wilt synchroniseren met Creative Cloud, klikt u op de knop  in de titelbalk van Animate CC en klikt u op Instellingen nu synchroniseren.
4. En als u de synchronisatie-instellingen wilt wijzigen, kiest u Bewerken > Voorkeuren > Instellingen synchroniseren. U kunt op de knop Instellingen nu synchroniseren klikken om de gewijzigde instellingen te synchroniseren met Creative Cloud.



[Naar boven](#)


Voorkeuren downloaden uit Creative Cloud

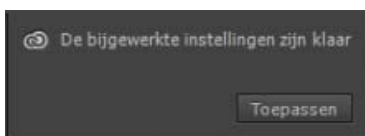
U kunt de Animate-voorkeuren synchroniseren op twee systemen. U kunt voorkeuren wijzigen op een computer, deze gewijzigde instellingen synchroniseren met Creative Cloud en ze vervolgens downloaden naar een andere computer.

Als de standaardvoorkeuren of ongewijzigde voorkeuren worden gebruikt op de tweede computer, kunt u de voorkeuren downloaden van Creative Cloud. Als voorkeuren met succes naar een systeem kunnen worden gedownload, wordt het dialoogvenster De bijgewerkte instellingen zijn klaar weergegeven dat hetzelfde aangeeft.

Er treedt echter een conflict op als de Voorkeuren worden gewijzigd zonder deze te synchroniseren met Creative Cloud. Zie Synchronisatieconflicten oplossen voor meer informatie over het oplossen van dergelijke conflicten.

Stel bijvoorbeeld dat u de sneltoetsen hebt gewijzigd op uw werkcomputer en deze hebt gesynchroniseerd met Creative Cloud. U kunt deze voorkeuren thuis downloaden naar een andere computer en ze toepassen.

1. Start Animate CC.
2. Klik op de knop  in Animate CC.
3. Klik op de knop Instellingen nu synchroniseren.
4. Klik in het dialoogvenster De bijgewerkte instellingen zijn klaar op Toepassen om de huidige voorkeuren te vervangen door de gedownloade voorkeuren.



Opmerking: Als u Animate verlaat voordat u de gedownloade voorkeuren toepast, worden deze automatisch

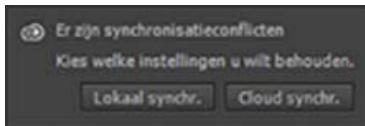
Conflicten oplossen

Als u meerdere computers gebruikt, kunt u de synchronisatie-instellingen op een willekeurige computer wijzigen. Er treedt echter een conflict op als u dezelfde instellingen verder wijzigt op een andere computer.

Stel bijvoorbeeld dat u wijzigingen hebt aangebracht in de instellingen voor Sprite-werkblad op uw werkcomputer. En dat u deze instellingen daarna nogmaals wijzigt op een computer thuis. Als de computer thuis niet was gesynchroniseerd met Cloud voordat de Sprite-werkbladinstellingen werden gewijzigd, ontstaat er een conflict.

U lost een dergelijk conflict als volgt op:

1. Klik op de knop  in Animate CC.
2. Het volgende dialoogvenster wordt weergegeven:



3. U kunt ervoor kiezen aan de hand van een van de volgende opties de lokale instellingen te behouden of de instellingen uit Creative Cloud te downloaden:

Lokale instellingen synchroniseren Synchroniseer lokale instellingen op deze computer naar Creative Cloud en vervang de Creative Cloud-versie door de lokale versie van de instellingen.

Cloudinstellingen synchroniseren Synchroniseer vanaf Creative Cloud naar de lokale computer, negeer de wijzigingen die in de lokale instellingen zijn aangebracht en vervang deze door de instellingen die u hebt gedownload uit Creative Cloud.

Problemen oplossen

- Sneltoetsen die met ongeldige namen (die niet worden ondersteund door het besturingssysteem) worden toegevoegd aan de voorinstellingen, worden niet gesynchroniseerd met Creative Cloud.
- Sneltoetsen die onder andere menu's staan, worden bovendien niet gesynchroniseerd tussen systemen van verschillende platformen. De opdracht Lettertypetoewijzing staat bijvoorbeeld in verschillende menu's in de Windows- en Mac-versies van Animate CC. Als er op de Mac een nieuwe sneltoets wordt toegewezen aan Lettertypetoewijzing en er een synchronisatie met Creative Cloud wordt uitgevoerd, kan deze sneltoets niet worden gedownload en gebruikt in Windows.
- Lettertype-instellingen worden niet gesynchroniseerd met Creative Cloud.
- **Fouten afhandelen:**
 - **Geen internetverbinding:** Als er geen internetverbinding is, geeft Animate CC een fout weer en kunnen de synchronisatie-instellingen niet worden geüpload naar of gedownload van Creative Cloud. Zorg ervoor dat het systeem is aangesloten op een internetverbinding zonder fouten.
 - **Server is bezet:** Als de Creative Cloud-server bezet is, geeft Animate CC een fout weer en kunnen de voorkeuren niet worden gesynchroniseerd vanaf Creative Cloud.
 - **Onvoldoende schijfruimte:** Als er onvoldoende schijfruimte op het lokale systeem is, geeft Animate CC een fout weer en worden de voorkeuren niet gedownload van



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met het Adobe Color-deelvenster

Adobe® Color® is een webtoepassing waarmee u kleurenthema's die u in een project gebruikt, kunt maken en delen. Ook kunt u deze webtoepassing gebruiken om met kleurenthema's te experimenteren. Animate CC (voorheen Flash Professional CC) is geïntegreerd met het deelvenster van Adobe Color waarin u de kleurthema's die u in de Adobe Color-toepassing hebt gemaakt of als favoriet hebt gemarkeerd, kunt weergeven en gebruiken. Ga naar [deze koppeling](#) voor meer informatie over Adobe Color.

[Naar boven](#) 

Deelvenster van Adobe Color

In Animate CC geeft het Adobe Color-deelvenster (Venster > Extensies > Adobe Color-thema's) het volgende weer:

- Thema's die u hebt gemaakt en die zijn gesynchroniseerd met uw account op de Adobe Color-website (color.adobe.com).
- Openbare thema's die u hebt gemarkeerd als favoriete thema's op de Adobe Color-website.

De Adobe ID die u in Animate CC gebruikt, wordt automatisch gebruikt voor aanmelding bij de Adobe Color-website. Hierbij wordt het Color-deelvenster vernieuwd.

Opmerking: Als er geen Color-id is gekoppeld aan de referenties die u in Animate CC gebruikt, wordt er automatisch een Color-id gemaakt op basis van uw Animate-gebruikersgegevens. Daarna hebt u met de gebruikersgegevens van uw Adobe ID toegang tot de Adobe Color-website.

[Naar boven](#) 

Het deelvenster Color gebruiken

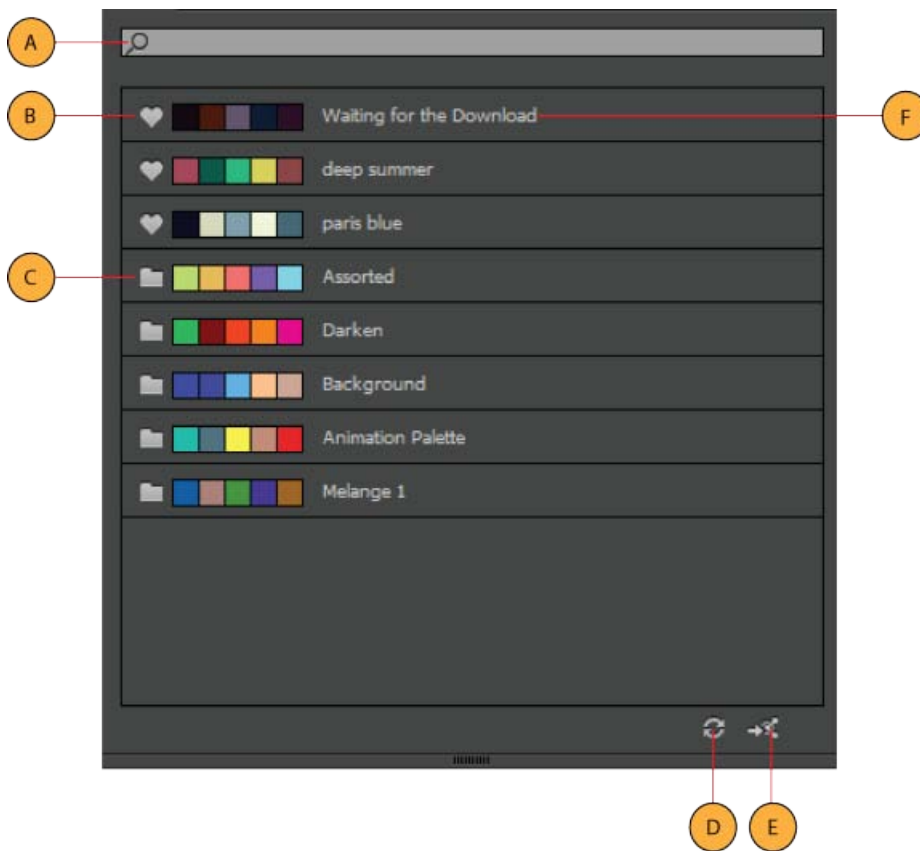
Opmerking: Het deelvenster Color werkt alleen als u een verbinding hebt met internet wanneer u Animate start. Het deelvenster Color kan niet worden gebruikt als u geen internetverbinding hebt.

In het deelvenster Color hebt u alleen leesrechten voor de stalen en kleurthema's die hier beschikbaar zijn. U kunt een staal of thema rechtstreeks vanuit het deelvenster Color gebruiken voor uw illustraties. Als u echter een staal of kleurthema wilt wijzigen, moet u de staal of het kleurthema eerst toevoegen aan het deelvenster Stalen.

1. Klik op Venster > Extensies > Adobe Color-thema's om het deelvenster Color te openen.

Alle thema's die beschikbaar zijn in uw Adobe Color-account op het moment dat Animate wordt gestart, worden in het deelvenster Color weergegeven.

2. Als u een thema hebt toegevoegd in Color nadat u Animate hebt gestart, klikt u in het deelvenster Color op Vernieuwen om ook dit nieuwste thema in het deelvenster weer te geven.



A. Thema zoeken op naam B. Pictogram favoriete thema C. Pictogram themamap D. Vernieuwen E. Color-website starten F. Themanaam

Opmerking: In het deelvenster Color worden de thema's weergegeven die u hebt gemaakt, gewijzigd of gemarkeerd als favoriet (vermeld onder Adobe Color-website > Mycolor).

3. U kunt een volledig thema toevoegen aan uw deelvenster Stalen (Venster > Stalen) door op de pictogrammen Themamap of Favoriete thema te klikken. Het thema wordt toegevoegd aan de map Color in het deelvenster Stalen.
4. Als de lijst met thema's erg lang is, gebruikt u het zoekvak om het gewenste thema te vinden. Zoekopdrachten worden uitgevoerd op de namen van de thema's.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Sjablonen

[Informatie over sjablonen](#)

[Een sjabloon gebruiken](#)

[Naar boven](#) ¹³

Informatie over sjablonen

Animate-sjablonen bieden u eenvoudig te gebruiken startpunten voor algemene projecten. Het dialoogvenster Nieuw bestand biedt een voorvertoning en een beschrijving van elke sjabloon. Er zijn zes categorieën sjablonen:

- Adverteren - Deze sjablonen bevatten voor onlineadvertenties gangbare afmetingen voor het werkgebied.
- Animatie - Deze sjablonen bevatten veelgebruikte typen animaties, zoals beweging, markering, gloed en versnelling.
- Vaandels - Deze sjablonen bevatten afmetingen en functies die veel worden gebruikt voor de interfaces van websites.
- Media afspelen - Deze sjablonen bevatten fotoalbums en afspeelmogelijkheden met verschillende afmetingen voor video's en verschillende hoogte-breedteverhoudingen.
- Presentatie - Deze sjablonen bevatten eenvoudige en complexere presentatiestijlen.
- Voorbeelden - Deze sjablonen bevatten veelgebruikte functies in Animate.

Opmerking over advertentiesjablonen

Advertentiesjablonen vereenvoudigen het maken van standaard-rich-mediatypen en -formaten die door het Interactive Advertising Bureau (IAB) zijn gedefinieerd en door de onlineadvertentie-industrie zijn geaccepteerd. Raadpleeg de IAB-site op IAB.net voor meer informatie over door IAB erkende advertentietypen.

Test uw advertenties op stabiliteit in verschillende combinaties van browsers en platformen. De advertentietoepassing wordt als stabiel beschouwd wanneer er geen foutmeldingen worden gegenereerd en de browser of het systeem niet vastloopt.

Werk samen met web- en netwerkbeheerders om uitvoerige testplannen te maken met taken waarvan u verwacht dat ze door de doelgroep zullen worden uitgevoerd in de advertentie. Voorbeelden van testplannen zijn beschikbaar in het gedeelte over testen van IAB-rich-media van IAB.net. De vereisten omtrent grootte en bestandsindeling van advertenties kunnen per leverancier en website variëren. Neem contact op met uw leverancier, uw internetprovider of het IAB voor meer informatie over deze vereisten die het ontwerp van de advertentie kunnen beïnvloeden.

[Naar boven](#) ¹³

Een sjabloon gebruiken

1. Selecteer Bestand > Nieuw.
2. Klik in het dialoogvenster Nieuw bestand op het tabblad Sjablonen.
3. Selecteer een sjabloon uit een van de categorieën en klik op OK.

4. Voeg inhoud toe aan het FLA-bestand dat wordt geopend.
5. Sla het bestand op en publiceer het.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Zoeken en vervangen in Animate

Informatie over Zoeken en vervangen

Tekst zoeken en vervangen

Letterttypen zoeken en vervangen

Kleuren zoeken en vervangen

Symbolen zoeken en vervangen

Geluid-, video- of bitmapbestanden zoeken en vervangen

[Naar boven](#) 

Informatie over Zoeken en vervangen

Met Zoeken en vervangen kunt u het volgende doen:

- Zoeken naar een tekstreeks, lettertype, kleur, symbool, geluidsbestand, videobestand of een geïmporteerd bitmapbestand.
- Het opgegeven element vervangen door een ander element van hetzelfde type. Afhankelijk van het opgegeven soort element zijn verschillende opties beschikbaar in het dialoogvenster Zoeken en vervangen.
- Elementen in het huidige document of de huidige scène zoeken en vervangen.
- Zoeken naar de volgende instantie of alle instanties van een element en de huidige of alle instanties vervangen.

Opmerking: in op schermen gebaseerde documenten kunt u elementen zoeken en vervangen in het huidige document of scherm, maar kunt u geen scènes gebruiken.

Met Live bewerken kunt u het opgegeven element rechtstreeks in het werkgebied bewerken. Wanneer u met Live bewerken een symbool zoekt, wordt het symbool in Animate in de modus Op plaats bewerken geopend.

Onder in het dialoogvenster Zoeken en vervangen worden de locatie, de naam en het type van de elementen weergegeven die u zoekt.

[Naar boven](#) 

Tekst zoeken en vervangen

1. Selecteer Bewerken > Zoeken en vervangen.
2. Selecteer Tekst in de keuzelijst Naar.
3. Voer in het vak Tekst de tekst in die u wilt zoeken.
4. Voer in het vak Vervangen door tekst de tekst in waarmee de bestaande tekst moet worden vervangen.
5. Selecteer opties voor het zoeken naar tekst:

Heel woord - zoekt alleen naar de opgegeven tekstreeks als een heel woord, met een spatie, aanhalingsteken of leesteken ervoor en erna. Wanneer Heel woord niet is geselecteerd, kunt u de opgegeven tekst zoeken als onderdeel van een groter woord.

Wanneer Heel woord bijvoorbeeld niet is geselecteerd, levert een zoekopdracht naar *place* de woorden *replace*, *placement* enzovoort op.

Hoofdlettergevoelig - hiermee zoekt u naar tekst die ook wat betreft hoofdlettergebruik (hoofdletters of kleine letters) exact overeenkomt met de opgegeven tekst.

Reguliere expressies - zoekt naar tekst in reguliere expressies in ActionScript. Een expressie is elke instructie die Flash Professional kan evalueren en die een waarde retourneert.

Inhoud tekstveld - zoekt naar de inhoud van een tekstveld.

Frames/lagen/parameters - zoekt naar framelabels, namen van lagen en scènes en componentparameters.

Tekenreeksen in ActionScript - hiermee zoekt u naar tekenreeksen (tekst tussen aanhalingstekens) in ActionScript in het document of de scène (in externe ActionScript-bestanden wordt niet gezocht).

ActionScript - hiermee zoekt u alle ActionScript, inclusief code en tekenreeksen.

6. Selecteer Live bewerken om de volgende instantie van de opgegeven tekst in het werkgebied te selecteren en op plaats te bewerken.

Opmerking: *alleen de volgende instantie wordt geselecteerd voor live bewerking, ook wanneer u Alles zoeken selecteert in stap 7.*

7. U kunt als volgt tekst zoeken:

- Klik op Volgende zoeken om de volgende instantie van de opgegeven tekst te zoeken.
- Klik op Alles zoeken om alle instanties van de opgegeven tekst te zoeken.

8. Ga als volgt te werk om tekst te vervangen:

- Klik op Vervangen om de huidige geselecteerde instantie van de opgegeven tekst te vervangen.
- Klik op Alles vervangen om alle instanties van de opgegeven tekst te vervangen.

[Naar boven](#) 

Lettertypen zoeken en vervangen

1. Selecteer Bewerken > Zoeken en vervangen.
2. Selecteer Lettertype in het pop-upmenu Naar en selecteer vervolgens een of meer van de volgende opties:
 - Selecteer Naam lettertype als u op naam wilt zoeken en selecteer een lettertype in het pop-upmenu of voer de naam in van het gewenste lettertype in het vak. Wanneer Naam lettertype niet is geselecteerd, wordt naar alle lettertypen in de scène of het document gezocht.
 - Selecteer Stijl lettertype als u op stijl wilt zoeken en selecteer een lettertypestijl in het pop-upmenu. Wanneer Stijl lettertype niet is geselecteerd, wordt naar alle lettertypestijlen in de scène of het document gezocht.
 - Selecteer Tekengrootte als u op tekengrootte wilt zoeken en bepaal een zoekbereik door een waarde in te voeren voor de minimale en de maximale tekengrootte. Wanneer Tekengrootte niet is geselecteerd, wordt naar alle tekengrootten in de scène of het document gezocht.
 - Selecteer Naam lettertype onder Vervangen door als u het opgegeven lettertype wilt

vervangen door een ander lettertype. Selecteer een lettertype in het pop-upmenu of voer de naam in van het gewenste lettertype in het vak. Wanneer Naam lettertype niet is geselecteerd onder Vervangen door, blijft het huidige lettertype ongewijzigd.

- Selecteer Stijl lettertype onder Vervangen door als u het opgegeven lettertype wilt vervangen door een andere lettertypestijl en selecteer een lettertypestijl in het pop-upmenu. Wanneer Stijl lettertype niet is geselecteerd onder Vervangen door, blijft de huidige stijl van het opgegeven lettertype ongewijzigd.
- Selecteer Tekengrootte onder Vervangen door als u het opgegeven lettertype wilt vervangen door een andere tekengrootte en voer een waarde in voor de minimale en maximale tekengrootte. Wanneer Tekengrootte niet is geselecteerd onder Vervangen door, blijft de huidige grootte van het opgegeven lettertype ongewijzigd.

3. Selecteer Live bewerken om de volgende instantie van het opgegeven lettertype in het werkgebied te selecteren en op plaats te bewerken.

Opmerking: *alleen de volgende instantie wordt geselecteerd voor live bewerking, ook wanneer u Alles zoeken selecteert in stap 4.*

4. U kunt als volgt een lettertype zoeken:

- Klik op Volgende zoeken om de volgende instantie van het opgegeven lettertype te zoeken.
- Klik op Alles zoeken om alle instanties van het opgegeven lettertype te zoeken.

5. U kunt als volgt een lettertype vervangen:

- Klik op Vervangen om de huidige geselecteerde instantie van het opgegeven lettertype te vervangen.
- Klik op Alles vervangen om alle instanties van het opgegeven lettertype te vervangen.

[Naar boven](#) 

Kleuren zoeken en vervangen

U kunt geen kleuren zoeken en vervangen in gegroepeerde objecten.

Opmerking: *wanneer u kleuren wilt zoeken en vervangen in een GIF- of JPEG-bestand in een Flash Professional-document, moet u het bestand bewerken in een beeldbewerkingstoepassing.*

1. Selecteer Bewerken > Zoeken en vervangen.
2. Selecteer Kleur in het pop-upmenu Naar.
3. Klik op het besturingselement Kleur als u naar een kleur wilt zoeken en ga als volgt te werk:
 - Selecteer een kleurstaal in het pop-upvenster Kleur.
 - Voer een hexadecimale kleurwaarde in het hexadecimale vak in het pop-upvenster Kleur in.
 - Klik op de knop Systeemkleurkiezer en selecteer een kleur in de systeemkleurkiezer.
 - Het pipetgereedschap wordt weergegeven door te slepen vanaf het besturingselement Kleur. Selecteer een kleur op het scherm.
4. Klik op het besturingselement Kleur onder Vervangen door als u een kleur wilt selecteren ter vervanging van de opgegeven kleur en ga als volgt te werk:
 - Selecteer een kleurstaal in het pop-upvenster Kleur.
 - Voer een hexadecimale kleurwaarde in het hexadecimale vak in het pop-upvenster Kleur in.
 - Klik op de knop Systeemkleurkiezer en selecteer een kleur in de systeemkleurkiezer.
 - Het pipetgereedschap wordt weergegeven door te slepen vanaf het

besturingselement Kleur. Selecteer een kleur op het scherm.

5. Geef op welke instantie van de kleur u wilt zoeken en vervangen door een of meer van de opties Vullingen, Streken of Tekst te selecteren.
6. Selecteer Live bewerken om de volgende instantie van de opgegeven kleur in het werkgebied te selecteren en op plaats te bewerken.

Opmerking: Alleen de volgende instantie wordt geselecteerd voor live bewerking, ook wanneer u Alles zoeken selecteert in de volgende stap.

7. Kleuren zoeken

- Klik op Volgende zoeken om de volgende instantie van de opgegeven kleur te zoeken.
- Klik op Alles zoeken om alle instanties van de opgegeven kleur te zoeken.

8. Kleuren vervangen

- Klik op Vervangen om de huidige geselecteerde instantie van de opgegeven kleur te vervangen.
- Klik op Alles vervangen om alle instanties van de opgegeven kleur te vervangen.

[Naar boven](#) 

Symbolen zoeken en vervangen

Als u symbolen wilt zoeken en vervangen, zoekt u een symbool op naam. U kunt een symbool vervangen door een ander symbool van elk type: filmclip, knop of afbeelding.

1. Selecteer Bewerken > Zoeken en vervangen.
2. Selecteer Symbool in het pop-upmenu Naar.
3. Selecteer bij Naam een naam in het pop-upmenu.
4. Selecteer bij Naam onder Vervangen door een naam in het pop-upmenu.
5. Selecteer Live bewerken om de volgende instantie van het opgegeven symbool in het werkgebied te selecteren en op plaats te bewerken.

Opmerking: Alleen de volgende instantie wordt geselecteerd voor bewerking, ook wanneer u Alles zoeken selecteert in de volgende stap.

6. U kunt als volgt een symbool zoeken:

- Klik op Volgende zoeken om de volgende instantie van het opgegeven symbool te zoeken.
- Klik op Alles zoeken om alle instanties van het opgegeven symbool te zoeken.

7. U kunt als volgt een symbool vervangen:

- Klik op Vervangen om de huidige geselecteerde instantie van het opgegeven symbool te vervangen.
- Klik op Alles vervangen om alle instanties van het opgegeven symbool te vervangen.

[Naar boven](#) 

Geluid-, video- of bitmapbestanden zoeken en vervangen

1. Selecteer Bewerken > Zoeken en vervangen.
2. Selecteer Geluid, Video of Bitmap in het pop-upmenu Naar.
3. Voer bij Naam een bestandsnaam in voor een geluid, video of bitmap of selecteer een

naam in het pop-upmenu.

4. Voer bij Naam onder Vervangen door een bestandsnaam in voor een geluid, video of bitmap of selecteer een naam in het pop-upmenu.
5. Selecteer Live bewerken om de volgende instantie van het opgegeven geluid, de video of bitmap in het werkgebied te selecteren en op plaats te bewerken.

Opmerking: Alleen de volgende instantie wordt geselecteerd voor bewerking, ook wanneer u Alles zoeken selecteert in de volgende stap.

6. Geluid, video of een bitmap zoeken
 - Klik op Volgende zoeken om de volgende instantie van het opgegeven geluid, de video of bitmap te zoeken.
 - Klik op Alles zoeken om alle instanties van het opgegeven geluid, de video of bitmap te zoeken.
7. Geluid, video of een bitmap vervangen.
 - Klik op Vervangen om de huidige geselecteerde instantie van het opgegeven geluid, de video of bitmap te vervangen.
 - Klik op Alles vervangen om alle instanties van het opgegeven geluid, de video of bitmap te vervangen.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Ongedaan maken, Opnieuw en het deelvenster Historie

[De opdrachten Ongedaan maken, Opnieuw en Herhalen](#)

[Deelvenster Historie gebruiken](#)

[Stappen ongedaan maken via het deelvenster Historie](#)

[Stappen opnieuw afspelen via het deelvenster Historie](#)

[Stappen kopiëren en plakken tussen documenten](#)

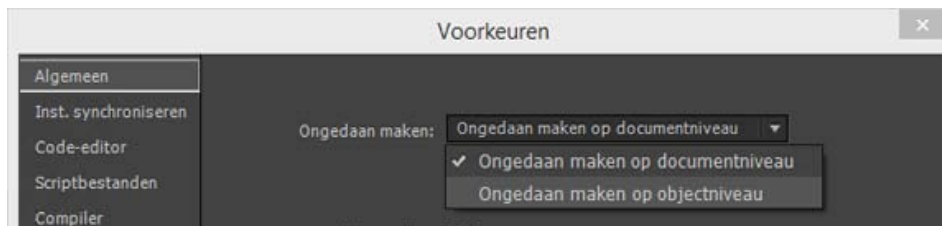
[Naar boven](#)

De opdrachten Ongedaan maken, Opnieuw en Herhalen

Wanneer u handelingen voor afzonderlijke objecten of alle objecten in het huidige document ongedaan wilt maken of opnieuw wilt uitvoeren, moet u de opdrachten voor Ongedaan maken en Opnieuw opgeven op object- of documentniveau (Bewerken > Ongedaan maken of Bewerken > Opnieuw). Standaard vindt ongedaan maken en opnieuw uitvoeren op documentniveau plaats.

Ga als volgt te werk als u de opties Ongedaan maken op objectniveau of documentniveau wilt kiezen:

1. Selecteer in Animate CC de optie Bewerken > Voorkeuren.
2. Selecteer op het tabblad Algemeen de optie Ongedaan maken op objectniveau in de vervolgkeuzelijst Ongedaan maken.



Merk op dat u een aantal handelingen op objectniveau niet ongedaan kunt maken. De meeste zijn Bewerkmodus starten en sluiten, bibliotheekitems selecteren, bewerken en wijzigen en scènes maken, verwijderen en verplaatsen.

Wanneer u een stap opnieuw wilt toepassen op hetzelfde object of op een ander object, gebruikt u de opdracht Herhalen. Wanneer u bijvoorbeeld een vorm genaamd vorm_A verplaatst, selecteert u Bewerken > Herhalen om de vorm nogmaals te verplaatsen of selecteert u een andere vorm, vorm_B, en selecteert u Bewerken > Herhalen om de tweede vorm op dezelfde manier te verplaatsen.

Het standaard aantal niveaus voor ongedaan maken in Animate is ingesteld op 100. In de voorkeuren van Animate kunt u het aantal niveaus aangeven voor ongedaan maken en opnieuw instellen. Het bereik ligt tussen 2 en 300.

Wanneer u een stap ongedaan maakt met Bewerken > Ongedaan maken of via het deelvenster Historie, blijft de bestandsgrootte van het document ongewijzigd, ook als u een item uit het document verwijdert. Wanneer u bijvoorbeeld een videobestand importeert in een document en deze bewerking ongedaan maakt, is de bestandsgrootte van het document nog steeds inclusief de grootte van het videobestand. Items die u uit een document verwijdert met de opdracht Ongedaan maken, worden bewaard om de items met de opdracht Opnieuw te kunnen herstellen.

[Naar boven](#)

Deelvenster Historie gebruiken

Het deelvenster Historie (**Venster > Historie**) bevat een lijst met de stappen die u in het actieve document hebt uitgevoerd sinds u het document hebt gemaakt of geopend, tot een opgegeven maximum aantal stappen. (Het deelvenster Historie geeft niet aan welke stappen u in andere documenten hebt uitgevoerd.) De schuifregelaar in het deelvenster Historie wijst aanvankelijk naar de laatste stap die u hebt uitgevoerd.

- Gebruik het deelvenster Historie als u afzonderlijke stappen of meerdere stappen tegelijk ongedaan wilt maken of opnieuw wilt uitvoeren. U kunt stappen vanuit het deelvenster Historie opnieuw toepassen op hetzelfde object of op een ander object in het document. U kunt de volgorde van de stappen in het deelvenster Historie echter niet wijzigen. Het deelvenster Historie is in feite een opname van stappen in de volgorde waarin ze zijn uitgevoerd.

Opmerking: *wanneer u een of meerdere stappen ongedaan maakt en vervolgens iets nieuws doet in het document, kunt u de stappen in het deelvenster Historie niet meer opnieuw uitvoeren: ze verdwijnen uit het deelvenster.*

- Het standaard aantal niveaus voor het deelvenster Geschiedenis in Animate is ingesteld op 100. In de voorkeuren van Animate kunt u het aantal niveaus aangeven voor ongedaan maken en opnieuw instellen. Het bereik ligt tussen 2 en 300.
- U kunt de historielijst voor het huidige document wissen in het deelvenster Historie. Eenmaal gewiste stappen in de historielijst kunt u niet meer ongedaan maken. Het wissen van de historielijst maakt de stappen niet ongedaan, alleen de opname van die stappen wordt uit het geheugen van het huidige document verwijderd.

Bij het sluiten van een document wordt de historie gewist. Wanneer u stappen uit een document wilt gebruiken nadat het is gesloten, kopieert u de stappen met de opdracht Stappen kopiëren of slaat u de stappen als een opdracht op.

[Naar boven](#) 

Stappen ongedaan maken via het deelvenster Historie

Wanneer u een stap ongedaan maakt, wordt die stap gedimd weergegeven in het deelvenster Historie.

- Sleep de schuifregelaar in het deelvenster Historie één stap terug in de lijst om de laatste uitgevoerde stap ongedaan te maken.
- Wanneer u meerdere stappen ineens ongedaan wilt maken, sleept u de schuifregelaar naar de stap tot waar u ongedaan wilt maken of klikt u links van een stap langs het pad van de schuifregelaar. De schuifregelaar gaat dan automatisch naar die stap, waarbij alle stappen tot aan dat punt achtereenvolgens ongedaan worden gemaakt.

Opmerking: *schuiven naar een stap (en het selecteren van de opeenvolgende stappen) is niet hetzelfde als het selecteren van een afzonderlijke stap. U schuift naar een stap door links van de stap te klikken.*

[Naar boven](#) 

Stappen opnieuw afspelen via het deelvenster Historie

Wanneer u stappen opnieuw afspeelt via het deelvenster Historie, betreft het de geselecteerde (gemarkeerde) stappen in het deelvenster Historie, niet per se de stap die op dat moment door de schuifregelaar wordt aangegeven.

U kunt stappen in het deelvenster Historie toepassen op elk geselecteerd object in het document.

Eén stap opnieuw afspelen

- Selecteer een stap in het deelvenster Historie en klik op de knop Opnieuw afspelen.

Reeks aangrenzende stappen opnieuw afspelen

1. U kunt als volgt stappen in het deelvenster Historie selecteren:
 - Sleep van de ene stap naar de andere. (Sleep niet de schuifregelaar, maar sleep van het tekstlabel van de ene stap naar het tekstlabel van een andere stap.)
 - Selecteer de eerste stap, houd de Shift-toets ingedrukt en selecteer de laatste stap (of andersom).
2. Klik op Opnieuw afspelen. De stappen worden in volgorde opnieuw afgespeeld en in het deelvenster Historie wordt een nieuwe stap weergegeven met het label Stappen opnieuw afspelen.

Niet-aangrenzende stappen opnieuw afspelen

1. Selecteer een stap in het deelvenster Historie en houd de Ctrl-toets (Windows) of de Cmd-toets (Macintosh) ingedrukt en klik op andere stappen. U heft de selectie van een geselecteerde stap met dezelfde procedure op.
2. Klik op Opnieuw afspelen.

[Naar boven](#) 

Stappen kopiëren en plakken tussen documenten

Elk geopend document heeft een eigen historie van stappen. Met de opdracht Stappen kopiëren in het optiemenu van het deelvenster Historie kunt u stappen kopiëren van het ene document en deze plakken in een ander document. Wanneer u stappen kopieert in een teksteditor, worden die als JavaScript™-code geplakt.

1. Selecteer de gewenste stappen in het deelvenster Historie in het document met de stappen die u opnieuw wilt gebruiken.
2. Selecteer Stappen kopiëren in het optiemenu van het deelvenster Historie.
3. Open het document waarin u de stappen wilt plakken.
4. Selecteer een object waarop u de stappen wilt toepassen.
5. Selecteer Bewerken > Plakken om de stappen te plakken. De stappen worden opnieuw uitgevoerd nadat ze in het deelvenster Historie zijn geplakt. In het deelvenster Historie worden deze als slechts één stap weergegeven, Stappen plakken genoemd.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Voorkeuren instellen in Animate
- Taken automatiseren met het menu Opdrachten

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Sneltoetsen

[De huidige sneltoetsenset kopiëren naar het klembord](#)
[Aangepaste sneltoetsen maken en wijzigen](#)

[Naar boven](#) ¹⁰

De huidige sneltoetsenset kopiëren naar het klembord

1. Selecteer Bewerken > Sneltoetsen (Windows) of Animate > Sneltoetsen (Macintosh).
2. Klik op de knop Naar klembord kopiëren U kunt vervolgens de sneltoetsenset naar een teksteditor kopiëren als referentie of om af te drukken.

[Naar boven](#) ¹¹

Aangepaste sneltoetsen maken en wijzigen

U kunt sneltoetsen maken en wijzigen in Animate.

Sneltoetsen aanpassen

1. Selecteer Bewerken > Sneltoetsen (Windows) of Animate> Sneltoetsen (Macintosh).

Het dialoogvenster Sneltoetsen wordt weergegeven.

2. Met de volgende opties kunt u sneltoetsen toevoegen, verwijderen of bewerken:

De voorinstellingen voor de lay-out van het toetsenbord Hiermee kunt u een voorinstelling selecteren in het keuzemenu met vooraf ingestelde sneltoetsen of door u gedefinieerde sneltoetsen.

Zoeken Hiermee kunt u zoeken naar opdrachten waarvan u de sneltoets wilt instellen of wijzigen. U kunt de opdracht ook weergeven door de structuurweergave met opdrachten uit te vouwen.

Hoofdlettergevoelig Hiermee kunt u een hoofdlettergevoelige zoekopdracht naar de opdracht uitvoeren.

Toevoegen Voegt een nieuwe sneltoets toe aan de geselecteerde opdracht. Als u een nieuwe sneltoets wilt toevoegen voor de geselecteerde opdracht, klikt u op Toevoegen en voert u een nieuwe toetsencombinatie in. Elke opdracht kan één sneltoets hebben. Als een sneltoets al aan een opdracht is toegewezen, is de opdracht Toevoegen niet beschikbaar.

Ongedaan maken Hiermee maakt u de laatst ingestelde sneltoets voor een opdracht ongedaan.

Naar klembord kopiëren Hiermee kopieert u de volledige lijst met sneltoetsen naar het klembord van uw besturingssysteem.

Naar conflict gaan Hiermee navigeert u naar de opdracht die een conflict veroorzaakt. Er wordt een waarschuwing weergegeven als het instellen van een sneltoets tot een conflict leidt.

Sneltoetsen opslaan als voorinstelling Hiermee slaat u alle sneltoetsen op als een voorinstelling. U kunt deze voorinstellingen selecteren in het keuzemenu Voorinstelling voor lay-out van toetsenbord.

Sneltoets verwijderen Hiermee verwijdert u een geselecteerde sneltoets.

Opmerking: U kunt geen enkele toetsen, zoals delete of page up, gebruiken die vooraf zijn gedefinieerd voor bepaalde generieke taken zoals het verwijderen van inhoud, het bladeren op pagina's enzovoort.

3. Klik op OK.

Sneltoets uit een opdracht verwijderen

1. Selecteer in het pop-upmenu Opdrachten eerst een categorie opdrachten en vervolgens een opdracht in de lijst Opdrachten.
2. Klik op het X-teken naast de sneltoets.

Sneltoets aan een opdracht toevoegen

1. Selecteer in het pop-upmenu Opdrachten een categorie opdrachten en selecteer een opdracht.
2. Klik op de knop Toevoegen.
3. Druk op een toetsencombinatie.

Opmerking: Als er sprake is van een conflict voor de toetsencombinatie (als deze combinatie bijvoorbeeld al aan een andere opdracht is toegewezen), wordt er een uitleg weergegeven onder de lijst Opdrachten. Klik op de knop Ga naar conflict om snel naar de problematische opdracht te navigeren en de sneltoets te wijzigen.

4. Klik op OK.

Bestaande sneltoets bewerken

1. Selecteer in het pop-upmenu Opdrachten eerst een categorie opdrachten en vervolgens een opdracht in de lijst Opdrachten.
2. Dubbelklik op de sneltoets.
3. Druk op een nieuwe toetsencombinatie.

Opmerking: Als er sprake is van een conflict voor de toetsencombinatie (als deze combinatie bijvoorbeeld al aan een andere opdracht is toegewezen), wordt er een uitleg weergegeven onder de lijst Opdrachten. Klik op de knop Ga naar conflict om snel naar de problematische opdracht te navigeren en de sneltoets te wijzigen.

De tijdlijn gebruiken in Animate

[Over de tijdlijn](#)

[Weergave van de tijdlijn wijzigen](#)

[Grootte van de tijdlijn wijzigen](#)

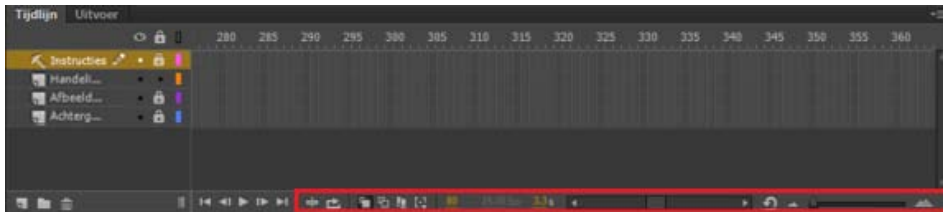
[Overtrekken](#)

[Afspeelkop verplaatsen](#)

[Naar boven](#)

Over de tijdlijn

Opmerking: Bij het afspelen van een animatie wordt de actuele framesnelheid weergegeven. Dit kan verschillen van de instelling van de framesnelheid voor het document wanneer de computer de animatie niet snel genoeg kan berekenen en weergeven.



De tijdlijn geeft aan waar animaties in een document voorkomen, waaronder frame-voor-frame animatie, getweende animatie en bewegingspaden.

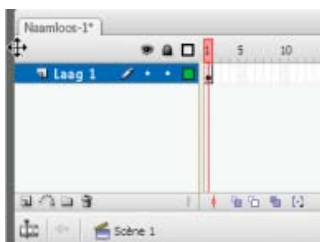
Met de besturingselementen in het lagengedeelte kunt u lagen verbergen, weergeven, vergrendelen en ontgrendelen plus de inhoud van lagen weergeven als contouren. U kunt tijdlijnframes naar een nieuwe locatie in dezelfde laag slepen of naar een andere laag.

[Naar boven](#)

Weergave van de tijdlijn wijzigen

Standaard wordt de tijdlijn weergegeven onder het hoofddocumentvenster. U kunt deze positie veranderen door de tijdlijn van het documentvenster los te koppelen en die als een zwevend venster weer te geven of door de tijdlijn aan een ander deelvenster te koppelen. U kunt de tijdlijn ook verbergen.

Wijzig de grootte van de tijdlijn wanneer u het aantal zichtbare lagen en frames wilt aanpassen. Wanneer u meer lagen wilt zien dan in de tijdlijn kunnen worden weergegeven, gebruikt u de schuifbalken aan de rechterkant van de tijdlijn.

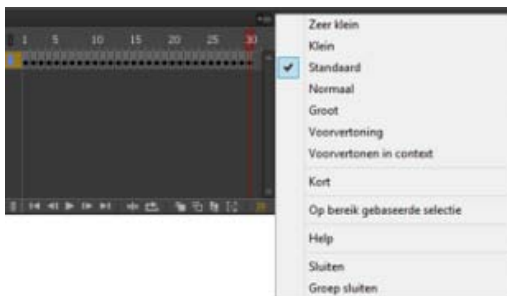


Tijdlijn slepen

- Wanneer u de tijdlijn wilt verplaatsen terwijl deze aan het documentvenster is gekoppeld, versleept u de tab van de titelbalk in de linkerbovenhoek van de tijdlijn.
- Als u een zwevende tijdlijn in het dok van het toepassingsvenster wilt plaatsen, sleept u de titelbalktab naar de boven- of onderkant van het documentvenster.
- Wanneer u een zwevende tijdlijn aan andere deelvensters wilt koppelen, sleept u de titelbalktab van de tijdlijn naar de gewenste locatie. Wanneer u koppeling aan andere deelvensters wilt voorkomen, houdt u Control ingedrukt terwijl u sleept. Een blauwe balk geeft aan waar de tijdlijn wordt gekoppeld.
- U kunt de naamvelden van lagen in het tijdlijndeelvenster langer of korter maken door de balk te slepen die de namen van de lagen en het gedeelte met de frames van de tijdlijn van elkaar scheidt.

Weergave van frames in de tijdlijn wijzigen

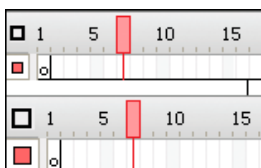
1. Klik op Frameweergave rechtsboven in de tijdlijn om het pop-upmenu Frameweergave te openen.



Pop-upmenu Frame.

2. Selecteer een van de volgende opties:

- Selecteer Zeer klein, Klein, Normaal, Middelgroot of Groot als u de breedte van de framecellen wilt wijzigen. (Groot is handig om details van geluidsgolven weer te geven.)
- Selecteer Kort als u de hoogte van framecelrijen wilt aanpassen.



Opties voor korte en normale frameweergave.

- Selecteer Getinte frames als u het tinten van framereeksen wilt in- of uitschakelen.
- Selecteer Voorvertoning als u miniatures van de inhoud van elk frame passend in de tijdlijnframes wilt weergeven. Hierdoor kan de omvang van de inhoud variëren en is mogelijk extra ruimte in het scherm nodig.
- Selecteer Voorvertonen in context om miniatures van elk volledig frame weer te geven (inclusief lege ruimte). Dit is nuttig om te zien hoe de elementen in de frames bewegen tijdens de animatie, maar deze miniatures zijn doorgaans kleiner dan bij de optie Voorvertoning.
- Als u het aantal frames in de tijdlijnweergave wilt aanpassen, selecteert u Minder frames in weergave passen of Meer frames in weergave passen, naast de schuifregelaar Grootte van tijdlijnweergave wijzigen.
- Als u de zoomfactor van de tijdlijn wilt herstellen naar het standaardniveau, selecteert u

u Zoomfactor van tijdlijn opnieuw instellen op standaardniveau, naast de frameschuifbalk.

Laaghoogte in de tijdlijn wijzigen

1. Ga als volgt te werk:
 - Dubbelklik op het pictogram van de laag (het pictogram links van de naam van de laag) in de tijdlijn.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op de naam van de laag en selecteer Eigenschappen in het contextmenu.
 - Selecteer de laag in de tijdlijn en selecteer Wijzigen > Tijdlijn > Laageigenschappen.
2. Selecteer in het dialoogvenster Laageigenschappen een optie voor Laaghoogte en klik op OK.

Transparantie van lagen instellen

Ga als volgt te werk:

- Als u de Shift-toets ingedrukt houdt en op de oogkolom in de Tijdlijn klikt, wordt de zichtbaarheid ingesteld op transparant.
- Dubbelklik op het pictogram van de laag (het pictogram links van de naam van de laag) in de tijdlijn.
- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op de naam van de laag en selecteer Eigenschappen in het contextmenu. Selecteer **Zichtbaarheid>Transparant** in het dialoogvenster Laageigenschappen.
- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op de naam van de laag en selecteer **Andere lagen transparant tonen**.

[Naar boven](#) 



Grootte van de tijdlijn wijzigen

- Wanneer de tijdlijn aan het hoofdvenster van de toepassing is gekoppeld, sleept u de balk die de tijdlijn en het werkgebied van elkaar scheidt.
- Wanneer de tijdlijn niet aan het hoofdvenster van de toepassing is gekoppeld, sleept u de rechterbenedenhoek (Windows) of het formaatvak in de rechterbenedenhoek (Macintosh).

[Naar boven](#) 

Overtrekken

Ga als volgt te werk:

- Selecteer het overtrekpictogram  (links van het lus-pictogram) in de tijdlijn. Alle frames tussen de markerings Begin overtrek en Einde overtrek (in de kop van de tijdlijn) worden samengevoegd tot één frame in het documentvenster.
- Selecteer  om overtrekframes weer te geven als contouren.

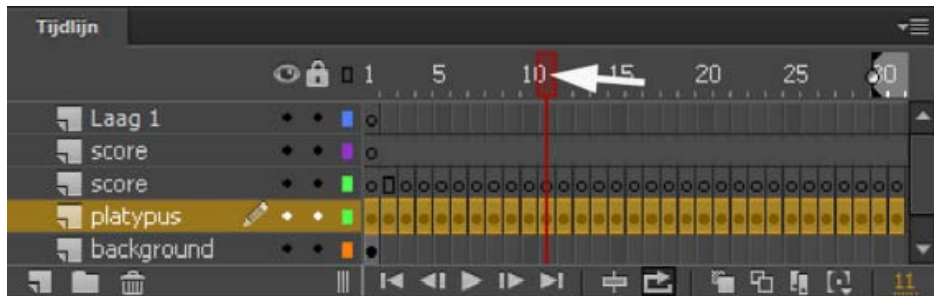
[Naar boven](#) 

Afspeelkop verplaatsen

De rode afspeelkop boven aan de tijdlijn verplaatst zich wanneer een document wordt afgespeeld en geeft aan welk frame momenteel in het werkgebied wordt weergegeven. De kop van de tijdlijn geeft de framenummers van de animatie aan. Wanneer u een frame wilt weergeven in het werkgebied, verplaatst u de afspeelkop naar het frame in de tijdlijn.

Wanneer u een bepaald frame wilt weergeven als u met grote aantallen frames werkt die niet allemaal tegelijk in de tijdlijn kunnen worden weergegeven, verplaatst u de afspeelkop langs de tijdlijn.

- U gaat naar een frame door te klikken op de locatie van het frame in de kop van de tijdlijn of door de afspeelkop naar de gewenste positie te verplaatsen.
- Wanneer u de tijdlijn wilt centreren op het huidige frame, klikt u op de knop Middelste frame onder aan de tijdlijn.
- Als u de lusoptie hebt ingeschakeld op de tijdlijn, kunt u nu streaming audio doorlopend herhalen binnen een aantal frames, samen met andere animaties.



Afspeelkop verplaatsen

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Werken met tijdlijnen
- Bewegings-tweens



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

HTML-extensies maken

[Een HTML-extensie maken](#)

[Foutopsporing van uw extensie in Animate CC](#)

[Uw extensie exporteren](#)

[Uw extensie installeren in Animate CC](#)

[Interactiviteit toevoegen aan HTML-extensies](#)

Animate CC kan worden uitgebreid met behulp van HTML-extensies. Met Adobe Extension Builder 3 kunt u HTML-extensies maken voor Animate CC. Vroeger kon u Animate alleen uitbreiden met SWF-extensies. Met Adobe Extension Builder 3 kunt u echter HTML-extensies maken voor Creative Cloud-toepassingen. Als u aan de slag wilt gaan, moet u Eclipse en Extension Builder 3.0 downloaden. Ga naar [deze koppeling](#) voor meer informatie.

[Naar boven](#) 

Een HTML-extensie maken

Ga als volgt te werk om een HTML-extensie te maken.

1. Start Eclipse.
2. Maak in de wizard New Project (Nieuw project) een nieuw Application Extension Project (Toepassingsextensieproject). Geef een betekenisvolle naam op voor het project en klik op Next (Volgende).
3. Kies in het deelvenster New Adobe Application Extension Project (Nieuw Adobe-toepassingsextensieproject) de optie Adobe Animate. Klik op Volgende.
4. Configureer uw extensie met behulp van de beschikbare opties:
 - a. **Bundle ID** (Bundle-id) is een unieke identificatie voor uw extensie.
 - b. **Menu Name** (Menunaam) is de weergavenaam voor uw extensie. De menunaam verschijnt in het menu **Venster > Extensies** in Animate CC.
 - c. **Window Details** (Vensterdetails) gebruiken deze opties om het type en de grootte van het extensievenster aan te passen.

Klik op **Next (Volgende)**.

5. U kunt de referentiebibliotheken voor uw extensie verder aanpassen in de volgende schermen:
 - a. **CEP Interface Library** (CEP-interfacebibliotheek) biedt functies voor het communiceren met de hosttoepassing. De optie is standaard geselecteerd.
 - b. **Frameworks** zijn voor algemene JavaScript-bibliotheken zoals jQuery.
 - c. **Services** omvatten de Adobe IPC-communicatietoolkit die communicatie tussen Adobe-toepassingen, extensies en externe toepassingen mogelijk maakt. Het biedt een protocol voor berichten via de CEP Service Manager die fungeert als een hub voor Creative Cloud-communicaties.

Klik op Finish (Voltooien) om een nieuw Eclipse-project te maken.

[Naar boven](#) 

Foutopsporing van uw extensie in Animate CC

U kunt uw extensie rechtstreeks vanaf Eclipse uitvoeren:

1. Klik met de rechtermuisknop op het project en selecteer **Uitvoeren als > Adobe Flash-extensie**. Hierdoor wordt Animate CC gestart.
2. Selecteer in Animate CC het menu-item **Venster > Extensies**. Hiermee wordt het extensiedeelvenster geopend.

[Naar boven](#) 

Uw extensie exporteren

Als u uw extensie wilt distribueren, moet u deze exporteren als een ZXP-pakket. Het ZXP-pakket wordt vervolgens gedownload en uitgevoerd door Adobe Extension Manager op Creative Cloud-toepassingen:

1. Ga in Eclipse naar de weergave Script Explorer om met de rechtermuisknop op uw project te klikken en selecteer **Export (Exporteren) > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension (Toepassingsextensie)**. Hiermee wordt de wizard Export (Exporteren) weergegeven.
2. U moet een certificaat hebben om het extensiepakket te ondertekenen. Blader naar een bestaand certificaat of klik op **Create (Maken)** om een nieuw certificaat te maken.
3. Klik op Finish (Voltooien).
4. Wanneer het exporteren is voltooid, vindt u het ZXP-pakket voor uw extensie in de projectmap, klaar voor distributie.

Opmerking: Voor het installeren van deze extensie dient u het bestand `<extension>\.staged-extension\CSXS\manifest.xml` te openen en de tag `host` bij te werken naar minimaal Animate-versie 13.0.

[Naar boven](#) 

Uw extensie installeren in Animate CC

U kunt Adobe Extension Manager gebruiken om HTML-extensies te installeren in Animate CC. Met HTML-extensies kunt u de functionaliteiten en mogelijkheden van Animate gemakkelijker uitbreiden. Zie deze koppeling om extensies te installeren.

[Naar boven](#) 

Interactiviteit toevoegen aan HTML-extensies

U kunt een HTML-extensie maken voor interactie met Animate door besturingselementen toe te voegen, functionaliteit te definiëren en informatie op te halen over de hostomgeving (inclusief Animate en het besturingssysteem). U kunt dit op twee manieren doen:

1. **Met de CEP-interfacebibliotheek:** de CEP-interfacebibliotheek verschaft API's voor het verkrijgen van informatie over de hostomgeving en een eval-script waarmee u JSFL's kunt uitvoeren. Als u meer informatie wilt over de CEP-interfacebibliotheek, kiest u achtereenvolgens **Help > Help Contents > Adobe Extension Builder > References** in Eclipse.
2. **Met JSFL:** JSFL-scripts kunnen worden uitgevoerd met de Eval-script-API of de CEP-interfacebibliotheek. Raadpleeg [deze koppeling](#) voor meer informatie over JSFL's.

Afgezien van JSFL's toont de CEP-infrastructuur in Animate ook de volgende gebeurtenissen die alleen in HTML-deelvensters kunnen worden gebruikt.

- **com.adobe.events.flash.documentChanged** wordt getriggerd vanwege een wijziging in het momenteel actieve document.
- **com.adobe.events.flash.timelineChanged** wordt getriggerd wanneer iets wordt gewijzigd in de tijdlijn van het momenteel actieve document.

com.adobe.events.flash.documentSaved wordt getriggerd wanneer u het huidige document opslaat.

- **com.adobe.events.flash.documentOpened** wordt getriggerd wanneer u een nieuw document opent.
- **com.adobe.events.flash.documentClosed** wordt getriggerd wanneer u het momenteel actieve document sluit.
- **com.adobe.events.flash.documentNew** wordt getriggerd wanneer u een nieuw document maakt.
- **com.adobe.events.flash.layerChanged** wordt getriggerd als u een andere laag selecteert.
- **com.adobe.events.flash.frameChanged** wordt getriggerd wanneer u een ander frame selecteert.
- **com.adobe.events.flash.selectionChanged** wordt getriggerd wanneer u een ander object selecteert in het werkgebied.
- **com.adobe.events.flash.mouseMove** wordt getriggerd wanneer u de muis over het werkgebied verplaatst.

Voorbeeld

```
csinterface.addEventListener("com.adobe.events.flash.selectionChanged", CallbackFunction)
```

In het bovenstaande codefragment:

- **csinterface**: Object van CEP-interfacebibliotheek.
- **com.adobe.events.flash.selectionChanged**: Gebeurtenis die een wijziging in de selectie van een object triggert. U kunt ook alle hierboven vermelde gebeurtenissen gebruiken.
- **CallbackFunction**: Methode die naar de getriggerde gebeurtenis luistert.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Animatie en interactiviteit

Het gereedschap Bone-animatie gebruiken in Animate CC

[Informatie over Inverse Kinematics](#)

[Bones toevoegen aan symbolen](#)

[Bones toevoegen aan vormen](#)

[Besturingselementen op het werkgebied](#)

[IK-armaturen en -objecten wijzigen](#)

[Beweging van IK-bones beperken](#)

[Vering toevoegen aan bones](#)

[Animatie toevoegen aan een armatuur](#)

[Besturingselementen voor bewerkingen verbergen tijdens animaties](#)

[Een armatuur in de tijdlijn van animatie voorzien](#)

[De locatie van poses in een armatuur bewerken](#)

[Extra getweende effecten toevoegen aan IK-objecteigenschappen](#)

[Een armatuur voorbereiden voor animatie tijdens de uitvoering met ActionScript 3.0](#)

[Versnelling toevoegen aan een IK-animatie](#)

[Naar boven](#)

Informatie over Inverse Kinematics

IK (inverse kinematics) is een manier om objecten te animeren met gebruik van bones die in verhoudingen met bovenliggende en onderliggende elementen in een keten lineaire of vertakte armaturen zijn geplaatst. Wanneer één bone wordt verplaatst, verplaatsen de gekoppelde bones zich in verhouding tot de eerste bone.

Met IK (Inverse Kinematics) kunt u veel gemakkelijker natuurlijke bewegingen nabootsen. Als u een IK-animatie wilt toepassen, hoeft u alleen maar de begin- en eindpositie van de bones aan te geven op de tijdlijn. Animate interpoleert de posities van de bones automatisch in de armatuur tussen het eerste en laatste frame.

U kunt IK op de volgende manieren gebruiken:

- U kunt een vorm gebruiken als een container voor meerdere bones. U kunt bijvoorbeeld bones toevoegen aan een tekening van een slang, zodat deze op realistische wijze kronkelt. U kunt deze vormen tekenen in de objecttekenmodus.
- U kunt een keten maken van symboolinstanties. U kunt bijvoorbeeld filmclips met een bovenlichaam, arm, onderarm en hand aan elkaar koppelen, zodat deze zich op realistische wijze tot elkaar verplaatsen. Elke instantie heeft slechts één bone.

Een Bone-animatie in actie

Bone-stijlen

Animate biedt vier bone-stijlen die u op het werkgebied kunt tekenen:

- Effen. Dit is de standaardstijl.
- Draadframe. Nuttig wanneer de illustraties grotendeels onzichtbaar zijn doordat bones worden bedekt door een effen stijl.
- Lijn. Handig voor kleine armaturen.
- Geen. Hierbij worden de bones verborgen en worden alleen de onderliggende illustraties

weergegeven.

Als u de stijl voor de bones wilt instellen, selecteert u het IK-bereik in de tijdlijn, waarna u de gewenste stijl kiest in het menu Stijl (in het gedeelte Opties van het deelvenster Eigenschappen).

Opmerking: als u een document wilt opslaan met de stijl Geen, wordt de stijl voor de bones in Animate automatisch gewijzigd in Lijn wanneer u het document de volgende keer opent.

Poselagen

Wanneer u bones toevoegt aan symboolinstanties of vormen, creëert Animate er een nieuwe laag voor in de tijdlijn. Deze nieuwe laag wordt de poselaag genoemd. Animate plaatst de poselaag tussen bestaande lagen in de tijdlijn om de oorspronkelijke stapelvolgorde van objecten in het werkgebied te handhaven.

[Naar boven](#)

Bones toevoegen aan symbolen

U kunt IK-bones toevoegen aan instanties van filmclips, afbeeldingen en knoppen. Als u IK wilt toepassen op tekst, moet u deze eerst omzetten in een symbool. De symboolinstanties kunnen zich op verschillende lagen bevinden voordat u de bones toevoegt. Animate voegt deze toe aan de poselaag.

Opmerking: u kunt tekst ook splitsen in afzonderlijke vormen (Wijzigen > Splitsen) en bones gebruiken voor de afzonderlijke vormen.

Wanneer u de keten objecten samenstelt, dient u rekening te houden met de onderliggende en bovenliggende elementen van de verhouding, dus bijvoorbeeld tussen de schouder, elleboog en pols.

1. Maak symboolinstanties in het werkgebied. Rangschik de instanties zodanig dat deze ongeveer overeenkomen met de gewenste ruimtelijke configuratie. Zo bespaart u later tijd.
2. Selecteer het gereedschap Bone in het deelvenster Gereedschappen.



Bone-gereedschap op de werkbalk

3. Klik op de symboolinstantie die u wilt instellen als de hoofdbone van de armatuur. Klik op het punt waar u de bone aan het symbool wilt koppelen.

Bones worden in Animate standaard gemaakt op de plaats waar u met de muis klikt. Als u een bone nog preciezer wilt toevoegen, moet u de optie Transformatiepunt automatisch instellen voor het IK Bone-gereedschap uitschakelen (Bewerken > Voorkeuren > Tekening). Als de optie Transformatiepunt automatisch instellen is uitgeschakeld, wordt de bone automatisch uitgelijnd met het symbooltransformatiepunt wanneer u van één symbool naar het volgende symbool klikt.

4. Sleep naar een andere symboolinstantie en laat de muisknop los op het koppelingspunt.
5. Als u nog een bone wilt toevoegen aan de armatuur, sleept u van de staart van de eerste bone naar de volgende symboolinstantie.

Het is gemakkelijker de staart nauwkeurig te plaatsen als u Objecten magnetisch uitschakelt (Beeld > Magnetisch > Objecten magnetisch).

6. Als u een armatuur met vertakkingen wilt maken, klikt u op de kop van de bestaande bone waar u de vertakking wilt laten beginnen. Sleep vervolgens om de eerste bone van

de nieuwe vertakking te maken.

Een armatuur kan een onbeperkt aantal vertakkingen hebben.

Opmerking: een vertakking kan alleen aan de basis een verbinding maken met een andere vertakking.

7. Als u de positie van de elementen van de voltooide armatuur wilt wijzigen, sleept u de bones of de instanties zelf.
 - Als u een bone versleept, wordt de bijbehorende instantie eveneens verplaatst. De instantie wordt hierbij echter niet gedraaid ten opzichte van de bone.
 - Als u een instantie sleept, wordt de instantie wel gedraaid ten opzichte van de bijbehorende bone.
 - Als u een instantie sleept die zich in het midden van een vertakking bevindt, worden de bovenliggende bones gedraaid op het verbindingspunt. De onderliggende bones worden verplaatst zonder rotatie.

Ook nadat u een armatuur hebt gemaakt, kunt u nog nieuwe instanties uit andere lagen toevoegen aan de armatuur. Sleep een nieuwe bone naar de nieuwe instantie en Animate verplaatst de instantie automatisch naar de poselaag van de armatuur.

[Naar boven](#) 

Bones toevoegen aan vormen

U kunt bones toevoegen aan een enkele vorm of aan een groep vormen op dezelfde laag. In beide gevallen dient u alle vormen te selecteren voordat u de eerste bone toevoegt. Nadat u bones hebt toegevoegd, zet Animate alle vormen en bones om in een IK-vormobject en wordt het object naar een nieuwe poselaag verplaatst.

Nadat u de bones hebt toegevoegd aan een vorm, zijn de volgende beperkingen van toepassing op de vorm:

- U kunt een IK-vorm niet samenvoegen met andere vormen die buiten de IK-vorm liggen.
- U kunt de vorm niet roteren, schalen of scheeftrekken met het gereedschap Vrije transformatie.
- Het wordt niet aanbevolen dat u de besturingspunten van de vorm bewerkt.

1. Maak in het werkgebied een of meer gevulde vormen.

De vorm kan meerdere kleuren en lijnen bevatten. Bewerk de vormen om ze zoveel mogelijk het gewenste uiterlijk te geven. Nadat u bones hebt toegevoegd aan een vorm, zijn de mogelijkheden voor het wijzigen van de vorm een stuk beperkter.

Als de vorm te complex is, wordt u door Animate gevraagd om de vorm te converteren naar een filmclip voordat u bones gaat toevoegen.

2. Selecteer de volledige vorm in het werkgebied.

Als de vorm meerdere kleurgebieden of streken bevat, sleept u een selectiekader rond de vorm om er zeker van te zijn dat de volledige vorm is geselecteerd.

3. Selecteer het gereedschap Bone in het deelvenster Gereedschappen.

4. Klik met het gereedschap binnen de vorm en sleep naar een andere locatie binnen de vorm.

5. Als u een bone wilt toevoegen, sleept u van de staart van de eerste bone naar een andere locatie binnen de vorm.

De tweede bone wordt een onderliggend element van de hoofd-bone. Gebruik de volgorde van de relaties tussen bovenliggende en onderliggende elementen die u wilt maken om gebieden van de vorm aan bones te koppelen. Maak bijvoorbeeld een koppeling van schouder naar elleboog naar pols.

6. Als u een armatuur met vertakkingen wilt maken, klikt u op de kop van de bestaande bone waar u de vertakking wilt laten beginnen. Sleep vervolgens om de eerste bone van

de nieuwe vertakking te maken.

Een armatuur kan een onbeperkt aantal vertakkingen hebben.

Opmerking: een vertakking kan alleen aan de basis een verbinding maken met een andere vertakking.

7. Als u de armatuur wilt verplaatsen, selecteert u het IK-vormobject met het gereedschap Selecteren en sleept u een van de bones om deze te verplaatsen.

Als de vorm eenmaal een IK-vorm is, gelden de volgende beperkingen:

- U kunt de vorm niet meer transformeren (schalen of scheeftrekken).
- U kunt geen nieuwe lijnen toevoegen aan de vorm. U kunt nog wel besturingspunten voor de bestaande lijnen van de vorm toevoegen of verwijderen.
- U kunt de vorm niet 'op locatie' wijzigen (door te dubbelklikken op de vorm in het werkgebied).
- De vorm heeft een eigen registratiepunt, transformatiepunt en kader.

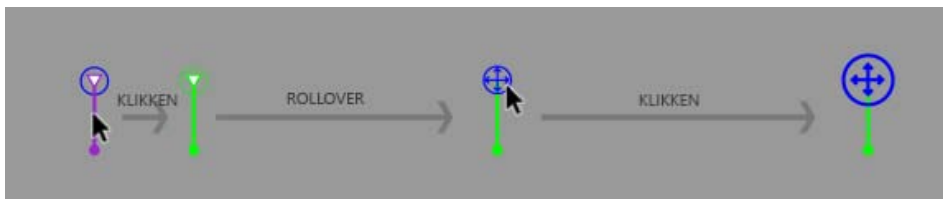
[Naar boven](#)

Besturingselementen op het werkgebied

Met de besturingselementen op het werkgebied kunt u eenvoudig wijzigingen doorvoeren met betrekking tot de rotatie en omzetting op het werkgebied. Hiervoor gebruikt u hulplijnen die het rotatiebereik aangeven en waarmee u de instellingen heel precies kunt bepalen. Met deze besturingselementen kunt u ook door blijven werken op het werkgebied. U hoeft dus niet meer de Eigenschapcontrole te openen om de rotatie aan te passen.



Richtlijnen voor besturingselementen op het werkgebied



De besturingselementen op het werkgebied van het gereedschap Bone die in de afbeelding worden beschreven, werken als volgt:

1. Om met de besturingselementen op het werkgebied te gaan werken, selecteert u de bone en gebruikt u de kop van de bone.
2. Als u de besturingselementen op het werkgebied wilt weergeven, rolt u met de muis over de bone (rollover-handeling). De kop verandert in een vierpuntige pijl of een plussymbool (x-as en y-as) die in een cirkel worden weergegeven. De pijlen staan voor de omzettingskenmerken en de cirkel staat voor de rotatiekenmerken.
3. Klik op de kop van de bone en selecteer de cirkel om de rotatie te bewerken, of selecteer het plussymbool om de omzettingskenmerken te bewerken.
4. Als u de interactieve handgrepen voor roteren en omzetten wilt weergeven, kunt u de muis altijd boven de kop van de bone bewegen (rollover).
5. Wanneer u op de optie voor roteren of omzetten klikt, worden de besturingselementen op het werkgebied weergegeven waarmee u de beperkingen kunt instellen.

De besturingselementen voor roteren gebruiken



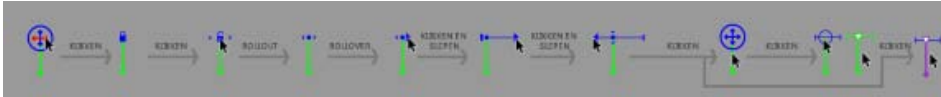
Richtlijnen voor besturingselementen voor roteren

Om de besturingselementen voor roteren te gebruiken, gaat u als volgt te werk:

1. Klik op de kop van de bone om de gereedschappen voor roteren en omzetten weer te geven.
2. Rol met de muis over de kop (rollover) en klik op de cirkel die staat voor het gereedschap voor roteren. De cirkel wordt rood.
3. Klik op het vergrendelingspictogram om vrij te roteren. Het vergrendelingspictogram verandert in een stip.
4. Als u de cursor van het centrum af beweegt, wordt één einde van de rotatieradius weergegeven. Klik op het punt dat u wilt instellen als startpunt voor de rotatie.
5. Verplaats de cursor nogmaals in de cirkel om het andere einde van de rotatieradius te selecteren. Klik op de doellocatie voor dat punt.
6. Bevestig de definitie van de radius door op de cirkel te klikken.

Opmerking: wanneer u de al gedefinieerde rotatie bewerkt, kunt u de randen vergroten of verkleinen door op de lijn te klikken en te slepen.

De besturingselementen voor omzetten gebruiken



Richtlijnen voor besturingselementen voor omzetten

U kunt de besturingselementen voor omzetten als volgt gebruiken:

1. Rol de muis over het plusteken met de vierpuntige pijl en klik hierop om de besturingselementen voor omzetten te selecteren.
2. Klik op de vergrendeling om de besturingselementen voor omzetten in te schakelen. Het vergrendelingspictogram verandert in een stip.
3. Klik op een pijlpunt en versleep dit naar het punt waarnaar u het bewegingsbereik wilt uitbreiden.

[Naar boven](#)

IK-armaturen en -objecten wijzigen

U kunt IK-armaturen niet bewerken als de poselaag poses bevat na het eerste frame in de tijdlijn. Voordat u de armatuur gaat bewerken, verwijdert u eventuele extra poses na het eerste frame van de armatuur in de tijdlijn.

Als u een armatuur alleen wilt verplaatsen voor animatiedoeleinden, kunt u deze positiewijzigingen doorvoeren in elk frame op de poselaag. Animate converteert het frame dan naar een poseframe.

Bones en bijbehorende objecten selecteren

- Als u een bepaalde bone wilt selecteren, klikt u op de bone met het gereedschap Selecteren. Houd Shift ingedrukt terwijl u klikt om meerdere bones te selecteren.
- Als u de selectie wilt verplaatsen naar aangrenzende bones, klikt u in Eigenschapcontrole op de knop Bovenliggende, Onderliggende of Volgende/Vorige relatie.
- Als u alle bones in de armatuur wilt selecteren, dubbelklikt u op een bone.
- Als u een volledige armatuur wilt selecteren en de eigenschappen en de bijbehorende poselaag wilt weergeven, klikt u op een frame in de poselaag die de armatuur bevat.
- Als u een IK-vorm wilt selecteren, klikt u op de vorm.
- U kunt een symboolinstantie selecteren die is verbonden met een bone door op de instantie te klikken.

Bones en bijbehorende objecten verplaatsen

- Als u een lineaire armatuur wilt verplaatsen, versleept u een bone in de armatuur. Als de armatuur is verbonden met symboolinstanties, kunt u ook een instantie verslepen. Op deze manier kunt u de instantie ten opzichte van de bijbehorende bone roteren.
- Als u een vertakking van een armatuur wilt verplaatsen, versleept u een bone in de vertakking.
- Alle bones in de vertakking worden dan verplaatst. Bones in andere vertakkingen van de armatuur worden niet verplaatst.
- Als u een bone samen met de onderliggende bones wilt draaien maar de bovenliggende bone niet wilt verplaatsen, versleept u de bone terwijl u Shift ingedrukt houdt.
- U kunt een IK-vorm verplaatsen binnen het werkgebied door de vorm te selecteren en de X- en Y-eigenschappen van de vorm te wijzigen in Eigenschapcontrole. U kunt ook de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt houden en de vorm slepen.

Bones verwijderen

Ga als volgt te werk:

- Als u een bepaalde bone en alle onderliggende bones wilt verwijderen, klikt u op de bone en drukt u op Delete.
- U kunt meerdere bones selecteren voor verwijderen door Shift ingedrukt te houden terwijl u op de bones klikt.
- Als u alle bones wilt verwijderen uit een IK-vorm of symboolarmatuur op de tijdlijn, klikt u met de rechtermuisknop op het IK-armatuurbereik op de tijdlijn en kiest u de optie Armatuur verwijderen in het contextmenu.
- Als u alle bones wilt verwijderen uit een IK-vorm of symboolarmatuur in het werkgebied, dubbelklikt u op een bone in de armatuur om alle bones te selecteren. Klik op Verwijderen. De IK-vormen worden omgezet naar normale vormen.

Bones verplaatsen ten opzichte van de bijbehorende vorm of het bijbehorende symbool

- Als u de positie wilt wijzigen van een van de uiteinden van een bone binnen een IK-vorm, versleept u het uiteinde van de bone met het gereedschap Subselectie.

Opmerking: *het gereedschap Subselectie functioneert niet als er meerdere poses voorkomen in het IK-bereik. Voordat u de armatuur gaat bewerken, verwijdert u eventuele extra poses na het eerste frame van de armatuur in de tijdlijn.*

- Als u het verbindingspunt, de kop of de staart van een bone wilt verplaatsen binnen een symboolinstantie, verplaatst u het transformatiepunt van de instantie. Vrije transformatie gebruiken. De bone wordt dan samen met het transformatiepunt verplaatst.
- Als u een afzonderlijke symboolinstantie wilt verplaatsen zonder gekoppelde instanties te verplaatsen, versleept u de instantie terwijl u Alt (Windows) of Command (Macintosh) ingedrukt houdt. U kunt de instantie ook verslepen met het gereedschap Vrije transformatie. De bones die zijn verbonden met de instantie worden afhankelijk van de nieuwe locatie van de instantie langer of korter gemaakt.

Een IK-vorm bewerken

Gebruik het gereedschap Subselectie om besturingspunten van de contouren in een IK-vorm toe te voegen, te verwijderen en te bewerken.

- Als u een bone wilt verplaatsen zonder de IK-vorm te wijzigen, versleept u het eindpunt van de bone.
- U kunt de besturingspunten van de omtrek van de IK-vorm weergeven door te klikken op de lijn van de vorm.
- Als u een besturingspunt wilt verplaatsen, versleept u het besturingspunt.
- U kunt een nieuw besturingspunt toevoegen door te klikken op een deel van de lijn zonder besturingspunten.
- Als u een bestaand besturingspunt wilt verwijderen, selecteert u het punt door erop te klikken en drukt u vervolgens op Delete.

Opmerking: *een IK-vorm kan niet worden getransformeerd (geschaald of scheefgetrokken).*

Bones binden aan vormpunten

De standaardinstelling is dat de besturingspunten van een vorm worden verbonden met de dichtstbijzijnde bone. Met het gereedschap Binden kunt u de verbindingen tussen individuele bones en de besturingspunten van de vorm bewerken. Op deze manier kunt u bepalen hoe de lijn wordt vervormd wanneer elke bone wordt verplaatst en bereikt u betere resultaten. Dit is handig wanneer de lijn van een vorm niet op de gewenste manier wordt vervormd wanneer de armatuur wordt verplaatst.

U kunt verschillende besturingspunten binden aan een bone en omgekeerd.

- Als u de besturingspunten wilt markeren die zijn verbonden met een bone, klikt u met het gereedschap Binden op de bone.

De verbonden punten worden dan geel gemarkeerd en de geselecteerde bone rood.

Besturingspunten die maar met één bone zijn verbonden, worden als vierkantjes weergegeven. Besturingspunten die met verschillende bones zijn verbonden, worden als driehoekjes weergegeven.

- Houd Shift ingedrukt en klik op een niet gemarkeerd besturingspunt om besturingspunten toe te voegen aan een geselecteerde bone.

U kunt ook Shift indrukken en slepen om meerdere besturingspunten te selecteren die u wilt toevoegen aan de geselecteerde bone.

- Als u besturingspunten wilt verwijderen van de bone, klikt u op een geel gemarkeerd besturingspunt terwijl u Ctrl (Windows) of Option (Macintosh) ingedrukt houdt.

U kunt ook slepen terwijl u Ctrl (Windows) of Option (Macintosh) ingedrukt houdt om meerdere besturingspunten tegelijk te verwijderen van de geselecteerde bone.

- Als u de bones wilt markeren die zijn verbonden met een besturingspunt, klikt u met het gereedschap Binden op het besturingspunt.

De verbonden bones worden dan geel gemarkeerd en het geselecteerde besturingspunt rood.

- Als u andere bones wilt toevoegen aan het geselecteerde besturingspunt, klikt u op een

bone terwijl u Shift ingedrukt houdt.

- Als u een bone wilt loskoppelen van een geselecteerd besturingspunt, klikt u op een geel gemarkeerde bone terwijl u Ctrl (Windows) of Option (Macintosh) ingedrukt houdt.

[Naar boven](#)

Beweging van IK-bones beperken

U kunt IK-armaturen op een meer natuurlijke wijze laten bewegen door de mate van beweging van bepaalde bones te beperken. U kunt bijvoorbeeld een beperking instellen op twee bones van een arm, zodat de elleboog niet in de verkeerde richting kan worden gebogen.

Elke IK-bone krijgt standaard een vaste lengte op het moment dat de bone wordt gemaakt. Bones kunnen om hun bovenliggende verbindingspunt en langs de x- en y-as roteren. Ze kunnen echter niet worden verplaatst op een manier waarbij de lengte van de bovenliggende bone moet worden gewijzigd, tenzij u beweging langs de x- of y-as inschakelt. Het draaien van bones is standaard mogelijk, terwijl beweging langs de x- en y-as standaard is uitgeschakeld.

U kunt ook beperkingen instellen voor de snelheid waarmee een bone beweegt om zo rekening te houden met een bepaald gewicht van een bone.

In armaturen met een aantal verbonden bones kunt u de beweging van het laatste verbindingspunt in een willekeurige vertakking van de armatuur niet beperken. Om de schijn te wekken van beperking van het laatste verbindingspunt, gebruikt u bones met filmclips en verbindt u de laatste bone met een filmclip waarvoor de alfa-eigenschap is ingesteld op nul. Vervolgens stelt u een beperking in voor de op een na laatste bone in plaats van voor de laatste bone.

Voorbeelden:

- Bij een arm kunt u de rotatiehoek van de elleboog beperken, zodat de elleboog niet verder kan draaien dan de normale bewegingsruimte van de arm.
- Als u wilt dat een figuur zich in het werkgebied verplaatst, moet u de optie X- of Y-translatie voor de hoofd-bone inschakelen. Wanneer u X- en Y-translatie gebruikt, moet u de rotatie uitschakelen voor een nauwkeurigere beweging.

U kunt deze eigenschappen instellen in Eigenschapcontrole wanneer er een of meer bones zijn geselecteerd.

- Als u wilt dat een geselecteerde bone kan bewegen langs de x- of y-as en de lengte van de bovenliggende bone kan worden aangepast, selecteert u Inschakelen in het groepsvak Verbindingspunt: X-verplaatsing of Verbindingspunt: Y-verplaatsing in Eigenschapcontrole.

Bij het verbindingspunt verschijnt loodrecht op de bone een dubbele pijl om aan te geven dat beweging langs de x-as mogelijk is. Er wordt bij het verbindingspunt op de bone een horizontale aanwijzer met twee pijlpunten weergegeven om aan te geven dat beweging langs de y-as mogelijk is. Wanneer u zowel x- als y-verplaatsing voor een bone inschakelt, wordt het gemakkelijker een bone te plaatsen waarvoor rotatie is uitgeschakeld.

- Als u de mate van beweging langs de x- of y-as wilt beperken, selecteert u Beperken in het groepsvak Verbindingspunt: X-verplaatsing of Verbindingspunt: Y-verplaatsing in Eigenschapcontrole en voert u waarden in voor de minimale en maximale afstand die de bone kan worden verplaatst.
- Als de geselecteerde bone niet mag draaien rond het verbindingspunt, schakelt u het selectievakje Inschakelen uit in het groepsvak Verbindingspunt: rotatie in Eigenschapcontrole.

Dit selectievakje is standaard ingeschakeld.

- Als u de draaiing van een bone wilt beperken, voert u in het groepsvak Verbindingspunt: rotatie in Eigenschapcontrole minimum- en maximumwaarden in voor het aantal graden van de draaiing.

Deze waarden zijn relatief ten opzichte van de bovenliggende bone. Er verschijnt een boog boven het verbindingspunt van de bone die aangeeft met hoeveel graden de bone kan draaien.

- Als een geselecteerde bone niet mag bewegen ten opzichte van de bovenliggende bone, schakelt u de opties Rotatie, X-verplaatsing en Y-verplaatsing uit.

De bone wordt dan stijf en volgt de bewegingen van de bovenliggende bone.

- Als u de bewegingssnelheid van een geselecteerde bone wilt beperken, typt u in Eigenschapcontrole een waarde in het veld Joint-snelheid.

De snelheid wordt dan aangepast om rekening te houden met een bepaald gewicht van de bone. De maximumwaarde 100% staat gelijk aan een onbeperkte snelheid.

[Naar boven](#)

Vering toevoegen aan bones

Voor het toevoegen van vering aan IK-bones kunnen twee bone-eigenschappen worden gebruikt. Met de bone-eigenschappen voor sterkte en demping kunnen IK-bones op een levensechte manier bewegen, doordat dynamische fysieke eigenschappen in het systeem van IK-bones worden geïntegreerd. Met deze eigenschappen kunt u makkelijker betere animaties maken. De eigenschappen Sterkte en Demping geven bone-animaties levensechte bewegingen die uitstekend kunnen worden geconfigureerd. U kunt het best eerst eigenschappen instellen voordat u poses aan een poselaag toevoegt.

Sterkte: de stijfheid van de veer. Hogere waarden zorgen voor een stijvere veer.

Demping: de snelheid waarmee de sterkte van de veer afneemt. Hogere waarden zorgen ervoor dat de sterkte van de veer sneller afneemt. Een waarde van 0 houdt in dat de sterkte van de veer onveranderd blijft in alle frames van de poselaag.

Selecteer een of meer bones en stel de waarden voor Sterkte en Demping in het gedeelte Veer van Eigenschapcontrole in om de veerkracht in te schakelen. Hoe hoger de waarde voor de sterkte, hoe onbuigzamer een vering wordt. De dempingswaarde geeft het verval van het veringseffect aan. Hoe hoger de waarde, hoe sneller de animatie stopt.

Selecteer de poselaag in de tijdlijn en schakel het selectievakje Inschakelen in het gedeelte Veer van Eigenschapcontrole uit om de eigenschappen Sterkte en Demping uit te schakelen. U kunt nu in het werkgebied de poses zien die u hebt gedefinieerd in de poselaag, zonder het effect van de veereigenschappen.

De volgende factoren zijn van invloed op het uiteindelijke resultaat van uw bone-animaties wanneer u met veereigenschappen werkt. Experimenteer door deze eigenschappen aan te passen om de gewenste animaties te krijgen.

- De waarde van de eigenschap Sterkte.
- De waarde van de eigenschap Demping.
- Het aantal frames tussen poses in de poselaag.
- Het totale aantal frames in de poselaag.
- Het aantal frames tussen de laatste pose en het laatste frame van de poselaag.

[Naar boven](#)

Animatie toevoegen aan een armatuur

Het toevoegen van animatie aan IK-armaturen gaat anders dan bij andere objecten in Animate. In het geval van een armatuur hoeft u alleen frames toe te voegen aan de poselaag en de armatuur te verplaatsen in het werkgebied om een hoofdframe te maken. Hoofdframes op poselagen worden poses genoemd. Aangezien IK-armaturen meestal worden gebruikt voor animatiedoeleinden, fungeert elke poselaag automatisch als een tween-laag.

IK-poselagen verschillen echter van tween-lagen omdat u op een poselaag alleen de bone-positie kunt tweenen en geen andere eigenschappen. Als u andere eigenschappen van een IK-object wilt tweenen, zoals locatie, transformatie, kleureffecten of filters, neemt u de armatuur en de bijbehorende objecten op in een filmclip of grafisch symbool. Vervolgens kunt u animatie toevoegen aan de eigenschappen van het symbool door de opdracht Invoegen > Bewegings-tween en het deelvenster Bewegingseditor te gebruiken.

U kunt IK-armaturen ook tijdens de uitvoering voorzien van animatie door ActionScript 3.0 te gebruiken. Als u een armatuur met ActionScript van animatie wilt voorzien, kunt u dit niet doen in de tijdlijn. De armatuur kan maar één pose bevatten op de poselaag en die pose moet zich bevinden in het eerste frame waarin de armatuur voorkomt op de poselaag.

Besturingselementen voor bewerkingen verbergen tijdens animaties

Als u alle besturingselementen op het werkgebied altijd ingeschakeld houdt, kunnen de positionering en de eigenschappen van uw armatuur ongewenst veranderen. Nadat u de bones en armatuur voor uw animatie hebt gemaakt, kunt u de besturingselementen voor het bewerken van uw armatuur en de hints uitschakelen. Hiervoor selecteert u de desbetreffende selectievakjes in Eigenschapcontrole.

Een armatuur in de tijdlijn van animatie voorzien

IK-armaturen bevinden zich op poselagen in de tijdlijn. Als u armaturen in de tijdlijn wilt voorzien van animatie, voegt u poses in door met de rechtermuisknop te klikken op een frame op een poselaag en Pose invoegen te kiezen. Gebruik het gereedschap Selecteren om de samenstelling van de armatuur te wijzigen. Animate interpoleert de posities van de bones in de frames tussen de poses automatisch.

1. Op de tijdlijn kunt u desnoods frames toevoegen aan de poselaag van de armatuur om ruimte te maken voor de animatie die u wilt maken.
U kunt frames toevoegen door met de rechtermuisknop (Windows) of met Option ingedrukt (Macintosh) op de poselaag te klikken op een frame rechts van bestaande frames. Kies vervolgens Frame invoegen. U kunt later altijd frames toevoegen of verwijderen.
2. Ga op een van de volgende manieren te werk om een pose toe te voegen aan een frame op de poselaag:
 - Plaats de afspeelkop in het frame waaraan u de pose wilt toevoegen en wijzig vervolgens de positie van de armatuur in het werkgebied.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of met Option ingedrukt (Macintosh) op het frame op de poselaag. Kies vervolgens Pose invoegen.
 - Plaats de afspeelkop in het frame waaraan u de pose wilt toevoegen en druk vervolgens op F6.

Animate voegt een pose toe aan het huidige frame op de poselaag. Een posemarkering in de vorm van een ruitje geeft de nieuwe pose aan in het frame.

3. Voeg extra poses toe aan andere frames om de animatie te voltooien.
4. Als u de lengte van de animatie op de tijdlijn wilt wijzigen, plaatst u de muiscursor boven het laatste frame van de armatuur totdat de formaatcursor wordt weergegeven. Vervolgens sleept u het laatste frame van de poselaag naar rechts of links om frames toe te voegen of te verwijderen.
De positie van de poseframes wordt door Animate aangepast op basis van de nieuwe duur van de laag, waarna de tussenliggende frames opnieuw worden geïnterpoleerd. Als u het armatuurbereik op de tijdlijn wilt wijzigen zonder de locatie van de poseframes te veranderen, houdt u de Shift-toets ingedrukt en sleept u het laatste frame van het armatuurbereik.

Wanneer u klaar bent, versleept u de afspeelkop in de tijdlijn om een voorvertoning van de animatie te bekijken. U kunt de tussen de poseframes geïnterpoleerde armatuurposities zien.

U kunt de positie van de armatuur in de poseframes op ieder moment wijzigen of nieuwe poseframes toevoegen.

De locatie van poses in een armatuur bewerken

U kunt de locatie van een pose als volgt bewerken:

- Als u een pose naar een nieuwe locatie wilt verplaatsen, houdt u de Ctrl-toets (Windows)

of de Command-toets (Macintosh) ingedrukt en klikt u op een pose. Vervolgens sleept u de pose naar de nieuwe locatie in de armatuur.

- Als u een pose naar een nieuwe locatie wilt kopiëren, houdt u de Ctrl+Alt-toetsen (Windows) of de Command+Option-toetsen (Macintosh) ingedrukt en sleept u de gekopieerde pose naar de nieuwe locatie in de armatuur.
- Knippen, kopiëren en plakken. Houd de Ctrl-toets (Windows) of de Command-toets (Macintosh) ingedrukt en klik de pose die u wilt knippen of kopiëren. Kies vervolgens Pose knippen of Pose kopiëren in het contextmenu.

Vervolgens houdt de Ctrl-toets (Windows) of de Command-toets (Macintosh) ingedrukt en klikt u op het frame in het armatuurbereik waarin u de pose wilt plakken. Kies Pose plakken in het contextmenu.

[Naar boven](#) 

Extra getweende effecten toevoegen aan IK-objecteigenschappen

Als u tween-effecten wilt toepassen op andere eigenschappen van een IK-object dan de bone-positie, moet u het object opnemen in een filmclip of grafisch symbool.

1. Selecteer de IK-armatuur en alle bijbehorende objecten.
Als het een IK-vorm betreft, hoeft u alleen op de vorm te klikken. In het geval van gekoppelde sets symboolinstanties, klikt u in de tijdlijn op de poselaag of sleept u in het werkgebied een selectiekader rond alle gekoppelde symbolen.
2. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of met Control ingedrukt (Macintosh) op de selectie en kies Omzetten in symbool in het contextmenu.
3. Typ in het dialoogvenster Omzetten in symbool een naam voor het symbool en kies Filmclip of Afbeelding in het menu Type. Klik op OK.
Animate maakt een symbool met een eigen tijdlijn, met daarin de poselaag voor de armatuur.
4. Als u het nieuwe symbool wilt gebruiken in de hoofdtijdlijn van het FLA-bestand, sleept u het symbool van de bibliotheek naar het werkgebied.
U kunt nu in het werkgebied tween-effecten toevoegen aan de nieuwe symboolinstantie om beweging te simuleren.

U kunt symbolen met IK-armaturen nesten binnen zo veel lagen met andere geneste symbolen als nodig is om het gewenste effect te krijgen.

[Naar boven](#) 

Een armatuur voorbereiden voor animatie tijdens de uitvoering met ActionScript 3.0

Met ActionScript 3.0 kunt u IK-armaturen besturen die zijn verbonden met vormen of filmclipinstanties. U kunt met ActionScript echter geen armaturen besturen die zijn verbonden met instanties van afbeeldingen of knopsymbolen.

Alleen armaturen met één pose kunt u besturen met ActionScript. Armaturen met meer dan één pose kunnen alleen worden beheerd in de tijdlijn.

1. Gebruik het gereedschap Selecteren om een frame te selecteren op een poselaag met een armatuur.
2. Kies in Eigenschapcontrole de optie Runtime in het menu Type.

De hiërarchie kunt u nu op het moment van uitvoering manipuleren met ActionScript 3.0.

De naam van de armatuur in Eigenschapcontrole is standaard gelijk aan de naam van de poselaag. Gebruik deze naam om in ActionScript naar de armatuur te verwijzen. U kunt de naam desgewenst wijzigen in Eigenschapcontrole.

[Naar boven](#) 

Versnelling toevoegen aan een IK-animatie

Versnellen is het aanpassen van de animatiesnelheid in de frames rond elke pose om een realistischer bewegingseffect te verkrijgen.

1. Selecteer een frame tussen twee poseframes in de poselaag of een poseframe.
 - **Tussenliggend frame:** versnelling is van toepassing op de frames tussen de poseframes links en rechts van het geselecteerde frame.
 - **Poseframe:** versnelling beïnvloedt de frames tussen de geselecteerde pose en de volgende pose in de laag.
2. Selecteer in Eigenschapcontrole een type versnelling in het menu Versnelling.
 - **Eenvoudige versnellingen:** Vier versnellingen die de beweging in de frames vlak voor of na het geselecteerde frame vertragen.
 - **Versnellingen bij stoppen en starten:** Vertraag de beweging in de frames vlak na het eerste poseframe en de frames vlak voor het volgende poseframe.

Opmerking: deze versnellingstypen zijn beschikbaar in de bewegingseditor wanneer u bewegings-tweens gebruikt. U kunt de curve van elk type versnelling bekijken in de bewegingseditor als er een bewegings-tween is geselecteerd in de tijdlijn.

3. Voer in Eigenschapcontrole een waarde in voor de intensiteit van de versnelling.

De standaardwaarde is 0, ofwel geen versnelling. De maximale waarde is 100. Hiermee wordt het sterkste versnellingseffect toegepast op de frames die vóór het poseframe liggen. De minimumwaarde is -100, en deze geldt voor het meest duidelijke versnellingseffect voor de frames meteen na het volgende poseframe. Als u klaar bent, bekijkt u een voorvertoning van de versnelde beweging in het werkgebied. Versleep de afspreekop in de tijdlijn tussen de twee poseframes waarop u de versnelling hebt toegepast.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Animatiehulplijn

Overzicht

Met de animatiehulplijn in Adobe Animate CC (voorheen Flash Professional CC) kunt u animaties die u hebt gemaakt, gemakkelijker verbeteren door een pad te definiëren voor de objecten die u animeert. Dit is nuttig wanneer u aan een animatie werkt die een pad volgt dat geen rechte lijn is. Dit proces vereist twee lagen om een animatie uit te voeren:

- Een laag met een object dat u wilt animeren
- Een laag die een pad definieert dat het object tijdens de animatie dient te volgen

De animatiehulplijn werkt alleen op klassieke tweens.

Zie **Werken met klassieke tween-animaties** voor meer informatie over animatiehulplijnen

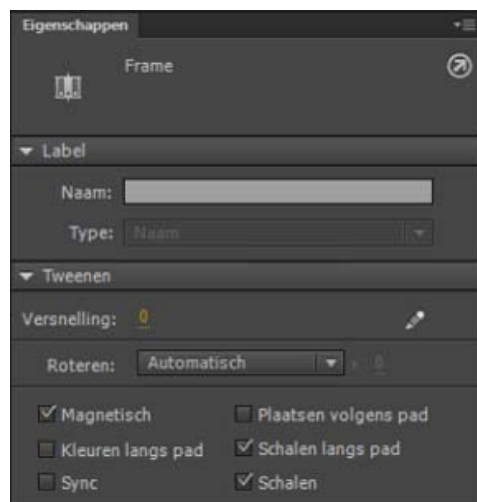
[Naar boven](#)

Animatiehulplijn gebaseerd op variabele streekdikte

U kunt een object op basis van de variabele dikte van de streek van het geleiderpad animeren.

Naast de hoofdframes voor de eerste en laatste posities van het object hebt u geen andere hoofdframes nodig om de variatie in de streekdikte aan te geven.

1. Als u een object op basis van variabele streekdikte wilt animeren, maakt u een pad en animeert u het object langs het pad zoals beschreven in de vorige sectie van dit document.
2. Met het eerste hoofdframe van de tween geselecteerd in de tijdlijn selecteert u de opties Schalen en Schalen langs pad in de Eigenschapscntrole. Nu is het object klaar om de schaal te volgen op basis van de streekdikte.

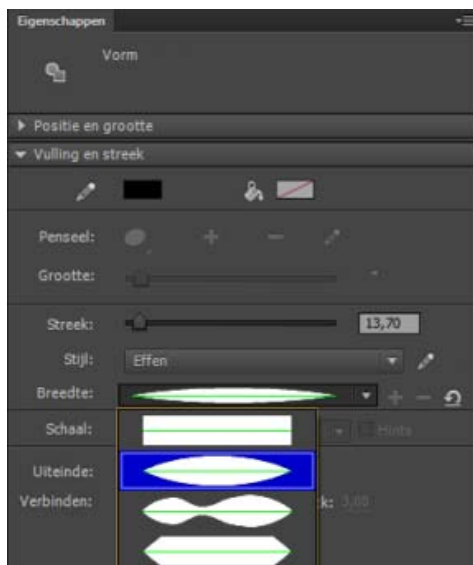


3. Definieer de dikte van de streek met behulp van een van de volgende methoden:
 - Kies het gereedschap Breedte (U) in de werkset, klik op een willekeurige locatie op het

pad en sleep om de dikte van het pad te veranderen.



- Selecteer het pad met het Selectiegereedschap (V) in de werkset en in de Eigenschapcontrol, kies een breedteprofiel voor de streek in de vervolgkeuzelijst Breedte.



Zie **Streken met variabele dikte** voor meer informatie over streken met een variabele breedte.

Zodra u een streek met variabele dikte hebt gedefinieerd als een pad, en u de bewegingstween uitvoert, kunt u zien dat het object niet alleen het pad volgt, maar ziet u ook de grootte ervan veranderen op basis van de relatie met de variatie in de dikte van de streek.

Hier is een voorbeeld dat de animatiehulplijn gebruikt met een streek met variabele dikte:

Een bewegingsgeleiderpad kan meerdere segmenten hebben waarbij elk verbonden segment een ander profiel met variabele dikte heeft zoals hieronder weergegeven. Het object heeft geen aanvullende hoofdframes en het breedteprofiel van elk segment wordt in acht genomen tijdens de animatie.

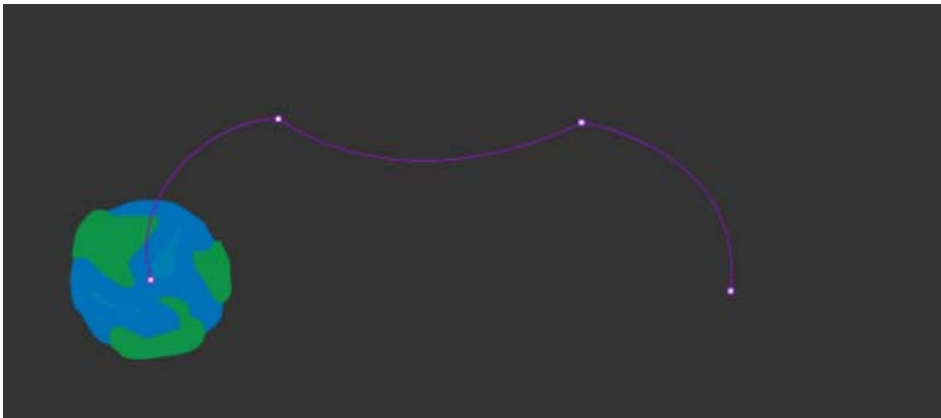


[Naar boven](#)

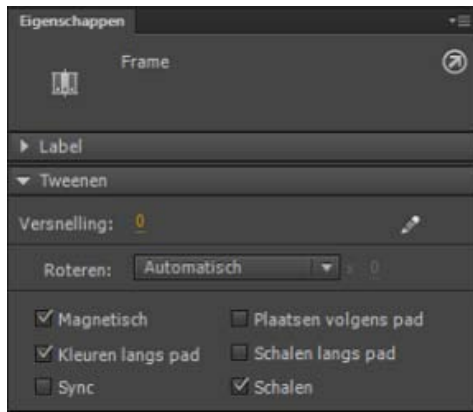
Animatiehulplijn op basis van de streekkleur

Met de animatiehulplijn kunt u ook een tween toevoegen aan een object langs het pad door de kleur van het object te wijzigen op basis van de kleur van het geleiderpad zelf. Om deze variatie tot stand te brengen, hebt u minstens twee segmenten in het pad nodig. Dit betekent dat er minimum drie knooppunten of punten zijn als onderdeel van het pad. Om dit te bereiken, moet u tijdens het maken van een klassieke bewegingstween en het tekenen van een geleiderpad zoals beschreven in de vorige paragraaf van dit document, het gereedschap Pen gebruiken en een geleiderpad tekenen zoals hieronder weergegeven. Dit pad heeft vier knooppunten/punten in drie segmenten.

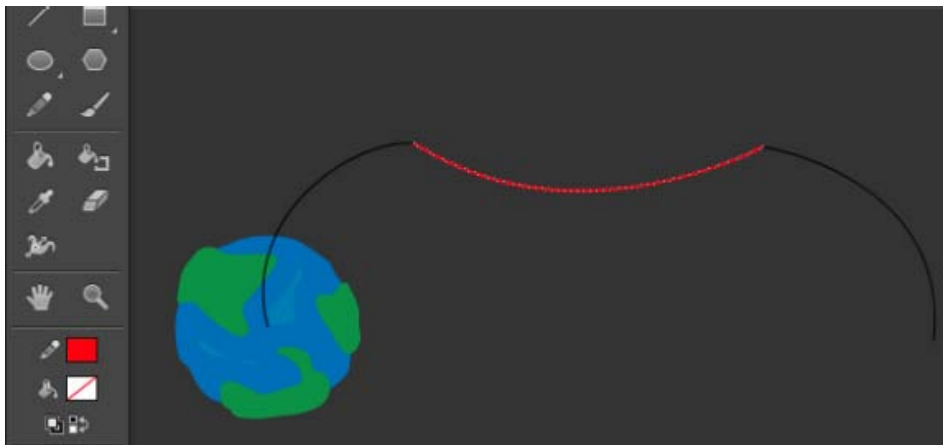
Naast de hoofdframes voor de eerste en laatste posities van het object hoeft u geen andere hoofdframes te maken om de variatie in de streekkleur aan te geven.



1. Zodra u een klassieke bewegingstween hebt gemaakt, selecteert u het eerste hoofdframe van de tween in de tijdlijn. Selecteer in de Eigenschapcontrole het selectievakje Kleur langs het pad. Uw object is nu klaar om de kleurvariatie volgens het geleiderpad te volgen.



2. Gebruik nu het Selectiegereedschap (V) in de werkset en klik en selecteer het tweede segment van het geleiderpad en kies een andere kleur. Herhaal dezelfde stappen voor het derde segment van het pad.



Voer de animatie nu uit om de kleurinvloed van het geleiderpad op het object zelf te zien tijdens de tween. U kunt zien dat de invloed niet alleen van toepassing is op de kleur, maar ook op de alfa-/dekkingswaarde van het streeksegment in het geleiderpad.

Hier is een voorbeeld dat de animatiehulplijn gebruikt met kleurvariatie:

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met klassieke tween-animaties in Animate CC

Klassieke tween-animatie

Hoofdframes voor animatie met klassieke tweens maken en bewerken

Een klassieke tween-animatie toevoegen aan een instantie, groep of tekst

Bewegingsgeleidelagen maken

Klassieke tween-animatie langs een pad maken

Eigenschappen van een klassieke tween plakken

Aangepaste versnelling toepassen op animatie met een klassieke tween

[Naar boven](#) ¹¹

Klassieke tween-animatie

Opmerking: Net als voor de meeste functies in Animate, is voor animatie geen ActionScript nodig. Het is echter wel mogelijk om animatie tot stand te brengen met ActionScript.

Klassieke tweens zijn een oudere manier om animaties te maken in Animate. Deze tweens lijken op de nieuwere *bewegings-tweens*, maar het is iets moeilijker om ze te maken en ze zijn minder flexibel. Met klassieke tweens kunt u echter bepaalde aspecten van animaties beheren die u niet kunt beheren met bewegings-tweens. De meeste gebruikers zullen liever met de nieuwere bewegings-tweens werken, maar enkele gebruikers zullen de voorkeur geven aan klassieke tweens. Zie [Verschillen tussen bewegings-tweens en klassieke tweens](#) voor meer informatie over de verschillen.

Voordat u begint:

Overweeg het volgende voordat u gaat werken met klassieke tweens:

- Klassieke tweens zijn de oudere manier voor het maken van tween-animaties in Animate. De nieuwere en eenvoudigere methode is het gebruik van bewegings-tweens. Zie [Animatie met bewegings-tween](#).
- U kunt 3D-eigenschappen niet tweenen met klassieke tweens.

Raadpleeg de webpagina met Animate-voorbeelden op www.adobe.com/go/learn_fl_samples_nl voor voorbeelden van klassieke tween-animaties. De volgende voorbeelden zijn beschikbaar:

- Geanimeerde slagschaduw: Download het bestand Samples.zip, pak het uit en ga naar de map Graphics\AnimatedDropShadow om het voorbeeld te openen.
- Animatie en verlopen: Download het bestand Samples.zip, pak het uit en ga naar de map Graphics\AnimationAndGradients om het voorbeeld te openen.

[Naar boven](#) ¹¹

Hoofdframes voor animatie met klassieke tweens maken en bewerken

Opmerking: Dit onderwerp gaat over het maken van hoofdframes voor de oudere klassieke tweens. Zie [Tween-animatie creëren voor informatie over eigenschapshoofdframes voor de nieuwere bewegings-tweens](#).

De wijzigingen in een klassieke tween-animatie worden gedefinieerd in een hoofdframe. In een getweende

animatie definieert u hoofdframes op belangrijke punten in de animatie en wordt de inhoud van tussenliggende frames door Animate gemaakt. De geïnterpoleerde frames van een getweende animatie worden weergegeven in lichtblauw of lichtgroen met een pijl tussen de hoofdframes. Aangezien in Animate-documenten de vormen in elk hoofdframe worden opgeslagen, hoeft u alleen hoofdframes te maken op die punten in de illustraties waar iets verandert.

Hoofdframes worden als volgt aangegeven in de tijdlijn: een gevulde cirkel stelt een hoofdframe met inhoud voor en een lege cirkel voor het frame stelt een leeg hoofdframe voor. Volgende frames die worden toegevoegd aan dezelfde laag hebben dezelfde inhoud als het hoofdframe.

In een klassieke tweeën kunnen alleen hoofdframes worden bewerkt. U kunt getweende frames wel weergeven, maar u kunt deze niet rechtstreeks bewerken. Wanneer u getweende frames wilt bewerken, wijzigt u een van de definitiehoofdframes of voegt u een nieuw hoofdframe in tussen het begin- en eindhoofdframe. U kunt items vanuit het deelvenster Bibliotheek naar het werkgebied slepen om de items toe te voegen aan het huidige hoofdframe.

Zie Overtrekken gebruiken wanneer u meerdere frames tegelijkertijd wilt weergeven en bewerken.

Een hoofdframe maken

- Ga als volgt te werk:
 - Selecteer een frame in de tijdlijn en selecteer Invoegen > Tijdlijn > Hoofdframe.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op een frame in de tijdlijn en selecteer Hoofdframe invoegen.

Frames in de tijdlijn invoegen

- Selecteer Invoegen > Tijdlijn > Frame om een nieuw frame in te voegen.
- Selecteer Invoegen > Tijdlijn > Hoofdframe om een nieuw hoofdframe te maken. U kunt ook met de rechtermuisknop klikken (Windows) of de Control-toets ingedrukt houden en klikken (Macintosh) op het frame waar u het hoofdframe wilt plaatsen en vervolgens Hoofdframe invoegen selecteren.
- Selecteer Invoegen > Tijdlijn > Leeg hoofdframe om een nieuw, leeg hoofdframe te maken. U kunt ook met de rechtermuisknop klikken (Windows) of de Control-toets ingedrukt houden en klikken (Macintosh) op het frame waar u het hoofdframe wilt plaatsen en vervolgens Leeg hoofdframe invoegen selecteren.

Een frame of hoofdframe verwijderen of wijzigen

- Wanneer u een frame, hoofdframe of framereeks wilt verwijderen, maakt u de gewenste selectie, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of houdt u de Control-toets ingedrukt en klikt u (Macintosh) en selecteert u Frames verwijderen. De omringende frames blijven ongewijzigd.
- Wanneer u een hoofdframe of framereeks en de inhoud ervan wilt verplaatsen, maakt u de gewenste selectie en sleept u deze naar de locatie van uw keuze.
- Wanneer u de duur van een hoofdframe wilt verlengen, houdt u de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt en sleept u het hoofdframe naar het laatste frame van de nieuwe reeks.
- Wanneer u een frame of framereeks wilt kopiëren en plakken, maakt u de gewenste selectie en selecteert u Bewerken > Tijdlijn > Frames kopiëren. Selecteer het frame of de framereeks die u wilt vervangen en selecteer Bewerken > Tijdlijn > Frames plakken. Als u de frames wilt plakken en precies hetzelfde aantal gekopieerde frames op de doeltijdlijn wilt laten overschrijven, gebruikt u de optie Frames plakken en overschrijven.
- Wanneer u een hoofdframe wilt omzetten in een frame, selecteert u het hoofdframe en selecteert u Invoegen > Tijdlijn > Hoofdframe. U kunt ook met de rechtermuisknop klikken (Windows) of de Control-toets ingedrukt houden en klikken (Macintosh) op het

hoofdframe en Hoofdframe wissen selecteren. Het gewiste hoofdframe en alle frames tot en met het volgende hoofdframe worden vervangen door de inhoud van het frame dat voorafgaat aan het gewiste hoofdframe.

- Wanneer u een hoofdframe of framereeks wilt kopiëren door te slepen, maakt u de gewenste selectie en houdt u de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt terwijl u de selectie naar de nieuwe locatie sleept.
- Wanneer u de lengte van een getweende reeks wilt wijzigen, sleept u het begin- of eindhoofdframe naar links of rechts.
- Wanneer u een bibliotheekitem aan het huidige hoofdframe wilt toevoegen, sleept u het item vanuit het deelvenster Bibliotheek naar het werkgebied.
- Wanneer u een animatiereeks wilt omkeren, selecteert u de gewenste frames in een of meer lagen en selecteert u Wijzigen > Tijdlijn > Frames omkeren. Aan het begin en einde van de reeks moeten zich hoofdframes bevinden.

[Naar boven](#)

Een klassieke tween-animatie toevoegen aan een instantie, groep of tekst

Opmerking: Dit onderwerp gaat over het maken van oudere klassieke tweens. Zie *Tween-animatie creëren* voor informatie over het maken van de nieuwere bewegings-tweens.

U kunt een klassieke tween gebruiken om de wijzigingen in eigenschappen van instanties, groepen en tekst te tweenen. In Animate kunt u de positie, grootte, rotatie en scheeftrekking tweenen van instanties, groepen en type. Bovendien kan in Animate de kleur van instanties en type worden getweend, waardoor u geleidelijke kleurveranderingen kunt maken of een instantie kunt laten in- of uitfaden.

Als u de kleur van groepen of type wilt tweenen, maakt u er eerst symbolen van. Als u tekens in een blok tekst afzonderlijk wilt laten bewegen, plaatst u elk teken eerst in een afzonderlijk tekstblok.

Wanneer u een klassieke tween toepast en vervolgens het aantal frames tussen de twee hoofdframes wijzigt of de groep of het symbool in een van de hoofdframes verplaatst, worden de frames automatisch opnieuw getweend in Animate.

Een klassieke tween-animatie maken

1. Klik op de naam van een laag om deze actief te maken en selecteer een leeg hoofdframe in de laag waar de animatie moet starten. Dit wordt het eerste frame van de klassieke tween.
2. Als u inhoud wilt toevoegen aan het eerste frame van de klassieke tween, voert u een van de volgende handelingen uit:
 - Maak een grafisch object met het gereedschap Pen, Ovaal, Rechthoek, Potlood of Penseel en zet dit vervolgens om naar een symbool.
 - Maak een instantie, groep of tekstblok in het werkgebied.
 - Sleep een instantie van een symbool vanuit het deelvenster Bibliotheek.

Opmerking: Er mag zich slechts één item in de laag bevinden wanneer u een tween wilt maken.

3. Maak een tweede hoofdframe waar de animatie moet eindigen en laat het nieuwe hoofdframe geselecteerd.
4. Wanneer u het item in het eindframe wilt wijzigen, hebt u de volgende mogelijkheden:
 - Het item naar een nieuwe positie verplaatsen.
 - De grootte, rotatie of scheeftrekking van een item wijzigen.
 - De kleur van een item wijzigen (alleen voor instanties of tekstblokken). Wanneer u de

kleur van andere elementen dan instanties of tekstblokken wilt tweenen, gebruikt u vorm-tweening.

5. Ga op een van de volgende manieren te werk om de klassieke tween te maken:

- Klik op een frame in de framereeks van de tween en selecteer Invoegen > Klassieke tween.
- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op een van de frames in de framereeks van de tween en selecteer Klassieke tween maken in het contextmenu.

Wanneer u in stap 2 een grafisch object hebt gemaakt, wordt dit object in Animate automatisch omgezet naar een symbool met de naam *tween1*.

6. Wanneer u de grootte van het item hebt gewijzigd in stap 4, selecteert u Schaal in het gedeelte Tweening van Eigenschapcontrole om de grootte van het geselecteerde item te tweenen.

7. U kunt versnelling toepassen op de klassieke tween om een realistisch gevoel van beweging te bereiken. Als u versnelling wilt toepassen op een klassieke tween, gebruikt u het veld Versnelling in het gedeelte Tweening van Eigenschapcontrole om een versnellingswaarde op te geven voor elke klassieke tween die u maakt. Gebruik het dialoogvenster Aangepaste versnelling om de snelheid van de klassieke tween nauwkeuriger te regelen.

Sleep de waarde in het veld Versnelling of voer een waarde in om de wijzigingsfrequentie tussen getweende frames aan te passen:

- Wanneer u wilt dat de klassieke tween langzaam begint en versnelt naar het einde van de animatie toe, voert u een negatieve waarde tussen -1 en -100 in.
- Wanneer u wilt dat de klassieke tween snel begint en vertraagt naar het einde van de animatie toe, voert u een positieve waarde tussen -1 en -100 in.
- Als u een complexere snelheidswijziging binnen de framereeks van de tween wilt bereiken, klikt u op de knop Bewerken naast het veld Versnelling om het dialoogvenster Aangepaste versnelling te openen.

De standaardinstelling voor de wijzigingsfrequentie tussen getweende frames is constant. Met versnelling wordt een natuurlijke weergave van versnelling of vertraging mogelijk doordat de wijzigingsfrequentie geleidelijk wordt aangepast.

8. Wanneer u het geselecteerde item wilt roteren tijdens het tweenen, selecteert u een optie in het menu Roteren in Eigenschapcontrole.

- Selecteer Geen om niet te roteren (standaardinstelling).
- Selecteer Automatisch om het object eenmaal te roteren in de richting waarvoor de minste beweging nodig is.
- Wanneer u het object wilt roteren en de richting en het aantal rotaties wilt opgeven, selecteert u Rechtsom of Linksom.

Opmerking: De rotatie in stap 8 is aanvullend op een rotatie die u mogelijk in stap 4 hebt toegepast op het eindframe.

9. Wanneer u een bewegingspad gebruikt, selecteert u Plaatsen volgens pad in Eigenschapcontrole om de basislijn van het getweende element te plaatsen op het bewegingspad.

10. Selecteer de optie Sync in Eigenschapcontrole om de animatie van grafische symboolinstanties met de hoofdtijdlijn te synchroniseren.

Opmerking: Zowel via Wijzigen > Tijdlijn > Symbolen synchroniseren als met de optie Sync wordt het aantal frames in een tween opnieuw berekend zodat dit overeenkomt met het toegewezen aantal frames in de tijdlijn. U gebruikt de opdracht Sync wanneer het aantal frames in de animatiereeks binnen het symbool geen even veelvoud is van het aantal frames dat de grafische instantie inneemt in het document.

11. Wanneer u een bewegingspad gebruikt, selecteert u Magnetisch om het getweende

element te koppelen aan het bewegingspad door middel van het registratiepunt.

Werken met als XML-bestanden opgeslagen klassieke tweens

In Animate kunt u werken met klassieke tweens die zijn opgeslagen als XML-bestanden. Animate biedt u standaard de mogelijkheid om de volgende opdrachten toe te passen op elke klassieke tweeën:

- Beweging als XML kopiëren
- Beweging als XML exporteren
- Beweging als XML importeren

Beweging als XML kopiëren

Hiermee kunt u Beweging-eigenschappen die zijn toegepast op een willekeurig object in het werkgebied naar het desbetreffende frame kopiëren.

1. Maak een klassieke tweeën.
2. Selecteer een hoofdframe op de tijdlijn.
3. Ga naar Opdrachten > Beweging als XML kopiëren.

De Beweging-eigenschappen worden als XML-gegevens naar het klembord gekopieerd en u kunt het XML-bestand met een willekeurige teksteditor bewerken.

Beweging als XML exporteren

Hiermee kunt u Beweging-eigenschappen die zijn toegepast op een willekeurig object in het werkgebied exporteren naar een XML-bestand dat u kunt opslaan.

1. Maak een klassieke tweeën.
2. Ga naar Opdrachten > Beweging als XML exporteren.
3. Blader naar de locatie waar u het bestand wilt opslaan.
4. Geef een naam op voor het XML-bestand en klik op Opslaan.

De klassieke tweeën wordt als een XML-bestand naar de opgegeven locatie geëxporteerd.

Beweging als XML importeren

Hiermee kunt u een bestaand XML-bestand importeren waarvoor Beweging-eigenschappen zijn gedefinieerd.

1. Selecteer een willekeurig object in het werkgebied.
2. Ga naar Opdrachten > Beweging als XML importeren.
3. Blader naar de locatie en selecteer het XML-bestand. Klik op OK.
4. Selecteer in het dialoogvenster Beweging plakken speciaal de eigenschappen die u op het geselecteerde object wilt toepassen.
5. Klik op OK.

Voor de besturing van de bewegingen van objecten in een animatie met *klassieke tweens* kunt u een bewegingsgeleidelaag maken.

U kunt een *bewegings-tween*-laag of een *Inverse Kinematics-poselaag* niet naar een geleidelaag slepen.

- Sleep een normale laag naar een geleidelaag. Hiermee zet u de geleidelaag om in een bewegingsgeleidelaag en koppelt u de normale laag aan de nieuwe bewegingsgeleidelaag.

Opmerking: Plaats alle hulplijnlagen onder in de laagvolgorde om te voorkomen dat u onbedoeld een hulplijnlaag omzet in een bewegingsgeleidelaag.

[Naar boven](#)

Klassieke tween-animatie langs een pad maken

Opmerking: Dit onderwerp gaat over het werken met oudere klassieke tweens. Zie *Het bewegingspad van een tween-animatie bewerken* voor informatie over het gebruiken van de nieuwere bewegings-tweens.

Met bewegingsgeleidelagen kunt u paden tekenen waarlangs u getweende instanties, groepen of tekstblokken kunt laten bewegen. U kunt meerdere lagen koppelen aan een bewegingsgeleidelaag zodat meerdere objecten hetzelfde pad volgen. Een normale laag die aan een bewegingsgeleidelaag wordt gekoppeld, wordt een geleide laag.



In dit voorbeeld zijn twee objecten in afzonderlijke lagen gekoppeld aan hetzelfde bewegingspad.

Bewegingspad maken voor een klassieke getweende animatie

1. Maak een klassieke getweende animatiereeks.

Wanneer u Plaatsen volgens pad selecteert in Eigenschapcontrole, wordt de basislijn van het getweende element geplaatst op het bewegingspad. Wanneer u Magnetisch selecteert, wordt het registratiepunt van het getweende element magnetisch uitgelijnd met het bewegingspad.

2. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op de naam van de laag die de klassieke tween bevat en selecteer *Klassieke bewegingsgeleider* toevoegen.

Met *Animate* wordt een bewegingsgeleidingslaag boven de klassieke tween-laag toegevoegd en wordt de naam van de klassieke tween-laag ingesprongen om aan te geven dat deze is gebonden aan de bewegingsgeleidingslaag.

Opmerking: Als u al een geleidingslaag in de tijdlijn hebt, kunt u een laag met de klassieke tween onder de geleidingslaag slepen om de geleidingslaag om te zetten in een bewegingsgeleiding en de klassieke tween eraan te binden.



Een bewegingsgeleidingslaag boven de laag met de klassieke tween.

3. Als u aan de bewegingsgeleidingslaag een pad wilt toevoegen om de klassieke tween te geleiden, selecteert u de bewegingsgeleidingslaag en tekent u het gewenste pad met het gereedschap Pen, Potlood, Lijn, Ovaal, Rechthoek of Penseel.

U kunt ook een strek op de bewegingsgeleidingslaag plakken.

4. Sleep het object dat u wilt tweenen om het uit te lijnen met het begin van de lijn in het eerste frame en met het einde van de lijn in het laatste frame.



Een grafische afbeelding van een auto die wordt uitgelijnd op het begin van een geleidingsstreek.

Opmerking: Voor de beste resultaten bij het uitlijnen, sleept u het symbool bij het transformatiepunt.

5. Klik in de bewegingsgeleidelaag op de kolom met het oogsymbool om de bewegingsgeleidelaag en het pad te verbergen zodat alleen de beweging van het object zichtbaar is tijdens het werken.

De groep of het symbool volgt het bewegingspad wanneer u de animatie afspeelt.

Zie **Animatiehulplijn** voor meer informatie over animatiehulplijnen met een variabele breedte en variabele lijnkleur.

Lagen koppelen aan een bewegingsgeleidelaag

- Ga als volgt te werk:
 - Sleep een bestaande laag onder de bewegingsgeleidelaag. De laag springt in onder de bewegingsgeleidelaag. Alle objecten in deze laag worden automatisch uitgelijnd met het bewegingspad.
 - Maak een nieuwe laag onder de bewegingsgeleidelaag. Objecten die u in deze laag tweent, worden automatisch langs het bewegingspad getweend.
 - Selecteer een laag onder een bewegingsgeleidelaag. Selecteer **Wijzigen > Tijdlijn > Laageigenschappen** en selecteer **Geleid**.

Lagen ontkoppelen van een bewegingsgeleidelaag

- Selecteer de laag die u wilt ontkoppelen en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Sleep de laag boven de bewegingsgeleidelaag.
 - Selecteer **Wijzigen > Tijdlijn > Laageigenschappen** en selecteer **Normaal** als het laagtype.

[Naar boven](#) 

Eigenschappen van een klassieke twee plakken

Opmerking: Dit onderwerp gaat over het plakken van eigenschappen van oudere klassieke tweens. Zie *Eigenschappen van een bewegings-tween kopiëren en plakken* voor informatie over het plakken van eigenschappen van de nieuwere bewegings-tweens.

Met de opdracht **Beweging plakken** kunt u een klassieke twee kopiëren en alleen specifieke eigenschappen plakken en toepassen op een ander object.

1. Selecteer in de tijdlijn de frames die de klassieke twee bevatten die u wilt kopiëren. De frames die u selecteert, moeten zich in dezelfde laag bevinden, maar hoeven niet een enkele klassieke twee te omspannen. De selectie kan een twee, lege frames of twee

of meer tweens omspannen.

2. Selecteer Bewerken > Tijdlijn > Beweging kopiëren.
3. Selecteer de symboolinstantie om de gekopieerde klassieke tween te verkrijgen.
4. Selecteer Bewerken > Tijdlijn > Beweging plakken speciaal. Selecteer de specifieke eigenschappen van de klassieke tween die u wilt plakken naar de symboolinstantie. De eigenschappen van een klassieke tween zijn de volgende:

X-positie De afstand die een object in de x-richting wordt verplaatst.

Y-positie De afstand die een object in de y-richting wordt verplaatst.

Horizontale schaal De verhouding tussen de huidige grootte van het object en de natuurlijke grootte ervan in horizontale richting (x).

Verticale schaal De verhouding tussen de huidige grootte van het object en de 'natuurlijke grootte' ervan in verticale richting (y).

Roteren en scheeftrekken De rotatie en scheeftrekking van het object. Deze eigenschappen moeten gezamenlijk worden toegepast op een object. Scheeftrekking is een rotatiewaarde in graden en wanneer u roteert en scheeftrekt, beïnvloeden beide eigenschappen elkaar.

Kleur Alle kleurwaarden zoals tint, helderheid en alpha worden op het object toegepast.

Filters Alle filterwaarden en -wijzigingen voor het geselecteerde bereik. Wanneer u een filter toepast op een object, wordt het filter geplakt met alle waarden ongewijzigd en wordt de toestand (ingeschakeld of uitgeschakeld) ook toegepast op het nieuwe object.

Overvloeimodus Past de overvloeimodus van het object toe.

Schaaleigenschappen voor doel overschrijven Indien deze optie is uitgeschakeld, worden alle eigenschappen relatief ten opzichte van het doelobject geplakt. Indien deze optie is ingeschakeld, worden de schaaleigenschappen van het doelobject overschreven.

Rotatie- en scheeftrekeigenschappen voor doel overschrijven Indien deze optie is uitgeschakeld, worden alle eigenschappen relatief ten opzichte van het doelobject geplakt. Indien deze optie is ingeschakeld, overschrijven de geplakte eigenschappen de bestaande rotatie- en schaaleigenschappen van het object.

De benodigde frames, tween en symboolgegevens worden ingevoegd, overeenkomstig de oorspronkelijke, gekopieerde tween.

U gebruikt de opdracht Beweging kopiëren als ActionScript wanneer u de klassieke tween van een symbool wilt kopiëren naar het deelvenster Handelingen, of deze als ActionScript 3.0-opdracht wilt gebruiken in een ander project.

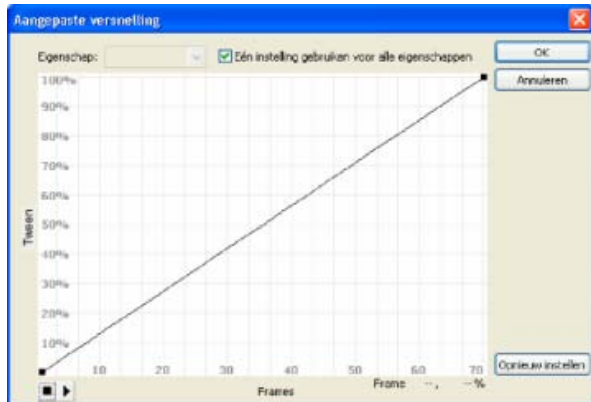
[Naar boven](#) 

Aangepaste versnelling toepassen op animatie met een klassieke tween

Opmerking: Dit onderwerp gaat over het toevoegen van versnelling aan oudere klassieke tweens. Zie Tween-animaties versnellen voor informatie over het toevoegen van versnelling aan de nieuwere bewegings-tweens.

Het dialoogvenster Aangepaste versnelling geeft een grafiek weer die de mate van beweging in de loop van de tijd voorstelt. De horizontale as vertegenwoordigt frames en de verticale as het percentage wijzigingen. Het eerste hoofdframe wordt voorgesteld als 0% en het laatste hoofdframe als 100%.

De helling van de curve van de grafiek geeft de wijzigingsfrequentie van het object aan. Wanneer de curve horizontaal loopt (geen helling heeft), is de snelheid nul. Wanneer de curve verticaal loopt, vindt een ogenblikkelijke wijzigingsfrequentie plaats.



Grafiek voor Aangepaste versnelling die een constante snelheid weergeeft. Open dit dialoogvenster door een frame te selecteren in een klassieke twee en op de knop Bewerken te klikken in het gedeelte Versnelling in Eigenschapcontrole.

Aanvullende besturingselementen voor het dialoogvenster Aangepaste versnelling

Selectievakje Eén instelling gebruiken voor alle eigenschappen Het selectievakje is standaard ingeschakeld. De weergegeven curve wordt gebruikt voor alle eigenschappen en het pop-upmenu Eigenschap is uitgeschakeld. Wanneer het selectievakje is uitgeschakeld, is het pop-upmenu Eigenschap ingeschakeld en heeft elke eigenschap een afzonderlijke curve die de snelheid van de betreffende eigenschap definieert.

Pop-upmenu Eigenschap Dit is alleen ingeschakeld wanneer het selectievakje Eén instelling gebruiken voor alle eigenschappen is uitgeschakeld. Indien ingeschakeld, wordt een afzonderlijke curve bijgehouden voor elk van de vijf eigenschappen die in het menu voorkomen. Wanneer u een eigenschap in het menu selecteert, wordt de curve voor deze eigenschap weergegeven. De eigenschappen zijn de volgende:

Positie Eigenschap voor aangepaste versnelling die instellingen opgeeft voor de positie van een object met animatie in het werkgebied.

Rotatie Eigenschap voor aangepaste versnelling die instellingen opgeeft voor de rotatie van een object met animatie. U kunt bijvoorbeeld nauwkeurig afstemmen hoe snel of langzaam een animatieteken wordt omgedraaid naar de gebruiker toe in het werkgebied.

Schaal Eigenschap voor aangepaste versnelling die instellingen opgeeft voor de schaal van een object met animatie. U kunt bijvoorbeeld eenvoudiger de schaal van een object aanpassen zodat het lijkt alsof het object zich van de gebruiker verwijdert, vervolgens dichterbij komt en zich dan weer verwijdert.

Kleur Eigenschap voor aangepaste versnelling die instellingen opgeeft voor kleurovergangen die worden toegepast op een object met animatie.

Filters Eigenschap voor aangepaste versnelling die instellingen opgeeft voor filters die worden

toegepast op een object met animatie. U kunt bijvoorbeeld de versnellingsinstelling bepalen van een slagschaduw die een wijziging in de richting van een lichtbron simuleert.

Afspeel- en stopknop Hiermee kunt u een animatie in het werkgebied voorvertonen met behulp van alle huidige snelheidscurven die zijn gedefinieerd in het dialoogvenster Aangepaste versnelling.

Knop Herstellen Hiermee kunt u de snelheidscurve herstellen naar de lineaire standaardtoestand.

Positie van het geselecteerde besturingspunt In de rechterbenedenhoek van het dialoogvenster geeft een numerieke waarde het hoofdframe en de positie van het geselecteerde besturingspunt weer. Wanneer geen besturingspunt is geselecteerd, wordt geen waarde weergegeven.

Klik eenmaal op de diagonale lijn om een besturingspunt aan de lijn toe te voegen. Wanneer u een nauwkeurige mate van controle over de beweging van een object wilt bereiken, sleept u de posities van de besturingspunten.

Met behulp van frame-indicatoren (weergegeven door vierkante grepen) kunt u door ergens te klikken aangeven waar een object langzamer of sneller moet gaan. Wanneer u klikt op de vierkante greep van een besturingspunt wordt dit geselecteerd en worden de raakpunten aan beide zijden van het besturingspunt weergegeven. Lege cirkels stellen raakpunten voor. Sleep het besturingspunt of de raakpunten met de muis of gebruik de pijltoetsen op het toetsenbord om de punten te plaatsen.

***Tip:** De besturingspunten worden standaard magnetisch uitgelijnd op een raster. U kunt magnetische uitlijning uitschakelen door te drukken op de toets X terwijl u het besturingspunt sleept.*

Wanneer u klikt op een gedeelte van de curve dat niet in de buurt ligt van een besturingspunt, wordt op dat punt een nieuw besturingspunt toegevoegd aan de curve, zonder dat de vorm van de curve wordt gewijzigd. Wanneer u klikt op een gebied dat niet in de buurt ligt van de curve en besturingspunten, wordt de huidige selectie van een besturingspunt opgeheven.

Aangepaste versnelling toevoegen

1. Selecteer een laag in de tijdlijn waarop een klassieke tween wordt toegepast.
2. Klik op de knop Bewerken naast de schuifregelaar Versnelling in Eigenschapcontrole.
3. (Optioneel) Wanneer u de curve voor één getweende eigenschap wilt weergeven, heft u de selectie van Eén instelling gebruiken voor alle eigenschappen op en selecteert u een eigenschap in het menu.
4. Houd de Ctrl-toets (Windows) of de Cmd-toets (Macintosh) ingedrukt en klik op de diagonale lijn om een besturingspunt toe te voegen.
5. Sleep het besturingspunt omhoog om de snelheid van het object te verhogen. Sleep het omlaag om de snelheid van het object te verlagen.
6. Sleep de hoekpuntgrepen om de versnellingscurve verder aan te passen en de versnellingswaarde van de tween nauwkeurig af te stellen.
7. Klik op de afspeelknop in de linkerbenedenhoek om de animatie in het werkgebied weer te geven.
8. Pas de besturingselementen aan totdat u het gewenste effect bereikt.

Opmerking: Wanneer u het dialoogvenster Aangepaste versnelling gebruikt om een aangepaste versnelling toe te passen op een frame, wordt in het bewerkvak met de versnellingswaarde '--' weergegeven. Wanneer u het bewerkvak of de pop-upschuifregelaar gebruikt om een versnellingswaarde toe te passen op een frame, is de grafiek voor Aangepaste versnelling ingesteld op de overeenkomstige curve en is het selectievakje Eén instelling gebruiken voor alle eigenschappen ingeschakeld.

Een versnellingscurve kopiëren en plakken

- Druk op Ctrl+C (Windows) of Cmd+C (Macintosh) om de huidige versnellingscurve te kopiëren.

- Druk op Ctrl+V (Windows) of Cmd+V (Macintosh) om de gekopieerde curve in een andere versnellingscurve te plakken.

U kunt de versnellingscurve kopiëren en plakken. De gekopieerde curve blijft beschikbaar totdat u de Animate-toepassing afsluit.

Niet-ondersteunde versnellingscurven

Bepaalde typen versnellingscurven worden niet ondersteund. Geen enkel gedeelte van de grafiek kan een niet-lineaire curve (zoals een cirkel) voorstellen.

Het dialoogvenster Aangepaste versnelling voorkomt automatisch dat een besturingspunt of raaklijngreep wordt verplaatst naar een positie die een ongeldige curve zou opleveren:

- Alle punten moeten bestaan in de grafiek. Besturingspunten kunnen niet buiten de grenzen van de grafiek worden verplaatst.
- Alle segmenten van de curve moeten bestaan binnen de grafiek. De vorm van de curve wordt afgevlakt om te voorkomen dat deze tot buiten de grenzen van de grafiek zou reiken.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Tween-animaties
- Symbolen maken
- TLF-tekst splitsen
- Informatie over getweende animaties



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Bewegings-tweenanimaties maken

Tween-animaties

[Voorinstellingen voor beweging toepassen](#)

[Tween-animatie creëren](#)

[Het bewegingspad van een tween bewerken animatie](#)

[Animatietween-reeksen bewerken in de tijdlijn](#)

[Werken met als XML-bestanden opgeslagen bewegings-tweens](#)

[Naar boven](#) 

Tween-animaties

Voordat u begint

Opmerking: Zoals bij de meeste dingen in Animate (voorheen Flash Professional CC), is er geen *ActionScript* vereist voor animaties. Het is echter wel mogelijk om animatie tot stand te brengen met *ActionScript*.

Voordat u tweens maakt, dient u de volgende Animate-concepten te begrijpen:

- Tekenen in het werkgebied
- Tijdlijnlagen en de stapelvolgorde van objecten in één laag en tussen lagen
- Objecten verplaatsen en transformeren in het werkgebied en in de Eigenschapcontrole
- De tijdlijn gebruiken, met inbegrip van de levensduur van objecten en objecten selecteren op specifieke punten in de tijd. Zie Frames en hoofdframes voor informatie over de grondbeginselen.
- Symbolen en symbooleigenschappen Voorbeelden van tweenbare symbooltypen zijn filmclips, knoppen en afbeeldingen. Tekst is ook tweenbaar.
- Geneste symbolen. Instanties van symbolen kunnen worden genest in andere symbolen.
- Optioneel: Bézier-curven bewerken met de gereedschappen Selecteren en Subselectie. Deze gereedschappen kunnen worden gebruikt om bewegingspaden te bewerken. Voor meer informatie raadpleegt u [Bewegings-tweens bewerken met de bewegingseditor](#).

Raadpleeg de lijst met koppelingen onder aan deze pagina voor meer informatie over deze concepten.

Leren werken met bewegings-tweens

Een bewegings-tween is een animatie die tot stand is gebracht door het opgeven van verschillende waarden voor een objecteigenschap in verschillende frames. Animate berekent automatisch de waarden voor die eigenschap voor de tussenliggende frames. De term tween is afgeleid aan de Engelse woorden voor tussen: 'in between'.

U kunt een symbool bijvoorbeeld links van het werkgebied plaatsen in frame 1 en het naar de rechterzijde van het werkgebied verplaatsen in frame 20. Wanneer u een tween maakt, berekent Animate alle posities van

de tussenliggende filmclip. Het resultaat is een animatie van het symbool die zich van links naar rechts verplaatst, en wel van frame 1 naar frame 20. In elk tussenliggend frame verplaatst Animate de filmclip één twintigste van de afstand over het werkgebied.

Een *tween-reeks* is een groep frames in de tijdlijn waarin een of meer eigenschappen van een object in de loop der tijd veranderen. Een tween-reeks wordt in de tijdlijn weergegeven als een groep frames in één laag met een blauwe achtergrond. Deze tween-reeksen kunnen als één object worden geselecteerd en worden versleept van de ene naar de andere locatie op de tijdlijn, waaronder naar een andere laag. In elke tween-reeks kan op slechts één object in het werkgebied een animatie worden toegepast. Dit object wordt het *doelobject* van de tween-reeks genoemd.

Een *eigenschapshoofdframe* is een frame in een tween-reeks waarin een of meer eigenschapswaarden van het tween-doelobject van de reeks expliciet door u worden gedefinieerd. Deze eigenschappen zijn onder andere de positie, alfa-waarde (transparantie), kleurtint, enzovoort. Elke eigenschap die u definieert, heeft eigen eigenschapshoofdframes. Als u in een frame meerdere eigenschappen instelt, bevinden de eigenschapshoofdframes voor deze eigenschappen zich in dat frame. U kunt alle eigenschappen van een tween-reeks en de bijbehorende eigenschapshoofdframes in de bewegingseditor bekijken. Via het contextmenu van de tween-reeks kunt u aangeven welke soorten eigenschapshoofdframes u wilt weergeven in de tijdlijn.

In het zojuist besproken voorbeeld waarin een filmclip werd getweend tussen frame 1 en frame 20, zijn frame 1 en frame 20 de hoofdframes van de eigenschap. U kunt de Eigenschapcontrole, de bewegingseditor en vele andere hulpmiddelen in Animate gebruiken om waarden te definiëren voor de eigenschappen die u wilt animeren. U geeft deze eigenschapswaarden op in de gewenste frames, waarna Animate de benodigde eigenschapshoofdframes toevoegt aan de tween-reeks. Animate interpoleert de waarden voor elk van deze eigenschappen in de frames tussen de eigenschapshoofdframes die u hebt gemaakt.

Opmerking: De term "hoofdframe" verwijst naar een frame in de tijdlijn waarin een symboolinstantie voor het eerst in het werkgebied verschijnt. De afzonderlijke term "eigenschapshoofdframe" verwijst naar een waarde die is gedefinieerd voor een eigenschap van een object op een bepaald moment of frame in een bewegingstween.

Als een getweend object tijdens het tweenen wordt verplaatst in het werkgebied, is er een bewegingspad gekoppeld aan de tween-reeks. Dit bewegingspad toont het pad dat het getweende object volgt tijdens de verplaatsing binnen het werkgebied. U kunt het bewegingspad wijzigen in het werkgebied met de gereedschappen Selecteren, Subselectie, Ankerpunt omzetten, Anker verwijderen en Vrije transformatie en met de opdrachten in het menu Wijzigen. Als de positie niet wordt getweend, verschijnt er geen bewegingspad in het werkgebied. U kunt ook een bestaand pad gebruiken als een bewegingspad door het pad op een tween-reeks in de tijdlijn te plakken.

Een getweende animatie is een effectieve en efficiënte manier om beweging en wijzigingen in de tijd toe te passen, waarbij de bestandsgrootte zo klein mogelijk blijft. Bij een getweende animatie worden alleen de waarden van de eigenschapshoofdframes die u opgeeft, opgeslagen in het FLA-bestand en gepubliceerd in het SWF-bestand.

Tweenbare objecten en eigenschappen

Soorten objecten die kunnen worden getweend, zijn onder andere filmclips, grafische symbolen, knopsymbolen en tekstvelden. Van deze objecten kunnen bijvoorbeeld de volgende eigenschappen worden getweend:

- 2D X- en Y-positie
- 3D Z-positie (alleen filmclips)
- 2D-rotatie (rond de Z-as)
- 3D X-, Y- en Z-rotatie (alleen filmclips)

3D-beweging is alleen mogelijk als het FLA-bestand in de publicatie-instellingen is ingesteld voor gebruik met ActionScript 3.0 en Flash Player 10. Adobe AIR biedt ook ondersteuning voor 3D-beweging.

- X en Y scheeftrekken
- X- en Y-schaal

- Kleureffecten

Voorbeelden van kleureffecten zijn alfa (transparantie), helderheid, tint en geavanceerde kleurinstellingen. Kleureffecten kunnen alleen worden getweend op symbolen en TLF-tekst. Door deze eigenschappen te tweenen, lijkt het alsof objecten van de ene kleur in de andere vervagen.

Als u een kleureffect wilt tweenen op klassieke tekst, converteert u de tekst naar een symbool.

- Filtereigenschappen (filters kunnen niet worden toegepast op grafische symbolen)

Verschillen tussen bewegings-tweens en klassieke tweens

Animate ondersteunt twee verschillende soorten tweens voor het simuleren van beweging. *Bewegings-tweens* zijn krachtig en eenvoudig te maken. Bewegings-tweens bieden de grootste mate van controle op een getweende animatie. *Klassieke tweens*, die alle tweens bevatten die zijn gemaakt in eerdere versies van Animate, zijn lastiger om te maken. Bewegings-tweens bieden weliswaar veel meer controle op een tween, maar klassieke tweens bieden specifieke mogelijkheden die bepaalde gebruikers nodig hebben.

Bewegings-tweens en klassieke tweens verschillen onder meer op de volgende punten van elkaar:

- Klassieke tweens gebruiken hoofdfames. Hoofdfames zijn frames waarin een nieuwe instantie van een object verschijnt. Bewegings-tweens kunnen maar aan één objectinstantie zijn gekoppeld en maken gebruik van eigenschapshoofdfames in plaats van gewone hoofdfames.
- Een bewegings-tween heeft gedurende de gehele tween-reeks maar één doelobject. Bij een klassieke tweens kunt u tussen twee hoofdfames tweenen, die instanties van hetzelfde symbool of verschillende symbolen bevatten.
- Bij zowel bewegings-tweens als klassieke tweens kunnen alleen bepaalde typen objecten worden getweend. Wanneer u een bewegings-tween toepast op niet-toegestane objecttypen, vraagt Animate u of u de objecttypen wilt converteren naar een filmclip wanneer de tween wordt gemaakt. Als u een klassieke tween toepast, worden de objecttypen geconverteerd naar grafische symbolen.
- Voor bewegings-tweens wordt tekst beschouwd als tweenbaar, en daarom worden tekstobjecten niet omgezet naar filmclips. Klassieke tweens zetten tekstobjecten om naar grafische symbolen.
- Framescripts zijn niet toegestaan in een reeks bewegings-tweens. Klassieke tweens bieden wel ondersteuning voor framescripts.
- Objectscripts in een tween-doel kunnen niet worden aangepast tijdens de reeks bewegings-tweens.
- Reeksen bewegings-tweens kunnen worden uitgerekt en vergroot of verkleind in de tijdlijn en worden beschouwd als één object. Klassieke tweens bestaan uit groepen frames die afzonderlijk kunnen worden geselecteerd in de tijdlijn.
- Als u afzonderlijke frames wilt selecteren in een reeks bewegings-tweens, klikt u op de frames terwijl u Ctrl (Windows) of Command (Macintosh) ingedrukt houdt.
- In het geval van klassieke tweens kunnen versnellingen worden toegepast op de framegroepen tussen de hoofdframes binnen de tween. Bij bewegings-tweens worden versnellingen toegepast op de volledige duur van een bereik van bewegings-tweens. Voor versnelling van alleen specifieke frames van een bewegings-tween moet een aangepaste versnellingscurve worden gemaakt.
- U kunt klassieke tweens gebruiken om beweging toe te voegen tussen twee verschillende kleureffecten, zoals tint en alpha-transparantie. Bewegings-tweens kunnen één kleureffect per tween toepassen.
- U kunt alleen met bewegings-tweens 3D-objecten van animatie voorzien. U kunt 3D-objecten niet met een klassieke tween van animatie voorzien.
- Alleen bewegings-tweens kunnen worden opgeslagen als bewegingsvoorinstellingen.
- Bij bewegings-tweens is het niet mogelijk om symbolen te wisselen of het framenummer

in te stellen van een grafisch symbool dat u wilt weergeven in een eigenschapshoofdframe. Voor animaties met deze technieken hebt u klassieke tweens nodig.

- Eén laag kan meerdere klassieke tweens of bewegings-tweens bevatten, maar geen tweens van verschillende typen.

Aanvullende bronnen

Over de verschillen tussen bewegings-tweens en klassieke tweens zijn de volgende artikelen en bronnen beschikbaar:

- Een eenvoudige animatie maken in Animate (Adobe.com)
- Migratiehulplijnen voor beweging in Animate (Adobe.com)
- Jen DeHaan heeft op haar site Flashthusiast.com een handige blog gepubliceerd over het bewegingsmodel in Animate en de verschillen tussen tweens en klassieke tweens.

[Naar boven](#) 

Voorinstellingen voor beweging toepassen

Bewegingsvoorinstellingen zijn vooraf geconfigureerde bewegings-tweens die u op een object in het werkgebied kunt toepassen. U kunt hiervoor gewoon het object selecteren en op de knop Toepassen in het deelvenster Voorinstellingen voor beweging klikken.

Voorinstellingen voor beweging bieden een snelle manier om de basisbeginselen van het toevoegen van animaties in Animate te leren. Als u eenmaal weet hoe voorinstellingen werken, is het gemakkelijker om uw eigen animaties te maken.

U kunt uw eigen aangepaste voorinstellingen maken en opslaan. Deze kunt u baseren op bestaande voorinstellingen voor beweging die u hebt aangepast of op aangepaste tweens die u zelf hebt gemaakt.

In het deelvenster Voorinstellingen voor beweging kunt u ook voorinstellingen importeren en exporteren. U kunt voorinstellingen delen met personen waarmee u samenwerkt of voorinstellingen gebruiken die worden gedeeld door andere Animate-ontwerpers.

Voorinstellingen kunnen aanzienlijk veel productietijd schelen tijdens het ontwerp en de ontwikkeling van uw projecten, met name als u vaak vergelijkbare soorten tweens gebruikt.

Opmerking: *Bewegingsvoorinstellingen kunnen alleen bewegings-tweens bevatten. Klassieke tweens kunnen niet worden opgeslagen als bewegingsvoorinstellingen.*

Een voorinstelling voor beweging vooraf bekijken

Elke voorinstelling voor beweging die bij Animate wordt geleverd, gaat vergezeld van een voorbeeld dat u kunt bekijken in het deelvenster Voorinstellingen voor beweging. Het voorbeeld geeft een indruk hoe de animatie eruitziet als deze wordt toegepast op een object in uw document. Voor aangepaste voorinstellingen die u maakt of importeert, kunt u uw eigen voorbeeld toevoegen.

1. Open het deelvenster Voorinstellingen voor beweging.
2. Selecteer een voorinstelling voor beweging in de lijst.

De voorvertoning wordt afgespeeld in het deelvenster Voorvertoning, boven in het deelvenster.

3. U stopt de voorvertoning door te klikken buiten het deelvenster Voorinstellingen voor beweging.

Een voorinstelling voor beweging toepassen

Terwijl een tweemaal object (symboolinstantie of tekstveld) in het werkgebied is geselecteerd, kunt u klikken op de knop Toepassen om een voorinstelling toe te passen. U kunt slechts één voorinstelling per object toepassen. Als u een tweede voorinstelling op hetzelfde object toepast, wordt de eerste voorinstelling vervangen door de tweede.

Nadat een voorinstelling is toegepast op een object in het werkgebied, bestaat er geen relatie meer tussen de twee die in de tijdlijn is gemaakt en het deelvenster Voorinstellingen voor beweging. Als u een voorinstelling verwijdert of hernoemt in het deelvenster Voorinstellingen voor beweging, heeft dit geen gevolgen voor tweemaal die u eerder met die voorinstelling hebt gemaakt. Als u een nieuwe voorinstelling opslaat over een bestaande voorinstelling in het deelvenster, is dit niet van invloed op tweemaal die eerder zijn gemaakt met de oorspronkelijke voorinstelling.

Elke voorinstelling voor beweging bevat een specifiek aantal frames. Wanneer u een voorinstelling toepast, wordt er in de tijdlijn een tweemaal-reeks met dit aantal frames gemaakt. Als op het doelobject al een tweemaal van een andere lengte is toegepast, wordt de tweemaal-reeks aangepast aan de lengte van de voorinstelling voor beweging. U kunt de lengte van de tweemaal-reeks in de tijdlijn aanpassen nadat de voorinstelling is toegepast.

Voorinstellingen voor beweging met 3D-beweging kunnen alleen worden toegepast op instanties van filmclips. De getweende 3D-eigenschappen zijn niet van toepassing op afbeeldingssymbolen of knopsymbolen, en ook niet op klassieke tekstvelden. Voorinstellingen voor 2D- of 3D-beweging kunt u toepassen op elke 2D- of 3D-filmclip.

Opmerking: Met bewegingsvoorinstellingen waarmee de positie op de z-as van een 3D-filmclip wordt geanimeerd, lijken de x- en y-positie van de filmclip ook te veranderen. Dit wordt veroorzaakt doordat beweging langs de z-as de onzichtbare perspectieflijnen volgt die vanuit het 3D-perspectiefpunt (ingesteld in de 3D-symboolinstantie Eigenschapcontrole) naar de randen van het werkgebied lopen.

De voorinstelling voor beweging toepassen:

1. Selecteer een tweemaal object in het werkgebied. Als u een voorinstelling voor beweging toepast op een object dat niet tweemaal is, verschijnt er een dialoogvenster waarmee u het object kunt omzetten in een symbool.
2. Selecteer een voorinstelling in het deelvenster Voorinstellingen voor beweging.
3. Klik op de knop Toepassen in het deelvenster of kies Toepassen op huidige locatie in het deelvenstermenu.

De beweging wordt toegepast, waarbij de beweging start op de huidige positie van de filmclip in het werkgebied. Als er een bewegingspad aan de voorinstelling is gekoppeld, wordt dit pad weergegeven in het werkgebied.

Als u de voorinstelling zodanig wilt toepassen dat de beweging eindigt op de huidige positie van het object in het werkgebied, houdt u de Shift-toets ingedrukt terwijl u op de knop Toepassen klikt of kiest u Eindigen op huidige locatie in het deelvenstermenu.

Een bewegingsvoorinstelling kan ook worden toegepast op meerdere geselecteerde frames op afzonderlijke lagen, mits elk geselecteerd frame slechts een enkel getweend object bevat.

Een tweemaal opslaan als aangepaste voorinstelling voor beweging

Als u uw eigen tweemaal maakt of wijzigingen aanbrengt in een tweemaal die u hebt toegepast via het deelvenster Voorinstellingen voor beweging, kunt u de aangepaste tweemaal opslaan als een nieuwe voorinstelling voor beweging. De nieuwe voorinstelling wordt weergegeven in de map Eigen voorinstellingen in het deelvenster Voorinstellingen voor beweging.

Een aangepaste tweemaal opslaan als voorinstelling:

1. Selecteer een van de volgende items:
 - De tweemaal-reeks in de tijdlijn

Het object in het werkgebied waarop de aangepaste tween is toegepast

- Het bewegingspad in het werkgebied
2. Klik op de knop Selectie opslaan als voorinstelling in het deelvenster Voorinstellingen voor beweging of kies Opslaan als voorinstelling voor beweging in het contextmenu van de selectie.

De nieuwe voorinstelling wordt weergegeven in het deelvenster Voorinstellingen voor beweging. Animate slaat de voorinstelling op als een XML-bestand. De bestanden worden opgeslagen in de volgende directory's:

- Windows: <vaste schijf>\Documents and Settings\<gebruiker>\Local Settings\Application Data\Adobe\Animate CC\<taal>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <vaste schijf>/Users/<gebruiker>/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/<taal>/Configuration/Motion Presets/

Opmerking: Als u een eigen voorinstelling opslaat, verwijdert of de naam ervan wijzigt, kan dit niet ongedaan worden gemaakt.

Een voorinstelling voor beweging importeren

Voorinstellingen voor beweging worden opgeslagen als XML-bestanden. Importeer een XML-tween-bestand als u de tween wilt toevoegen aan het deelvenster Voorinstellingen voor beweging . Bewegingsvoorinstellingen die zijn geïmporteerd als XML-bestanden kunnen alleen worden toegevoegd aan klassieke tweens.

1. Kies Importeren in het menu van het deelvenster Voorinstellingen voor beweging.
2. Navigeer in het dialoogvenster Openen naar het XML-bestand dat u wilt importeren en klik op Openen.

Animate opent het XML-bestand en voegt de voorinstelling voor beweging toe aan het deelvenster.

Een voorinstelling voor beweging exporteren

U kunt voorinstellingen voor beweging exporteren als XML-bestanden die u kunt delen met andere Animate-gebruikers.

1. Selecteer de voorinstelling in het deelvenster Voorinstellingen voor beweging.
2. Kies Exporteren in het menu van het deelvenster.
3. Kies een naam en een locatie voor het XML-bestand in het dialoogvenster Opslaan als en klik op Opslaan.

Een voorinstelling voor beweging verwijderen

U kunt voorinstellingen verwijderen uit het deelvenster Voorinstellingen voor beweging. Wanneer u een voorinstelling verwijdert, verwijdert Animate het XML-bestand van de vaste schijf. Maak daarom een back-up van voorinstellingen die u later opnieuw wilt gebruiken door er eerst kopieën van te exporteren.

1. Selecteer de voorinstelling die u wilt verwijderen in het deelvenster Voorinstellingen voor beweging.
2. Ga als volgt te werk:
 - Kies Verwijderen in het menu van het deelvenster.

- Klik op de knop Item verwijderen in het deelvenster.

Een voorbeeld maken voor een aangepaste voorinstelling

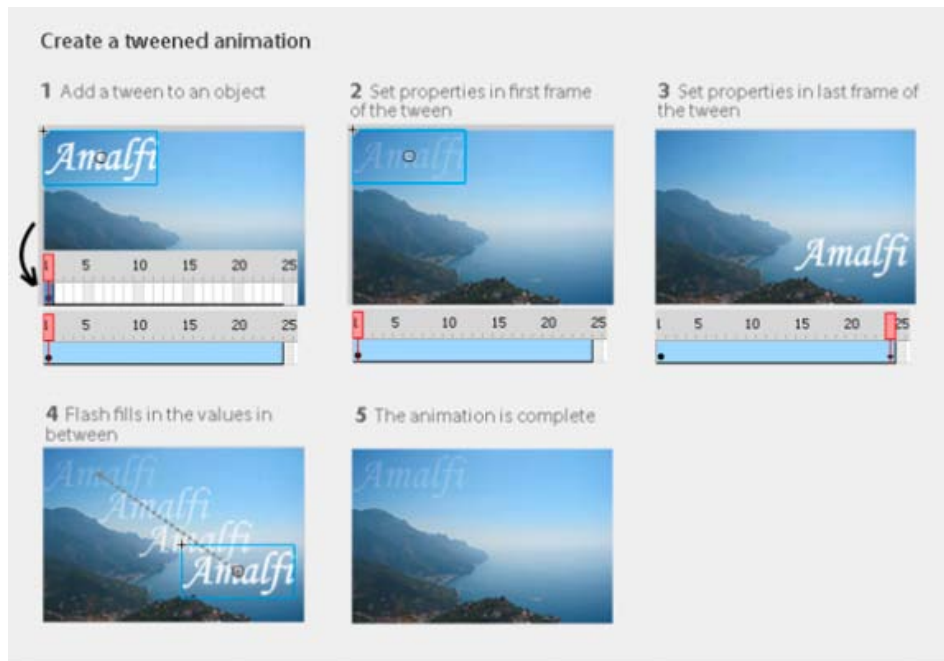
U kunt voor alle aangepaste voorinstellingen voor beweging die u maakt een bijbehorend voorbeeld maken. Dit doet u door een SWF-bestand te maken waarin de getweende animatie wordt gedemonstreerd en dit bestand op te slaan in de map met het XML-bestand met de voorinstelling.

1. Maak de getweende animatie en sla deze op als eigen voorinstelling.
2. Maak een FLA-bestand dat alleen een voorbeeld van de tween bevat. Sla het FLA-bestand op onder exact dezelfde naam als de aangepaste voorinstelling.
3. Maak een SWF-bestand van het FLA-bestand met de opdracht Publiceren.
4. Plaats het SWF-bestand in dezelfde map als het XML-bestand met de voorinstelling voor beweging. Deze bestanden worden opgeslagen in de volgende directory's:
 - Windows: <vaste schijf>\Documents and Settings\<gebruiker>\Local Settings\Application Data\Adobe\Animate CC\<taal>\Configuration\Motion Presets\
 - Macintosh: <vaste schijf>/Users/<gebruiker>/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/<taal>/Configuration/Motion Presets/

De voorvertoning wordt nu weergegeven wanneer de aangepaste tween wordt geselecteerd in het deelvenster Voorinstellingen voor beweging.

[Naar boven](#)

Tween-animatie creëren



De stappen voor het maken van getweende animaties.

Voordat u begint

Overweeg het volgende voordat u eigenschappen gaat animeren:

ActionScript is niet nodig. Zoals bij zoveel zaken in Animate is er geen ActionScript vereist voor animatie. Het is echter wel mogelijk om animatie tot stand te brengen met ActionScript.

Grondbeginselen van de tijdlijn en de bewerkingseigenschappen. Voordat u gaat werken met bewegings-tweens, dient u de standaardfuncties van de tijdlijn en de bewerkingseigenschappen te leren kennen. Zie Frames en hoofdfraam voor informatie over de grondbeginselen.

U kunt afzonderlijke eigenschapshoofdfraam bewerken in het werkgebied, in de Eigenschapcontrole of met de bewegingseditor. Let erop dat het gebruik van de bewegingseditor optioneel is bij het maken van verschillende typen van eenvoudige bewegings-tweens.

❌ De bewegingseditor is verouderd in deze versie van Animate CC.

Alleen symboolinstanties en tekstvelden. Alleen symboolinstanties en tekstvelden worden getweend door Animate. Alle andere objecttypen worden in een symbool opgenomen wanneer er een tween op wordt toegepast. De symboolinstantie kan geneste symbolen bevatten, die op hun beurt kunnen worden getweend op hun eigen tijdlijnen.

Eén object per tween. De minimale bouwsteen in een tween-laag is een tween-reeks. Een tween-reeks in een tween-laag kan slechts één symboolinstantie of tekstveld bevatten. De symboolinstantie wordt het doel van de tween-reeks genoemd. Een enkel symbool kan echter meerdere objecten bevatten.

Het doel wijzigen. Als u een tweede symbool of tekstveld toevoegt aan de tween-reeks, wordt het oorspronkelijke symbool in de tween vervangen. U kunt het doelobject van een tween wijzigen door een ander symbool van de bibliotheek te slepen naar de tween-reeks in de tijdlijn of met behulp van de opdracht Wijzigen > Symbool > Symbool wisselen. U kunt het symbool uit een tween-laag verwijderen zonder de tween te verwijderen of te verbreken. U kunt vervolgens naderhand een andere symboolinstantie toevoegen aan de tween. U kunt ook altijd het type van het doelsymbool wijzigen of het symbool bewerken.

Bewegingspaden bewerken. Wanneer een tween beweging bevat, verschijnt er een bewegingspad in het werkgebied. Het bewegingspad toont de positie van het getweende object in elk frame. U kunt het bewegingspad in het werkgebied bewerken door de besturingspunten te slepen. U kunt geen bewegingsgeleider toevoegen aan een tween-/IK-laag.

Voor meer informatie over tweening met omgekeerde bewegingengaat u naar Animatie toevoegen aan een armatuur.

Hoe tweens worden toegevoegd aan de tijdlijn

Wanneer u een tween toevoegt aan een object op een laag, wordt een van de volgende handelingen uitgevoerd door Animate:

- De laag wordt omgezet in een tween-laag.
- Er wordt een nieuwe laag gemaakt om de originele stapelvolgorde van de objecten op de laag te behouden.

Lagen worden op basis van de volgende regels toegevoegd:

- Als er behalve de selectie geen objecten op de laag staan, verandert de laag in een tween-laag.
- Als de selectie zich onder aan de stapelvolgorde van de laag bevindt (onder alle andere objecten), maakt Animate een laag boven de originele laag. Deze nieuwe laag bevat de niet-geselecteerde elementen. De originele laag wordt een tween-laag.
- Als de selectie zich boven aan de stapelvolgorde van de laag bevindt (boven alle andere objecten), maakt Animate een nieuwe laag. De selectie wordt naar de nieuwe laag verplaatst en die laag wordt een tween-laag.
- Als de selectie zich in het midden van de stapelvolgorde van de laag bevindt (als er zich lagen boven en onder de selectie bevinden), maakt Animate twee lagen. Eén laag bevat de nieuwe tween en in een andere laag erboven bevinden zich de niet-geselecteerde elementen boven aan de stapelvolgorde. De niet-geselecteerde items onder aan de

stapelvolgorde blijven in de oorspronkelijke laag, onder de nieuw toegevoegde lagen.

Een tween-laag kan naast tween-reeksen ook statische frames en ActionScript bevatten. Frames van een tween-laag die een tween-reeks bevat, kunnen echter geen andere objecten bevatten dan het getweende object. Als u aanvullende objecten wilt toevoegen in hetzelfde frame, plaatst u deze op afzonderlijke lagen.

Positie animeren met een tween

Zo verplaatst of verschuift u een object door het werkgebied:

1. Selecteer een symboolinstantie of een tekstveld om in het werkgebied te tweenen. Het object kan zich bevinden in een van de volgende soorten lagen: normale laag, geleiderlaag, maskerlaag of gemaskeerde laag.

Als de selectie andere objecten bevat of als het meerdere objecten uit een laag bevat, biedt Animate u de kans uw selectie om te zetten in een filmclipsymbool.

Als u de selectie wilt omkeren, klikt u met de rechtermuisknop op het object en selecteert u Selectie omkeren.

2. Ga als volgt te werk:

- Kies Invoegen > Bewegings-tween.
- Klik met de rechtermuisknop op de selectie of het huidige frame (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik op de selectie of het huidige frame (Macintosh). Kies vervolgens Bewegings-tween maken in het contextmenu.

Als het dialoogvenster Selectie converteren naar symbool voor tween verschijnt, klikt u op OK om de selectie om te zetten in een filmclipsymbool.

Wanneer het getweende object het enige item op de laag was, wordt de laag waarin het object zich bevindt door Animate omgezet in een tween-laag. Wanneer er zich andere objecten op de laag bevinden, voegt Animate lagen in om de stapelvolgorde te behouden. Animate plaatst het getweende object op een eigen laag.

Wanneer het oorspronkelijke object alleen in het eerste frame van de tijdlijn voorkwam, bedraagt de lengte van de tween-reeks één seconde. Als het oorspronkelijke object aanwezig was in meerdere aaneengesloten frames, bevat de tween-reeks het aantal frames dat werd ingenomen door het oorspronkelijke object.

3. Sleep een van de uiteinden van de tween-reeks in de tijdlijn om de reeks uit te breiden of in te korten naar het gewenste aantal frames. Eventuele eigenschapshoofdframes in de tween worden proportioneel verplaatst met het einde van de reeks.

Als u het einde van een reeks wilt verplaatsen zonder dat de bestaande hoofdframes worden verplaatst, houdt u de Shift-toets ingedrukt terwijl u het uiteinde van de tween-reeks sleept.

4. Als u beweging wilt toevoegen aan de tween, plaatst u de afspeelkop op een frame in de tween-reeks en sleept u het object naar een nieuwe positie.

Er verschijnt een bewegingspad in het werkgebied dat het pad aangeeft vanaf de positie in het eerste frame van de tween-reeks naar de nieuwe positie. Aangezien u de X- en Y-eigenschappen van het object expliciet hebt gedefinieerd, worden er aan het frame met de afspeelkop eigenschapshoofdframes voor X en Y toegevoegd.

Eigenschapshoofdframes worden als kleine ruitjes weergegeven in de tween-reeks.

In de tijdlijn worden standaard de eigenschapshoofdframes van alle soorten eigenschappen weergegeven. U bepaalt welke soorten eigenschapshoofdframes worden weergegeven door met de rechtermuisknop op de tween-reeks te klikken (Windows) of de Command-toets ingedrukt te houden en op de tween-reeks te klikken (Macintosh). Kies vervolgens Hoofdframes weergeven > Type eigenschap.

5. Als u een andere positie voor het object wilt opgeven, plaatst u de afspeelkop in een ander frame in de tween-reeks en sleept u het object in het werkgebied naar een andere

positie.

Het bewegingspad wordt aangepast en bevat alle opgegeven posities.

6. Als u een 3D-rotatie of -positie wilt tweenen, gebruikt u het gereedschap 3D-rotatie of 3D-translatie. Let op dat u de afspeelkop in het frame plaatst waar u eerst het 3D-eigenschapshoofdframe wilt toevoegen.

Opmerking: Als u meerdere tweens tegelijk wilt maken, plaatst u tweebare objecten op meerdere lagen, selecteert u alle objecten en kiest u Invoegen > Bewegings-tween. U kunt op dezelfde manier ook bewegingsvoorinstellingen op meerdere objecten toepassen.

Andere eigenschappen tweenen met de Eigenschapcontrole

Met de opdracht Bewegings-tween maken kunt u de meeste eigenschappen van een symboolinstantie of tekstveld animeren, zoals de rotatie, schaal, transparantie of de tint (alleen symbolen en TLF-tekst). U kunt bijvoorbeeld de alfa-eigenschap (transparantie) van een symboolinstantie bewerken om deze in het scherm te faden. Zie [Tweenbare objecten en eigenschappen](#) voor een lijst met de eigenschappen die u kunt animeren met bewegings-tweens.

1. Selecteer een symboolinstantie of een tekstveld in het werkgebied.

Als de selectie andere objecten bevat of als het meerdere objecten uit de laag bevat, kan met Animate de selectie omzetten in een filmclipsymbool.

2. Kies Invoegen > Bewegings-tween.

Als het dialoogvenster Selectie converteren naar symbool voor tween verschijnt, klikt u op OK om de selectie om te zetten in een filmclipsymbool.

Wanneer u een tween toepast op een object dat alleen aanwezig is in één hoofdframe, wordt de afspeelkop verplaatst naar het laatste frame van de nieuwe tween. In alle andere gevallen wordt de afspeelkop niet verplaatst.

3. Plaats de afspeelkop in het frame van de tween-reeks waar u een waarde voor de eigenschap wilt opgeven.

U kunt de afspeelkop in elk ander frame van de tween-reeks plaatsen. De tween begint met de eigenschapswaarden in het eerste frame van de tween-reeks, dat altijd een eigenschapshoofdframe is.

4. Selecteer het object in het werkgebied en stel een waarde in voor een andere eigenschap dan positie, zoals alfa-transparantie, rotatie of scheeftrekken. Geef de waarde op met de Eigenschapcontrole of met een van de gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen.

Het huidige frame van de reeks wordt een eigenschapshoofdframe.

U kunt verschillende typen eigenschapshoofdframes weergeven in tween-reeksen. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Ctrl ingedrukt en klik (Macintosh) op een tween-reeks en kies Hoofdframes weergeven > eigenschaps-type in het contextmenu.

5. Scrub de afspeelkop in de tijdlijn om een voorvertoning van de tween in het werkgebied te bekijken.
6. Als u aanvullende eigenschapshoofdframes wilt toevoegen, verplaatst u de afspeelkop naar het gewenste frame in de reeks en stelt u in de Eigenschapcontrole een waarde voor de eigenschap in.

Een extra aanvullende tween toevoegen aan een bestaande tween-laag

U kunt aanvullende tweens toevoegen aan een bestaande tween-laag. Hierdoor hoeft u minder lagen te gebruiken wanneer u met Animate-inhoud met animaties maakt.

- Ga als volgt te werk:
 - Voeg een leeg hoofdfraam toe aan de laag (Invoegen > Tijdlijn > Leeg hoofdfraam), voeg items toe aan het hoofdfraam en twee de items.
 - Maak een twee op een aparte laag en sleep de reeks naar de gewenste laag.
 - Sleep een statisch frame van een andere laag naar de twee-laag en voeg een twee toe aan een object in het statische frame.
 - Houd de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt en sleep de muis als u een bestaande reeks uit dezelfde laag of uit een andere laag wilt dupliceren.
 - Kopieer en plak een twee-reeks van dezelfde laag of van een andere laag.

Opmerking: U kunt het doelobject van een bewegings-twee vanuit elk frame in de twee-reeks naar het klembord kopiëren.

[Naar boven](#)

Het bewegingspad van een twee bewerken animatie

U kunt het bewegingspad van een bewegings-twee op de volgende manieren bewerken of wijzigen:

- De positie van het object in het gewenste frame in de twee-reeks wijzigen.
- Het hele bewegingspad naar een andere locatie in het werkgebied verplaatsen.
- De vorm of de omvang van het pad veranderen met het gereedschap Selecteren, Subselectie of Vrije transformatie.
- De vorm of de omvang van het pad veranderen met het deelvenster Transformeren of Eigenschapcontrole.
- De opdrachten in het menu Wijzigen > Transformeren gebruiken.
- Een aangepaste lijn toepassen als bewegingspad.
- De bewegingseditor gebruiken.

U kunt de optie Bewegingspaden altijd weergeven gebruiken als u alle bewegingspaden op alle lagen in het werkgebied tegelijk wilt weergeven. Dit is handig als u meerdere animaties ontwerpt op verschillende bewegingspaden die elkaar snijden. Als er een bewegingspad of twee-reeks is geselecteerd, kunt u deze optie kiezen in het optiemenu van de Eigenschapcontrole.

De vorm van een bewegingspad bewerken met de gereedschappen Selecteren en Subselectie

U kunt de vorm van een bewegingspad wijzigen met de gereedschappen Selecteren en Subselectie. Met het gereedschap Selecteren kunt u de vorm van een segment wijzigen door te slepen. Eigenschapshoofdframes in de twee verschijnen op het pad als controlepunten. Met het gereedschap Subselectie kunt u de besturingspunten en Bézier-grepen op het pad weergeven die overeenkomen met elk eigenschapshoofdframe voor positie. Met deze grepen kunt u de vorm van het pad aan weerszijden van de punten van het eigenschapshoofdframe.

Wanneer u een niet-lineair bewegingspad maakt, zoals een cirkel, kunt u het getweende object laten draaien tijdens het afleggen van het pad. U zorgt ervoor dat de stand ten opzichte van het pad constant blijft door de optie Plaatsen volgens pad te selecteren in de Eigenschapcontrole.



Een getweend object dat niet is gericht op het bewegingspad (links) en een getweend object dat wel is gericht op het bewegingspad (rechts).

1. Klik op het gereedschap Selecteren in het deelvenster Gereedschappen.
2. Klik op de twee-doelinstantie, zodat het bewegingspad wordt weergegeven in het werkgebied.
3. Versleep een segment van het bewegingspad met behulp van het gereedschap Selecteren om de vorm ervan te wijzigen. Klik niet eerst om het segment te selecteren.
4. Als u de Bézier-besturingspunten van het punt voor een eigenschapshoofdframe op het pad wilt weergeven, klikt u eerst op het gereedschap Subselectie en vervolgens op het pad.

De punten van eigenschapshoofdframes verschijnen als controlepunten (kleine ruitjes) op het bewegingspad.

5. Als u een besturingspunt wilt verplaatsen, versleept u dit met het gereedschap Subselectie.
6. Als u de curve van het pad aan weerszijden van een besturingspunt wilt aanpassen, versleept u de Bézier-grepen van het besturingspunt met het gereedschap Subselectie.

Als de handgrepen niet zijn verlengd, kunt u dit alsnog doen door het besturingspunt te slepen terwijl u Alt (Windows) of Option (Macintosh) ingedrukt houdt.

7. Als u een Ankerpunt wilt verwijderen, klikt u erop met het gereedschap Ankerpunt verwijderen. De meeste ankerpunten die met het gereedschap Selecteren worden gegenereerd, zijn boogpunten. Als u een ankerpunt wilt omzetten, klikt u op het ankerpunt met het gereedschap Ankerpunt omzetten. Het anker verandert in een hoekpunt.
8. U kunt ook nieuwe Bezier-handgrepen uit een punt 'trekken' en deze op een nieuwe plek plaatsen, net als bij een standaardankerpunt.

Opmerking: Ankerpunten kunnen niet aan het pad worden toegevoegd met het gereedschap Ankerpunt toevoegen.

De positie van het getweende object wijzigen

U kunt een bewegingspad heel eenvoudig bewerken door de doelinstantie van de twee in het werkgebied te verplaatsen naar een willekeurig frame binnen de twee-reeks. Als het huidige frame nog geen eigenschapshoofdframe heeft, wordt er een toegevoegd door Animate.

1. Plaats de afspeelkop in het frame waarin u de doelinstantie wilt verplaatsen.
2. Sleep de doelinstantie met het gereedschap Selecteren naar een nieuwe locatie in het werkgebied.

Het bewegingspad wordt aangepast en bevat nu de nieuwe locatie. Alle andere eigenschapshoofdframes in het bewegingspad blijven op hun oorspronkelijke locatie staan.

De locatie van een bewegingspad in het werkgebied wijzigen

U kunt het volledige bewegingspad in het werkgebied verslepen of de locatie ervan instellen in de Eigenschapcontrole.

1. Klik op het gereedschap Selecteren in het deelvenster Gereedschappen.
2. Selecteer het bewegingspad op een van de volgende manieren:
 - Klik op de tweeën-reeks in de tijdlijn en klik op het bewegingspad in het werkgebied.
 - Klik op het getweende object in het werkgebied en klik vervolgens op het bewegingspad.
 - Sleep een selectiekader rond het bewegingspad en de doelinstantie om beide te selecteren.
3. Verplaats het bewegingspad op een van de volgende manieren:
 - Sleep het pad naar de gewenste locatie in het werkgebied.
 - Stel de X- en Y-waarden voor het pad in via de Eigenschapcontrole. De X- en Y-waarden hebben betrekking op de linkerbovenhoek van het selectiekader van het bewegingspad.
 - Gebruik de pijltoetsen om het bewegingspad te verplaatsen.

Opmerking: Als u de doelinstantie van de tweeën en het bewegingspad wilt verplaatsen door een locatie voor het bewegingspad op te geven, selecteert u zowel de instantie als het pad en voert u de X- en Y-locatie in de Eigenschapcontrole in. Om een getweend object zonder bewegingspad te verplaatsen, selecteert u het object en voert u X- en Y-waarden in de Eigenschapcontrole in.

Een bewegingspad bewerken met het gereedschap Vrije transformatie

1. Klik op het gereedschap Vrije transformatie in het deelvenster Gereedschappen.
2. Klik op het bewegingspad met het gereedschap Vrije transformatie. Klik niet op de doelinstantie van de tweeën.
3. Pas de schaal, hellingshoek of rotatie van het pad aan met het gereedschap Vrije transformatie.

Opmerking: U kunt ook vrije transformaties uitvoeren op het bewegingspad. Hiervoor selecteert u het bewegingspad met het gereedschap Subselectie en drukt u vervolgens op de Ctrl-toets (Windows) of op de Command-toets (Macintosh). Vervolgens worden dezelfde besturingselementen weergegeven als bij het gereedschap Vrije transformatie. Vervolgens kunt u slepen om transformaties uit te voeren terwijl u de toets ingedrukt houdt.

Aangezien de afspreekop zich in het eerste frame van de tweeën bevindt, wordt de schaalbewerking toegepast op alle getweende frames. Er worden geen nieuwe eigenschapshoofdframes gemaakt.

Een bewegingspad verwijderen uit een tweeën

1. Selecteer het bewegingspad in het werkgebied door er met het gereedschap Selecteren op te klikken.
2. Druk op Delete.

Een bewegingspad als lijn kopiëren

1. Klik op het bewegingspad in het werkgebied om het te selecteren.
2. Kies Bewerken > Kopiëren.

Vervolgens kunt u het pad op een andere laag plakken als een lijn of als een bewegingspad voor een andere bewegings-tween.

Een aangepaste lijn toepassen als bewegingspad

U kunt een lijn uit een aparte laag of uit een andere tijdlijn toepassen als bewegingspad voor een tween.

1. Selecteer een lijn op een andere laag dan de tween-laag en kopieer deze naar het Klembord.

De lijn mag niet gesloten zijn. U kunt alleen ononderbroken lijnen gebruiken.

2. Selecteer een tween-reeks in de tijdlijn.
3. Plak de lijn terwijl de tween-reeks nog steeds is geselecteerd.

Animate past de lijn toe als het nieuwe bewegingspad voor de geselecteerde tween-reeks. De doelinstantie van de tween beweegt nu langs de nieuwe lijn.

4. Als u het begin- en eindpunt van de tween wilt omwisselen, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of terwijl u Ctrl ingedrukt houdt (Macintosh) op de tween-reeks en selecteert u Bewegingspad > Pad omkeren in het contextmenu van de tween-reeks.

Roving eigenschapshoofdframes gebruiken

Een roving-eigenschapshoofdframe is een hoofdframe dat niet is gekoppeld aan een specifiek frame in de tijdlijn. Animate past de positie van roving-hoofdframes aan zodat de bewegingssnelheid in een hele tween consistent is.

Roving-hoofdframes zijn alleen beschikbaar voor de ruimtelijke eigenschappen X, Y en Z. Ze zijn handig wanneer u in het werkgebied een bewegingspad hebt bewerkt door het getweende object naar verschillende locaties in verschillende frames te slepen. Wanneer u op deze manier bewegingspaden bewerkt, worden vaak padsegmenten gemaakt waarin de beweging sneller of langzamer is dan in de andere segmenten. Dit komt doordat het aantal frames in het padsegment groter of kleiner is dan in de andere segmenten.

Met roving-eigenschapshoofdframes kunt u de snelheid van een animatie consistent maken in een hele tween. Wanneer eigenschapshoofdframes zijn ingesteld op roving, past Animate de positie van de eigenschapshoofdframes in de tween-reeks aan, zodat het getweende object over dezelfde afstand beweegt in elk frame van de tween. U kunt dan met versnelling de beweging aanpassen, zodat de versnelling in het begin en eind van de tween een realistisch aanzien biedt.

Wanneer u een aangepast pad op een tween plakt, stelt Animate de eigenschapshoofdframes standaard in op roving.

U kunt als volgt roving-hoofdframes instellen voor een hele tween:

- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of terwijl u Command ingedrukt houdt (Macintosh) op de tween-reeks in de tijdlijn en kies Bewegingspad > Hoofdframes schakelen naar roving in het contextmenu.

U schakelt als volgt roving in voor een apart eigenschapshoofdframe in een tween:

- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of klik terwijl u Command ingedrukt houdt (Macintosh) op het eigenschapshoofdframe in de bewegingseditor en kies roving in het contextmenu. Meer informatie over de bewegingseditor vindt u in [Eigenschapscurven bewerken met de bewegingseditor](#).

Wanneer eigenschapshoofdframes zijn ingesteld op roving, verschijnen deze als ronde stippen in plaats van

vierkantjes in de bewegingseditor.

Opmerking: Als u roving-hoofdframes inschakelt voor een tween-reeks en vervolgens weer uitschakelt, behouden de hoofdframes hun locaties in de reeks die zij hebben gekregen doordat roving was ingeschakeld.



Een bewegingspad met roving-hoofdframes uitgeschakeld. Let op de ongelijkmatige spreiding van frames, die resulteert in een ongelijkmatige bewegingssnelheid.



Hetzelfde bewegingspad met roving-hoofdframes ingeschakeld, wat resulteert in een gelijkmatige spreiding van frames over het pad en een gelijkmatige bewegingssnelheid.

[Naar boven](#)

Animatietween-reeksen bewerken in de tijdlijn

Als u een animatie maakt in Animate, is het vaak handig om eerst tween-reeksen in de tijdlijn in te stellen. Als u objecten eerst verdeelt over lagen en frames, kunt u de tweens vervolgens voltooien door de getweende eigenschapswaarden te wijzigen in de Eigenschapscntrole of de bewegingseditor.

Als u tween-reeksen en frames in de tijdlijn wilt selecteren, gaat u als volgt te werk. Zorg ervoor dat de optie Op bereik gebaseerde selectie is ingeschakeld in de algemene voorkeuren (Bewerken > Voorkeuren).

- Als u een hele tween-reeks wilt selecteren, klikt u op de reeks.
- Als u meerdere tween-reeksen wilt selecteren, met inbegrip van niet-aaneengesloten reeksen, klikt u op elke reeks terwijl u Shift ingedrukt houdt.
- Als u een enkel frame in een tween-reeks wilt selecteren, houdt u de Ctrl+Alt-toetsen (Windows) of de Command+Option-toetsen (Macintosh) ingedrukt terwijl u op het frame binnen de reeks klikt.
- Als u meerdere opeenvolgende frames in een reeks wilt selecteren, houdt u de Ctrl+Alt-toetsen (Windows) of de Command+Option-toetsen (Macintosh) ingedrukt en sleept u de muis binnen de reeks.
- Als u frames binnen meerdere tween-reeksen op verschillende lagen wilt selecteren, houdt u de Ctrl+Alt-toetsen (Windows) of de Command+Option-toetsen (Macintosh) ingedrukt en sleept u de muis over de verschillende lagen.
- Als u een individueel eigenschapshoofdframe in een tween-reeks wilt selecteren, houdt u de Ctrl+Alt-toetsen (Windows) of de Command+Option-toetsen (Macintosh) ingedrukt en klikt u op het eigenschapshoofdframe. U kunt het vervolgens naar een nieuwe locatie

verslepen.

Een volledige lijst met wijzigingstoetsen voor het werken met tween-reeksen op de tijdlijn is beschikbaar op Flashthusiast.com.

Tween-reeksen verplaatsen, dupliceren of verwijderen

- Als u een reeks wilt verplaatsen naar een nieuwe locatie in dezelfde laag, versleept u de reeks.

Opmerking: Als een laag is vergrendeld, kan deze niet worden bewerkt in het werkgebied, maar wel in de tijdlijn. Als u een reeks boven op een andere reeks plaatst, worden de overlappende frames van de tweede reeks ingenomen.

- Als u een tween-reeks naar een andere laag wilt verplaatsen, sleept u de reeks naar de laag of kopieert u de reeks en plakt u deze in de nieuwe laag..

U kunt een reeks naar een bestaande normale laag, tween-laag, hulplijnlaag, maskeerlaag of gemaskeerde laag slepen. Als de nieuwe laag een normale lege laag is, wordt deze een tween-laag.

- Als u een reeks wilt dupliceren, sleept u de reeks naar een nieuwe locatie op de tijdlijn terwijl u Alt (Windows) of Command (Macintosh) ingedrukt houdt of kopieert en plakt u de reeks.
- Als u een reeks wilt verwijderen, selecteert u de reeks en kiest u Frames verwijderen of Frames wissen in het contextmenu van de reeks.

Aangrenzende tween-reeksen bewerken

- Als u de grenslijn tussen twee aaneengesloten tween-reeksen wilt verplaatsen, versleept u de lijn.

Beide tweens worden opnieuw berekend.

- Als u de aangrenzende eerste en laatste frames van twee aaneengesloten tween-reeksen wilt scheiden, sleept u het eerste frame van de tweede reeks terwijl u Alt (Windows) of Cmd (Macintosh) ingedrukt houdt naar een andere positie.

Zo kunt u ruimte maken voor extra frames tussen de twee reeksen.

- Als u een tween-reeks wilt splitsen in twee aparte reeksen, klikt u op één frame in de reeks terwijl u Ctrl (Windows) of Command (Macintosh) ingedrukt houdt. Kies vervolgens Beweging splitsen in het contextmenu van de reeks.

Beide tween-reeksen hebben dezelfde doelinstantie.

Opmerking: U kunt een beweging niet splitsen als er meer dan één frame is geselecteerd. Wanneer op de tween die is gesplitst een versnelling van toepassing was, hebben de twee kleinere tweens mogelijk niet dezelfde beweging als het origineel.

- Als u twee aaneengesloten tween-reeksen wilt samenvoegen, selecteert u beide reeksen en kiest u Bewegingen verbinden in het contextmenu van de reeksen.

De lengte van een tween-reeks bewerken

- Als u de lengte van een animatie wilt wijzigen, versleept u de rechter- of linkerrand van de tween-reeks.

Als u de rand van een reeks naar de frames in een andere reeks sleept, worden de frames in de tweede reeks vervangen.

- Als u wilt dat een getweend object langer in het werkgebied aanwezig is dan de tween,

versleept u een van de eindframes van de desbetreffende tweeën-reeks terwijl u Shift ingedrukt houdt. Met Animate voegt u frames toe aan het einde van de reeks zonder die frames te tweeën.

U kunt ook een frame achter de tweeën-reeks op dezelfde laag selecteren en op F6 drukken. Animate breidt de tweeën-reeks uit en voegt een eigenschapshoofdframe voor alle eigenschappen toe aan het geselecteerde frame. Als u op F5 drukt, voegt u met Animate frames toe zonder een eigenschapshoofdframe aan het geselecteerde frame toe te voegen.

Opmerking: Als u statische frames wilt toevoegen aan het einde van een reeks die direct grenst aan een andere reeks, verplaatst u eerst de aangrenzende reeks om ruimte vrij te maken voor de nieuwe frames.

Frames toevoegen aan of verwijderen uit een tweeën-reeks

- Als u frames uit een reeks wilt verwijderen, sleept u terwijl u Ctrl (Windows) of Command (Macintosh) ingedrukt houdt om de frames te selecteren en kiest u Frames verwijderen in het contextmenu van de reeks.
- Als u frames uit een reeks wilt knippen, sleept u terwijl u Ctrl (Windows) of Command (Macintosh) ingedrukt houdt om de frames te selecteren en kiest u Frames knippen in het contextmenu van de reeks.
- Als u frames in een bestaande tweeën-reeks wilt plakken, sleept u terwijl u Ctrl (Windows) of Command (Macintosh) ingedrukt houdt om de frames te selecteren die u wilt vervangen en kiest u Frames plakken in het contextmenu van de reeks.

Als u een reeks eenvoudig op een andere reeks plakt, wordt de tweede reeks vervangen.

De doelinstantie van een tweeën vervangen of verwijderen

U kunt als volgt de doelinstantie van een tweeën-reeks vervangen:

- Selecteer de reeks en sleep het nieuwe symbool van het deelvenster Bibliotheek naar het werkgebied.
- Selecteer het nieuwe symbool in het deelvenster Bibliotheek en de doelinstantie van de tweeën in het werkgebied en kies Wijzigen > Symbool > Symbool wisselen.
- Selecteer de reeks en plak een symboolinstantie of tekst via het klembord.

Als u de doelinstantie van een tweeën-reeks wilt verwijderen zonder de tweeën te verwijderen, selecteert u de reeks en drukt u op Delete.

De eigenschapshoofdframes van een tweeën-reeks weergeven en wijzigen

- Als u frames met eigenschapshoofdframes in een reeks voor verschillende eigenschappen wilt weergeven, selecteert u de reeks en kiest u Hoofdframes weergeven in het contextmenu van de reeks. Vervolgens kiest u het type eigenschap in het submenu.
- Als u een eigenschapshoofdframe wilt verwijderen uit een reeks, houdt u Ctrl (Windows) of Command (Macintosh) ingedrukt terwijl u op het eigenschapshoofdframe klikt om het te selecteren en klikt u vervolgens met de rechtermuisknop (Windows) of terwijl u Ctrl ingedrukt houdt (Macintosh) op het eigenschapshoofdframe en kiest u Hoofdframe wissen voor het eigenschapstype waarvoor u het hoofdframe wilt verwijderen.
- Als u eigenschapshoofdframes voor een bepaald type eigenschap wilt toevoegen aan een reeks, klikt u terwijl u Ctrl (Windows) of Control (Macintosh) ingedrukt houdt om een of

meer frames te selecteren in de reeks. Klik vervolgens met de rechtermuisknop (Windows) of terwijl u Ctrl ingedrukt houdt (Macintosh) en kies Hoofdframe invoegen > *eigenschapstype* in het contextmenu van de reeks. Animate voegt eigenschapshoofdframes toe aan de geselecteerde frames. U kunt ook een eigenschapshoofdframe toevoegen door een eigenschap van de doelinstantie in te stellen in een geselecteerd frame.

- Als u een eigenschapshoofdframe voor alle soorten eigenschappen wilt toevoegen aan een reeks, plaatst u de afspeelkop in het frame waaraan u het hoofdframe wilt toevoegen en kiest u Invoegen > Tijdlijn > Hoofdframe of drukt u op F6.
- Als u de bewegingsrichting van een tween wilt omkeren, kiest u Bewegingspad > Pad omkeren in het contextmenu van de reeks.
- Als u een tween-reeks wilt omzetten in statische frames, selecteert u de reeks en kiest u Tween verwijderen in het contextmenu van de reeks.
- Als u een tween-reeks wilt omzetten in een frame-voor-frame animatie, selecteert u de reeks en kiest u Omzetten naar frame-voor-frame animatie in het contextmenu van de reeks.
- Als u een eigenschapshoofdframe wilt verplaatsen naar een ander frame in dezelfde of in een andere tween-reeks, klikt u terwijl u Ctrl (Windows) of Cmd (Macintosh) ingedrukt houdt op het eigenschapshoofdframe om dit te selecteren en sleept u het eigenschapshoofdframe naar een nieuwe locatie.
- Als u een eigenschapshoofdframe wilt kopiëren naar een andere locatie in de tween-reeks, klikt u terwijl u Ctrl (Windows) of Cmd (Macintosh) ingedrukt houdt op het eigenschapshoofdframe om dit te selecteren en sleept u het eigenschapshoofdframe terwijl u Alt (Windows) of Option (Macintosh) ingedrukt houdt naar de nieuwe locatie.

3D-eigenschapshoofdframes in een tween toevoegen of verwijderen

- Ga als volgt te werk:
 - Voeg 3D-eigenschappen toe met de 3D-gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of klik terwijl u Ctrl ingedrukt houdt (Macintosh) op de tween-reeks in de tijdlijn en kies 3D-tween in het contextmenu.
 - Als de tween-reeks geen 3D-eigenschapshoofdframes bevatte, voegt Animate deze toe aan elk bestaand eigenschapshoofdframe voor X- en Y-positie en -rotatie. Als de tween-reeks al 3D-eigenschapshoofdframes bevatte, verwijdert Animate deze frames.

Een tween-reeks verplaatsen of dupliceren

U kunt tween-reeksen (of onderdelen ervan) dupliceren of verplaatsen door deze te slepen in het deelvenster Tijdlijn.

- Sleep een tween-reeks om de reeks naar een andere locatie op de tijdlijn te verplaatsen.
- Houd de Alt-toets ingedrukt en sleep een tween-reeks om de reeks te dupliceren naar een nieuwe locatie op de tijdlijn.

Bewegings-tweens kopiëren en plakken

U kunt de getweende eigenschappen van de ene tween-reeks naar de andere kopiëren. De getweende eigenschappen worden toegepast op het nieuwe doelobject, maar de positie van het doelobject wordt niet gewijzigd. Op deze manier kunt u een tween uit het ene deel van het werkgebied toepassen op een object in een ander deel zonder dat het nieuwe doelobject wordt verplaatst.

1. Selecteer de tween-reeks met de getweende eigenschappen die u wilt kopiëren.
2. Selecteer Bewerken > Tijdlijn > Beweging kopiëren.
3. Selecteer de tween-reeks waarop u de gekopieerde tween wilt toepassen.
4. Selecteer Bewerken > Tijdlijn > Beweging plakken.

Animate past de getweende eigenschappen toe op de doel-tween-reeks en past ook de lengte van de tween-reeks aan de gekopieerde tween-reeks aan.

Als u een bewegings-tween wilt kopiëren naar het deelvenster Handelingen of deze in een ander project wilt gebruiken als ActionScript®, gebruikt u de opdracht Beweging kopiëren als ActionScript 3.0.

Eigenschappen van een bewegings-tween kopiëren en plakken

U kunt de eigenschappen van een geselecteerd frame kopiëren naar een ander frame in dezelfde of in een andere tween-reeks. De waarden van de eigenschappen worden alleen toegevoegd aan het geselecteerde frame op het moment dat de eigenschappen worden geplakt. De gekopieerde eigenschapswaarden van kleureffecten, filters en 3D-eigenschappen worden alleen geplakt als op het getweende object in dat frame de eerder toegepaste kleureffecten, filters en 3D-eigenschappen van toepassing zijn. 2D-positie-eigenschappen kunnen niet in een 3D-tween worden geplakt.

Bij deze instructies wordt aangenomen dat de optie Op bereik gebaseerde selectie in de voorkeursinstellingen is ingeschakeld (Bewerken > Voorkeuren).

1. Als u een enkel frame in een tween-reeks wilt selecteren, houdt u de Ctrl+Alt-toetsen (Windows) of de Command+Option-toetsen (Macintosh) ingedrukt en klikt u op het frame.
2. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of met Command ingedrukt (Macintosh) op het geselecteerde frame en kies Eigenschappen kopiëren in het contextmenu.
3. Als u de gekopieerde eigenschappen wilt ontvangen, selecteert u een enkel frame en houdt u vervolgens de Ctrl+Alt-toetsen (Windows) of de Command+Option-toetsen (Macintosh) ingedrukt, waarna u op het frame klikt.

Het doelframe moet in een tween-reeks staan.

4. Als u de gekopieerde eigenschappen op het geselecteerde frame wilt plakken, verricht u een van deze handelingen:
 - Als u alle gekopieerde eigenschappen wilt plakken, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of klikt u terwijl u Command ingedrukt houdt (Macintosh) op het geselecteerde frame in de tween-doelreeks en kiest u Eigenschappen plakken in het contextmenu.
 - Als u alleen bepaalde gekopieerde eigenschappen wilt plakken, klikt u met de rechtermuisknop (Windows) of klikt u terwijl u Command (Macintosh) ingedrukt houdt op het geselecteerde frame in de tween-doelreeks en kiest u Eigenschappen plakken speciaal in het contextmenu. Selecteer in het dialoogvenster dat verschijnt de eigenschappen die u wilt plakken en klik op OK.

Animate voegt voor alle geplakte eigenschappen een eigenschapshoofdframe toe aan het geselecteerde frame en interpoleert de bewegings-tween vervolgens opnieuw.

Een tween-reeks omzetten in een frame-voor-frame animatie

U kunt een klassieke of bewegings-tween-reeks omzetten in een frame-voor-frame animatie. In een frame-voor-frame animatie bevat elk frame aparte hoofdframes (niet eigenschapshoofdframes) die ieder een aparte instantie van het symbool waarop animatie is toegepast bevatten. Frame-voor-frame animatie bevat geen

geïnterpoleerde eigenschapswaarden. Zie Frame-voor-frame animatie voor meer informatie.

- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of klik terwijl u Ctrl ingedrukt houdt (Macintosh) op de tween-reeks die u wilt omzetten en kies Omzetten in frame-voor-frame animatie in het contextmenu.



(Verouderd sinds Animate CC) Beweging kopiëren als ActionScript 3.0

Kopieer de eigenschappen die een bewegings-tween definiëren in de tijdlijn als ActionScript 3.0 en pas deze beweging toe op een ander symbool, in het deelvenster Handelingen of in de bronbestanden (zoals klassenbestanden) voor een Animate-document dat ActionScript 3.0 gebruikt.

Gebruik de klassen `fl.motion` om de ActionScript-code die Animate genereert, aan te passen voor uw specifieke project. Raadpleeg voor meer informatie de klassen `fl.motion` in de *Naslaggids voor ActionScript® 3.0 voor Adobe® Flash® Professional CS5*.

Met Beweging kopiëren als ActionScript 3.0 kunnen de volgende eigenschappen van een bewegings-tween worden vastgelegd:

- Positie
- Schaal
- Scheeftrekken
- Rotatie
- Transformatiepunt
- Color
- Overvloeimodus
- Oriëntatie tot pad
- Instelling cache als bitmap
- Versnelling
- Filters
- 3D-rotatie en -positie.

1. Selecteer in de tijdlijn de tween-reeks of in het werkgebied het object met de bewegings-tween die u wilt kopiëren.

U kunt maar één tween-reeks of getweend object selecteren om te kopiëren als ActionScript 3.0.

2. Ga als volgt te werk:

- Selecteer Bewerken > Tijdlijn > Beweging kopiëren als ActionScript 3.0.
- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of terwijl u Control ingedrukt houdt (Macintosh) op de tween-reeks of de getweende instantie in het werkgebied en kies Beweging kopiëren als ActionScript 3.0.

Animate kopieert de code van ActionScript 3.0 die de geselecteerde bewegings-tween beschrijft naar het systeemklembord. De code beschrijft de tween als een frame-voor-frame animatie.

U kunt de gekopieerde code gebruiken door deze te plakken in het deelvenster Handelingen van een Animate-document dat een symboolinstantie bevat waarin u de gekopieerde tween wilt gebruiken. Verwijder de opmerking van de regel waarmee de functie `addTarget()` wordt aangeroepen en vervang de tekst `<hier komt de instantienaam>` in die regel door de naam van de symboolinstantie die u wilt animeren.

U kunt een naam geven aan de symboolinstantie die u met de geplakte ActionScript-code wilt voorzien van animatie door de instantie te selecteren in het werkgebied en de naam te typen in de Eigenschapcontrole.

U kunt ook een naam geven aan een bewegings-tween-instantie door de tween-reeks in de tijdlijn te selecteren en een naam voor de bewegings-tween in de Eigenschapcontrole in te voeren. U kunt vervolgens verwijzen naar de tween-reeks met ActionScript 3.0-code.

Raadpleeg de klassen `fl.motion` in de *Naslaggids voor ActionScript® 3.0 voor Adobe® Flash® Professional CS5* voor meer informatie over animatie met ActionScript 3.0.

[Naar boven](#)

Werken met als XML-bestanden opgeslagen bewegings-tweens

In Animate kunt u werken met bewegings-tweens die zijn opgeslagen als XML-bestanden. Animate biedt u standaard de mogelijkheid om de volgende opdrachten toe te passen op elke bewegings-tween:

- Beweging als XML kopiëren
- Beweging als XML exporteren
- Beweging als XML importeren

Beweging als XML kopiëren

Hiermee kunt u Beweging-eigenschappen die zijn toegepast op een willekeurig object in het werkgebied naar het desbetreffende frame kopiëren.

1. Maak een bewegings-tween.
2. Selecteer een hoofdframe op de tijdlijn.
3. Ga naar Opdrachten > Beweging als XML kopiëren.

De Beweging-eigenschappen worden als XML-gegevens naar het klembord gekopieerd en u kunt het XML-bestand met een willekeurige teksteditor bewerken.

Beweging als XML exporteren

Hiermee kunt u Beweging-eigenschappen die zijn toegepast op een willekeurig object in het werkgebied exporteren naar een XML-bestand dat u kunt opslaan.

1. Maak een bewegings-tween.
2. Ga naar Opdrachten > Beweging als XML exporteren.
3. Blader naar de locatie waar u het bestand wilt opslaan.
4. Geef een naam op voor het XML-bestand en klik op Opslaan.

De bewegings-tween wordt als een XML-bestand naar de opgegeven locatie geëxporteerd.

Beweging als XML importeren

Hiermee kunt u een bestaand XML-bestand importeren waarvoor Beweging-eigenschappen zijn gedefinieerd.

1. Selecteer een willekeurig object in het werkgebied.
2. Ga naar Opdrachten > Beweging als XML importeren.
3. Blader naar de locatie en selecteer het XML-bestand. Klik op OK.
4. Selecteer in het dialoogvenster Beweging plakken speciaal de eigenschappen die u op het geselecteerde object wilt toepassen.
5. Klik op OK.

Zie ook

- Werken met klassieke tween-animatie
- Video: Animaties creëren met de bewegingseditor
- Bewegings-tweens bewerken met behulp van de Bewegingseditor
- Basisbeginselen van animaties
- Frame-voor-frame animatie
- Een personage animeren in Animate



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Bewegings-tweens bewerken in de Bewegingseditor

De Bewegingseditor in Animate CC helpt u om met minimale inspanning complexe bewegings-tweens te maken. De Bewegingseditor geeft u in de vorm van een 2D-grafiek een compact overzicht van alle eigenschappen die op een geselecteerde tween-reeks zijn toegepast. U kunt deze grafieken apart wijzigen om zo de overeenkomende getweende eigenschappen individueel te wijzigen. U kunt uw animaties veel interessanter maken en het gedrag van de echte wereld simuleren dankzij de precieze controle en hoge granulariteit van de Bewegingseditor.

De Bewegingseditor

De voordelen van de Bewegingseditor

Het deelvenster Bewegingseditor openen

Eigenschapscurven

Ankerpunten

Besturingspunten

Eigenschapscurven bewerken

Eigenschapscurven bewerken met besturingspunten

Eigenschapscurven kopiëren

Een eigenschapscurve omkeren

Vooringestelde en aangepaste versnelling toepassen

Aangepaste versnellingen

Versnellingscurve toepassen op een eigenschapscurve

Aangepaste versnellingscurven maken en toepassen

Aangepaste curven kopiëren

Versnelling toepassen op meerdere eigenschappen

Resulterende curve

De weergave van de bewegingseditor bepalen

Sneltoetsen

[Naar boven](#) 

De Bewegingseditor

De Bewegingseditor is ontworpen om u gemakkelijk complexe tweens te laten maken. Met de Bewegingseditor kunt u de eigenschappen van een tween bewerken en beheren. Nadat u een bewegingstween hebt gemaakt, kunt u de Bewegingseditor gebruiken om uw tween te perfectioneren. Met de Bewegingseditor kunt u de tween heel gericht bewerken, aangezien u de eigenschappen een voor een kunt selecteren en bewerken.

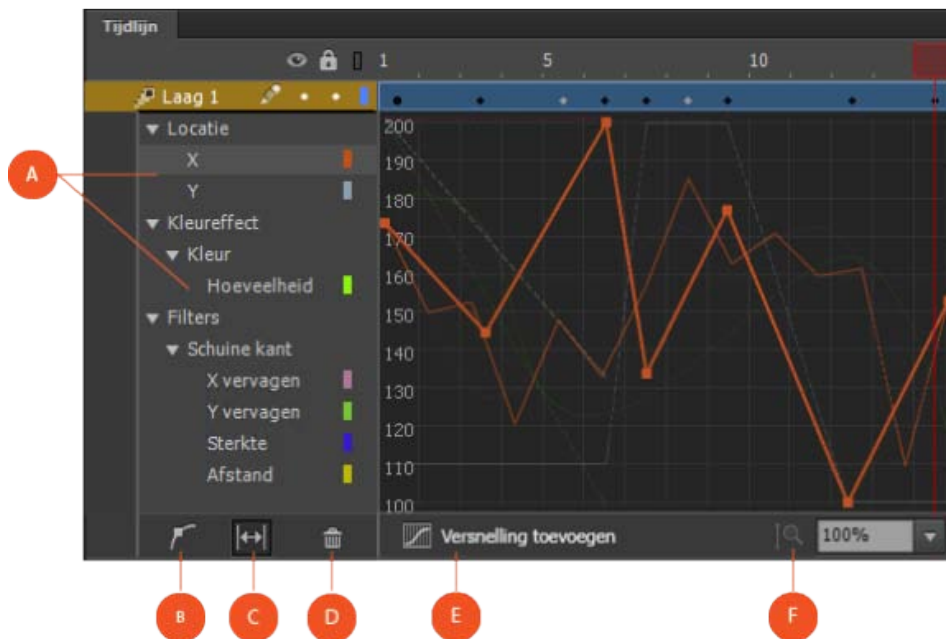
De voordelen van de Bewegingseditor

De Bewegingseditor is ontworpen om het maken van complexe tweens te vereenvoudigen. Daarom biedt de Bewegingseditor granulaire controle over de tween en de eigenschappen van de tween. De volgende taken kunnen alleen met de Bewegingseditor worden uitgevoerd:

- **In één venster eenvoudige toegang tot en wijziging** van alle Eigenschappen die zijn toegepast op een tween.
- **Verschillende versnellingsvoorinstellingen of aangepaste versnelling toevoegen:**

met de Bewegingseditor kunt u verschillende of meerdere voorinstellingen toevoegen of een aangepaste versnelling maken. Het toevoegen van versnelling aan een getweende eigenschap is een eenvoudige manier om het echte gedrag van objecten te emuleren.

- **Resulterende curve:** u kunt versnelling toepassen op afzonderlijke eigenschappen en het effect van versnelling op afzonderlijke eigenschapsgrafieken bekijken met de Resulterende curve. Een resulterende curve is een weergave van de feitelijke tweeën.
- **Ankerpunten en besturingspunten:** u kunt de belangrijkste secties van een tweeën isoleren en bewerken met gebruik van ankerpunten en besturingspunten.
- **Verfijnde animaties:** bepaalde animaties, zoals het maken van een gebogen-pad tweeën voor een afzonderlijke eigenschap door aanpassing van de eigenschapscurve, kunnen alleen worden gemaakt met de Bewegingseditor.



(A) Op de tweeën toegepaste eigenschappen (B) Knop Ankerpunt toevoegen (C) Schakelfunctie Aanpassen aan weergave (D) Knop Eigenschap verwijderen (E) Versnelling toevoegen (F) Schakelfunctie Verticaal zoomen

[Naar boven](#)

Het deelvenster Bewegingseditor openen

In dit artikel wordt ervan uitgegaan dat u al een bewegings-tweeën hebt gemaakt en dat u de Bewegingseditor gebruikt om deze te verfijnen. Zie Animatie met bewegings-tweeën voor informatie over het maken van een bewegings-tweeën.

Ga als volgt te werk om de Bewegingseditor te openen:

1. Selecteer op de tijdlijn de reeks van de bewegings-tweeën die u wilt verfijnen en **dubbelklik** op de tweeën-reeks. U kunt ook met de **rechtermuisknop** op de tweeën-reeks klikken en **Tweeën verfijnen** selecteren om de Bewegingseditor weer te geven.

[Naar boven](#)

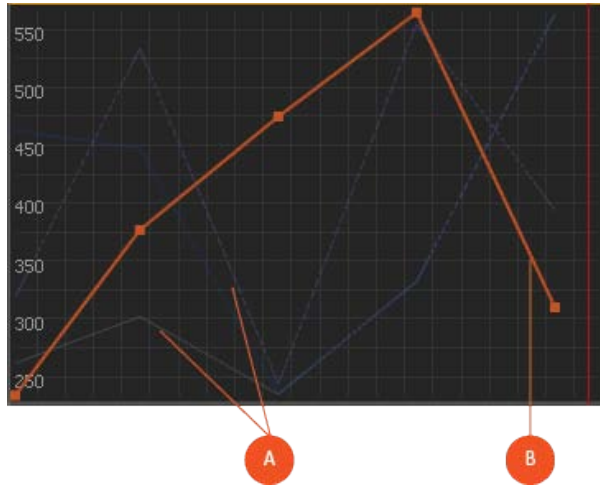
Eigenschapscurven

De Bewegingseditor beeldt de eigenschappen van een tweeën af in tweedimensionale grafieken die eigenschapscurven worden genoemd. Deze grafieken worden samengesteld in een raster in de

Bewegingseditor. Elke eigenschap heeft zijn eigen eigenschapscurve waarin de **tijd** wordt weergegeven op de horizontale as (van links naar rechts) en de **wijziging in een eigenschapswaarde** op de verticale as.

U kunt bewegingstweens bewerken door de eigenschapscurven in de Bewegingseditor te bewerken. De Bewegingseditor maakt het bewerken van eigenschapscurven vloeiender omdat u een meer precieze controle over de tweeën krijgt. U kunt een eigenschapscurve manipuleren door eigenschapshoofdframes of ankerpunten toe te voegen. Zo kunt u belangrijke delen van de eigenschapscurve bewerken wanneer u wilt dat de tweeën overgangen weergeeft voor een bepaalde eigenschap.

Merk op dat u met de Bewegingseditor alleen die eigenschappen kunt bewerken die tijdens een tweeën-reeks kunnen worden gewijzigd. Aan de eigenschap Kwaliteit van het filter Verlopende schuine kant kan bijvoorbeeld maar één waarde worden toegewezen tijdens een tweeën-reeks. Daarom kan deze eigenschap niet worden bewerkt met de Bewegingseditor.



(A) Bovenop elkaar geplaatste eigenschapscurven. (B) Eigenschapscurve in focus voor de momenteel geselecteerde eigenschap.

Ankerpunten

Ankerpunten bieden een betere controle over eigenschapscurven, omdat u expliciet de belangrijkste delen van een curve kunt wijzigen. U kunt de vorm van de meeste curven in de Bewegingseditor nauwkeurig bepalen door eigenschapshoofdframes of ankerpunten toe te voegen.

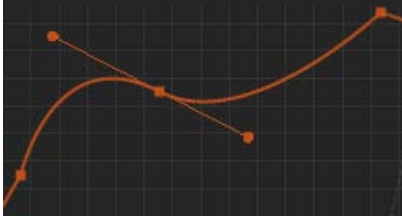
De ankerpunten worden als vierkanten weergegeven op het raster. Met de Bewegingseditor kunt u het gedrag van de tweeën bepalen door ankerpunten aan een eigenschapscurve toe te voegen of door ankerpunten te verplaatsen. Tijdens het toevoegen van een ankerpunt wordt er een **hoek** gemaakt wanneer de curve door hoeken loopt. U kunt echter elk gewenst segment van een eigenschapscurve vloeiender maken met behulp van Bézier-besturingspunten voor besturingspunten.



Besturingspunten


Dankzij het gebruik van besturingspunten kunt u een eigenschapscurve aan beide zijden van een ankerpunt vloeiender maken of wijzigen. Besturingspunten kunnen worden gewijzigd met behulp van Bézier-

besturingspunten.



Eigenschapscurven bewerken

Ga als volgt te werk om de eigenschappen van een tween te bewerken:

1. Selecteer in Animate CC een tween-reeks, **klik met de rechtermuisknop** en selecteer **Tween verfijnen** om de Bewegingseditor weer te geven. (U kunt ook gewoon dubbelklikken op de geselecteerde tween-reeks.)
2. Schuif naar beneden en selecteer de eigenschap die u wilt bewerken. Als u de selectie wilt omkeren, klikt u met de rechtermuisknop op Selectie omkeren.
3. Kies om een van de volgende dingen te doen terwijl de eigenschapscurve voor de geselecteerde eigenschap wordt weergegeven:
 - a. Voeg een ankerpunt toe door op de knop  te klikken en op een gewenst frame in de eigenschapscurve te klikken om een ankerpunt toe te voegen. U kunt ook dubbelklikken op de curve om een ankerpunt toe te voegen.
 - b. Selecteer en verplaats een bestaand ankerpunt (in alle richtingen) naar een gewenst frame op het raster. De verticale grens van de beweging wordt bepaald door het waardebereik van de eigenschap.
 - c. Verwijder een ankerpunt door op Ctrl te drukken en te klikken (Cmd + klikken op Mac).

Eigenschapscurven bewerken met besturingspunten

Ga als volgt te werk als u eigenschapscurven wilt bewerken met behulp van besturingspunten:

1. Selecteer in Animate CC een tween-reeks, **klik met de rechtermuisknop** en selecteer **Tween verfijnen** om de Bewegingseditor weer te geven. (U kunt ook dubbelklikken op de geselecteerde tween-reeks.)
2. Schuif naar beneden en selecteer de eigenschap die u wilt bewerken. Als u de selectie wilt omkeren, klikt u met de rechtermuisknop op Selectie omkeren.
3. Kies om een van de volgende dingen te doen terwijl de eigenschapscurve voor de geselecteerde eigenschap wordt weergegeven:
 - a. Voeg een ankerpunt toe door op de knop  te klikken en op een gewenst frame in het raster te klikken om een ankerpunt toe te voegen. U kunt ook dubbelklikken op de curve om een ankerpunt toe te voegen.

OF

- b. Selecteer een bestaand ankerpunt op het raster.
4. Selecteer het ankerpunt en gebruik Alt + verticaal slepen om besturingspunten in te schakelen. U kunt de vorm van de curve wijzigen en op die manier hoeksegmenten vloeiender maken met behulp van Bézier-besturingselementen.

Eigenschapscurven kopiëren

U kunt ook eigenschapscurven kopiëren in alle eigenschappen binnen de Bewegingseditor.

Ga als volgt te werk om een eigenschapscurve te kopiëren:

1. Selecteer in Animate CC een tween-reeks, **klik met de rechtermuisknop** en selecteer **Tween verfijnen** om de Bewegingseditor weer te geven. (U kunt ook dubbelklikken op de geselecteerde tween-reeks.)
2. Selecteer de eigenschap waarvan u de curve wilt kopiëren, **klik met de rechtermuisknop en kies Kopiëren** OF druk op Ctrl+C (Cmd+C op Mac).
3. Als u de curve met de absolute waarden wilt plakken, selecteert u de eigenschap waarin u de gekopieerde eigenschapscurve wilt plakken, **klikt u met de rechtermuisknop en kiest u Plakken**. Of druk op Ctrl+V (Cmd+V op Mac).
4. Als u de curve wilt plakken met het bereik van de doelcurve, selecteert u de eigenschap waarin u de gekopieerde eigenschapscurve wilt plakken, en klikt u met de rechtermuisknop op > Plakken om het huidige bereik in te passen.

Een eigenschapscurve omkeren

Ga als volgt te werk om een eigenschapscurve om te keren:

1. Selecteer een eigenschap in de Bewegingseditor.
2. **Klik met de rechtermuisknop** en kies **Omkeren** om de eigenschapscurve om te keren.

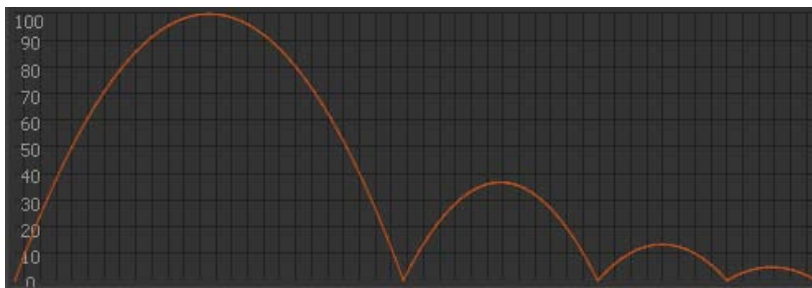
[Naar boven](#) ¹⁶

Vooringestelde en aangepaste versnelling toepassen

Met versnelling kunt u de snelheid van een tween controleren om een realistische beweging met aangename effecten te produceren. Als u versnellingen toepast op bewegings-tweens, kunt u het begin en het einde van een animatie bewerken om een meer natuurlijke beweging van het object te verkrijgen. Een van de meest gangbare toepassingen van versnelling is bijvoorbeeld het toevoegen van een realistische versnelling en vertraging op de uiteinden van het bewegingspad van een object. Kortom: Animate CC verandert de snelheid van de wijziging van de eigenschap, afhankelijk van de versnelling die erop is toegepast.

Een versnelling kan eenvoudig of complex zijn. Animate bevat een breed scala aan vooraf ingestelde versnellingen die u kunt toepassen voor eenvoudige of complexe effecten. U kunt ook sterkte toewijzen aan een versnelling om het visuele effect van een tween te versterken. In de bewegingseditor kunt u ook uw eigen aangepaste versnellingscurven maken.

Omdat versnellingscurven in de Bewegingseditor complex kunnen zijn, kunt u ze gebruiken om complexe bewegingen in het werkgebied te maken zonder complexe bewegingspaden in het werkgebied te hoeven maken. U kunt ook versnellingscurven gebruiken om complexe tweens te maken van andere eigenschappen naast de ruimtelijke eigenschappen zoals Locatie X en Y.

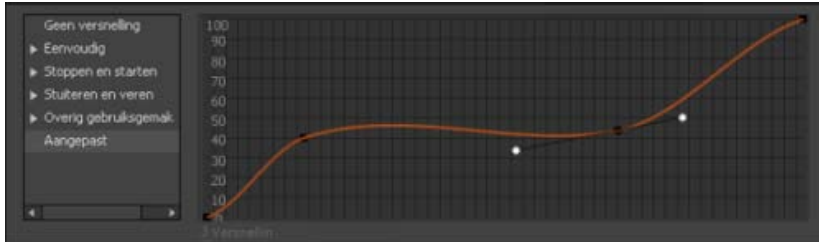


Curve uitgezet voor de vooraf ingestelde versnelling Stuiteren

Aangepaste versnellingen

Kies Aangepaste versnelling om uw eigen versnelling in te stellen met de curve Aangepaste versnelling in de Bewegingseditor. U kunt deze aangepaste versnelling dan toepassen op elke eigenschap van een geselecteerde tween.

De grafiek Aangepaste versnelling geeft de mate van beweging weer in de loop der tijd. Frames worden weergegeven door de horizontale as en het wijzigingspercentage van de tween wordt weergegeven door de verticale as. De eerste waarde in de animatie staat op 0% en het laatste hoofdfame kan worden ingesteld op een waarde van 0 tot 100%. Het wijzigingspercentage van het getweende exemplaar wordt weergegeven door de helling van de curve van de grafiek. Als u een horizontale lijn (geen helling) op de grafiek maakt, is de snelheid gelijk aan nul. Als u een verticale lijn op de grafiek maakt, is er een onmiddellijke wijziging.



Versnellingscurve toepassen op een eigenschapscurve

Ga als volgt te werk om versnelling toe te voegen aan een getweende eigenschap:

1. Selecteer in de Bewegingseditor de eigenschap waarop u versnelling wilt toepassen en klik op de knop **Versnelling toevoegen** om het deelvenster Versnelling weer te geven.
2. In het deelvenster Versnelling kunt u het volgende kiezen:
 - a. Een vooraf ingestelde versnelling toepassen door een voorinstelling te selecteren in het linkerdeelvenster. Sterkte van versnelling opgeven door een waarde op te geven in het veld Versnelling.
 - b. Een aangepaste versnelling maken door Aangepaste versnelling te selecteren in het linkerdeelvenster en door de versnellingscurve te wijzigen. Zie [Aangepaste versnellingscurven maken en toepassen](#) voor meer informatie.
3. Klik op een willekeurige plek buiten het deelvenster Versnelling om het te sluiten. Merk op dat de knop Versnelling toevoegen de naam bevat van de versnelling die u op de eigenschap hebt toegepast.

Aangepaste versnellingscurven maken en toepassen

Ga als volgt te werk om een aangepaste versnelling te maken en toe te passen op een getweende eigenschap:

1. Selecteer in de Bewegingseditor de eigenschap waarop u aangepaste versnelling wilt toepassen en klik op de knop Versnelling toevoegen om het deelvenster Versnelling weer te geven.
2. In het deelvenster Versnelling kunt u de standaard aangepaste versnellingscurve wijzigen door het volgende te doen:
 - a. Op Alt drukken en klikken om ankerpunten op de curve toe te voegen. Verder kunt u deze punten verplaatsen naar elk gewenst punt op het raster.
 - b. Besturingspunten (Alt + klikken op een ankerpunt) inschakelen op een ankerpunt om de segmenten van een curve aan weerszijden van een ankerpunt vloeiender te maken.
3. Klik op een willekeurige plek buiten het deelvenster Versnelling om het te sluiten. Merk op dat de knop Versnelling toevoegen de term Aangepast bevat, wat betekent dat u een

aangepaste versnelling op de eigenschap hebt toegepast.

Aangepaste curven kopiëren

Ga als volgt te werk om een versnellingscurve te kopiëren:

1. Selecteer in het deelvenster Versnelling een versnellingscurve die u wilt kopiëren en druk op Ctrl+C (Cmd+C op Mac).
2. Selecteer de eigenschap waarnaar u de gekopieerde versnellingscurve wilt plakken en druk op Ctrl + V (Cmd + V op MAC).

Versnelling toepassen op meerdere eigenschappen

U kunt nu vooraf ingestelde of aangepaste versnelling toepassen op groepen eigenschappen. In de Bewegingseditor worden eigenschappen hiërarchisch ingedeeld in groepen eigenschappen en subeigenschappen. Binnen deze hiërarchie kunt u versnelling toepassen op elk gewenst niveau, dat wil zeggen op individuele eigenschappen of op groepen eigenschappen.

Als u versnelling op een groep eigenschappen hebt toegepast, kunt u de subeigenschappen daarna afzonderlijk blijven bewerken. Dit betekent ook dat u een andere versnelling op een subeigenschap kunt toepassen (dan op de groep is toegepast).

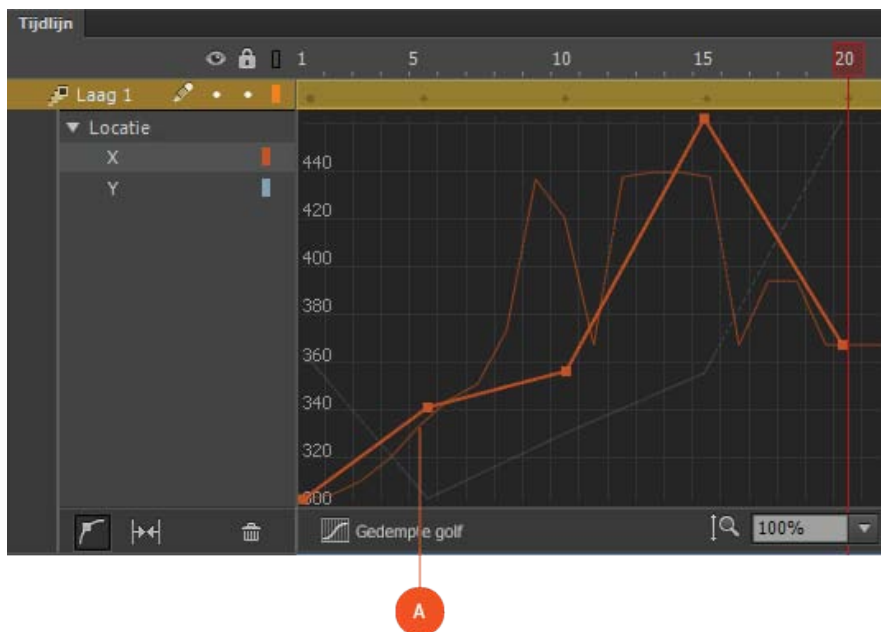
Ga als volgt te werk om versnelling toe te passen op meerdere eigenschappen:

1. Selecteer in de Bewegingseditor de eigenschapsgroep en klik op de knop Versnelling toevoegen om het deelvenster Versnelling weer te geven.
2. Selecteer in het deelvenster Versnelling een vooraf ingestelde versnelling of maak een aangepaste versnelling. Klik op een willekeurige plaats buiten het deelvenster Versnelling om de geselecteerde versnelling toe te passen op de eigenschapsgroep.

[Naar boven](#) 

Resulterende curve

Wanneer u een versnellingscurve toepast op een eigenschapscurve, verschijnt er een visuele overlay, de resulterende curve genaamd, op het raster. De resulterende curve is een accurate weergave van het op een eigenschapscurve toegepaste versnellingseffect. De curve geeft u een goed idee van de uiteindelijke animatie van het getweende object. Dankzij deze resulterende curve krijgt u beter inzicht in het effect dat u tijdens het testen van de animatie in het werkgebied ziet.



(A) Resulterende curve voor de versnellingsvoorinstelling Stuiteren in, toegepast op de eigenschap Locatie X.

[Naar boven](#)

De weergave van de bewegingseditor bepalen

In de Bewegingseditor kunt u bepalen welke eigenschapscurven worden weergegeven voor bewerken en kunt u de weergavegrootte van elke eigenschapscurve instellen. Eigenschapscurven die in een groter formaat worden weergegeven, kunt u gemakkelijker bewerken.

- De nieuwe Bewegingseditor geeft alleen die eigenschappen weer die op een tweën zijn toegepast.
- Met de schakelknop Aanpassen aan weergave (↔) past u de Bewegingseditor aan aan de breedte van de tijdslijn.
- U kunt de grootte van de Bewegingseditor aanpassen en met de zoomknoppen op de tijdslijn minder (⏮) of meer frames (⏭) weergeven. Ook met de schuifregelaar kunt u de weergave van de Bewegingseditor aanpassen.
- Bovendien is de Bewegingseditor uitgerust met een verticale zoomfunctie. Gebruik Verticaal zoomen om de gewenste eigenschapswaarden weer te geven in de Bewegingseditor. Zoom in om de eigenschapscurve gericht en nauwkeuriger te kunnen bewerken.
- Standaard worden de eigenschappen uitgevouwen weergegeven in het linkerdeelvenster van de Bewegingseditor. U kunt echter de vervolgkeuzelijst samenvouwen door op de naam van een eigenschap te klikken.

[Naar boven](#)

Sneltoetsen

Dubbelklik - op een eigenschapscurve om een ankerpunt toe te voegen.

Alt+slepen - met een ankerpunt om besturingspunten in te schakelen.

Alt+slepen - om een geselecteerd besturingspunt te bewerken (eenzijdig bewerken).

Alt+klikken - op een ankerpunt om besturingspunten uit te schakelen (hoekpunt).

Shift+slepen - om een ankerpunt in lineaire richting te verplaatsen.

Command/Control+klikken - om een ankerpunt te verwijderen.

Pijltoetsen omhoog/omlaag - om een geselecteerd ankerpunt verticaal te verplaatsen.

Command/Control + C/V - om een geselecteerde curve te kopiëren of plakken.

Command/Control + R - om een geselecteerde curve om te keren.

Command/Control + Schuiven - om in of uit te zoomen.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Vormen tweenen

Informatie over vorm-tweens

Vorm-tweens maken

Vormwijzigingen beheren met vormhints

Vorm-tweens toepassen op streken met variabele breedte

[Naar boven](#) ¹

Informatie over vorm-tweens

Bij vorm-tweening tekent u een vectorvorm in een specifiek frame in de tijdlijn en wijzigt u deze vorm of tekent u een andere vorm in een ander specifiek frame. Animate interpoleert vervolgens de tussenliggende vormen in de tussenliggende frames, waardoor een animatie ontstaat waarbij één vorm overvloeit in een andere.

U kunt met Animate vorm-tweens toevoegen aan uniforme effen streken en aan niet-uniforme streken met details. U kunt ook vorm-tweens toevoegen aan streken die zijn verbeterd met het gereedschap Variabele breedte. Experimenteer met de vormen die u wilt gebruiken om te controleren wat het resultaat is. U kunt ook vormhints gebruiken om Animate te laten weten welke punten op de beginvorm moeten overeenstemmen met specifieke punten in de eindvorm.

U kunt ook de positie en de kleur van vormen in een vorm-tween tweenen.

Wanneer u vorm-tweening wilt toepassen op groepen, instanties of bitmapafbeeldingen, moet u deze elementen splitsen. Zie [Een symboolinstantie opsplitsen](#).

Wanneer u vorm-tweening wilt toepassen op tekst, moet u de tekst tweemaal splitsen om deze om te zetten naar objecten. Zie [Een symboolinstantie opsplitsen](#).

[Naar boven](#) ¹

Vorm-tweens maken

In de volgende stappen wordt beschreven hoe u een vorm-tween maakt van frame 1 tot en met frame 30 van de tijdlijn. Maar u kunt tweens maken in elk gewenst deel van de tijdlijn.

1. Teken in frame 1 een vierkantje met het gereedschap Rechthoek.
2. Selecteer frame 30 van dezelfde laag en voeg een leeg hoofdfraam toe door **Invoegen > Tijdlijn > Leeg hoofdfraam** te selecteren of door op **F7** te drukken.

3. Teken in het werkgebied een cirkel met het gereedschap Ovaal in frame 30.

Nu hebt u een hoofdfraam in frame 1 met een vierkantje en een hoofdfraam in frame 30 met een cirkel.

4. Selecteer in de tijdlijn een van de frames tussen de twee hoofdframes op de laag met de twee vormen.
5. Kies **Invoegen > Vorm-tween**.

Animate interpoleert de vormen in alle frames tussen de twee hoofdframes.

6. Als u een voorbeeld van de tween wilt bekijken, sleept u de afspreekkop over de frames in de tijdlijn of drukt u op **Enter**.

7. Als u behalve vorm ook beweging wilt tweenen, verplaatst u de vorm naar een andere locatie in het werkgebied in frame 30 dan de locatie van de vorm in frame 1.

Geef een voorvertoning van de animatie weer door op Enter te drukken.

8. Als u de kleur van de vorm wilt tweenen, geeft u de vorm in frame 1 een andere kleur dan de vorm in frame 30.
9. Als u versnelling wilt toevoegen aan de tween, selecteert u een van de frames tussen de twee hoofdfames en voert u een waarde in het veld Versnelling in de Eigenschapcontrole in.

Voer een negatieve waarde in om het begin van de tween te versnellen. Voer een positieve waarde in om het eind van de tween te versnellen.

[Naar boven](#)

Vormwijzigingen beheren met vormhints

Wanneer u complexere of onwaarschijnlijke vormwijzigingen wilt beheren, kunt u vormhints gebruiken.

Vormhints identificeren punten die overeen moeten komen in de begin- en eindvorm. Wanneer u bijvoorbeeld een tekening van een gezicht tweent terwijl de gezichtsuitdrukking verandert, kunt u een vormhint gebruiken om elk van beide ogen te markeren. Vervolgens blijft elk van beide ogen herkenbaar en worden de ogen afzonderlijk gewijzigd tijdens het proces, zodat het gezicht zijn vorm behoudt.



Vormhints bevatten letters (a tot en met z) die aangeven welke punten overeenkomen in de begin- en eindvorm. U kunt maximaal 26 vormhints gebruiken.

Vormhints zijn geel in een beginhoofdframe, groen in een eindhoofdframe en rood wanneer zij zich niet op een curve bevinden.

Houd u aan de volgende richtlijnen voor het beste resultaat bij het tweenen van vormen:

- Bij complexe vorm-tweening maakt u tussenvormen en tweent u deze in plaats van alleen een begin- en eindvorm te definiëren.
- Zorg ervoor dat vormhints logisch zijn. Wanneer u bijvoorbeeld drie vormhints gebruikt voor een driehoek, moeten deze op de driehoek die u gaat tweenen dezelfde volgorde hebben als op de oorspronkelijke driehoek. De volgorde kan niet in het eerste hoofdframe *abc* zijn en in het tweede *acb*.
- Vormhints werken het best wanneer u deze in linksdraaiende volgorde plaatst, te beginnen bij de linkerbovenhoek van de vorm.

Vormhints gebruiken

1. Selecteer het eerste hoofdframe in een vorm-getweende reeks.
2. Selecteer Wijzigen > Vorm > Vormhint toevoegen. De beginvormhint wordt ergens in de vorm weergegeven als een rode cirkel met de letter *a*.
3. Verplaats de vormhint naar een punt dat u wilt markeren.

4. Selecteer het laatste hoofdframe in de tweening-reeks. De eindvormhint wordt ergens in de vorm weergegeven als een groene cirkel met de letter *a*.
5. Verplaats de vormhint naar het punt in de eindvorm dat overeen moet komen met het eerste punt dat u hebt gemarkeerd.
6. Speel de animatie opnieuw af om weer te geven hoe de vorm-tweening is gewijzigd door de vormhints. Verplaats de vormhints om de tweening nauwkeurig af te stemmen.
7. Herhaal dit proces om aanvullende vormhints toe te voegen. Nieuwe hints worden weergegeven met opeenvolgende letters (*b*, *c*, enzovoort).

Alle vormhints weergeven

- Selecteer Weergave > Vormhints weergeven. Vormhints weergeven is alleen beschikbaar wanneer de laag en het hoofdframe die vormhints bevatten actief zijn.

Een vormhint verwijderen

- Sleep de vormhint van het werkgebied af.

Alle vormhints verwijderen

- Selecteer Wijzigen > Vorm > Alle hints verwijderen.

[Naar boven](#) 

Vorm-tweens toepassen op streken met variabele breedte

Met Animate CC kunt u vorm-tweens toevoegen aan streken met variabele breedte. Voorheen kon u in Animate alleen vorm-tweens maken voor effen, uniforme streken en vormen. Ontwerpers konden dus geen vorm-tweens maken voor niet-uniforme streken, zoals streken die zijn verbeterd met het gereedschap Variabele breedte. Nu het mogelijk is om streken met variabele breedte te tweenen, biedt Animate CC veel meer ontwerpmogelijkheden.

Het toevoegen van vorm-tweens aan gedetailleerde streken is hetzelfde als het tweenen van een vorm of van een effen, uniforme strek. U dient de begin- en eindvorm van de twee te definiëren, waarna Animate de tussenliggende frames van de twee maakt.

Het gereedschap Variabele breedte

Met het gereedschap Variabele breedte kunt u uniforme, effen streken verbeteren en mooie, gedetailleerde lijnen maken. Zie Lijnen en vormen verbeteren met het gereedschap Variabele breedte voor informatie over hoe u lijnen kunt verbeteren met het gereedschap Variabele breedte.

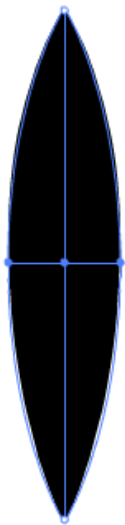
Een vorm-tween toevoegen aan streken met variabele breedte

1. Teken een lijn met het gereedschap Lijn in Animate CC.



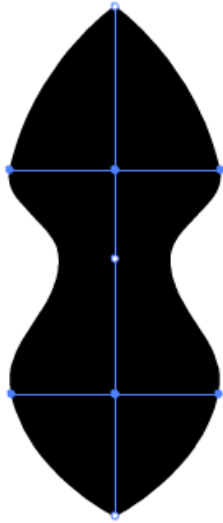
Een lijn die in het werkgebied is getekend met het gereedschap Lijn, met de Streek-waarde ingesteld op 2 px.

2. Gebruik het gereedschap Variabele breedte om midden in de streek breedte toe te voegen. (Zie onderstaande illustratie.) Zie Lijnen verbeteren met het gereedschap Variabele breedte voor informatie over het gebruik van het gereedschap Variabele breedte.



Streek met variabele breedte, gemaakt met het gereedschap Variabele breedte en de Streek-waarde ingesteld op 68.0 pixels.

3. Selecteer een ander frame op de tijdlijn, zoals frame 30, en maak de uiteindelijke vorm van de streek voor uw tweeën.



Uiteindelijke vorm die is toegevoegd aan het laatste hoofdframe van de vorm-tween.

4. Klik op een willekeurig frame tussen 1 en 30, en selecteer **Vorm-tween maken**.

Vorm-tweens toevoegen aan variabele breedteprofielen

U kunt in Animate CC ook vorm-tweens toevoegen aan gedetailleerde streken die zijn opgeslagen als variabele breedteprofielen. U kunt breedteprofielen toepassen op de begin- en eindvormen van een tween, en Animate een vloeiende vorm-tween laten maken.

Breedteprofielen zijn gewoon gedetailleerde streken die zijn gemaakt en opgeslagen met het gereedschap Variabele breedte, zodat ze gemakkelijk opnieuw kunnen worden gebruikt. Zie Breedteprofielen opslaan voor meer informatie over breedteprofielen opslaan.

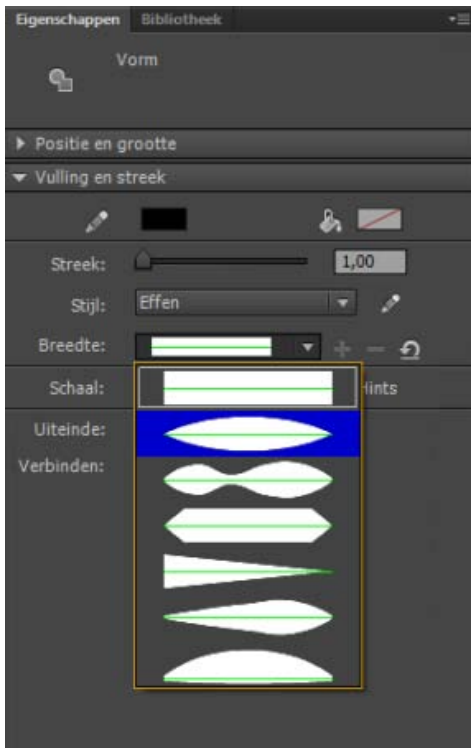
Ga als volgt te werk om vorm-tweens toe te voegen aan variabele breedteprofielen.

1. Teken in Animate CC met het gereedschap Lijn een lijn in het werkgebied.



Een lijn die in het werkgebied is getekend met het gereedschap Lijn, met de Streekwaarde ingesteld op 2 px.

2. Selecteer in het vervolgmenu Breedte in de Eigenschapcontrole een breedteprofiel en pas dit toe.



Streek met variabele breedte, gemaakt met het gereedschap Variabele breedte en de Streek-waarde ingesteld op 68.0 pixels.

3. Selecteer een ander frame in de tijdlijn, bijvoorbeeld frame 30, en selecteer het gewenste breedteprofiel in het vervolgmenu Breedte in de Eigenschapcontrole.
4. Klik met de rechtermuisknop op een willekeurig frame tussen 1 en 30. Selecteer vervolgens **Vorm-tween maken** om een vorm-tween toe te voegen aan de geselecteerde breedteprofielen.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Frames en hoofdframes gebruiken in Animate CC

[Frames in de tijdlijn invoegen](#)

[Frames in de tijdlijn selecteren](#)

[Labels toevoegen aan frames in de tijdlijn](#)

[Op bereik gebaseerde frameselectie inschakelen](#)

[\(Alleen Animate CC\) Distribueren naar hoofdframes](#)

[Frame of framereeks kopiëren of plakken](#)

[Frame of framereeks verwijderen](#)

[Een hoofdframe of framereeks verplaatsen](#)

[Lengte van een reeks statische frames wijzigen](#)

[Hoofdframe in een frame omzetten](#)

[Een voorvertoning van frame-inhoud weergeven in de tijdlijn](#)

Net als bij films worden in Adobe Animate CC-documenten tijdsintervallen in frames onderverdeeld. In de tijdlijn werkt u met deze frames om de inhoud van een document te ordenen en beheren. U plaatst frames in de tijdlijn in de volgorde waarin u wilt dat de objecten in de frames worden weergegeven in de voltooide inhoud.

Een *hoofdframe* is een frame waarin een nieuwe symboolinstantie in de tijdlijn verschijnt. Een hoofdframe kan ook een frame zijn dat ActionScript®-code bevat die een bepaald aspect van het document beheert. U kunt ook een *leeg hoofdframe* toevoegen aan de tijdlijn als een tijdelijke aanduiding voor symbolen die u later wilt toevoegen of om het frame leeg te laten.

Een *eigenschapshoofdframe* is een frame waarin u een wijziging in de eigenschappen van een object voor een animatie definieert. Animate kan de eigenschapswaarden tussen de eigenschapshoofdframes *tweenen*, of automatisch invullen, om vloeiende animaties te maken. Aangezien u met eigenschapshoofdframes animaties kunt maken zonder elk individueel frame te tekenen, vereenvoudigen ze het maken van animaties. Een reeks frames met een getweende animatie wordt een *bewegings-tween* genoemd.

Een *getweend frame* is een frame dat deel uitmaakt van een bewegings-tween.

Een *statisch frame* is een frame dat geen deel uitmaakt van een bewegings-tween.

U rangschikt hoofdframes en eigenschapshoofdframes in de tijdlijn om de volgorde van gebeurtenissen in uw document en de animatie te bepalen.

[Naar boven](#) 

Frames in de tijdlijn invoegen

- Selecteer Invoegen > Tijdlijn > Frame om een nieuw frame in te voegen (F5).
- Als u een nieuw hoofdframe wilt maken, selecteert u Invoegen > Tijdlijn > Hoofdframe (F6). U kunt ook met de rechtermuisknop (Windows) of met Control-klik (Macintosh) klikken op het frame waar u een hoofdframe wilt plaatsen en vervolgens Hoofdframe invoegen selecteren in het contextmenu.
- Als u een nieuw leeg hoofdframe wilt maken, selecteert u Invoegen > Tijdlijn > Leeg hoofdframe of klikt u de rechtermuisknop (Windows)/klikt u terwijl u Ctrl ingedrukt houdt (Macintosh) op het frame waar u een hoofdframe wilt plaatsen en selecteert u Leeg hoofdframe invoegen in het contextmenu.

[Naar boven](#) 

Frames in de tijdlijn selecteren

Animate biedt twee verschillende manieren voor het selecteren van frames in de tijdlijn. In een op frames gebaseerde selectie (standaard) selecteert u individuele frames in de tijdlijn. In een op bereik gebaseerde selectie, wordt de gehele framereeks, van hoofdfraam naar hoofdfraam, geselecteerd wanneer u op een frame in de reeks klikt. U kunt een op bereik gebaseerde selectie opgeven in de Animate-voorkeuren.

- Klik op het frame om een frame te selecteren. Als u Op bereik gebaseerde selectie hebt ingeschakeld, klikt u op het frame terwijl u Ctrl (Windows) of Cmd (Macintosh) ingedrukt houdt.
- Als u meerdere opeenvolgende frames wilt selecteren, sleept u de cursor over de frames of houdt u de Shift-toets ingedrukt terwijl u op de extra frames klikt.
- Als u meerdere, niet-opeenvolgende frames wilt selecteren, klikt u op de frames terwijl u de toets Ctrl (Windows) of Command (Macintosh) ingedrukt houdt.
- Selecteer Bewerken > Tijdlijn > Alle frames selecteren om alle frames in de tijdlijn te selecteren.
- Als u een heel bereik van statische frames wilt selecteren, dubbelklikt u op een frame tussen twee hoofdfraams. Als u Op bereik gebaseerde selectie hebt ingeschakeld, klikt u op een willekeurig frame in de reeks.
- Als u een hele framereeks wilt selecteren (bewegings-tween of omgekeerde bewegingen) klikt u eenmaal op de reeks wanneer u de optie Op bereik gebaseerde selectie hebt ingeschakeld in Voorkeuren. Als de optie Op bereik gebaseerde selectie is uitgeschakeld, dubbelklikt u op de reeks. Als u meerdere reeksen wilt selecteren, klikt u op de desbetreffende reeksen terwijl u de Shift-toets ingedrukt houdt.

[Naar boven](#) 

Labels toevoegen aan frames in de tijdlijn

Door framelabels toe te voegen in de tijdlijn kunt u de inhoud van frames beter ordenen. U kunt ook een framelabel toevoegen als u (via het label) naar een bepaald frame wilt verwijzen in ActionScript. Op die manier verwijst ActionScript telkens naar hetzelfde framelabel en hoeft u de code niet bij te werken wanneer u de tijdlijn opnieuw rangschikt en het label naar een ander framenummer verplaatst.

U kunt framelabels ook toepassen op hoofdfraams. Het is vaak erg handig om een aparte laag met framelabels te maken in de tijdlijn.

Een framelabel toevoegen:

1. Selecteer het frame waaraan u een label wilt toevoegen in de tijdlijn.
2. Selecteer het frame en geef de naam van het label op in het gedeelte Label van Eigenschappencontrole. Druk op Enter of Return.

[Naar boven](#) 

Op bereik gebaseerde frameselectie inschakelen

Via op bereik gebaseerde frameselectie kunt u met één klik een aantal frames tussen twee hoofdfraams selecteren.

1. Selecteer Bewerken > Voorkeuren.
2. Selecteer de categorie Algemeen.
3. Selecteer in de sectie Tijdlijn de optie Bereik gebaseerde selectie.
4. Klik op OK.

[Naar boven](#) 

(Alleen Animate CC) Distribueren naar hoofdframes

Met de optie Distribueren naar hoofdframes kunt u meerdere objecten (symbolen en bitmaps) in het werkgebied elk naar afzonderlijke hoofdframes distribueren.

1. Selecteer meerdere objecten van een willekeurige laag op het werkgebied.
2. Klik met de rechtermuisknop in het werkgebied en selecteer Distribueren naar hoofdframes.

[Naar boven](#) 

Frame of framereeks kopiëren of plakken

- Ga als volgt te werk:
 - Selecteer het frame of de reeks en selecteer Bewerken > Tijdlijn > Frames kopiëren. Selecteer het frame of de reeks die u wilt vervangen en selecteer Bewerken > Tijdlijn > Frames plakken.
 - Houd de Alt-toets (Windows) of Option-toets (Macintosh) ingedrukt en sleep het hoofdframe naar de plek waar u het frame wilt kopiëren.

[Naar boven](#) 

Frame of framereeks verwijderen


- Selecteer het frame of de reeks en selecteer Bewerken > Tijdlijn > Frame verwijderen of klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt (Macintosh) en klik op het frame of de reeks en selecteer Frame verwijderen in het contextmenu.

De omringende frames blijven ongewijzigd.

[Naar boven](#) 

Een hoofdframe of framereeks verplaatsen

- Selecteer een hoofdframe of framereeks en sleep het frame of de reeks naar de gewenste locatie.

[Naar boven](#) 

Lengte van een reeks statische frames wijzigen

- Sleep het eerste of laatste frame van het bereik naar links of naar rechts terwijl u Ctrl (Windows) of Cmd (Macintosh) ingedrukt houdt.

Zie Frame-voor-frame animaties maken om de lengte van een frame-voor-frame animatiereeks te wijzigen.

[Naar boven](#) 

Hoofdframe in een frame omzetten

- Selecteer het hoofdframe en selecteer Bewerken > Tijdlijn > Frame wissen of klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt (Macintosh) en klik op het hoofdframe en selecteer Hoofdframe wissen in het contextmenu.

De inhoud van het werkgebied van het gewiste hoofdframe en alle frames tot en met het volgende hoofdframe worden vervangen met de inhoud van het werkgebied van het frame vóór het gewiste hoofdframe.



Een voorvertoning van frame-inhoud weergeven in de tijdlijn

In elk hoofdframe van de tijdlijn wordt een voorbeeldminiatur van de items in het hoofdframe weergegeven.

- Kies Voorvertoning in het optiemenu van het deelvenster, rechtsboven in het deelvenster Tijdlijn.

Zie ook

- De tijdlijn
- Basisbeginselen van animaties
- Bewegings-tweens
- Frame-voor-frame animatie
- Tijdlijnen en ActionScript
- Geluiden gebruiken in Animate CC



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Frame-voor-frame-animaties in Animate CC

Frame-voor-frame animaties maken

Frame-voor-frame animaties maken door klassieke of bewegings-tweens om te zetten

Overtrekken gebruiken

[Naar boven](#)

Frame-voor-frame animaties maken

Een frame-voor-frame animatie wijzigt de inhoud van het werkgebied in elk frame en is het meest geschikt voor complexe animaties waarin een afbeelding in elk frame verandert in plaats van eenvoudig door het werkgebied te bewegen. Bij frame-voor-frame animaties neemt de bestandsgrootte sneller toe dan bij getweende animaties. Bij frame-voor-frame animatie worden de waarden van elk voltooid frame in Animate CC opgeslagen (voorheen Flash Professional CC).

Wanneer u een frame-voor-frame animatie wilt maken, definieert u elk frame als een hoofdfraam en maakt u voor elk frame een andere afbeelding. Elk nieuw hoofdfraam bevat aanvankelijk dezelfde inhoud als het voorafgaande hoofdfraam, zodat u de frames in de animatie stapsgewijs kunt wijzigen.



1. Klik op de naam van een laag om deze actief te maken en selecteer een frame in de laag waar de animatie moet starten.
2. Wanneer de frame nog geen hoofdfraam is, selecteert u Invoegen > Tijdlijn > Hoofdfraam.
3. Maak de illustraties voor het eerste frame van de reeks. U kunt hiervoor de gereedschappen Teken gebruiken, afbeeldingen vanaf het klembord plakken of een bestand importeren.
4. Wanneer u een nieuw hoofdfraam wilt toevoegen waarvan de inhoud dezelfde is als die van het eerste hoofdfraam, klikt u op het volgende frame aan de rechterkant in dezelfde rij en selecteert u Invoegen > Tijdlijn > Hoofdfraam. U kunt ook met de rechtermuisknop klikken (Windows) of de Control-toets ingedrukt houden en klikken (Macintosh) en Hoofdfraam invoegen selecteren.
5. Wijzig de inhoud van dit frame in het werkgebied om het volgende deel van de animatie te maken.
6. Herhaal de stappen 4 en 5 totdat u de gewenste beweging hebt gemaakt en uw frame-voor-frame animatiereeks kunt voltooien.
7. Selecteer Besturing > Afspelen of klik op de afspreeknop in Bediening (Venster > Werkbalken > Bediening) om de animatiereeks te testen.

Frame-voor-frame animaties maken door klassieke of bewegings-tweens om te zetten

U kunt een klassieke tween of bewegings-tween-reeks omzetten in een frame-voor-frame animatie. In een frame-voor-frame animatie bevat elk frame aparte hoofdfames (niet eigenschapshoofdfames) die ieder een aparte instantie van het symbool waarop animatie is toegepast bevatten. Frame-voor-frame animatie bevat geen geïnterpoleerde eigenschapswaarden.


- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of klik terwijl u Ctrl ingedrukt houdt (Macintosh) op de tween-reeks die u wilt omzetten en kies Omzetten naar frame-voor-frame animatie in het contextmenu.

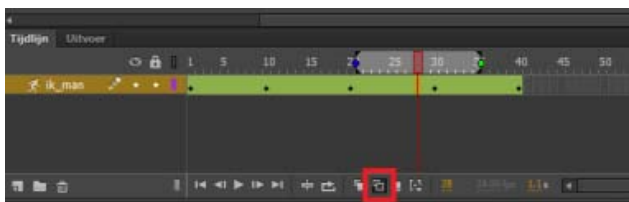
Overtrekken gebruiken

Normaal gesproken wordt van een animatiereeks één frame tegelijkertijd in het werkgebied weergegeven. U kunt twee of meer frames tegelijk in het werkgebied weergeven om eenvoudiger een frame-voor-frame animatie te plaatsen en bewerken. Het frame onder de afspeelkop wordt in kleur weergegeven en met behulp van kleur- en alphawaarden wordt onderscheid gemaakt tussen frames in het verleden en toekomstige frames.

Overtrekken met kleuren worden standaard toegepast. Om het oude gedrag te behouden moet u de frames in het verleden en de toekomst wijzigen naar zwart.

Verschillende frames van een animatie gelijktijdig weergeven in het werkgebied

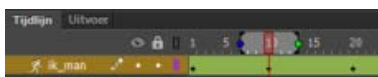
- Klik op de knop Overtrek . Alle frames tussen de markeringen Begin overtrek en Einde overtrek (in de kop van de tijdlijn) worden bijeengevoegd tot een enkele frame in het documentvenster.



Overtrekmarkeringen

Overtrekken met kleuren

Dankzij de kleurcodering voor overtrekken kunt u gemakkelijker onderscheid maken tussen de afgelopen (verleden), huidige en toekomstige frames. Hoe verder een overtrekframe is verwijderd van het actieve frame, hoe transparanter het frame wordt weergegeven.



Overtrekken op de tijdlijn



Overtrekfunctie met kleurcodering voor de afgelopen, huidige en toekomstige frames

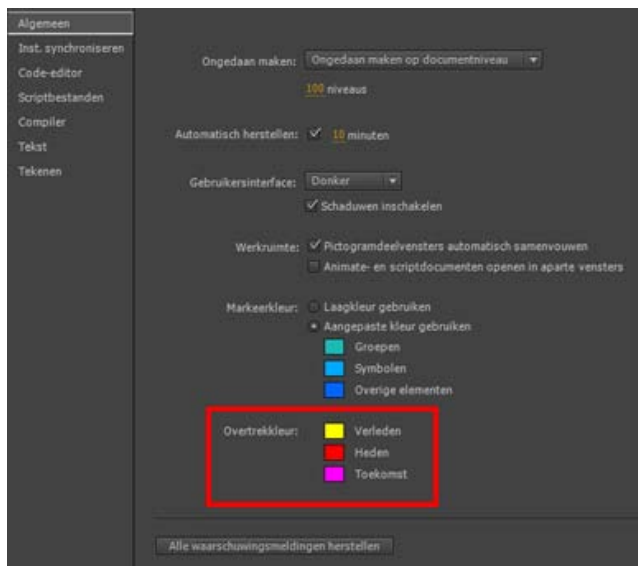


Contourmodus voor overtrekken

Kleuren aanpassen voor de overtrekweergave


1. Selecteer **Overtrekframe** op de tijdlijn balk om de kleur van overtrekframes te aan te passen.
2. Selecteer **Bewerken > Voorkeuren**.
3. Kies de kleurstaalknoppen van de optie **Overtrekkleur** om de kleuren van de frames in het **verleden**, **heden** en de **toekomst** aan te passen en in te stellen.

Opmerking: De kleurcode is ook van toepassing op de contourmodus.





Aangepast overtrekken

- Wanneer u de positie van een van de overtrekmarkeringen wilt wijzigen, sleept u de betreffende aanwijzer naar een nieuwe locatie. Normaal gesproken worden de overtrekmarkeringen verplaatst in combinatie met de aanwijzer van het huidige frame. Gebruik Ctrl/Command + om de positie aan beide zijden te vergroten of te verkleinen.
- Klik op de knop Meerdere frames bewerken  wanneer u alle frames tussen overtrekmarkeringen wilt bewerken. Normaal gesproken kunt u met overtrekken alleen het huidige frame bewerken. U kunt echter de inhoud van elk frame tussen de overtrekmarkeringen weergeven en elk frame beschikbaar maken om te bewerken, ongeacht welk frame het huidige frame is.

Opmerking: Vergrendelde lagen (aangegeven met een slotpictogram) worden niet weergegeven wanneer overtrekken is ingeschakeld. De lagen die u niet wilt overtrekken, kunt u vergrendelen of verbergen om verwarring door een groot aantal afbeeldingen te voorkomen.

Weergave van overtrekmarkeringen wijzigen

- Klik op de knop Overtrekmarkeringen wijzigen  en selecteer een van de volgende opties:

Markeringen altijd weergeven Geeft de overtrekmarkeringen in de kop van de tijddiagram weer, ongeacht of overtrekken is ingeschakeld.

Overtrekmarkeringen verankeren Vergrendelt de overtrekmarkeringen op de huidige positie in de kop van de tijddiagram. Normaal gesproken is het overtrekbereik relatief ten opzichte van de aanwijzer van het huidige frame en de overtrekmarkeringen. U kunt de overtrekmarkeringen verankeren om te voorkomen dat deze met de aanwijzer van het huidige frame worden verplaatst.

2 frames Geeft twee frames weer aan beide zijden van het huidige frame.

5 frames Geeft vijf frames weer aan beide zijden van het huidige frame.

Alle frames Geeft alle frames weer aan beide zijden van het huidige frame.

Video: Overtrekken in Animate CC

Een voorvertoning van uw werk bekijken

Als u de overtrekvoortgang wilt bekijken, plaatst u de muis eenvoudigweg over het hele bereik in de tijdlijn. Uw animatie wordt afgespeeld in gekleurde contouren waarin de wijzigingen exact worden voorvertoond.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Animate CC-projecten omzetten naar andere documentindelingen met het conversieprogramma voor documenttypen

[Uw Animate-document converteren naar een andere documentindeling](#)

[Uw Animate-document converteren met het conversieprogramma voor documenttypen](#)

[Naar boven](#)

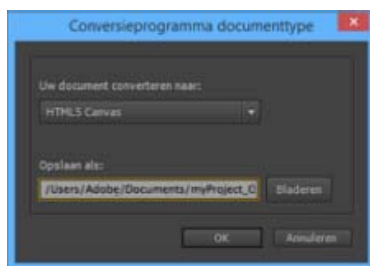
Uw Animate-document converteren naar een andere documentindeling

Met het conversieprogramma voor algemene documenttypen kunt u uw bestaande FLA-projecten (van elk willekeurig type) converteren naar een ander documenttype, zoals HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL of een aangepast documenttype. Wanneer u een bestand converteert naar een bepaalde indeling, hebt u toegang tot alle bewerkingsfuncties die Animate biedt voor die indeling.

Uw Animate-document converteren met het conversieprogramma voor documenttypen

Ga als volgt te werk om uw Animate-document te converteren naar een ander documenttype:

1. Open het document dat u wilt converteren en klik op **Opdrachten > Converteren naar andere documentindelingen**. Het dialoogvenster **Conversieprogramma documenttype** wordt weergegeven.
2. In de keuzelijst **Document converteren naar**, selecteert u het documenttype waarnaar u het document wilt converteren.
3. Klik op **Bladeren** om de map aan te geven waarin u het geconverteerde bestand wilt opslaan en klik op **OK**.



Dialoogvenster **Conversieprogramma documenttype**

Opmerking: Wanneer u een document met meerdere scènes wilt converteren naar het HTML5 Canvas-documenttype, worden alle scènes opgeslagen als afzonderlijke bestanden, aangezien het HTML5 Canvas-documenttype geen ondersteuning biedt voor meerdere scènes. Als u de scènes in een enkel document wilt gebruiken, moet u alle scènes in afzonderlijke symbolen plaatsen.

Door het kopiëren en plakken van lagen en bibliotheeksymbolen kunt u uw bestaande Animate-projecten

heel eenvoudig converteren naar een andere indeling, en uw projectelementen opnieuw gebruiken.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Tips en trucs: adverteren met Animate CC

[Aanbevolen afmetingen gebruiken](#)

[SWF-bestandsadvertenties maken](#)

[Advertenties traceren](#)

[Advertenties testen](#)

[Naar boven](#) 

Aanbevolen afmetingen gebruiken

Gebruik de richtlijnen van het Interactive Advertising Bureau (IAB) voor de afmetingen voor uw Animate-advertenties. In de volgende tabel worden de aanbevolen afmetingen voor advertenties van de Interactive Marketing Unit (IMU) vermeld:

Type advertentie	Afmetingen (pixels)
Breed verticaal	160 x 600
Verticaal	120 x 600
Halve pagina	300 x 600
Volledige banner	468 x 60
Halve banner	234 x 60
Microbalk	88 x 31
Knop 1	120 x 90
Knop 2	120 x 60
Verticale banner	120 x 240
Vierkante knop	125 x 125
Smal horizontaal	728 x 90
Middelgrote rechthoek	300 x 250
Vierkante pop-up	250 x 250
Verticale rechthoek	240 x 400
Grote rechthoek	336 x 280
Rechthoek	180 x 150

Wanneer u een FLA-bestand maakt met een sjabloon (selecteer Bestand > Nieuw en klik op het tabblad Sjablonen), ziet u vele van deze formaten.

[Naar boven](#)

SWF-bestandsadvertenties maken

Gebruik de volgende richtlijnen wanneer u advertenties maakt:

- Optimaliseer uw afbeeldingen. Maak SWF-advertentiebanner van 15 kB of kleiner.
- Maak een GIF-advertentiebanner in Animate die 12 kB of kleiner is.
- Beperk het aantal herhalingen in advertentiebanner tot drie. Veld websites gebruiken de aanbevelingen voor standaardbestandsformaten voor hun advertentiespecificaties.
- Gebruik de opdracht `GET` om gegevens over te zetten tussen een advertentie en een server en gebruik niet de opdracht `POST`. Zie de functie `getURL` in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0* voor meer informatie over `GET` en `POST`.

Opmerking: *bied de gebruiker controle. Wanneer u geluid aan een advertentie toevoegt, voeg dan ook een dempknop toe. Wanneer u een transparante Animate-advertentie maakt die boven een webpagina zweeft, voeg dan een knop toe waarmee de advertentie kan worden gesloten.*

[Naar boven](#)

Advertenties traceren

Diverse toonaangevende advertentienetwerken ondersteunen gestandaardiseerde traceermethoden in Animate SWF-bestanden. In de volgende richtlijnen wordt de ondersteunde methodologie beschreven:

Maak een knop of een filmclipknop Gebruik de standaardafmetingen die door de IAB worden voorgesteld. Raadpleeg de IAB-websites voor een lijst met standaardafmetingen. Meer informatie over het maken van een knop in Animate vindt u in [Knoppen maken](#).

Voeg een script toe aan de knop Het script moet worden uitgevoerd wanneer de gebruiker op de banner klikt. U kunt de functie `getURL()` gebruiken om een nieuw browservenster te openen. De volgende codefragmenten zijn twee voorbeelden van ActionScript 2.0-code die u aan frame 1 van de tijdlijn zou kunnen toevoegen:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

U zou de volgende code aan frame 1 van de tijdlijn kunnen toevoegen:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

De functie `getURL()` voegt de variabele toe die met de tags `object` en `embed` wordt doorgegeven en stuurt de browser die wordt gestart naar de opgegeven locatie. De server die de advertentie aanbiedt, kan bijhouden of op de advertentie wordt geklikt. Meer informatie over het gebruik van de functie `getURL()` vindt u in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0*.

De code `clickTAG` toevoegen voor tracering Deze code traceert de advertentie en helpt het netwerk dat de advertentie aanbiedt bij te houden waar de advertentie wordt weergegeven en wanneer erop wordt geklikt.

Dit is de standaardmanier om een advertentiecampaagne te maken voor een typische Animate-advertentie. Als u de functie `getUrl()` toewijst aan de banner, kunt u er als volgt voor zorgen dat de banner wordt getraceerd. In het volgende voorbeeld voegt u een variabele toe aan een URL-tekenreeks, zodat u dynamische variabelen voor elke banner kunt instellen in plaats van voor elk domein een aparte banner te maken. U kunt één banner voor de hele campagne gebruiken en elke server die de advertentie aanbiedt, kan bijhouden of op de banner wordt geklikt.

In de tags `object` en `embed` in de HTML-code voegt u code toe zoals in het volgende voorbeeld (waarbij www.helpexamples.com het advertentienetwerk en [adobe.com](http://www.adobe.com) het bedrijf met een advertentie is):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Voeg de volgende code toe aan de HTML-code:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?  
http://www.adobe.com">
```

```
<< this HTML stuff may need to be updated  
to account for the Active content fix, which likely will cause users  
to edit .js files instead of html files - JayA >>
```

Ga naar www.adobe.com/go/richmedia_tracking_nl wanneer u de Rich Media Tracking Kit met voorbeelden en documentatie wilt downloaden.

[Naar boven](#) 

Advertenties testen

Test uw SWF-advertentiebestand in de meestgebruikte browsers, met name de browsers die door uw doelgroep worden gebruikt. Sommige gebruikers hebben Flash Player mogelijk niet geïnstalleerd of hebben JavaScript uitgeschakeld. Houd hier rekening mee door een vervangende (standaard) GIF-afbeelding of andere scenario's voor deze gebruikers te bieden. Zie Publicatie-instellingen voor SWF-bestanden opgeven voor meer informatie over het detecteren van Flash Player. Bied de gebruiker controle over het SWF-bestand. Bied de gebruiker de mogelijkheid het geluid in de advertentie uit te schakelen. Wanneer de advertentie een randloos SWF-bestand is dat boven een webpagina zweeft, biedt de gebruiker dan de mogelijkheid de advertentie direct en gedurende de hele duur te sluiten.

Raadpleeg www.adobe.com/go/fp_version_penetration_nl voor actuele informatie over het gebruik van verschillende Flash Player-versies voor verschillende regio's.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Afbeeldingen en animaties optimaliseren



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Grondbeginselen voor animaties in Animate CC

Soorten animatie

Informatie over framesnelheden

Animaties in de tijdlijn identificeren

Lagen in getweende animaties

Objecten over lagen verspreiden voor een getweende animatie

Getweende animaties maken door objecten te distribueren naar hoofdfames

Aanvullende bronnen

Opmerking: Zoals bij de meeste dingen in Animate CC (voorheen Flash Professional CC), is er geen *ActionScript* vereist voor animaties. Het is echter wel mogelijk om animatie tot stand te brengen met *ActionScript*.

[Naar boven](#) 

Soorten animatie

Animate CC ondersteunt verschillende methoden om animaties en speciale effecten te maken. Elke methode biedt andere mogelijkheden voor het maken van aantrekkelijke, bewegende inhoud.

Animate ondersteunt de volgende soorten animatie:

Bewegings-tweens Gebruik bewegings-tweens om eigenschappen in te stellen voor een object, zoals positie en alfa-transparantie voor het ene frame en ook nog voor een ander frame. Animate interpoleert dan de eigenschapswaarden van de tussenliggende frames. Bewegings-tweens zijn handig voor animaties die bestaan uit een doorlopende beweging of transformatie van een object. Bewegings-tweens worden in de tijdlijn weergegeven als een aaneengesloten reeks frames die standaard als één object kunnen worden geselecteerd. Bewegings-tweens zijn krachtig en eenvoudig te maken.

Klassieke tweens Klassieke tweens zijn vergelijkbaar met bewegings-tweens, maar moeilijker samen te stellen. Klassieke tweens bieden ondersteuning voor bepaalde bewegende effecten die niet mogelijk zijn met reeksgebaseerde tweens.

Inverse Kinematics-poses (verouderd in Animate CC) Gebruik Inverse Kinematics-poses om vormobjecten uit te rekken en te verbuigen en groepen symboolinstanties te koppelen, zodat deze op een natuurlijke manier bewegen. Nadat u bones hebt toegevoegd aan een vorm of aan een groep symbolen, kunt u de positie van de bones of de symbolen in verschillende hoofdframes wijzigen. Animate interpoleert de posities in de tussenliggende frames.

Vorm-tweens Bij vorm-tweening tekent u een vorm in een specifiek frame in de tijdlijn en wijzigt u deze vorm of tekent u een andere vorm in een ander frame. Animate interpoleert vervolgens de tussenliggende vormen in de tussenliggende frames, waardoor een animatie ontstaat waarbij één vorm overvloeit in een andere.

Frame-voor-frame animatie Met deze animatietechniek kunt u voor elk frame in de tijdlijn een andere illustratie opgeven. Gebruik deze techniek om een effect te maken dat vergelijkbaar is met het snel achter elkaar afspelen van de frames van een film. Deze techniek is handig voor complexe animaties waarbij de grafische elementen van elk frame verschillend moeten zijn.

Informatie over framesnelheden

De framesnelheid, de snelheid waarmee een animatie wordt afgespeeld, wordt gemeten in aantal frames per seconde (fps). Bij een te lage framesnelheid lijkt de animatie te stoppen en starten en bij een te hoge framesnelheid vervagen de details van de animatie. Een framesnelheid van 24 fps is de standaardinstelling voor nieuwe Animate-documenten en deze snelheid geeft dan ook meestal de beste resultaten op het web. De standaardsnelheid voor films is ook 24 fps.

De complexiteit van de animatie en de snelheid van de computer waarop deze wordt afgespeeld, bepalen hoe vloeiend de weergave is. Test uw animaties op verschillende computers om de optimale framesnelheid te bepalen.

Stel de framesnelheid in voordat u begint met animaties maken, aangezien u slechts één snelheid kunt opgeven voor het gehele Animate-document.

Animaties in de tijdlijn identificeren

Animate maakt onderscheid tussen getweende animaties en frame-voor-frame animaties in de tijdlijn door verschillende aanduidingen weer te geven in elk frame dat inhoud bevat.

De volgende aanduidingen voor frame-inhoud worden weergegeven in de tijdlijn:

- Een reeks frames met een blauwe achtergrond geeft een *bewegings-tween* aan. Een zwart rondje in het eerste frame van de reeks geeft aan dat er een doelobject is toegewezen aan de tween-reeks. Een zwart ruitje geeft het laatste frame aan en eventuele andere eigenschapshoofdframes. Eigenschapshoofdframes zijn frames die eigenschapswijzigingen bevatten die expliciet door u zijn gedefinieerd. U bepaalt welke soorten eigenschapshoofdframes worden weergegeven door met de rechtermuisknop op de tween-reeks te klikken (Windows) of de Command-toets ingedrukt te houden en op de tween-reeks te klikken (Macintosh). Kies vervolgens Hoofdframes weergeven > *type* in het contextmenu. Standaard worden alle soorten eigenschapshoofdframes weergegeven door Animate. Alle andere frames in de reeks bevatten geïnterpoleerde waarden voor de getweende eigenschappen van het doelobject.



- Een leeg rondje in het eerste frame geeft aan dat het doelobject van de bewegings-tween is verwijderd. De tween-reeks bevat nog steeds de eigenschapshoofdframes en er kan een nieuw doelobject op worden toegepast.



- Een reeks frames met een groene achtergrond geeft een *IK-pose/aag* (Inverse Kinematics) aan. Poselagen bevatten IK-armaturen en *poses*. Elke pose wordt in de tijdlijn voorgesteld door een zwart ruitje. Animate interpoleert de posities van de armatuur in de frames tussen poses.



- Een zwarte stip bij het eerste hoofdframe met een zwarte pijl en een blauwe achtergrond geeft aan dat het een *klassieke tween* is.



- Een onderbroken lijn geeft aan dat de klassieke tween onderbroken of niet volledig is, bijvoorbeeld wanneer het laatste hoofdframe ontbreekt.



- Een zwarte stip bij het eerste hoofdframe met een zwarte pijl en een lichtgroene achtergrond geeft aan dat het een *vorm-tween* is.



- Een zwart rondje geeft een enkel hoofdframe aan. Lichtgrijze frames na een enkel hoofdframe bevatten dezelfde inhoud zonder wijzigingen. Deze frames hebben een verticale zwarte lijn met een lege rechthoek bij het laatste frame van de reeks.



- Een kleine letter *a* geeft aan dat een framehandeling aan het frame is toegekend met behulp van het deelvenster Handelingen.



- Een rode vlag geeft aan dat het frame een label bevat.



- Een groene, dubbele slash geeft aan dat het frame een opmerking bevat.



- Een gouden anker geeft aan dat het frame een benoemd anker is.



[Naar boven](#)

Lagen in getweende animaties

Elke scène in een Animate-document kan uit een willekeurig aantal tijdlijnlagen bestaan. Gebruik lagen en laagmappen om de inhoud van een animatiereeks te ordenen en bewegende objecten van elkaar te scheiden. U voorkomt zo dat de objecten elkaar wissen, verbinden of segmenteren als ze elkaar overlappen. Als u een animatie wilt maken die getweende beweging van meer dan één symbool of tekstveld tegelijk bevat, plaatst u elk object op een aparte laag. U kunt één laag als een achtergrondlaag gebruiken voor statische illustraties en een extra laag gebruiken voor elk apart object met animatie.

Wanneer u een bewegings-tween maakt, zet Animate de laag met het getweende object om in een tween-laag. Er wordt een tween-pictogram weergegeven naast de naam van de tween-laag in de tijdlijn.

Als er andere objecten aanwezig zijn op dezelfde laag als het getweende object, voegt Animate zo nodig

nieuwe lagen boven of onder de oorspronkelijke laag toe. Eventuele objecten onder het getweende object op de oorspronkelijke laag worden verplaatst naar een nieuwe laag onder de oorspronkelijke laag. Eventuele objecten boven het getweende object op de oorspronkelijke laag worden verplaatst naar een nieuwe laag boven de oorspronkelijke laag. Animate voegt deze nieuwe lagen in tussen eventueel reeds aanwezige lagen in de tijdlijn. Op deze manier behoudt Animate de oorspronkelijke stapelvolgorde van alle grafische objecten in het werkgebied.

Een tween-laag kan alleen tween-reeksen (aaneengesloten groepen frames met een tween), statische frames, lege hoofdframes of lege frames bevatten. Elke tween-reeks kan slechts één doelobject en een optioneel bewegingspad voor het doelobject bevatten. Aangezien u niet kunt tekenen op een tween-laag, moet u aanvullende tweens of statische frames op andere lagen maken en daarna naar de tween-laag slepen. Als u framescripts op een tween-laag wilt plaatsen, moet u deze eveneens op een andere laag maken en vervolgens naar de tween-laag slepen. Een framescript kan alleen worden opgenomen in een frame buiten de reeks met bewegings-tweens. Over het algemeen is het raadzaam alle framescripts op een afzonderlijke laag te plaatsen die alleen ActionScript bevat.

Wanneer een document uit meerdere lagen bestaat, kan het lastig zijn de objecten in een of meer lagen te volgen en te bewerken. Dit is gemakkelijker als u met de inhoud van één laag tegelijk werkt. Wanneer u lagen waaraan u momenteel niet werkt, wilt verbergen of vergrendelen, klikt u op het oog- of vergrendelingspictogram naast de naam van de laag in de tijdlijn. Met behulp van laagmappen kunt u lagen ordenen in overzichtelijke groepen.

[Naar boven](#)

Objecten over lagen verspreiden voor een getweende animatie

Animate verplaatst een object automatisch naar de eigen tween-laag wanneer u een bewegings-tween toepast op het object. U kunt objecten echter ook zelf over verschillende lagen verdelen. Dit kunt u bijvoorbeeld doen terwijl u inhoud ordent. Handmatige positionering is ook handig wanneer u animatie wilt toepassen op objecten en toch exact wilt bepalen hoe ze van de ene naar de andere laag worden verplaatst.

Wanneer u de opdracht Distribueren naar lagen (Wijzigen > Tijdlijn > Distribueren naar lagen) gebruikt, plaatst Animate elk geselecteerd object op een nieuwe, aparte laag. Alle objecten die u niet selecteert (inclusief objecten in andere frames) blijven in de oorspronkelijke lagen staan.

U kunt de opdracht Distribueren naar lagen toepassen op elk element in het werkgebied, zoals grafische objecten, instanties, bitmaps, videoclipen en gesplitste tekstblokken.

Informatie over nieuwe lagen die zijn gemaakt met Distribueren naar lagen

Nieuwe lagen die worden gemaakt tijdens de bewerking Distribueren naar lagen, krijgen een naam op basis van de naam van het element dat zij bevatten:

- Een nieuwe laag die een bibliothekelement bevat (zoals een symbool, bitmap of filmclip), krijgt dezelfde naam als dit element.
- Een nieuwe laag die een instantie met een naam bevat, krijgt de naam van deze instantie.
- Een nieuwe laag die een teken van een gesplitste tekstblok bevat, krijgt de naam van dit teken.
- Een nieuwe laag die een grafisch object bevat (die geen naam heeft) krijgt de naam Layer1 (of Layer2, enzovoort), aangezien grafische objecten geen naam hebben.

In Animate worden de nieuwe lagen ingevoegd onder geselecteerde lagen. De nieuwe lagen worden van boven naar onder gerangschikt in de volgorde waarin de geselecteerde elementen oorspronkelijk werden gemaakt. De lagen in gesplitste tekst worden gerangschikt in de volgorde van de tekens, ongeacht of deze nu van links naar rechts, van rechts naar links of van boven naar beneden is. Stel dat u de tekst *FLASH* opsplijt en verdeelt over verschillende lagen. De nieuwe lagen, met de namen F, L, A, S en H, worden dan gerangschikt van hoog naar laag, met F bovenaan. Deze lagen worden direct onder de laag met de oorspronkelijke tekst toegevoegd.

Objecten distribueren naar lagen

1. Selecteer de objecten die u naar aparte lagen wilt distribueren. De objecten kunnen zich bevinden in één laag of in verschillende lagen, inclusief niet-opeenvolgende lagen.
2. Ga als volgt te werk:
 - Selecteer Wijzigen > Tijdlijn > Distribueren naar lagen.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op een van de geselecteerde objecten en selecteer Distribueren naar lagen.

[Naar boven](#) 

Getweende animaties maken door objecten te distribueren naar hoofdframes

Nieuw in Animate CC

In Animate kunt u elk object automatisch naar een afzonderlijk hoofdfraam laten distribueren. U kunt ervoor kiezen de objecten te distribueren wanneer u inhoud in het werkgebied organiseert. Dit is een saaie, tijdrovende klus als u het handmatig moet doen. Distributie is bijzonder handig wanneer u getweende animatie maakt door objecten op afzonderlijke hoofdframes te plaatsen. U kunt verschillende objecten of objectstatussen elk toewijzen aan afzonderlijke hoofdframes. Wanneer de afspreekop tussen deze hoofdframes wordt geschrubd, wordt het effect van een getweende animatie zichtbaar.

Als u de opdracht Distribueren naar hoofdframes gebruikt, wordt elk geselecteerd object in Animate naar een nieuw, afzonderlijk hoofdfraam gedistribueerd. Alle objecten die u niet selecteert (inclusief objecten in andere frames) blijven in de oorspronkelijke lagen staan.

U kunt de opdracht Distribueren naar hoofdframes toepassen op elk element in het werkgebied, zoals grafische objecten, instanties, bitmaps, videoclipen en tekstblokken.

Nieuwe hoofdframes die zijn gemaakt met Distribueren naar hoofdframes

- De nieuwe hoofdframes die tijdens de bewerking Distribueren naar hoofdframes worden gemaakt, worden gerangschikt in de volgorde waarin de objecten zijn geselecteerd.
- Als een object op de laag niet geselecteerd is wanneer Distribueren naar hoofdframes wordt uitgevoerd, blijven de originele frames voor deze objecten ongewijzigd. Er worden hoofdframes toegewezen aan de objecten die zijn geselecteerd voor distributie, te beginnen met het frame vlak naast het laatste frame van de originele inhoud. Stel bijvoorbeeld dat Object1 en Object2 zich op een laag met 50 frames bevinden. Als Object1 wordt gekozen voor distributie, wordt dit op het 51e hoofdfraam geplaatst.

Objecten distribueren naar hoofdframes

1. Selecteer de objecten die u naar aparte lagen wilt distribueren. De objecten kunnen zich bevinden in één laag of in verschillende lagen, inclusief niet-opeenvolgende lagen.
2. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd Control ingedrukt en klik (Macintosh) op een van de geselecteerde objecten en selecteer Distribueren naar hoofdframes.

[Naar boven](#) 

Aanvullende bronnen

Het volgende artikel gaat over het werken met animaties in Animate:

- [Synchronisatie \(Lip Sync\) toepassen in Animate](#) (Duur = 2:30, YouTube.com)

Meer hulpbronnen

- Bewegings-tweens
- Werken met klassieke tween-animatie
- IK (Inverse kinematics)
- Vormen tweenen
- Frame-voor-frame animatie
- Nieuw document maken



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Interactiviteit toevoegen met codefragmenten in Animate CC

Voordat u begint

Een codefragment toevoegen aan een object of tijdlijnframe

Nieuwe fragmenten toevoegen in het deelvenster Codefragmenten

Met het deelvenster Codefragmenten kunnen degenen die niet bekend zijn met programmeren, toch snel aan de slag met JavaScript en ActionScript 3.0. In dit deelvenster kunt u -code toevoegen aan uw FIA-bestand en zo veelgebruikte functionaliteit toevoegen. Om het deelvenster Codefragmenten te gebruiken hebt u geen kennis van JavaScript of ActionScript 3.0 nodig.

Met het deelvenster Codefragmenten kunt u de volgende taken uitvoeren:

- Code toevoegen die invloed heeft op het gedrag van een object in het werkgebied.
- Code toevoegen die de beweging bepaalt van de afspeelknop op de tijdlijn.
- (alleen CS5.5) - Code toevoegen die gebruikersinteractie via een aanraakscherm mogelijk maakt.
- Nieuwe door u gemaakte codefragmenten toevoegen aan het deelvenster.

Met de codefragmenten die zijn meegeleverd met Animate, kunt u ook op een eenvoudige manier meer te weten te komen over JavaScript of ActionScript 3.0. Door de code in de fragmenten te bekijken en de instructies over de fragmenten te volgen, raakt u vertrouwd met de codestructuur en de begrippen die worden gebruikt.

[Naar boven](#) 

Voordat u begint

Het is belangrijk dat u de volgende grondbeginselen van Animate begrijpt als u met het deelvenster Codefragmenten werkt:

- Bij veel van de codefragmenten moet u een aantal elementen van de code aanpassen. In Animate doet u dit in het deelvenster Handelingen. Elk fragment bevat specifieke instructies hiervoor.
- Alle voorbeelden bevatten ofwel JavaScript- of ActionScript 3.0-code.
- Sommige fragmenten hebben invloed op het gedrag van een object, zodat op het object kan worden geklikt of waardoor het wordt verplaatst of verdwijnt. U kunt deze fragmenten toepassen op het object in het werkgebied.
- Sommige fragmenten zorgen ervoor dat een actie onmiddellijk wordt uitgevoerd zodra de afspeelknop zich bevindt in een frame waar het fragment deel van uitmaakt. Deze fragmenten past u toe op een tijdlijnframe.
- Wanneer u een codefragment toepast, wordt de code aan het huidige frame van de laag Handelingen in de tijdlijn toegevoegd. Als u zelf geen laag Handelingen hebt gemaakt, voegt Animate boven alle andere lagen op de tijdlijn een laag toe.
- Aan een object moet in Eigenschapcontrole een instantienaam worden toegewezen, zodat ActionScript het object in het werkgebied kan beheren.
- U kunt klikken op de knoppen Beschrijving tonen en Code tonen. Deze knoppen

Een codefragment toevoegen aan een object of tijdlijnframe

Een actie toevoegen die invloed heeft op een object of de afspeelknop:

1. Selecteer een object in het werkgebied of een frame op de tijdlijn.
Als u een object selecteert dat geen symboolinstantie is, wordt het object door Animate geconverteerd naar een filmclipsymbool als u het fragment toepast.
Als u een object selecteert dat niet al een instantienaam heeft, wordt er door Animate een instantienaam toegevoegd als u het fragment toepast.
2. Dubbelklik in het deelvenster Codefragmenten (Venster > Codefragmenten) op het fragment dat u wilt toepassen.
Als u een object in het werkgebied hebt geselecteerd, wordt het fragment door Animate aan het deelvenster Handelingen toegevoegd voor de frames die het geselecteerde object bevatten.
Als u een tijdlijnframe hebt geselecteerd, wordt het fragment door Animate alleen aan dat frame toegevoegd.
3. Bekijk de zojuist toegevoegde code in het deelvenster Handelingen en volg de instructies boven aan het fragment om indien nodig elementen te vervangen.

Nieuwe fragmenten toevoegen in het deelvenster Codefragmenten

U kunt op twee manieren nieuwe codefragmenten toevoegen aan het deelvenster Codefragmenten:

- Door een fragment in te voeren in het dialoogvenster Nieuw codefragment maken.
- Door een XML-bestand met het codefragment te importeren.

Het dialoogvenster Nieuw codefragment maken gebruiken:

1. Kies in het menu van het deelvenster Codefragmenten de optie Nieuw codefragment maken.
2. Geef in het dialoogvenster de titel, de knopinfotekst en de JavaScript- of ActionScript 3.0-code voor uw fragment op.
Klik op de knop Automatisch vullen om de code toe te voegen die op dat moment is geselecteerd in het deelvenster Handelingen.
3. Schakel het selectievakje Automatisch
instance_name_here vervangen in als uw code de tekenreeks "instance_name_here" bevat en als u wilt dat deze tekenreeks door Animate automatisch wordt vervangen door de juiste instantienaam wanneer het fragment wordt toegepast.
Het nieuwe fragment wordt door Animate toegevoegd aan de map Aangepast in het deelvenster Codefragmenten.

Een codefragment in XML-indeling importeren:

1. Kies in het menu van het deelvenster Codefragmenten de optie XML van codefragmenten importeren.
2. Selecteer het XML-bestand dat u wilt importeren en klik op Openen.

Kies in het deelvvenstermenu de optie XML van codefragmenten bewerken om de juiste XML-indeling voor codefragmenten weer te geven.

Als u een codefragment wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op het fragment in het deelvvenster en selecteert u Delete Code Snippet (Codefragment verwijderen) in het contextmenu.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

HTML5 Canvas-documenten maken en publiceren in Animate CC

[Wat is HTML5 Canvas?](#)

[Het nieuwe documenttype HTML5 Canvas](#)

[Animate en de Canvas-API](#)

[Een HTML5 Canvas-document maken](#)

[Interactiviteit toevoegen in HTML5 Canvas-document](#)

[JavaScript-codefragmenten gebruiken](#)

[Verwijzingen naar de CreateJS-documentatie](#)

[Animaties publiceren naar HTML5](#)

[Basisinstellingen](#)

[Geavanceerde instellingen](#)

[HTML-sjabloonvariabelen](#)

[JSAPI-ondersteuning voor het importeren en exporteren van HTML-sjablonen voor](#)

[Canvas-documenten](#)

[JavaScript insluiten in HTML](#)

[JSON-gegevens samenvoegen in JS](#)

[Optimalisatie van HTML5 Canvas-uitvoer](#)

[Een transparante canvasachtergrond instellen](#)

[Bitmaps exporteren als sprite-werkblad](#)

[Werken met tekst in een HTML5 Canvas-document](#)

[Statische tekst](#)

[Dynamische tekst](#)

[De HTML5 Canvas-uitvoer begrijpen](#)

[Bestaande inhoud migreren naar HTML5 Canvas](#)

[Wijzigingen die worden toegepast op inhoud na het migreren](#)

[Andere documenttypen converteren naar HTML5 Canvas-documenten](#)

[Naar boven](#) 

Wat is HTML5 Canvas?

Canvas is een nieuw element in HTML5 dat API's biedt waarmee u grafische afbeeldingen, grafieken, afbeeldingen en animatie dynamisch kunt genereren en renderen. De Canvas-API voor HTML5 maakt het HTML5-platform sterker door de aanvulling van tekenmogelijkheden in 2D. Deze mogelijkheden worden ondersteund door de meeste moderne besturingssystemen en browsers.

Canvas is in principe een renderengine voor bitmaps. De tekeningen zijn definitief en de grootte ervan kan niet worden aangepast. Bovendien maken objecten die in Canvas worden getekend geen onderdeel uit van het DOM van de webpagina.

U kunt op een webpagina Canvas-elementen toevoegen met de tag `<Canvas>` . U kunt deze elementen verbeteren met gebruik van JavaScript om interactiviteit toe te voegen. Zie [deze koppeling](#) voor meer informatie.

[Naar boven](#) 

Het nieuwe documenttype HTML5 Canvas

Met Animate CC kunt u een HTML5 Canvas-document maken met rijke illustraties, grafische afbeeldingen, animaties enzovoort. Er is een nieuw documenttype (HTML5 Canvas) toegevoegd aan Animate dat native ondersteuning biedt voor het maken van rijke en interactieve HTML5-inhoud. Dit betekent dat u de traditionele tijdlijn, werkruimte en gereedschappen van Animate kunt gebruiken om inhoud te maken, en toch HTML5-uitvoer kunt maken. Met een paar eenvoudige klikken bent u klaar om een HTML5 Canvas-document te maken en een volledig functionele uitvoer te genereren. Met het oog hierop zijn de document- en publicatie-opties in Animate vooraf ingesteld op het genereren van HTML5-uitvoer.

Animate CC is geïntegreerd met CreateJS, een module die veelzijdige interactieve inhoud op open webtechnologieën mogelijk maakt via HTML5. Animate CC genereert HTML en JavaScript voor inhoud (inclusief bitmaps, vectoren, vormen, geluiden, tweens enzovoort) die in het werkgebied is gemaakt. De uitvoer kan worden uitgevoerd op elk apparaat of in elke browser met ondersteuning voor HTML5 Canvas.

Animate en de Canvas-API

Animate publiceert naar HTML5 door gebruik te maken van de Canvas-API. Animate Pro zet objecten die in het werkgebied zijn gemaakt naadloos om in corresponderende Canvas-elementen. Dankzij de één-op-één toewijzing van de Animate-functies met de API's in Canvas kunt u in Animate complexe inhoud publiceren naar HTML5.

[Naar boven](#) ¹¹

Een HTML5 Canvas-document maken

Ga als volgt te werk om een HTML5 Canvas-document te maken:

1. Klik in het welkomstscherf van Animate CC op de optie HTML5 Canvas. Er wordt dan een nieuwe FLA geopend waarin de Publicatie-instellingen zijn aangepast aan het produceren van HTML5-uitvoer.
2. U kunt ook **Bestand > Nieuw** selecteren om het dialoogvenster Nieuw document weer te geven. Klik op de optie **HTML5 Canvas**.

U kunt nu starten met het maken van HTML5-inhoud met behulp van de gereedschappen in Animate. Wanneer u begint te werken met het HTML5 Canvas-document, merkt u dat bepaalde functies en gereedschappen niet worden ondersteund en zijn uitgeschakeld. Dit komt omdat Animate die functies ondersteunt die op hun beurt worden ondersteund door het Canvas-element in HTML5. 3D-transformaties, stippellijnen en schuine-kanteffecten worden bijvoorbeeld niet ondersteund.

[Naar boven](#) ¹¹

Interactiviteit toevoegen in HTML5 Canvas-document

Animate CC publiceert HTML5-inhoud met behulp van de CreateJS-bibliotheken. CreateJS is een suite van modulaire bibliotheken en gereedschappen die veelzijdige interactieve inhoud op open webtechnologieën mogelijk maakt via HTML5. De CreateJS-suite bestaat uit: EaselJS, TweenJS, SoundJS en PreloadJS. CreateJS zet inhoud die in het werkgebied is gemaakt, om naar HTML5 met behulp van deze individuele bibliotheken om HTML- en JavaScript-uitvoerbestanden te produceren. U kunt dit JavaScript-bestand ook manipuleren om uw inhoud te verbeteren.

Met Animate CC kunt u echter ook vanuit de toepassing zelf interactiviteit toevoegen aan objecten in het werkgebied die zijn gemaakt voor HTML5 Canvas. Dit betekent dat u JavaScript-code kunt toevoegen aan individuele objecten in het werkgebied in Animate zelf en dat u een voorbeeld ervan kunt weergeven tijdens het ontwerpen. Animate biedt op zijn beurt native ondersteuning voor JavaScript met nuttige functies in de code-editor om een efficiëntere workflow voor programmeurs te helpen maken.

U kunt individuele frames en keyframes op de tijdlijn kiezen om interactiviteit toe te voegen aan uw inhoud. Voor een HTML5 Canvas-document kunt u interactiviteit toevoegen met behulp van JavaScript. Zie [deze koppeling](#) voor meer informatie over het schrijven van JavaScript-code.

JavaScript-code kan nu rechtstreeks worden geschreven in het deelvenster Handelingen. De volgende functies worden ondersteund bij het schrijven van de JavaScript-code:

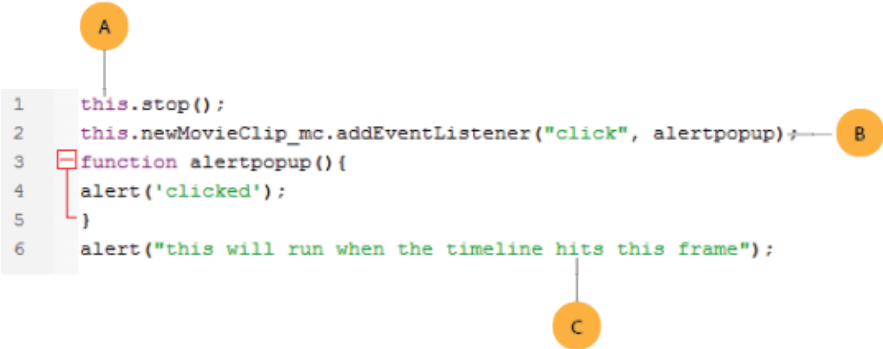
Codehints Hiermee kunt u snel en zonder fouten JavaScript-code invoegen en bewerken. Terwijl u tekens in het deelvenster Handelingen typt, wordt een lijst met mogelijkheden weergegeven die uw invoer mogelijk aanvullen.

Bovendien biedt Animate ondersteuning voor bepaalde functies die inherent zijn aan het deelvenster Handelingen wanneer u werkt met HTML5 Canvas. Deze functies helpen een efficiëntere workflow te maken bij het toevoegen van interactiviteit aan objecten in het werkgebied. Deze zijn:

Syntaxis markeren Geeft code weer in verschillende lettertypen of kleuren afhankelijk van de syntaxis. Met deze functie kunt u code schrijven op een gestructureerde manier omdat u correcte code en syntaxisfouten visueel kunt onderscheiden.

Codekleuren Geeft code weer in verschillende kleuren afhankelijk van de syntaxis. Hiermee kunt u verschillende delen van een syntaxis visueel onderscheiden.

Haakjes Voegt automatisch sluitende vierkante en ronde haakjes toe voor open haakjes wanneer u JavaScript-code schrijft.



The image shows a snippet of JavaScript code with three annotations: (A) points to the first line of code, (B) points to the closing parenthesis of the function definition, and (C) points to the closing parenthesis of the alert function call. The code is as follows:

```
1 this.stop();
2 this.newMovieClip_mc.addEventListener("click", alertpopup);
3 function alertpopup() {
4     alert('clicked');
5 }
6 alert("this will run when the timeline hits this frame");
```

(A) Syntaxis markeren (B) Codekleuren (C) Haakjes

U kunt interactiviteit toevoegen aan vormen of objecten in het werkgebied met behulp van JavaScript. U kunt JavaScript toevoegen aan individuele frames en keyframes.

1. Selecteer het frame waaraan u JavaScript wilt toevoegen.
2. Selecteer **Venster > Handelingen** om het deelvenster Handelingen te openen.

JavaScript-codefragmenten gebruiken

U kunt interactiviteit toevoegen met behulp van JavaScript-codefragmenten die beschikbaar zijn in Animate CC. Als u codefragmenten wilt openen en gebruiken, selecteert u **Vensters > Codefragmenten**. Meer informatie over het toevoegen van JavaScript-codefragmenten vindt u in dit artikel.

Verwijzingen naar de CreateJS-documentatie

CreateJS-bibliotheek	API-documentatie	Codevoorbeelden op C
----------------------	------------------	----------------------

EaselJS	http://createjs.com/Docs/EaselJS/modules/EaselJS.html	https://github.com/createjs
TweenJS	http://createjs.com/Docs/TweenJS/modules/TweenJS.html	https://github.com/createjs
SoundJS	http://createjs.com/Docs/SoundJS/modules/SoundJS.html	https://github.com/createjs
PreloadJS	http://createjs.com/Docs/PreloadJS/modules/PreloadJS.html	https://github.com/createjs

- [EaselJS](#)
- [TweenJS](#)
- [SoundJS](#)
- [PreloadJS](#)

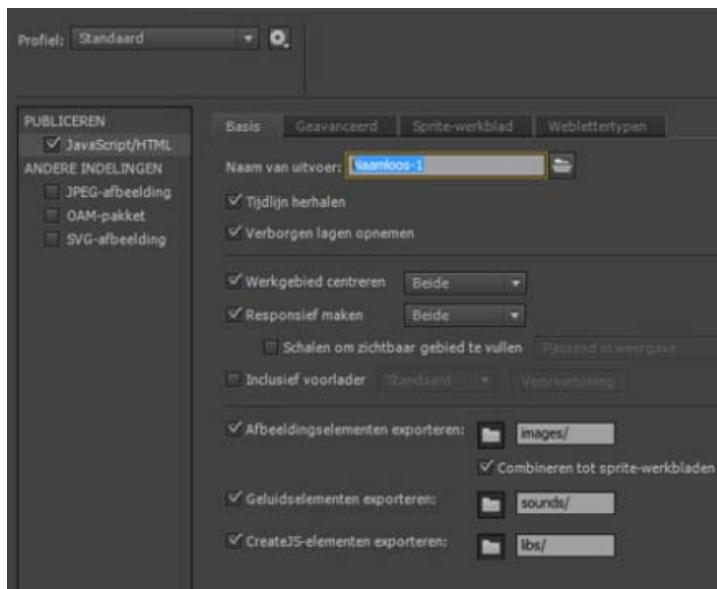
[Naar boven](#)

Animaties publiceren naar HTML5

Ga als volgt te werk om de inhoud in het werkgebied te publiceren naar HTML5:

1. Selecteer **Bestand > Publicatie-instellingen**.
2. Geef de volgende opties op in het dialoogvenster Publicatie-instellingen:

Basisinstellingen



Uitvoer De map waarnaar de FLA is gepubliceerd. Dit is standaard dezelfde map als de FLA, maar u kunt dit wijzigen door te klikken op de knop Bladeren "...".

Tijdslijn herhalen Als deze optie ingeschakeld is, wordt de tijdslijn herhaald. Zo niet, dan wordt het afspelen gestopt als het einde is bereikt.

Verborgen lagen opnemen Als deze optie niet is geselecteerd, worden verborgen lagen niet opgenomen in de uitvoer.

Werkgebied centreren Hiermee kunnen gebruikers selecteren of het werkgebied **horizontaal of verticaal moet worden gecentreerd (of beide)**. Het HTML Canvas-werkgebied wordt standaard in het midden van het browservenster weergegeven.

Responsief maken Hiermee geven gebruikers aan of de animatie kan reageren op de breedte of hoogte (of beide). De grootte van de gepubliceerde uitvoer wordt gebaseerd op verschillende vormfactoren. Het resultaat is responsief en scherper en de HiDPI-compatibele uitvoer is van hogere kwaliteit.

De uitvoer wordt uitgerekt zodat deze zonder randen op het volledige schermgebied wordt weergegeven. De oorspronkelijke hoogte-breedteverhouding blijft behouden, maar enkele onderdelen van het canvas passen mogelijk niet in de weergave.

- De opties **Breedte, Hoogte of Beide** zorgen ervoor dat de volledige inhoud omlaag wordt geschaald naar de grootte van het canvas en ook zichtbaar is op een klein scherm (zoals mobiele apparaten of tabletten). Als de scherm groter is het ontwerpwerkgebied, wordt het canvas in de oorspronkelijke grootte weergegeven.

De optie 'Schalen om zichtbaar gebied te vullen' inschakelen Hiermee kunnen gebruikers kiezen of de animatie moet worden aangepast aan het volledige scherm, of moet uitgerekt om deze passend te maken. Deze optie is standaard uitgeschakeld.

Passend in weergave: toont de uitvoer in de modus Volledig scherm waarbij het gehele scherm wordt weergegeven en de hoogte-breedteverhouding behouden blijft.

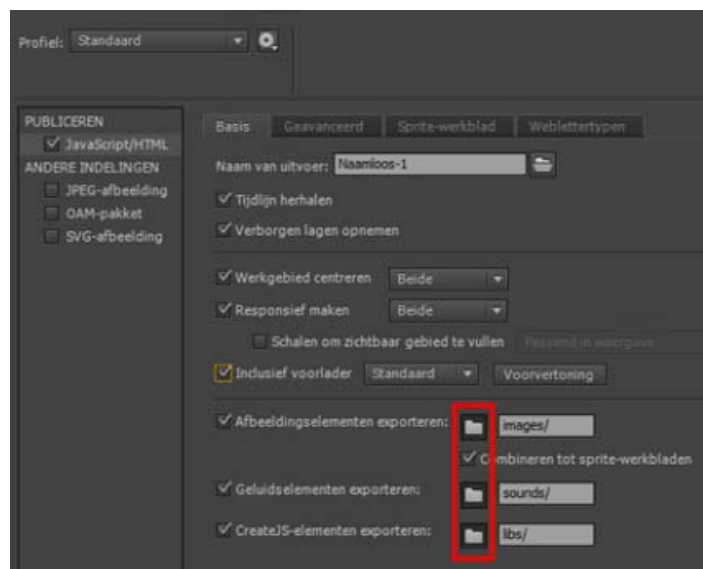
Uitrekken om passend te maken: rekt het beeld zodanig dat de uitvoer geen randen bevat.

Inclusief voorlader: Hiermee kunnen gebruikers aangeven of ze de standaardvoorlader willen gebruiken, of zelf een voorlader willen kiezen uit de documentbibliotheek.

De voorlader is een visuele indicator in de vorm van een geanimeerd GIF-bestand dat wordt weergegeven wanneer de scripts en de elementen worden geladen die nodig zijn voor de weergave van een animatie. Nadat de elementen zijn geladen, wordt de voorlader verborgen en wordt de werkelijke animatie getoond.

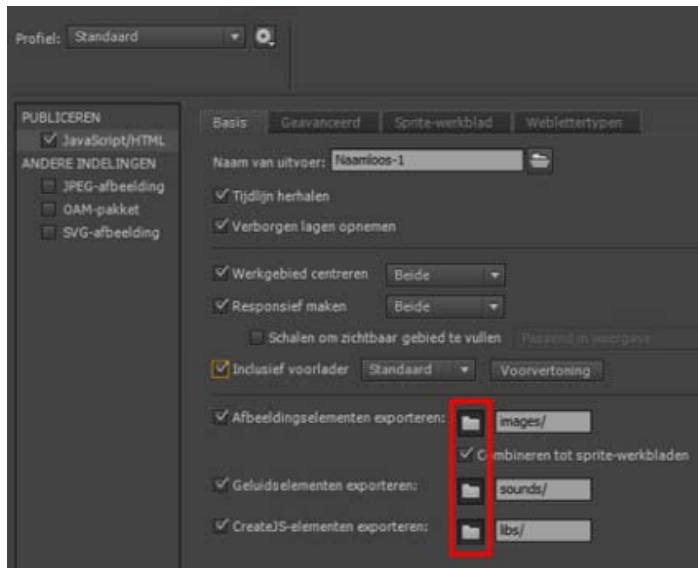
De optie Voorlader is standaard uitgeschakeld.

- Gebruik **Standaard** om de standaardvoorlader te tonen, of kies
- **Bladeren** om de gewenste voorlader voor GIF-bestanden te gebruiken. De voorlader-GIF wordt gekopieerd naar de geconfigureerde afbeeldingenmap in **Afbeeldingselementen exporteren**.
- Gebruik de optie **Voorvertoning** om een voorvertoning weer te geven van het geselecteerde GIF-bestand.



Publicatie-instellingen

Gebruik de schakelopties voor publicatie op hoofdmap- of submapniveau. Deze knop is standaard **AAN**. Als de knop **UIT** staat, wordt het mapveld uitgeschakeld en worden elementen naar dezelfde map geëxporteerd als het uitvoerbestand.



Canvas-elementen publiceren naar de hoofdmap

Afbeeldingselementen exporteren De map waarin afbeeldingselementen worden geplaatst en van waaruit naar deze elementen wordt verwezen.

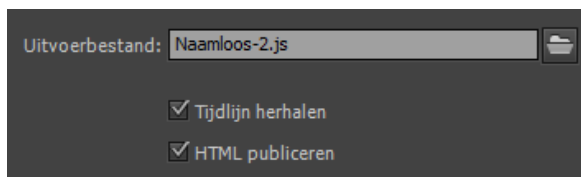
Combineren tot sprite-werkbladen: selecteer deze optie om alle afbeeldingsbestanden in een sprite-werkblad te combineren. Zie [Bitmaps exporteren als sprite-werkbladen](#) voor meer opties voor sprite-werkbladen

Geluidselementen exporteren De map waarin de geluidselementen in uw document worden geplaatst en van waaruit naar deze elementen wordt verwezen.

CreateJS-elementen exporteren De map waarin de CreateJS-bibliotheken worden geplaatst en van waaruit naar deze bibliotheken wordt verwezen.

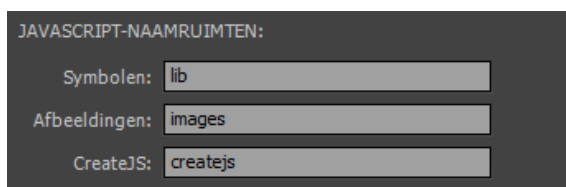
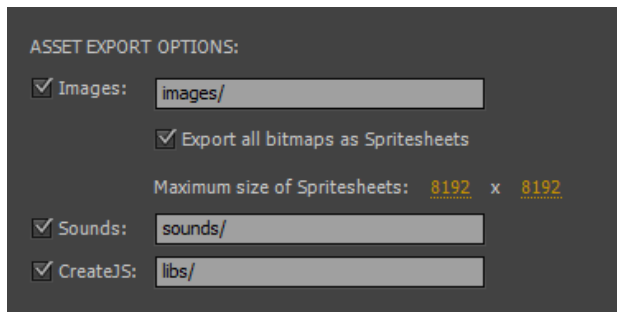
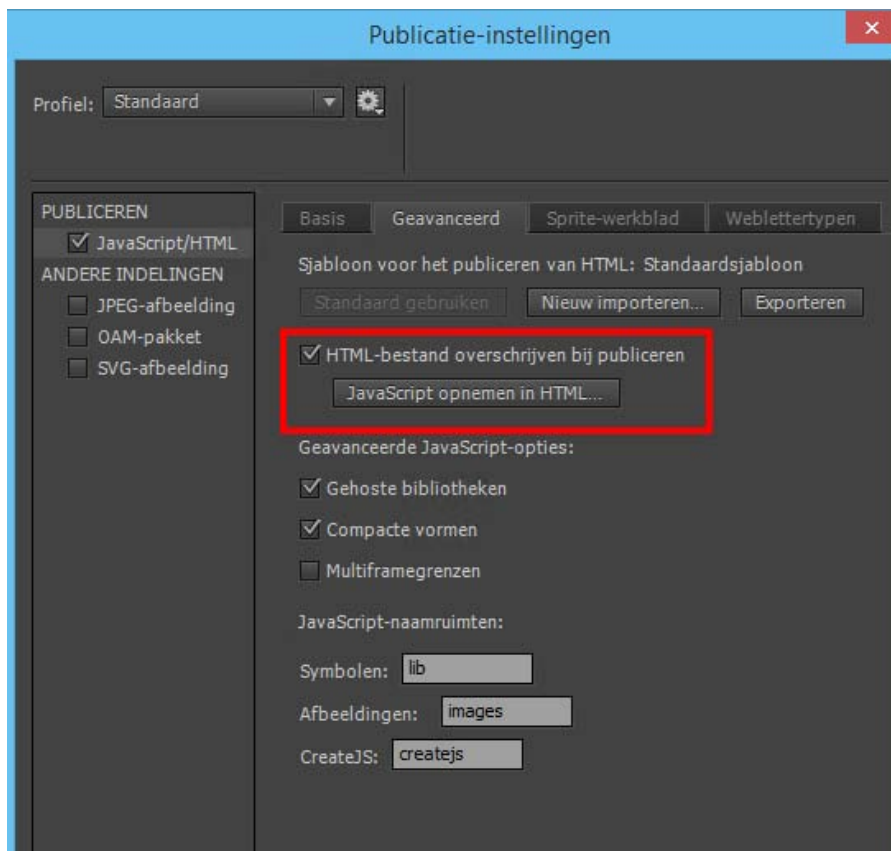
Opmerking: Met de standaardinstelling worden bestanden gepubliceerd naar afzonderlijke en logische submappen.

Geavanceerde instellingen



Opties voor elementexport De relatieve URL's waarnaar afbeeldingen, geluiden en ondersteunende CreateJS JavaScript-bibliotheken worden geëxporteerd. Als het selectievakje rechts niet is ingeschakeld, worden deze elementen niet geëxporteerd uit de FLA, maar wordt het opgegeven pad nog steeds gebruikt voor het samenstellen van hun URL's. Het versnelt het publiceren vanaf een FLA met verschillende media-elementen, of vermijdt het overschrijven van gewijzigde JavaScript-bibliotheken.

Met de optie Alle bitmaps exporteren als sprite-werkbladen kunt u alle bitmaps in een Canvas-document inpakken in een sprite-werkblad, waardoor het aantal serververzoeken wordt beperkt en de prestaties verbeteren. U kunt de maximale afmetingen van het sprite-werkblad opgeven door de waarden voor de hoogte en breedte op te geven.



Sjabloon voor het publiceren van HTML:

Standaard gebruiken: publiceer uw HTML5-uitvoer met de standaardsjabloon.

Nieuw importeren: importeer een nieuwe sjabloon voor uw HTML5-document.

Exporteren: exporteer uw HTML5-document als een sjabloon.

Gehoste bibliotheken: Als deze optie is ingeschakeld, worden kopieën gebruikt van de bibliotheken die worden gehost op de Create JS CDN op code.createjs.com. Zo kunnen de bibliotheken in de cache worden opgeslagen en door meerdere sites worden gebruikt.

Verborgen lagen opnemen: Als deze optie niet is geselecteerd, worden verborgen lagen niet opgenomen in de uitvoer.

Compacte vormen: Als deze optie ingeschakeld is, worden vectorinstructies in compacte vorm uitgevoerd. Schakel deze optie uit om leesbare verbale instructies te exporteren (handig voor leerdoeleinden).

Multiframegrenzen: Als deze optie ingeschakeld is, bevatten tijdlijnsymbolen een eigenschap frameBounds met een array van Rectangles die overeenkomen met de grenzen van elk frame in de tijdlijn. Multiframegrenzen vergroten de publicatietijd aanzienlijk.

HTML-bestand overschrijven tijdens publicatie en JavaScript opnemen in HTML: Als u JavaScript opnemen in HTML hebt geselecteerd, wordt het selectievakje HTML-bestand overschrijven bij publiceren ingeschakeld en is deze niet meer beschikbaar (grijs). Als u het selectievakje HTML-bestand overschrijven bij publiceren uitschakelt, wordt de optie JavaScript opnemen in HTML uitgeschakeld en is deze niet meer beschikbaar (grijs).

3. Klik op Publiceren om uw inhoud te publiceren naar de opgegeven locatie.

Opmerking: *Het is niet mogelijk een animatie te herhalen die is ontworpen met gebruik van geneste tijdlijnen met één frame.*

[Naar boven](#)

HTML-sjabloonvariabelen

Wanneer u een nieuwe aangepaste HTML-sjabloon importeert, worden de standaardvariabelen tijdens het publiceren vervangend door aangepaste codefragmenten die zijn gebaseerd op de onderdelen van uw FLA-bestand.

De volgende tabel bevat de huidige sjabloonvariabelen die door Animate worden herkend en vervangen:

Kenmerkparameter	Sjabloonvariabele
Titel van het HTML-document	\$TITLE
Tijdelijke aanduiding voor het opnemen van CreateJS-scripts	\$CREATEJS_LIBRARY_SCRIPTS
Tijdelijke aanduiding voor het opnemen van gegenereerde scripts (inclusief webletterscripts)	\$ANIMATE_CC_SCRIPTS
HTML-label om een clientscript te starten	\$SCRIPT_START
Tijdelijke aanduiding voor code om laadfunctie te maken (CreateJS LoadQueue)	\$CREATE_LOADER
Tijdelijke aanduiding voor code om elementen te laden die aanwezig zijn in het manifest	\$LOAD_MANIFEST
Tijdelijke aanduiding voor code om de laadmethode van bestanden te definiëren	\$HANDLE_FILE_LOAD_START
Tijdelijke aanduiding voor code om laadgebeurtenissen van bestanden af te handelen	\$HANDLE_FILE_LOAD_BODY
Tijdelijke aanduiding voor code om de laadmethode van bestanden af te sluiten	\$HANDLE_FILE_LOAD_END
Tijdelijke aanduiding voor code om de methodehandgreep Complete te definiëren, die wordt aangeroepen nadat de elementen zijn geladen	\$HANDLE_COMPLETE_START
Tijdelijke aanduiding voor code om het werkgebied te	\$CREATE_STAGE

maken	
Tijdelijke aanduiding voor code om tick-gebeurtenissen te registreren, waarna de animatie wordt gestart	\$START_ANIMATION
Tijdelijke aanduiding voor code om responsief schalen en HiDPI-weergave te ondersteunen	\$RESP_HIDPI
Tijdelijke aanduiding voor code om de methodehandgreep Complete af te sluiten	\$HANDLE_COMPLETE_END
Tijdelijke aanduiding voor een functie om inhoud met geluiden te verwerken	\$PLAYSOUND
Tijdelijke aanduiding voor opmaaksectie om het centreren van het canvas te ondersteunen	\$CENTER_STYLE
Tijdelijke aanduiding voor de eigenschap voor de Canvas-weergavestijl ter ondersteuning van de voorlader	\$CANVAS_DISP
Tijdelijke aanduiding voor code om de voorlader weer te geven	\$PRELOADER_DIV
HTML-label voor het einde van een clientscript	\$SCRIPT_END
Id van Canvas-element	\$CANVAS_ID
Breedte van het werkgebied of Canvas-element	\$WT
Hoogte van het werkgebied of Canvas-element	\$HT
Achtergrondkleur van het werkgebied of Canvas-element	\$BG
De versie van Animate CC waarmee inhoud wordt gegenereerd	\$VERSION

De volgende tokens uit eerdere versies zijn afgekeurd in de huidige versie:

Kenmerkparameter	Sjabloonvariabele
Tijdelijke aanduiding voor scripts (CreateJS en gegenereerde Javascript)	\$CREATEJS_SCRIPTS
Tijdelijke aanduiding voor code om CreateJS-bibliotheken te starten, media te laden en om het werkgebied te maken en bij te werken	\$CJS_INIT*

Opmerking: Dit token worden gemodulariseerd en vervangen door andere tokens.

[Naar boven](#) 

JSAPI-ondersteuning voor het importeren en exporteren van HTML-sjablonen voor Canvas-documenten

De volgende JSAPI's bieden ondersteuning voor het importeren en exporteren van HTML-sjablonen voor Canvas-documenten:

- Hiermee exporteert u de HTML5 Canvas-publicatiesjabloon voor een bepaald document naar de opgegeven locatie:

```
bool document::exportCanvasPublishTemplate(pathURI)
```

- Voorbeeld:

```
var pathURI = "file:///C:/Users/username/desktop/CanvasTemplate.html"
var exportFlag = fl.getDocumentDOM().exportCanvasPublishTemplate(pathURI);
if(!exportFlag)
    fl.trace("Sjabloon kon niet worden geëxporteerd");
```

- Hiermee importeert u de HTML5 Canvas-publicatiesjabloon voor een bepaald document vanuit de opgegeven pad-URI van de locatie, en stelt u deze sjabloon in:

```
bool document::importCanvasPublishTemplate(pathURI)
```

- Voorbeeld:

```
var pathURI= "file:///C:/Users/username/desktop/CanvasTemplate.html";
var exportFlag = fl.getDocumentDOM().importCanvasPublishTemplate(pathURI);
if(!exportFlag)
    fl.trace("Sjabloon kan niet worden geïmporteerd");
```

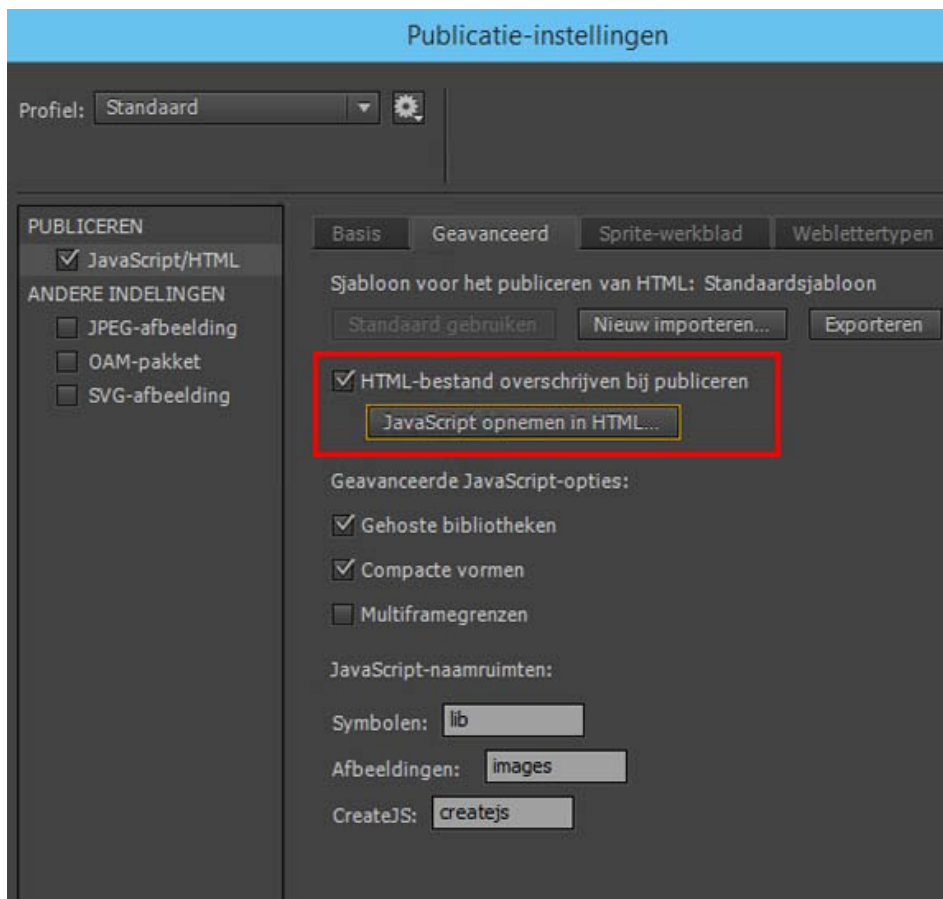
[Naar boven](#) 

JavaScript insluiten in HTML

Animate introduceert de mogelijkheid om een JS-bestand op te nemen in het HTML-bestand tijdens publicatie van het canvas.

1. Open het menu **Publicatie-instellingen**, ga naar het tabblad **Geavanceerd** en schakel de optie **JavaScript opnemen in HTML** in.
2. Selecteer **OK** in het dialoogvenster **JavaScript in HTML-bestand opnemen bij publiceren** om de inhoud die het HTML-bestand overschrijft, opnieuw te publiceren.
3. Hierdoor wordt het selectievakje **HTML-bestand overschrijven bij publiceren** uitgeschakeld, en wordt het HTML-bestand tijdens het publiceren gegenereerd, maar ook overschreven.
4. Selecteer **OK** bij de optie **Stoppen met opnemen van JavaScript in HTML** om de JavaScript-code niet op te nemen en het HTML-bestand opnieuw te publiceren.
5. Wanneer de optie **HTML-bestand overschrijven tijdens publicatie** niet is geselecteerd, wordt de optie **JavaScript opnemen in HTML** automatisch uitgeschakeld.

Opmerking: Als u het HTML-bestand niet wilt overschrijven, kunnen de opties **HTML-bestand overschrijven bij publiceren** en **JS insluiten in HTML** niet tegelijkertijd worden toegepast.



Js samenvoegen met HTML

[Naar boven](#)

JSON-gegevens samenvoegen in JS

Op basis van klantenfeedback en omdat JSON-bestanden inherent instabiel zijn, hebben wij de relevante gegevens samengevoegd met het JS-bestand en wordt er geen afzonderlijk JSON-bestand gemaakt.

[Naar boven](#)

Optimalisatie van HTML5 Canvas-uitvoer

Animate optimaliseert de grootte van HTML5 Canvas-uitvoerbestanden en zorgt voor betere prestaties doordat:

- Bitmaps worden geëxporteerd als sprite-werkblad met de opties die zijn opgegeven in het tabblad Sprite-werkblad in Publicatie-instellingen.
- Verborgene lagen worden uitgesloten van gepubliceerde uitvoer (doordat het selectievakje Verborgene lagen opnemen wordt uitgeschakeld).
- Alle ongebruikte elementen zoals geluiden en bitmaps, en alle elementen op ongebruikte frames worden uitgesloten van het publicatiebestand (standaard).
- FLA-elementen worden niet automatisch geëxporteerd, aangezien de exportopties voor afbeeldingen, geluid en ondersteunende CreateJS JavaScript-bibliotheken standaard zijn uitgeschakeld en omdat de relatieve URL's worden toegepast bij het exporteren.
- HiDPI-compatibele HTML5 Canvas-uitvoer: Animate schaaft de uitvoer op basis van de pixelverhouding van het apparaat waarop u de inhoud bekijkt. Deze compatibiliteit zorgt voor een scherpere uitvoer bij in- en uitzoomen en biedt ook een oplossing voor

pixelvormingsproblemen bij Canvas-documenten wanneer u de HTML Canvas-uitvoer op een High DPI-computer bekijkt.

Een transparante canvasachtergrond instellen

U kunt het canvas aanpassen aan verschillende kleuren en ook de weergavetransparantie wijzigen. Als u een transparant canvas maakt, kunt u de onderliggende HTML-inhoud weergeven tijdens het publiceren.

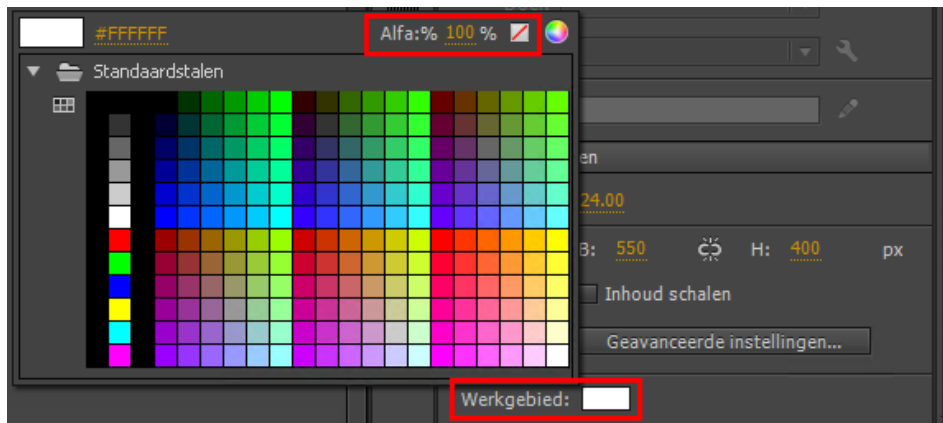
Opmerking: met deze instelling wordt de achtergrond ook transparant tijdens OAM-publicatie.

1. Selecteer het canvas dat u wilt wijzigen.
2. Selecteer **Werkgebied** in het deelvenster **Eigenschappen**.
3. Stel de percentagewaarden in voor **Alpha** in het werkgebied.

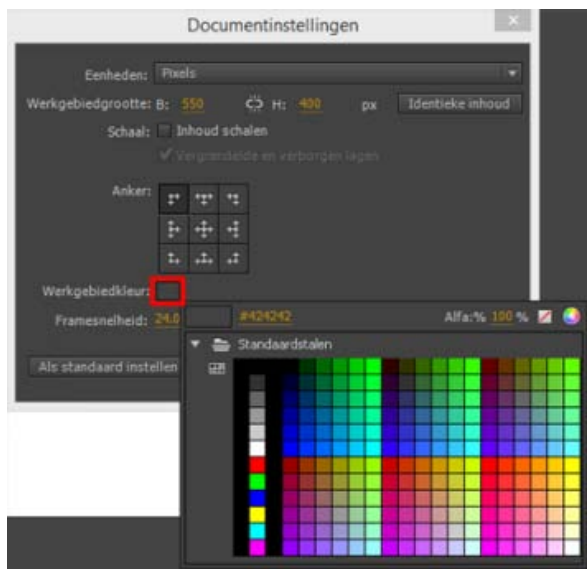
Ondersteuning voor 'Geen kleur'-staal

Met de optie Geen kleur kunt u de canvasachtergrond ook transparant maken:

1. Selecteer **Wijzigen>Document>Werkgebiedkleur** of ga naar de **Eigenschapscontrole** en selecteer **Geavanceerde instellingen**.
2. In **Werkgebiedkleur**, selecteert u **Geen kleur**.



Canvas-transparantie



Canvas-transparantie: Geavanceerde instellingen

Bitmaps exporteren als sprite-werkblad

Door een aantal bitmaps dat u hebt gebruikt in uw HTML5 Canvas-document te exporteren als een enkel sprite-werkblad, zijn er minder serververzoeken en wordt ook het uitvoerbestand kleiner. Dit leidt tot betere prestaties. U kunt het sprite-werkblad exporteren als PNG (standaard), JPEG of beide.

1. Op het tabblad **Sprite-werkblad** schakelt u het selectievakje **Afbeeldingselementen combineren tot sprite-werkbladen** in.
2. Selecteer bij **Indeling** de optie **PNG**, **JPEG** of **Beide**.
3. Als u **PNG** of **Beide** hebt geselecteerd, geeft u de volgende opties onder **PNG-instellingen** op:
 - **Kwaliteit**: stel de kwaliteit van het sprite-werkblad in op 8-bits (standaard), 24-bits of 32-bits.
 - **Max. grootte**: geef de maximale hoogte en de breedte van het sprite-werkblad op, uitgedrukt in pixels.
 - **Achtergrond**: klik en stel de achtergrondkleur in voor het sprite-werkblad.
4. Als u **JPEG** of **Beide** hebt geselecteerd, geeft u de volgende opties onder **JPEG-instellingen** op:
 - **Kwaliteit**: hiermee stelt u de kwaliteit in van het sprite-werkblad.
 - **Max. grootte**: geef de maximale hoogte en de breedte van het sprite-werkblad op, uitgedrukt in pixels.
 - **Achtergrond**: klik en stel de achtergrondkleur in voor het sprite-werkblad.



[Naar boven](#)

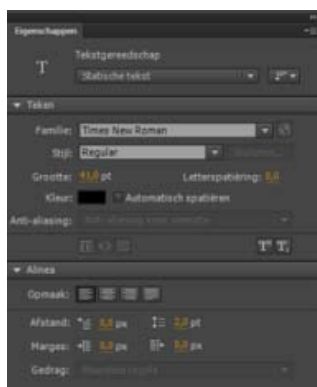
Werken met tekst in een HTML5 Canvas-document

HTML Canvas biedt ondersteuning voor statische en dynamische tekst.

Statische tekst

Statische tekst is een rijkere optie waarbij alle elementen tijdens de publicatie worden geconverteerd naar contouren. Dit biedt een uitstekende WYSIWYG-gebruikerservaring. Aangezien de tekst wordt gepubliceerd als vectorcontouren, kunt u deze tijdens runtime bewerken.

Opmerking: te veel statische tekst kan leiden tot enorm grote bestanden.



Dynamische tekst

Met dynamische tekst kunt u tekst tijdens runtime wijzigen en is er weinig impact op de bestandsgrootte. Dynamische tekst biedt minder ondersteuningsopties dan statische tekst. Dynamische tekst biedt wel ondersteuning voor Typekit-webletterttypen.

Als u dynamische tekst gebruikt met lettertypen die niet beschikbaar zijn op de apparaten van eindgebruikers, wordt bij de uitvoer het standaardlettertype voor weergave toegepast. De WYSIWYG-gebruikservaring wordt hierdoor beperkt. Dergelijke problemen kunnen worden opgelost met behulp van weblettertypen.

Typekit-weblettertypen toevoegen aan uw HTML5 Canvas-document

Animate CC biedt TypeKit-weblettertypen voor dynamische tekst in HTML5 Canvas-documenten. Typekit biedt directe toegang tot duizenden hoogwaardige, professionele lettertypen van de beste lettertypeontwikkelaars. U kunt Typekit-lettertypen naadloos openen en toepassen in uw HTML5-uitvoer voor moderne browsers en mobiele apparaten, dankzij uw Creative Cloud-lidmaatschap.

Zie Typekit-weblettertypen gebruiken in HTML5 Canvas-documenten voor meer informatie over het gebruik van Typekit-lettertypen in Animate CC

Animate-versie 2015.2 verbetert de visuele beleving van dynamische tekst in een Canvas-document, zodat deze tekst er hetzelfde uitziet in het werkgebied en als gepubliceerde afbeelding.

Opmerking: Typekit-weblettertypen zijn niet beschikbaar voor statische tekst.

Video: Tekstverbeteringen in Animate CC

Door Train Simple (www.trainsimple.com)

[Naar boven](#) 

De HTML5 Canvas-uitvoer begrijpen

De gepubliceerde HTML5-uitvoer bevat de volgende bestanden:

HTML-bestand Bevat definities voor alle vormen, objecten en illustraties in het Canvas-element. Bovendien wordt de CreateJS-naamruimte opgeroepen om Animate om te zetten in HTML5 en het overeenkomstige JavaScript-bestand dat interactieve elementen bevat.

JavaScript-bestand Bevat speciale definities en code voor alle interactieve elementen van de animatie. In het JavaScript-bestand is ook code gedefinieerd voor alle typen tweens.

Deze bestanden worden standaard naar dezelfde locatie gekopieerd als de locatie van de FLA. U kunt de locatie wijzigen door het uitvoerpad op te geven in het dialoogvenster Publicatie-instellingen (Bestand > Publicatie-instellingen).

[Naar boven](#) 

Bestaande inhoud migreren naar HTML5 Canvas

U kunt bestaande inhoud in Animate migreren om HTML5-uitvoer te genereren. Met het oog hierop kunt u met Animate inhoud migreren door handmatig individuele lagen, symbolen en andere bibliotheekitems te kopiëren of importeren. Of u kunt de opdracht AS3 omzetten in HTML5 Canvas-document uitvoeren om automatisch bestaande ActionScript-inhoud te importeren naar een nieuw HTML5 Canvas-document. Zie [deze koppeling](#) voor meer informatie.

Als u echter in Animate CC met een HTML5-document werkt, ziet u dat bepaalde Animate-functies niet worden ondersteund. Dat komt doordat er voor deze functies in Animate geen corresponderende functies zijn in de Canvas-API. Daarom kunnen deze functies niet worden gebruikt in het HTML5 Canvas-documenttype. Dit kan van invloed zijn tijdens de migratie van inhoud, wanneer u het volgende probeert te doen:

Kopiëren van inhoud (lagen of bibliotheeksymbolen) van een traditioneel Animate-documenttype (zoals

ActionScript 3.0, AIR for Android, AIR for Desktop enzovoort) naar een HTML5-document. In dat geval wordt een niet-ondersteund inhoudstype verwijderd of omgezet in ondersteunde standaardinstellingen.

Als u bijvoorbeeld 3D-animatie kopieert, worden alle 3D-transformaties verwijderd die zijn toegepast op objecten in het werkgebied.

Importeren van een PSD- of AI-bestand met niet-ondersteunde inhoud. In dat geval wordt de inhoud verwijderd of omgezet in ondersteunde standaardinstellingen.

U importeert bijvoorbeeld een PSD-bestand waarop het effect Verlopende schuine kant is toegepast. Animate verwijdert het effect.

Werken met meerdere documenttypen tegelijk (bijvoorbeeld ActionScript 3.0 en HTML5 Canvas), wanneer u overschakelt naar een document waarin een niet-ondersteund gereedschap of een niet-ondersteunde optie geselecteerd is. In dit geval geeft Animate CC visueel aan dat deze functie niet wordt ondersteund.

U hebt bijvoorbeeld een stippellijn gemaakt in een ActionScript 3.0-document en u schakelt om naar HTML5 Canvas met het gereedschap Lijn nog altijd geselecteerd. Bekijk de aanwijzer en de Eigenschapcontrole. Deze geven pictogrammen weer om aan te geven dat de stippellijn niet wordt ondersteund in HTML5 Canvas.

Scripts ActionScript-componenten worden verwijderd en de code is zonder opmerkingen. En als u JavaScript hebt geschreven in het opmerkingenblok (voor Toolkit for CreateJS met Animate CC 13.0), zorgt u ervoor dat u de opmerkingen van de code handmatig verwijdert.

Als u bijvoorbeeld lagen hebt gekopieerd die knoppen bevatten, worden deze verwijderd.

Wijzigingen die worden toegepast op inhoud na het migreren

De volgende opties zijn typen wijzigingen die worden toegepast wanneer u verouderde inhoud migreert naar een HTML5 Canvas-document.

Inhoud wordt verwijderd Inhoudstypen die niet worden ondersteund in HTML5 Canvas, worden verwijderd. Bijvoorbeeld:

- 3D-transformaties worden verwijderd
- ActionScript-code is zonder opmerkingen
- Video's worden verwijderd

Inhoud wordt gewijzigd naar een ondersteunde standaardwaarde Inhoudstype of functie wordt ondersteund, maar een eigenschap van de functie niet. Bijvoorbeeld:

- Overvloeimodus Bedekken wordt niet ondersteund en wordt gewijzigd in Normaal.
- Stippellijn wordt niet ondersteund en wordt gewijzigd in Effen.

Zie dit artikel voor een volledige lijst met functies die niet worden ondersteund en hun terugvalwaarden tijdens het migreren.

[Naar boven](#)

Andere documenttypen converteren naar HTML5 Canvas-documenten

Met het conversieprogramma voor algemene documenttypen kunt u uw bestaande FLA-projecten (van elk willekeurig type) converteren naar een ander documenttype, zoals HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL of een aangepast documenttype. Wanneer u een bestand converteert naar een bepaalde indeling, hebt u toegang tot alle bewerkingfuncties die Animate biedt voor die indeling.

Zie Converteren naar andere documentindelingen voor meer informatie

ActionScript 3-document omzetten naar HTML5 Canvas-document met behulp van JSFL-script

Animate CC biedt een JSFL-script om een AS3-document om te zetten naar een HTML5 Canvas-document. Als het JSFL-script wordt uitgevoerd, gebeurt het volgende:

- Er wordt een nieuw HTML5 Canvas-document gemaakt.
- Alle lagen, symbolen en bibliotheekitems worden gekopieerd naar het nieuwe HTML5 Canvas-document.
- Standaardwaarden worden toegepast op niet-ondersteunde functies, subfuncties of functie-eigenschappen.
- Er wordt een afzonderlijk FLA-bestand gemaakt voor elke scène, omdat een HTML5 Canvas-document geen ondersteuning biedt voor meerdere scènes.

Doe het volgende als u een AS3-document wilt omzetten naar een HTML5 Canvas-document:

1. Open het ActionScript 3-document in Animate CC.
2. Selecteer **Opdrachten > AS3 omzetten in HTML5 Canvas-document**.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Aangepaste penselen

Overzicht

[Een aangepast penseel kiezen](#)

[Een aangepast penseel maken](#)

[Zoomniveau van penseel instellen op zoomniveau van werkgebied](#)

[Een aangepast penseel bewerken](#)

[Een aangepast penseel verwijderen](#)

[Aangepaste penselen synchroniseren met de cloud](#)

[Naar boven](#)

Overzicht

Met het penseel (B) in Adobe Animate CC kunt u een aangepast penseel maken door parameters van het penseel, zoals de vorm en hoek, in te stellen. Hierdoor kunt u natuurlijke illustraties in uw projecten maken door het penseel aan te passen aan uw tekenbehoeften. U kunt een aangepast penseel kiezen, bewerken en maken in Animate via de Eigenschapcontrole als het penseel is geselecteerd in de werkset.

[Naar boven](#)

Een aangepast penseel kiezen

Het gereedschap Penseel biedt u standaard een aantal penselen met aangepaste vormen om te voldoen aan verschillende tekenbehoeften. U kunt een aantal penseelvormen zien wanneer u het gereedschap Penseel kiest in de werkset en u kijkt onder de instelling "Penseel" in Eigenschapcontrole.

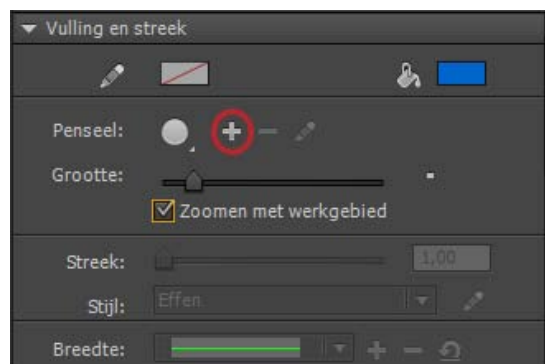
U kunt een penseel kiezen in de vervolgkeuzelijst voor Penseel en beginnen met het tekenen van uw illustraties en afbeeldingen op het werkgebied.

[Naar boven](#)

Een aangepast penseel maken

U kunt als volgt aangepaste penselen maken met een aangepaste grootte, hoek of afvlakking:

1. Klik op het "Gereedschap Penseel (B)" in de werkset en klik op de +-knop naast de instelling "Penseel" in de Eigenschapcontrole. (



2. Selecteer een vorm in het dialoogvenster voor de penpuntopties en geef een hoek en een afvlakkingspercentage op. U kunt een voorbeeld van het penseel zien terwijl u de parameters instelt.



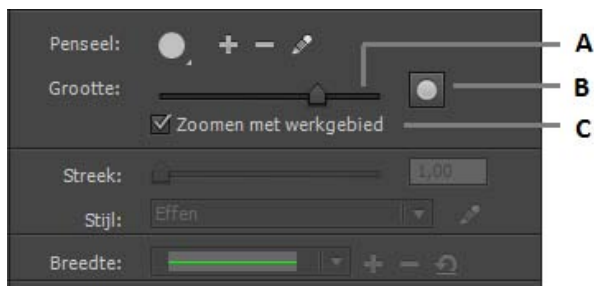
3. Klik op OK. Het nieuwe aangepaste penseel is in de Eigenschapscntrole geselecteerd als het standaardpenseel voor het huidige document.

[Naar boven](#)

Zoomniveau van penseel instellen op zoomniveau van werkgebied

Met het selectievakje Zoomen met werkgebied kunt u de penseelgrootte proportioneel instellen op het veranderende zoomniveau van het werkgebied. Zo kunt u naadloos blijven tekenen op elk zoomniveau. Als u het standaardgedrag van penselen wilt herstellen en een constante pixelgrootte wilt behouden (ook als het zoomniveau van het werkgebied wordt gewijzigd), moet u het selectievakje Zoomen me werkgebied uitschakelen in de Eigenschapscontrole van het penseel.

Met de optie Grootte kunt u het penseel instellen op het gewenste formaat. Het voorvertoningspictogram naast de optie Grootte geeft aan hoe het penseel verandert van formaat.



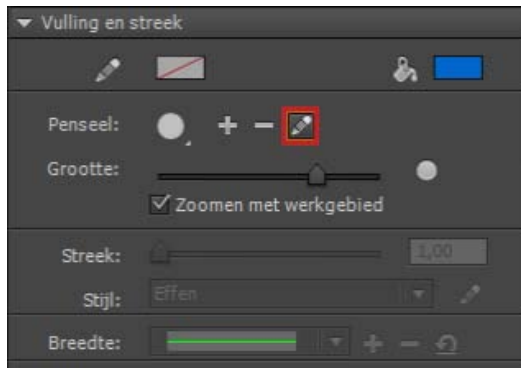
A. De penseelgrootte aanpassen B. Een voorvertoning van de penseelgrootte krijgen tijdens het wijzigen van het formaat C. Penseelgrootte in- of uitzoomen met het zoomniveau van het werkgebied

[Naar boven](#)

Een aangepast penseel bewerken

U kunt de eigenschappen van het aangepaste penseel dat u hebt gemaakt als volgt wijzigen:

1. Selecteer in de Eigenschapscntrole het aangepaste penseel dat u wilt wijzigen door op de knop met een penseelpictogram naast de penseelopties te klikken.



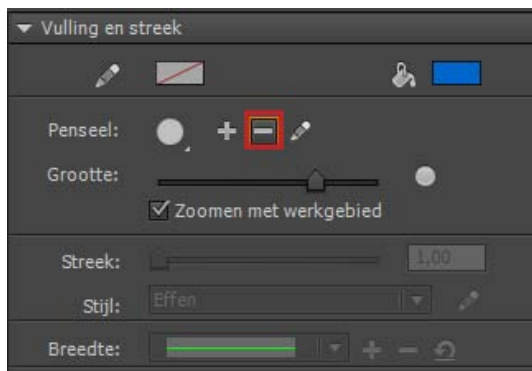
2. Wijzig in het dialoogvenster voor penpuntopties de eigenschappen zoals de vorm, hoek en afvlakking en klik op OK.

Opmerking: U kunt alleen de penselen bewerken die u zelf hebt gemaakt en aangepast. U kunt geen eigenschappen wijzigen van de standaardpenselen.

[Naar boven](#)

Een aangepast penseel verwijderen

1. Als u een aangepast penseel dat u hebt gemaakt, wilt verwijderen, selecteert u "Gereedschap Penseel (B)" in de werkset en kiest u het aangepaste penseel dat u wilt verwijderen onder Vulling en Lijn in de Eigenschapcontrole.
2. Klik op de --knop die is ingeschakeld. Het geselecteerde aangepaste penseel wordt uit de lijst verwijderd.

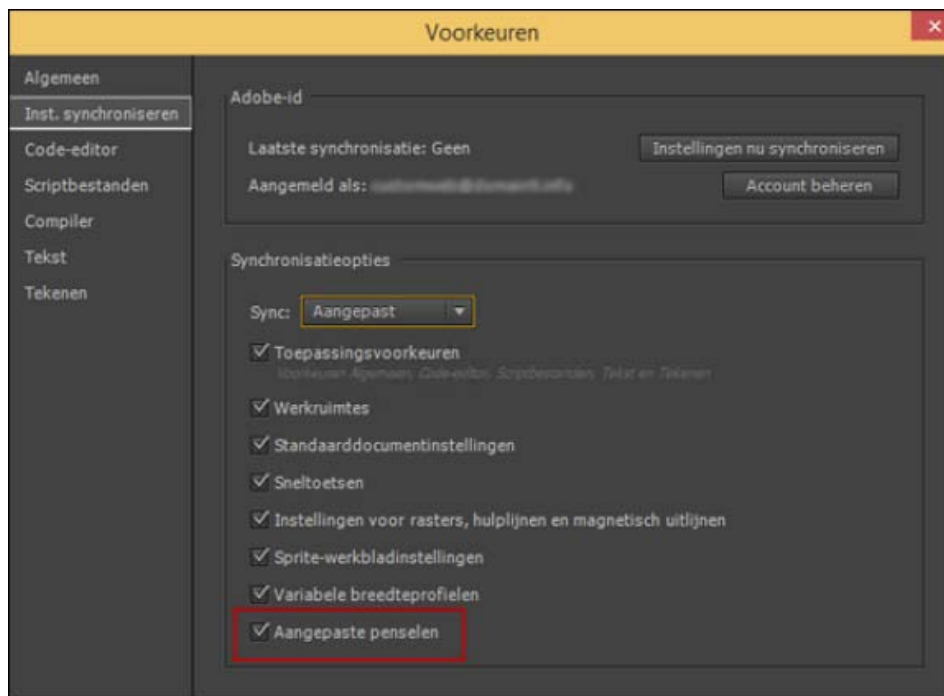


Opmerking: U kunt alleen de penselen verwijderen die u hebt gemaakt. U bent niet gemachtigd om de standaardpenselen te verwijderen.

[Naar boven](#)

Aangepaste penselen synchroniseren met de cloud

Door u gemaakte aangepaste penselen kunnen worden gesynchroniseerd met de cloud (uw Creative Cloud-account) via de Animate-voorkeuren. Om dit te doen gaat u naar Bewerken > Voorkeuren op Windows of Animate > Voorkeuren op een Mac. U vindt de optie voor het synchroniseren van aangepaste penselen onder de paragraaf Synchronisatie-instellingen zoals hieronder weergegeven: -



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Knoppen maken met Animate CC


[Standaardstappen voor het maken van knoppen](#)

[Een knop met een knopsymbool maken](#)

[Knopsymbolen inschakelen, bewerken en testen](#)

[Problemen met knoppen oplossen](#)

[Aanvullende knopbronnen](#)

[Naar boven](#) 

Standaardstappen voor het maken van knoppen

1. Besluit welk type knop het beste aansluit bij uw vereisten.

Knopsymbool De meeste mensen kiezen voor knopsymbolen omdat deze zo flexibel zijn. Knopsymbolen bevatten een speciale interne tijdlijn voor de toestanden van de knop. Het is heel eenvoudig visueel verschillende toestanden Omhoog, Omlaag en Boven te maken. De toestand van knopsymbolen wordt ook automatisch aangepast aan handelingen van gebruikers.

Filmclipknop Met een filmclipsymbool kunt u geavanceerde knopeffecten creëren. Filmclipsymbolen kunnen vrijwel elk type inhoud bevatten, inclusief animatie. Filmclipsymbolen beschikken echter niet over geïntegreerde toestanden Omhoog, Omlaag en Boven. Deze toestanden maakt u zelf met gebruik van ActionScript. Een nadeel is wel dat filmclipbestanden groter zijn dan knopbestanden.

ActionScript-knopcomponent Gebruik een knopcomponent als u alleen een standaardknop of een schakelknop nodig hebt die u niet op geavanceerde wijze wilt aanpassen. Zowel in ActionScript 2.0 als in 3.0 bevatten knopcomponenten geïntegreerde code die wijzigingen in de toestand mogelijk maakt. U hoeft de vormgeving en het gedrag van knoptoestanden dus niet te definiëren. U sleept de component gewoon naar het werkgebied.

- U kunt **ActionScript 3.0-knopcomponenten** wel enigszins aanpassen. U kunt de knop aan andere componenten binden en toepassingsgegevens delen en weergeven. De componenten beschikken over geïntegreerde functies, zoals ondersteuning voor toegankelijkheid. Er zijn Button-, RadioButton- en CheckBox-componenten beschikbaar.
- In **ActionScript 2.0** kunt u **Button-componenten** niet aanpassen. De component maakt wijzigingen in de toestand mogelijk.

2. Definieer de toestanden van de knop.

Het frame Omhoog De weergave van de knop als de gebruiker er niet op klikt of drukt.

Het frame Boven De weergave van de knop als de gebruiker op het punt staat deze te selecteren.

Het frame Omlaag De weergave van de knop als de gebruiker deze selecteert.

Het frame Actief Het gebied dat reageert op klikken van de gebruiker. Het definiëren van een frame Actief is optioneel. Het kan handig zijn dit frame te definiëren in geval van kleine knoppen of niet-aangrenzende grafische gebieden.

- De inhoud van het frame Actief is tijdens het afspelen niet zichtbaar in het werkgebied.
- De afbeelding voor het frame Actief moet een effen gebied zijn dat groot genoeg is om alle grafische elementen voor de frames Omhoog, Omlaag en Boven te bevatten.
- Als u geen frame Actief opgeeft, wordt de afbeelding voor de toestand Omhoog gebruikt.

U kunt een knop maken die reageert wanneer op een ander gedeelte van het werkgebied wordt geklikt of wanneer de muis erboven wordt geplaatst (dit wordt ook wel een rollover-koppeling genoemd). Plaats de afbeelding voor het frame Actief op een andere locatie dan de afbeeldingen voor de andere knopframes.

3. Koppel een handeling aan de knop.

Voeg de ActionScript-code toe aan de tijdlijn als u wilt dat er iets gebeurt wanneer de gebruiker een knop selecteert. Plaats de ActionScript-code in dezelfde frames als de knoppen. Het deelvenster Codefragmenten beschikt over vooraf geschreven ActionScript 3.0-code voor vele verschillende knopgebruiken. Zie Interactiviteit toevoegen met codefragmenten.

Opmerking: *ActionScript 2.0 is niet compatibel met ActionScript 3.0. Als uw Animate-versie ActionScript 3.0 gebruikt, kunt u geen ActionScript 2.0-code in een knop plakken (en andersom). Controleer of uw versie compatibel is voordat u ActionScript uit een andere bron in uw knoppen plakt.*

[Naar boven](#)

Een knop met een knopsymbool maken

U kunt een knop interactief maken door een instantie van het knopsymbool in het werkgebied te plaatsen en vervolgens handelingen aan de instantie toe te wijzen. U wijst de handelingen toe aan de hoofdtijdlijn van het FLA-bestand. Voeg geen handelingen toe aan de tijdlijn van het knopsymbool. Als u handelingen aan de knoptijdlijn wilt toevoegen, kunt u beter een filmclipknop gebruiken.

1. Selecteer Bewerken > Alle selecties opheffen of klik in een leeg gebied van het werkgebied om ervoor te zorgen dat niets in het werkgebied is geselecteerd.
2. Kies Invoegen > Nieuw symbool.
3. Typ een naam in het dialoogvenster Nieuw symbool maken. Selecteer Knop als het symbooltype.
Animate schakelt over naar de symboolbewerkmodus. De tijdlijn verandert om vier opeenvolgende frames weer te geven met de labels Omhoog, Boven, Omlaag en Actief. Het eerste frame, Omhoog, is een leeg hoofdframe.
4. U kunt de knopafbeelding voor de toestand Omhoog maken door het frame Omhoog te selecteren in de tijdlijn. Gebruik vervolgens de tekengereedschappen, importeer een afbeelding of plaats een instantie van een ander symbool in het werkgebied.
U kunt grafische symbolen of filmclipsymbolen in een knop gebruiken, maar u kunt niet een ander knopsymbool gebruiken.
5. Klik in de tijdlijn op het frame Boven en selecteer vervolgens Invoegen > Tijdlijn > Hoofdframe.
Animate voegt een hoofdframe in dat de inhoud van het voorafgaande frame Omhoog dupliceert.
6. Terwijl het frame Boven nog steeds is geselecteerd, wijzigt of bewerkt u de knopafbeelding in het werkgebied om de gewenste weergave voor de toestand Boven te maken.
7. Herhaal stap 5 en 6 voor het frame Omlaag en het optionele frame Actief.

8. Als u een geluid wilt toewijzen aan een toestand van de knop, selecteert u het frame van die toestand in de tijdlijn en kiest u Venster > Eigenschappen. Selecteer vervolgens een geluid in het menu Geluid in de Eigenschapcontrole. Alleen geluiden die u al hebt geïmporteerd, verschijnen in het menu Geluid.
9. Wanneer u klaar bent, selecteert u Bewerken > Document bewerken. Hiermee keert u in Animate terug naar de hoofdtijdlijn van uw FLA-bestand. Als u een instantie wilt maken van de knop die u in het werkgebied hebt gemaakt, sleept u het knopsymbool van het deelvenster Bibliotheek naar het werkgebied.
10. Kies de opdracht Besturing > Testen om de functionaliteit van een knop te testen. U kunt de toestanden van een knopsymbool in het werkgebied ook voorvertonen door Besturing > Eenvoudige knoppen inschakelen te selecteren. Op deze manier kunt u de toestanden Omhoog, Boven en Omlaag van een knopsymbool weergeven zonder dat u de opdracht Besturing > Testen hoeft te gebruiken.

[Naar boven](#) 

Knopsymbolen inschakelen, bewerken en testen

Standaard blijven knopsymbolen in Animate uitgeschakeld wanneer u ze maakt. Selecteer een knop en schakel deze in om te zien hoe de knop reageert op muisgebeurtenissen. U kunt knoppen tijdens het werken het beste uitschakelen en ze pas inschakelen als u hun functionaliteit snel wilt testen.

- Selecteer een knop door met het selectiegereedschap een selectiekader rond de knop te slepen.
- Als u knoppen wilt in- of uitschakelen in het werkgebied, kiest u Besturing > Eenvoudige knoppen inschakelen. Deze opdracht fungeert als een schakelknop tussen de twee toestanden.
- U kunt een knop verplaatsen met de pijltoetsen.
- Gebruik de Eigenschapcontrole om een knop te bewerken. Kies Venster > Eigenschappen als de Eigenschapcontrole niet wordt weergegeven.
- Kies Besturing > Eenvoudige knoppen inschakelen als u de knop in de ontwerpomgeving wilt testen.
- Kies Besturing > Film testen (of Scène testen) > Testen als u de knop in Flash Player wilt testen. Dit is de enige manier waarop u filmclipknoppen kunt testen.
- Als u een knop wilt testen in het voorbeeldvenster van de bibliotheek, selecteert u een knop in de bibliotheek en klikt u op Afspelen.

[Naar boven](#) 

Problemen met knoppen oplossen

Gebruik deze bronnen om veel voorkomende problemen met knoppen op te lossen:

- TechNote: Acties toevoegen aan gedeelde knoppen (Adobe.com)

[Naar boven](#) 

Aanvullende knopbronnen

De volgende TechNotes bevatten instructies voor enkele specifieke knopscenario's:

- TechNote: Een nieuwe knop maken (Adobe.com)
- Technote: Geavanceerde knoppen maken (Adobe.com)

- TechNote: Hoe kan één knop verschillende handelingen uitvoeren op verschillende momenten? (Adobe.com)



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met meerdere tijdlijnen

Informatie over geneste filmclips en bovenliggende-onderliggende hiërarchie

[Naar boven](#) 

Informatie over geneste filmclips en bovenliggende-onderliggende hiërarchie

Als u een filmclipinstantie maakt in een Animate-document, heeft de filmclip zijn eigen tijdlijn. Elk filmclipsymbool heeft zijn eigen tijdlijn. De tijdlijn van de filmclip is genest in de hoofdtijdlijn van het document. U kunt een filmclipinstantie in een ander filmclipsymbool nesten.

Als u een filmclip maakt in een Animate-document of genest in een andere filmclip, wordt dit het 'kind' of de onderliggende clip van de 'ouder'; het bovenliggende document of de bovenliggende filmclip. Relaties tussen geneste filmclips zijn hiërarchisch: wijzigingen aan het bovenliggende element beïnvloeden het onderliggende element. De hoofdtijdlijn voor elk niveau is het hoofdelement van alle filmclips op dat niveau en omdat het de bovenste tijdlijn is, heeft deze tijdlijn geen bovenliggend element. In het deelvenster Filmverkenner kunt u de hiërarchie van geneste filmclips in een document bekijken door Symbooldefinities weergeven te kiezen in het optiemenu.

Als u de filmclphiërarchie beter wilt begrijpen, kunt u de hiërarchie met de hiërarchie van een computer vergelijken: de harde schijf heeft een hoofdmap en submappen. De hoofdmap is gelijk aan de hoofdtijdlijn van een Animate-document: het is het bovenste element van alles. De submappen zijn hetzelfde als filmclips.

U kunt de filmclphiërarchie van Animate gebruiken om gerelateerde objecten te ordenen. U kunt bijvoorbeeld een Animate-document maken dat een auto bevat die zich over het werkgebied verplaatst. U gebruikt een filmclipsymbool om de auto te vertegenwoordigen en stelt een bewegings-tween in om het over het werkgebied te bewegen.

Als u roterende wielen wilt toevoegen, maakt u een filmclip voor een autowiel en maakt u twee instanties van deze filmclip, die u de namen `frontWheel` en `backWheel` geeft. Vervolgens plaatst u de wielen op de tijdlijn van de filmclip van de auto, niet op de hoofdtijdlijn. Omdat onderliggende elementen van `car`, `frontWheel` en `backWheel` worden beïnvloed door wijzigingen aan `car`; worden ze samen met de auto over het werkgebied verplaatst.

Als u beide wielinstanties wilt laten roteren, stelt u een bewegings-tween in die het wielsymbool roteert. Zelfs nadat u `frontWheel` en `backWheel` wijzigt, blijven ze worden beïnvloed door de tween op de bovenliggende filmclip, `car`; de wielen roteren, maar ze worden ook met de bovenliggende filmclip `car` over het werkgebied verplaatst.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Symbolen, instanties en bibliotheekelementen



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met scènes in Animate

Het deelvenster Scène weergeven

Scène toevoegen

Scène verwijderen

Naam van scène wijzigen

Scène dupliceren

Volgorde van scène in document wijzigen

Bepaalde scène weergeven

Wanneer u een document thematisch wilt ordenen, kunt u gebruikmaken van scènes. U gebruikt bijvoorbeeld afzonderlijke scènes voor een inleiding, laadbericht en de credits. Hoewel het gebruik van scènes enkele nadelen met zich meebrengt, krijgt u slechts in sommige situaties met deze nadelen te maken, zoals bijvoorbeeld bij het maken van langdurige animaties. Wanneer u scènes gebruikt, hoeft u geen groot aantal FLA-bestanden te beheren aangezien elke scène deel uitmaakt van één FLA-bestand.

Scènes gebruiken is vergelijkbaar met het tegelijkertijd gebruiken van verschillende FLA-bestanden om een grotere presentatie te maken. Elke scène heeft een tijdlijn. Frames in het document worden in de verschillende scènes opeenvolgend genummerd. Wanneer een document bijvoorbeeld twee scènes bevat met elk tien frames, worden de frames in scène 2 genummerd van 11 t/m 20. De scènes in het document worden teruggespeeld in de volgorde waarin zij worden weergegeven in het deelvenster Scène. Wanneer de afspeelkop het laatste frame van een scène bereikt, gaat de afspeelkop verder naar de volgende scène.

Nadelen van scènes

Wanneer u een SWF-bestand publiceert, wordt de tijdlijn van elke scène gecombineerd tot een enkele tijdlijn in het SWF-bestand. Nadat het SWF-bestand is gecompileerd, gedraagt het bestand zich alsof het FLA-bestand is gemaakt met één scène. Vanwege dit gedrag brengen scènes enkele nadelen met zich mee:

- Scènes kunnen ertoe leiden dat documenten lastig te bewerken zijn, met name in omgevingen met meerdere ontwikkelaars. Iedereen die het FLA-document gebruikt, moet mogelijk verschillende scènes binnen een FLA-bestand doorzoeken om codes en elementen te vinden. Overweeg in plaats hiervan externe SWF-inhoud te laden of filmclips te gebruiken.
- Scènes resulteren vaak in grote SWF-bestanden. Het gebruik van scènes stimuleert de gebruiker meer inhoud in een enkel FLA-bestand te plaatsen. Dit leidt tot grotere FLA- en SWF-bestanden.
- Scènes dwingen gebruikers het gehele SWF-bestand progressief te downloaden, zelfs als de gebruikers het bestand niet, of niet geheel, willen zien. Wanneer u geen scènes gebruikt, kunnen gebruikers zelf bepalen welke inhoud zij downloaden naarmate ze uw SWF-bestand doorlopen.
- De combinatie scènes en ActionScript-code kan leiden tot onverwachte resultaten. Omdat de tijdlijn van elke scène in één tijdlijn wordt gecomprimeerd, kunnen er fouten optreden in ActionScript en in scènes, wat meestal meer en gecompliceerdere foutopsporing met zich mee brengt.

Terugspelen van een scène besturen

U gebruikt ActionScript als u een document na elke scène wilt laten stoppen of pauzeren, of als u gebruikers

op een niet-lineaire methode door het document wilt laten bladeren. Zie ActionScript voor meer informatie.

[Naar boven](#) [↑]

Het deelvenster Scène weergeven

- Selecteer Venster > Andere deelvensters > Scène.

[Naar boven](#) [↑]

Scène toevoegen

- Selecteer Invoegen > Scène of klik op de knop Scène toevoegen  in het deelvenster Scène.

[Naar boven](#) [↑]

Scène verwijderen

- Klik op de knop Scène verwijderen  in het deelvenster Scène.


[Naar boven](#) [↑]

Naam van scène wijzigen

- Dubbelklik op de naam van de scène in het deelvenster Scène en voer de nieuwe naam in.

[Naar boven](#) [↑]

Scène dupliceren

- Klik op de knop Scène dupliceren  in het deelvenster Scène.

[Naar boven](#) [↑]

Volgorde van scène in document wijzigen

- Sleep de scènenaam naar een andere locatie in het deelvenster Scène.

[Naar boven](#) [↑]

Bepaalde scène weergeven

- Ga als volgt te werk:
 - Selecteer Weergave > Ga naar en selecteer vervolgens de naam van de scène in het submenu.
 - Klik op de knop Scène bewerken rechtsboven in het documentvenster en kies de naam van de scène in het pop-upmenu.

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Een WebGL-document maken en publiceren

Opmerking: Ondersteuning voor WebGL is alleen beschikbaar als voorbeeld. Deze update van Animate bevat ondersteuning voor basisanimaties met gebruik van geluid en scripts, alsook een set met functies voor interactiviteit. In de toekomstige versies van Animate vindt u nog meer functies voor het WebGL-documenttype. Voor een volledige lijst met Animate-functies die worden ondersteund voor WebGL raadpleegt u dit [KB-artikel](#).

[Wat is WebGL?](#)

[Het WebGL-documenttype](#)

[Een WebGL-document maken](#)

[Een voorbeeld van WebGL-inhoud bekijken op browsers](#)

[Inhoud publiceren in de WebGL-indeling](#)

[De WebGL-uitvoer begrijpen](#)

[Audio toevoegen aan uw WebGL-document](#)

[Bestaande inhoud migreren naar een WebGL-document](#)

[Renderprestaties verbeteren met in cache plaatsen van bitmaps](#)

[Naar boven](#) ¹¹

Wat is WebGL?

WebGL is een open webstandaard voor het renderen van grafische afbeeldingen op elke compatibele browser zonder dat u bijkomende invoegtoepassingen nodig hebt. WebGL is volledig geïntegreerd in alle webstandaarden van de browser die versneld GPU-gebruik toestaat van het verwerken van afbeeldingen en effecten als onderdeel van de webpaginacanvas. WebGL-elementen kunnen worden ingebed met andere HTML-elementen en samengesteld met andere delen van de pagina.

Hoewel de meeste browsers tegenwoordig WebGL ondersteunen, raadpleegt u best [deze koppeling](#) voor meer informatie over de exacte versies die worden ondersteund.

Sommige browsers hebben WebGL niet standaard ingeschakeld. Raadpleeg [dit artikel](#) als u WebGL op uw browser wilt inschakelen.

Opmerking: Zorg ervoor dat u WebGL inschakelt op uw browser, omdat WebGL op sommige browsers standaard is uitgeschakeld.

[Naar boven](#) ¹¹

Het WebGL-documenttype

Met Animate CC kunt u rijke interactieve inhoud maken en publiceren in de WebGL-indeling (Web Graphics Library). Omdat WebGL volledig geïntegreerd is in browsers, stelt dit Animate in staat om het versneld GPU-gebruik van het verwerken en renderen van grafische afbeeldingen te optimaliseren, als onderdeel van de webpaginacanvas.

In Animate CC is een nieuw documenttype toegevoegd voor WebGL. Hierdoor kunt u inhoud maken en deze snel publiceren naar WebGL-uitvoer. U kunt krachtige gereedschappen in Animate gebruiken om rijke inhoud te maken, maar ook WebGL-uitvoer renderen die op elke compatibele browser kan worden uitgevoerd. Dit betekent dat u de traditionele tijdlijn, werkruimte en tekengereedschappen van Animate kunt gebruiken om WebGL-inhoud op een native manier te ontwerpen en produceren. De meest gebruikte browsers ondersteunen WebGL en stellen Animate dus in staat om inhoud te renderen op de meeste webplatforms.

Een WebGL-document maken

In Animate CC kunt u met het WebGL-document snel inhoud maken en publiceren voor de WebGL-indeling. Zo maakt u een WebGL-document:

1. Start Animate CC.
2. Klik in het welkomstscherf op de optie WebGL(Voorbeeld). Of u kunt de menuoptie Bestand > Nieuw selecteren om het dialoogvenster Nieuw document weer te geven. Klik op de optie WebGL(Voorbeeld).

Een voorbeeld van WebGL-inhoud bekijken op browsers

U kunt de functie Film testen van Animate gebruiken om een voorbeeld van uw inhoud te bekijken of uw inhoud te testen. Ga als volgt te werk als u een voorbeeld wilt weergeven:

1. Druk in Animate CC op Ctrl+Enter (Windows) en CMD+Enter (MAC). Hiermee wordt uw standaardbrowser gestart en de WebGL-inhoud gerenderd.

Animate CC vereist een webserver om WebGL-inhoud uit te voeren. Animate CC heeft een ingebouwde webserver die is geconfigureerd om WebGL-inhoud uit te voeren op poort #8090. Als deze poort al wordt gebruikt door een server, wordt dit conflict automatisch gedetecteerd en opgelost door Animate.

Inhoud publiceren in de WebGL-indeling

Met Animate kunt u WebGL-inhoud op een native manier maken en publiceren vanuit de toepassing zelf.

Ga als volgt te werk als u uw WebGL-document wilt publiceren:

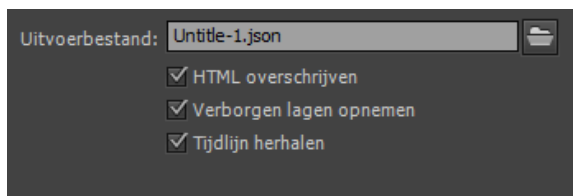
1. Selecteer de optie **Bestand > Publicatie-instellingen** om het dialoogvenster Publicatie-instellingen te openen. Of selecteer Bestand > Publiceren, als u al Publicatie-instellingen hebt opgegeven voor WebGL.
2. Geef in het dialoogvenster Publicatie-instellingen waarden op voor:

Uitvoerbestand Geef een betekenisvolle naam op voor de uitvoer. En blader naar de locatie waar u de WebGL-uitvoer wilt publiceren of voer deze locatie in.

HTML overschrijven Hiermee geeft u aan of het HTML Wrapper-bestand al dan niet moet worden overschreven telkens wanneer u uw WebGL-project publiceert. U kunt deze optie uitschakelen als u externe wijzigingen hebt gemaakt in het gepubliceerde HTML-bestand en deze wijzigingen wilt behouden terwijl u tegelijkertijd de wijzigingen bijwerkt die u in de Flash Pro-animatie of -elementen hebt doorgevoerd.

Verborgen lagen opnemen Neemt alle verborgen lagen op in de WebGL-uitvoer. Als u de selectie van Verborgen lagen opneemt opheft, worden lagen die als verborgen zijn gemarkeerd (met inbegrip van lagen die in filmclips zijn genest) niet naar het resulterende WebGL geëxporteerd. Zo kunt u gemakkelijk verschillende versies van het WebGL-document testen door lagen onzichtbaar te maken.

Tijdslijn herhalen Herhaalt de inhoud wanneer het laatste frame wordt bereikt. Hef de selectie van deze optie op als u de inhoud wilt stoppen wanneer het laatste frame wordt bereikt.



3. Klik op Publiceren om WebGL-inhoud naar de gewenste locatie te publiceren.

Opmerking: De maximale FPS-waarde die u kunt opgeven voor WebGL-inhoud die wordt uitgevoerd in browsers is 60 FPS.

[Naar boven](#) ¹

De WebGL-uitvoer begrijpen

De gepubliceerde WebGL-uitvoer bevat de volgende bestanden:

Omvattend HTML-bestand Dit omvat de runtime, roept elementen op en initialiseert de WebGL-renderer. Het bestand krijgt standaard de naam <FLA_name>.html. U kunt een andere naam opgeven voor het HTML-bestand in het dialoogvenster Publicatie-instellingen (Bestand > Publicatie-instellingen).

Het HTML-bestand wordt standaard in dezelfde map geplaatst als de map van de FLA. U kunt een andere locatie opgeven in het dialoogvenster Publicatie-instellingen.

JavaScript-bestand (WebGL-runtime) Rendert gepubliceerde inhoud op WebGL. Wordt gepubliceerd in de map libs/ van het WebGL-document. Dit bestand krijgt de naam flwebgl-<versie>.min.js. Het omvattende HTML-bestand gebruikt dit JS-bestand om WebGL-inhoud te renderen.

Structuuratlas Bewaart alle kleurwaarden (van vormen) inclusief de bitmapinstanties in het werkgebied.

[Naar boven](#) ¹

Audio toevoegen aan uw WebGL-document

U kunt audio importeren en inbedden in uw WebGL-document, het afspelen controleren met de synchronisatie-instellingen (gebeurtenis, starten en stoppen) en tijdlijnaudio afspelen in runtime. WebGL ondersteunt momenteel alleen .wav- en .mp3-indelingen.

Zie Geluiden gebruiken in Animate voor meer informatie over het werken met audio.

[Naar boven](#) ¹

Bestaande inhoud migreren naar een WebGL-document

U kunt bestaande inhoud in Animate migreren naar een WebGL-document. Met het oog hierop kunt u in Animate migreren door inhoud handmatig te kopiëren of importeren. Bij het werken met meerdere documenten in Animate is het bovendien gebruikelijk om inhoud tussen documenten te kopiëren als lagen of als elementen in de bibliotheek. Hoewel de meeste functies van Animate worden ondersteund, worden bepaalde inhoudstypen gewijzigd om beter te voldoen aan de WebGL-indeling.

Animate bevat verschillende krachtige functies die helpen om visueel aantrekkelijke inhoud te maken. Omdat sommige van deze functies echter native zijn in Animate, zullen ze niet worden ondersteund in een WebGL-document. Animate is ontwikkeld om dergelijke inhoud te wijzigen in een ondersteunde indeling en om visueel aan te geven wanneer een gereedschap of functie niet wordt ondersteund.

Kopiëren van inhoud (lagen of bibliotheeksymbolen) van een traditioneel Animate-documenttype (zoals ActionScript 3.0, AIR for Android, AIR for Desktop enzovoort) naar een WebGL-document. In dat geval wordt een niet-ondersteund inhoudstype verwijderd of omgezet in ondersteunde standaardinstellingen.

Als u bijvoorbeeld 3D-animatie kopieert, worden alle 3D-transformaties verwijderd die zijn toegepast op objecten in het werkgebied.

importeren van een PSD- of AI-bestand met niet-ondersteunde inhoud. In dat geval wordt de inhoud verwijderd of omgezet in ondersteunde standaardinstellingen.

U importeert bijvoorbeeld een PSD-bestand waarop vervagende effecten zijn toegepast. Animate verwijdert het effect.

Werken met meerdere documenttypen tegelijk (bijvoorbeeld ActionScript 3.0 en WebGL), wanneer u overschakelt naar een document waarin een niet-ondersteund gereedschap of een niet-ondersteunde optie geselecteerd is. In dit geval geeft Animate CC visueel aan dat deze functie niet wordt ondersteund.

U hebt bijvoorbeeld een stippellijn gemaakt in een ActionScript 3.0-document en u schakelt om naar WebGL met het gereedschap Lijn nog altijd geselecteerd. Bekijk de aanwijzer en de Eigenschapcontrole. Deze geven op visuele wijze aan dat de stippellijn niet wordt ondersteund in WebGL.

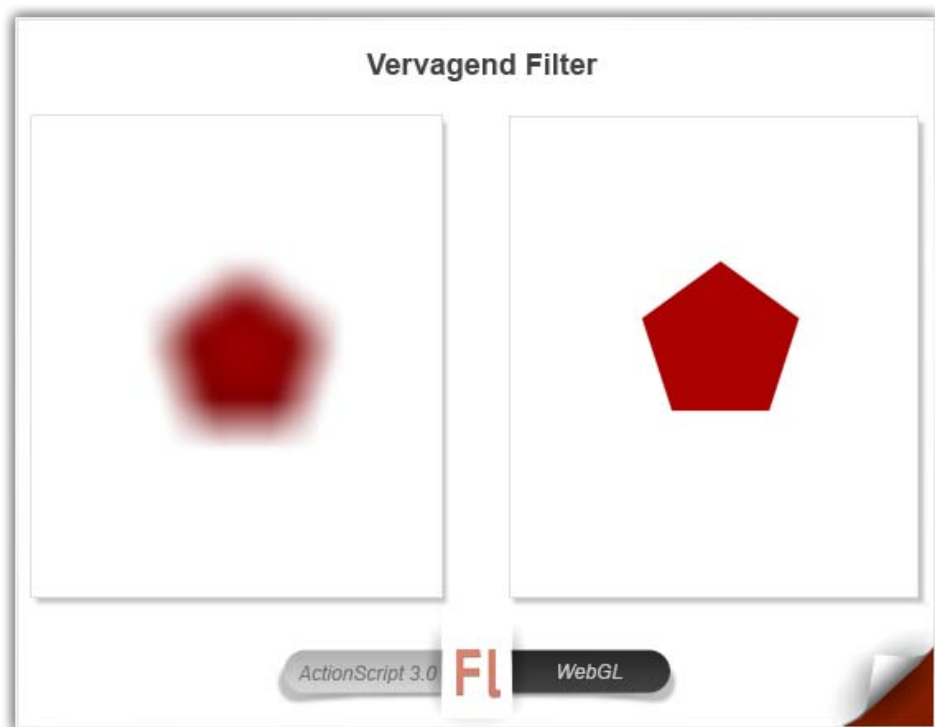
Scripts U kunt Javascript-code schrijven in het deelvenster Handelingen die zal worden uitgevoerd nadat de speler het frame opent. De variabele 'this' in de context van framescripts verwijst naar de instantie van de MovieClip waartoe deze behoort. Bovendien hebben framescripts toegang tot Javascript-functies en -variabelen die zijn gedeclareerd in het HTML-containerbestand. Als u een frame of laag van een ActionScript-document kopieert en naar een WebGL-document plakt, worden er opmerkingen toegevoegd aan scripts als deze er zijn.

Wijzigingen die worden toegepast op inhoud na het migreren

De volgende opties zijn typen wijzigingen die worden toegepast wanneer u verouderde inhoud migreert naar een WebGL-document.

Inhoud wordt verwijderd Inhoudstypen die niet worden ondersteund in HTML5 Canvas, worden verwijderd. Bijvoorbeeld:

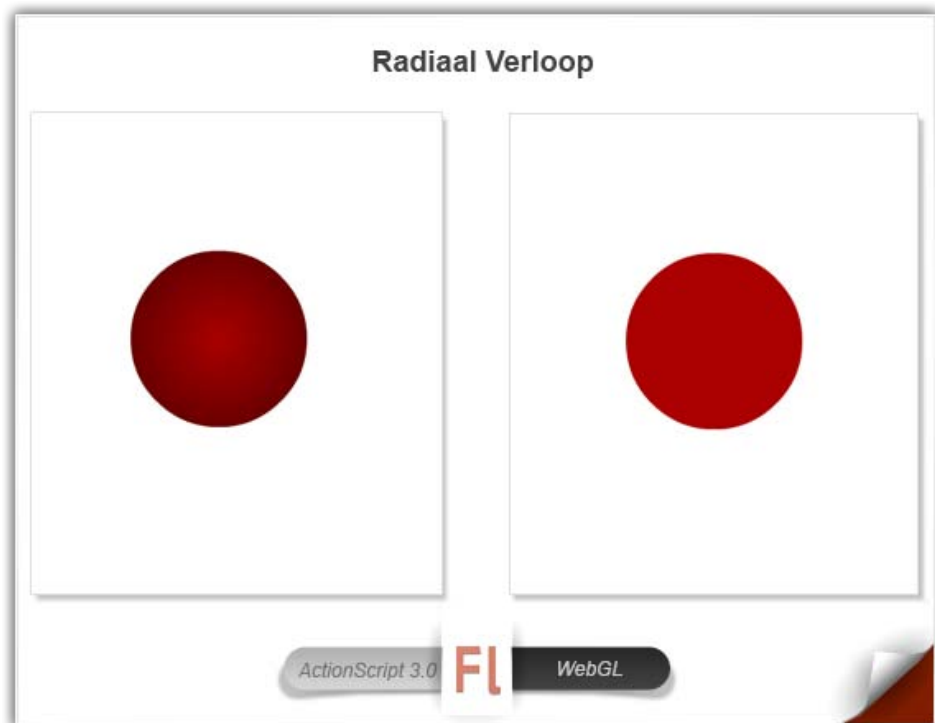
Filters worden niet ondersteund. Het effect wordt verwijderd en de vorm zal in plaats daarvan een Effen vulling aannemen.



Vervagend filtereffect wordt verwijderd en wordt vervangen door Effen vulling.

Inhoud wordt gewijzigd naar een ondersteunde standaardwaarde Inhoudstype of functie wordt ondersteund, maar een eigenschap van de functie niet. Bijvoorbeeld:

Radiaal verloop wordt gewijzigd om Effen vulling aan te nemen met de primaire kleur.



Radiaal verloop wordt gewijzigd in Effen vulling met de primaire kleur.

Zie dit artikel voor een volledige lijst met functies die niet worden ondersteund en hun terugvalwaarden tijdens het migreren.

[Naar boven](#)

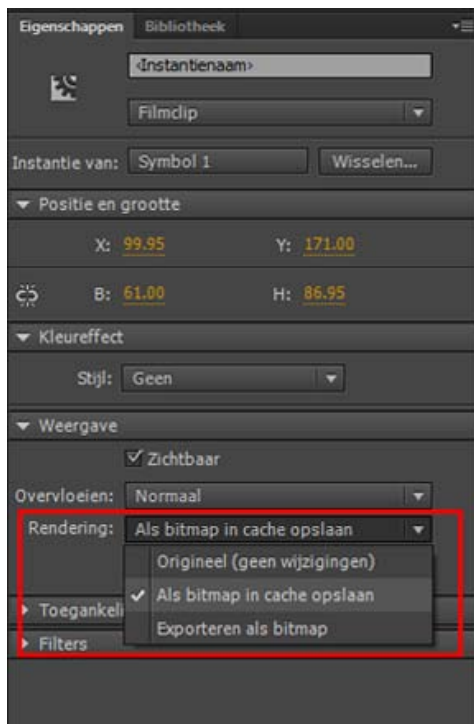
Renderprestaties verbeteren met in cache plaatsen van bitmaps

U kunt de renderprestaties optimaliseren door op te geven dat een statische filmclip (bijvoorbeeld een achtergrondafbeelding) of een knopsymbool bij uitvoering in cache moet worden geplaatst. Vectoritems worden standaard opnieuw getekend in elk frame. Als u een filmclip of knopsymbool als bitmap in cache plaatst, voorkomt u dat de browser het item continue opnieuw moet tekenen, omdat de afbeelding een bitmap is en de positie ervan niet wordt gewijzigd. Dit zorgt voor een aanzienlijke verbetering in de prestaties bij het renderen van WebGL-inhoud.

Als u bijvoorbeeld een animatie met een complexe achtergrond maakt, maakt u een filmclip met alle items in de achtergrond. Vervolgens selecteert u Als bitmap in cache opslaan voor de achtergrondfilmclip in de Eigenschapscontrole. Tijdens het afspelen wordt de achtergrond gerenderd als een bitmap die op de huidige schermdiepte is opgeslagen. De browser tekent de bitmap in het werkgebied snel en slechts eenmaal, waardoor de animatie sneller en vloeiender wordt afgespeeld.

Door een filmclip als bitmap in cache te plaatsen kunt u deze filmclip gebruiken en automatisch op de plaats vastzetten. Wanneer een gebied verandert, wordt de bitmapcache bijgewerkt door vectorgegevens. Dit vermindert het aantal keren dat de browser opnieuw moet tekenen en zorgt er voor dat er vloeiender en sneller wordt gerenderd.

Als u de eigenschap **Als bitmap in cache opslaan** wilt inschakelen voor een filmclipsymbool, selecteert u de filmclipinstantie en selecteert u Als bitmap in cache opslaan in de vervolgkeuzelijst Renderen in Eigenschapcontrole (**Venster > Eigenschappen**).



Overwegingen bij het gebruiken van Als bitmap in cache opslaan

Als u de eigenschap Als bitmap in cache opslaan gebruikt op WebGL-inhoud, houd dan rekening met het volgende:

- De maximumgrootte van het filmclipsymbool is beperkt tot 2048x2048. Houd er rekening mee dat de werkelijke grenzen van de filmclipinstantie die in de cache kan worden opgeslagen, kleiner zijn dan 2048x2048 omdat WebGL een aantal pixels reserveert.
- Als er meerdere instanties van dezelfde filmclip zijn, genereert Animate de cache met de grootte van de eerste instantie die wordt aangetroffen. De cache wordt echter niet opnieuw gegenereerd en de eigenschap Als bitmap in cache opslaan wordt niet genegeerd, zelfs wanneer de transformatie van de filmclip in grote mate wordt gewijzigd. Als het filmclipsymbool een grotere schaal krijgt tijdens de animatie, kunnen daardoor de afzonderlijke pixels van de animatie zichtbaar worden.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Maskeerlagen gebruiken in Adobe Animate CC

[Informatie over maskeerlagen](#)

[Werken met maskeerlagen](#)

[Naar boven](#) 

Informatie over maskeerlagen

U gebruikt een maskeerlaag voor spotlighteffecten en overgangen om een gat te maken waardoor onderliggende lagen zichtbaar zijn. Een maskeeritem kan een gevulde vorm zijn, een object type, een instantie van een grafisch symbool of een filmclip. Groepeer meerdere lagen onder een enkele maskeerlaag om geavanceerde effecten te maken.

U kunt een maskeerlaag laten bewegen om dynamische effecten te maken. Voor een gevulde vorm als masker gebruikt u vorm-tweening. Voor een object type, grafische instantie of filmclip gebruikt u bewegings-tweening. Wanneer u een filmclipinstantie als masker gebruikt, laat u het masker bewegen langs een bewegingspad.

Plaats een maskeeritem in de laag die u als masker wilt gebruiken om een maskeerlaag te maken. In plaats van streek of vulling fungeert het maskeeritem als een venster dat het gebied van gekoppelde lagen eronder zichtbaar maakt. De rest van de maskeerlaag verbergt alles, behalve het gedeelte dat zichtbaar is door het maskeeritem. Een maskeerlaag kan slechts één maskeeritem bevatten. Een maskeerlaag kan zich niet binnen een knop bevinden en u kunt een masker niet toepassen op een ander masker.

Gebruik ActionScript om een maskeerlaag te maken van een filmclip. Een maskeerlaag die is gemaakt met ActionScript kan alleen worden toegepast op een andere filmclip.

Opmerking: *Het 3D-gereedschap kan niet worden gebruikt voor objecten op gemaskeerde lagen en lagen die 3D-objecten bevatten kunnen niet worden gebruikt als gemaskeerde lagen. Zie 3D-afbeeldingen voor meer informatie over 3D-gereedschap.*

[Naar boven](#) 

Werken met maskeerlagen

U kunt maskeerlagen gebruiken om gedeelten van een afbeelding in de laag eronder zichtbaar te maken. Wanneer u een masker wilt maken, geeft u op dat een laag een maskeerlaag is en tekent of plaatst u een gevulde vorm in deze laag. U kunt elke gevulde vorm als masker gebruiken, zoals groepen, tekst en symbolen. De maskeerlaag maakt het gebied van gekoppelde lagen onder de gevulde vorm zichtbaar.

Een maskeerlaag maken

1. Selecteer of maak een laag die de objecten bevat die binnen het masker worden weergegeven.
2. Selecteer **Invoegen > Tijdlijn > Laag** om een nieuwe laag hierboven te maken. Een maskeerlaag maskeert altijd de laag onmiddellijk eronder. Maak de maskeerlaag dus op de juiste plaats.
3. Plaats een gevulde vorm, tekst of een instantie van een symbool in de maskeerlaag. Bitmaps, verlopen, transparantie, kleuren en lijnstijlen in een maskeerlaag worden genegeerd in Animate. Elk gevuld gebied is volledig transparant in het masker. Elk niet-gevuuld gebied is dekkend.

4. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op de naam van een maskeerlaag in de tijdlijn en selecteer Masker. Een maskeerlaagpictogram geeft de maskeerlaag aan. De laag onmiddellijk eronder wordt aan de maskeerlaag gekoppeld en de inhoud ervan wordt zichtbaar door het gevulde gebied op het masker. De naam van de gemaskeerde laag is ingesprongen en het pictogram wijzigt in dat van een gemaskeerde laag.
5. Wanneer u het maskeereffect in Animate wilt weergeven, vergrendelt u de maskeerlaag en de gemaskeerde laag.

Aanvullende lagen maskeren nadat u een maskeerlaag hebt gemaakt

- Ga als volgt te werk:
 - Sleep een bestaande laag onmiddellijk onder de maskeerlaag.
 - Maak een nieuwe laag ergens onder de maskeerlaag.
 - Selecteer Wijzigen > Tijdlijn > Laageigenschappen en selecteer Gemaskeerd.

Lagen ontkoppelen van een maskeerlaag

- Selecteer de laag die u wilt ontkoppelen en voer een van de volgende handelingen uit:
 - Sleep de laag boven de maskeerlaag.
 - Selecteer Wijzigen > Tijdlijn > Laageigenschappen en selecteer Normaal.

Een gevulde vorm, object type of instantie van een grafisch symbool in een maskeerlaag laten bewegen

1. Selecteer de maskeerlaag in de tijdlijn.
2. Klik op de kolom Vergrendelen om de maskeerlaag te ontgrendelen.
3. Ga als volgt te werk:
 - Als het maskeeritem een gevulde vorm is, past u vorm-tweening toe op het item.
 - Als het maskeeritem een object type of instantie van een grafisch symbool is, past u bewegings-tweening toe op het item.
4. Wanneer de animatiebewerking is voltooid, klikt u op de kolom Vergrendelen voor de maskeerlaag om de laag opnieuw te vergrendelen.

Een filmclip in een maskeerlaag laten bewegen

1. Selecteer de maskeerlaag in de tijdlijn.
2. Dubbelklik op de filmclip in het werkgebied om de filmclip op plaats te bewerken en de tijdlijn van de filmclip weer te geven.
3. Pas bewegings-tweening toe op de filmclip.
4. Wanneer de animatieprocedure is voltooid, klikt u op de knop Terug om terug te gaan naar de documentbewerkmodus.
5. Klik op de kolom Vergrendelen voor de maskeerlaag om de laag opnieuw te vergrendelen.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Bewegings-tweens



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Multimedia en video

SVG-bestanden exporteren

Wat is SVG?

[De workflow voor exporteren naar SVG in Animate CC](#)

[Illustraties exporteren in de SVG-indeling](#)

[SVG-bestanden uitwisselen met Adobe Illustrator](#)

[Naar boven](#) 

Wat is SVG?

SVG (Scalable Vector Graphics) is een XML-markeertaal voor het beschrijven van tweedimensionale afbeeldingen. SVG-bestanden verschaffen compacte, resolutie-onafhankelijke HiDPI-afbeeldingen voor het web, drukwerk en mobiele apparatuur. U kunt een SVG opmaken met CSS en dankzij de ondersteuning voor scripts en animatie vormt SVG een integraal onderdeel van het webplatform.

Bepaalde gebruikelijke afbeeldingsindelingen voor het web, zoals GIF, JPEG en PNG, zijn groot en hebben vaak een lage resolutie. De SVG-indeling is veel praktischer, omdat u afbeeldingen kunt beschrijven aan de hand van vectorvormen, tekst en filtereffecten. SVG-bestanden zijn compact en verschaffen hoogwaardige illustraties voor het web en ook voor handheldapparaten met beperkte resources. U kunt een SVG-afbeelding op het scherm vergroten zonder verlies van scherpte, details of helderheid. Daarnaast biedt SVG betere ondersteuning voor tekst en kleuren, waardoor u de afbeeldingen ziet zoals ze in het werkgebied worden weergegeven. De SVG-indeling is volledig gebaseerd op XML en biedt veel voordelen voor zowel ontwikkelaars als gebruikers.

[Naar boven](#) 

De workflow voor exporteren naar SVG in Animate CC

Met Animate CC kunt u bestanden exporteren naar de SVG-indeling, versie 1.1. U kunt visueel rijke illustraties maken met behulp van krachtige ontwerpgereedschappen die beschikbaar zijn in Animate en vervolgens exporteren naar SVG.

In Animate CC kunt u bepaalde frames en keyframes van een animatie exporteren. En omdat de geëxporteerde illustratie een Vector is, is de resolutie van de afbeelding hoog, zelfs wanneer u schaaft naar verschillende grootten.

De functie SVG exporteren vervangt de vroegere functie FXG exporteren (verwijderd uit Animate CC (**juni 2013**)). U zult merken dat de functie SVG exporteren veel krachtiger is en dat de uitvoer van veel hogere kwaliteit is. In vergelijking met FXG gaat er bovendien nauwelijks inhoud verloren in SVG.

Illustratie met filtereffecten

Met SVG is het mogelijk dat filtereffecten niet precies zo worden weergegeven als in Animate, aangezien er geen één-op-één toewijzing tussen filters beschikbaar is tussen Animate en SVG. In Animate worden combinaties van verschillende primitieve filters die beschikbaar zijn in SVG benut om een vergelijkbaar effect te simuleren.

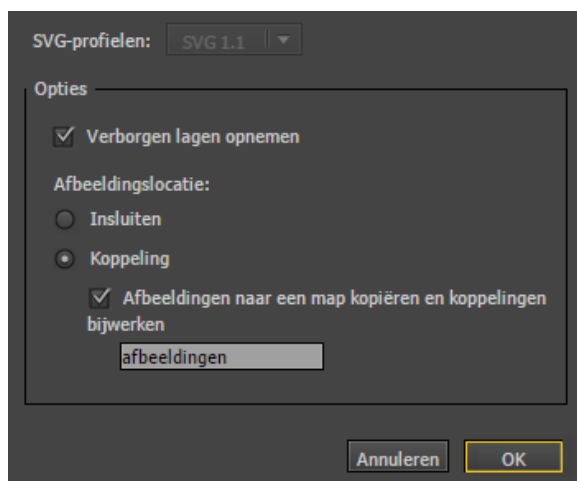
Omgaan met meerdere symbolen

SVG-exportbewerkingen verwerken naadloos meerdere symbolen, waarbij geen inhoud verloren gaat. De uitvoer lijkt precies op de illustraties in het werkgebied in Animate.

[Naar boven](#)

Illustraties exporteren in de SVG-indeling

1. Scrub of verplaats in Animate CC de afspeelkop naar het gewenste frame.
2. Selecteer Bestand > Exporteren > Afbeelding exporteren. Of selecteer Bestand > Publicatie-instellingen (selecteer de optie SVG-afbeelding in de sectie met overige indelingen.)
3. Typ de locatie waar u het SVG-bestand wilt opslaan of blader er naartoe. Zorg dat u SVG selecteert als type bij Opslaan als.
4. Klik op OK.
5. Kies Insluiten of Koppelen naar uw SVG-bestand in het dialoogvenster SVG exporteren.
 - **Verborgen lagen opnemen** Alle verborgen lagen in het Animate-document worden geëxporteerd. Als u de selectie van Verborgen lagen exporteren opheft, worden alle lagen die als verborgen zijn gemarkeerd (met inbegrip van lagen die in filmclips zijn genest) niet naar het resulterende SVG-bestand geëxporteerd. Zo kunt u gemakkelijk verschillende versies van Animate-documenten testen door lagen onzichtbaar te maken.
 - **Insluiten**: er wordt een bitmap ingesloten in het SVG-bestand. Gebruik deze optie als u bitmaps rechtstreeks wilt insluiten in het SVG-bestand.
 - **Koppeling**: verschaft een koppeling naar het pad van bitmapbestanden. Gebruik deze optie als u de bitmaps niet wilt insluiten, maar een koppeling wilt verschaffen naar de bitmaps in het SVG-bestand. Als u de optie **Afbeeldingen kopiëren naar map** selecteert, worden de bitmaps opgeslagen in de map *images* die is gemaakt op de exportlocatie van het SVG-bestand. Als de optie **Afbeeldingen kopiëren naar map** niet is geselecteerd, wordt in het SVG-bestand vanaf de oorspronkelijke bronlocatie verwezen naar de bitmaps. Als de bronlocatie van de bitmap niet beschikbaar is, worden de bitmaps ingesloten in het SVG-bestand.
 - **Afbeeldingen kopiëren naar / Images-map**: hiermee kopieert u de bitmap naar de map */Images*. Als de map */Images* nog niet bestaat, wordt deze gemaakt op de exportlocatie van het SVG-bestand.



6. Klik op OK.

Opmerking: Niet alle Animate-functies worden ondersteund door de SVG-indeling. De met deze functies gemaakte inhoud wordt tijdens het exporteren verwijderd of standaard omgezet in een ondersteunde functie. Zie dit artikel voor meer informatie.

U kunt ook het dialoogvenster Publicatie-instellingen gebruiken om SVG-bestanden te exporteren in Animate CC (**Bestand > Publicatie-instellingen**). Selecteer de optie **SVG** in de sectie Andere indelingen om SVG-bestanden te exporteren.

Opmerking: U wordt aangeraden SVG-bestanden alleen te bekijken in moderne browsers waarop de laatste updates zijn toegepast. Bepaalde grafische filters en kleureffecten worden namelijk wellicht niet goed gerenderd in oudere versies van browsers, zoals Internet Explorer 9.

[Naar boven](#) 

SVG-bestanden uitwisselen met Adobe Illustrator

U kunt in Animate CC inhoud uitwisselen met Adobe Illustrator. Deze workflow dient ter vervanging van de functie voor FXG-export die niet meer voorkomt in Animate CC (13.0). U kunt SVG-bestanden exporteren vanuit Animate en deze importeren in Adobe Illustrator. Meer informatie over het gebruik van SVG-bestanden in Adobe Illustrator vindt u in dit [Help-onderwerp](#).

Gebruik deze workflow als u losse bewerkingen wilt aanbrengen aan uw illustraties en veelsprekende details wilt toevoegen. U kunt Illustrator ook gebruiken om effecten, zoals slagschaduw, toe te voegen aan de illustratie.

Ga als volgt te werk om SVG-bestanden te bewerken in Adobe Illustrator en de bewerkte inhoud te gebruiken in Animate:

1. In Animate CC exporteert u naar SVG.
2. Bewerk uw illustraties door het SVG-bestand te openen met gebruik van Adobe Illustrator.
3. Sla het SVG-bestand op als een .ai-bestand en importeer het in Animate. Voor meer informatie over het gebruik van Illustrator-bestanden in Animate.



 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Geluid gebruiken in Adobe Animate

[Informatie over geluiden en Animate CC](#)

[Geluiden importeren](#)

[Ondersteunde indelingen voor geluidsbestanden](#)

[Geluiden rechtstreeks vanaf de computer toevoegen op de tijdlijn](#)

[Geluiden toevoegen van de bibliotheek naar de tijdlijn](#)

[Geluid verwijderen van de tijdlijn](#)

[Geluid aan een knop toevoegen](#)

[Geluid synchroniseren met animatie](#)

[Geluiden bewerken in Animate](#)

[Geluid splitsen op de tijdlijn](#)

[Geluid doorlopend herhalen op de tijdlijn](#)

[Geluiden bewerken in Soundbooth](#)

[Geluiden gebruiken in Flash Lite](#)

[Naar boven](#) 

Informatie over geluiden en Animate CC

In Adobe Animate kunt u geluid op verschillende manieren toepassen. U kunt geluiden maken die, onafhankelijk van de tijdlijn, continu worden afgespeeld of de tijdlijn gebruiken om animatie met een geluidsspoor te synchroniseren. U kunt geluiden aan knoppen toevoegen om ze interactiever te maken en geluiden laten in- en uitfaden om een mooier geluidsspoor te maken.

Animate werkt met twee soorten geluid: gebeurtenisgeluiden en streaming geluiden. Een gebeurtenisgeluid moet volledig worden gedownload voordat het wordt afgespeeld en het blijft afspelen totdat het expliciet wordt gestopt. Streaming geluiden worden afgespeeld zodra voldoende gegevens voor de eerste paar frames zijn gedownload; streaming geluiden worden met de tijdlijn gesynchroniseerd om op een website te worden afgespeeld.

Wanneer u Animate-inhoud voor mobiele apparaten maakt, kunt u met Animate ook apparaatgeluiden in uw gepubliceerd SWF-bestand opnemen. Apparaatgeluiden worden gecodeerd in de native ondersteunde audio-indeling van het apparaat, zoals MIDI, MFi of SMAF.

U kunt gezamenlijke bibliotheken gebruiken om een geluid aan meerdere documenten te koppelen. U kunt ook de ActionScript® 2.0-gebeurtenis `onSoundComplete` of de ActionScript® 3.0-gebeurtenis `soundComplete` gebruiken om een gebeurtenis te activeren op basis van de voltooiing van een geluid.

U kunt geluiden laden en het afspelen van geluid besturen met vooraf geschreven gedragingen of mediacomponenten; de laatste bieden tevens een bediening voor stoppen, pauzeren, terugspoelen, enzovoort. U kunt ook ActionScript 2.0 of 3.0 gebruiken om geluiden dynamisch te laden.

Raadpleeg `attachSound` (methode `Sound.attachSound`) en `loadSound` (methode `Sound.loadSound`) in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0* of klasse `Sound` in de *Naslaggids voor ActionScript 3.0 en ActionScript-componenten* voor meer informatie.

Opmerking: *ActionScript 2.0 en ActionScript 1.0 worden niet ondersteund in Animate CC.*

[Naar boven](#) 

Geluiden importeren

U plaatst geluidsbestanden in Animate door deze in de bibliotheek te importeren, of rechtstreeks op het werkgebied te importeren.

Met de menuoptie Bestand > Importeren > Importeren in bibliotheek plaatst u de audiobestanden alleen in de bibliotheek, en niet op de tijdlijn.

Wanneer u een audiobestand importeert met Bestand > Importeren > Importeren in werkgebied, of wanneer u het audiobestand sleept en rechtstreeks neerzet op de tijdlijn, wordt de audio op het actieve frame van de actieve laag geplaatst. Als u meerdere audiobestanden sleept en neerzet, wordt er slechts één audiobestand geïmporteerd, aangezien elk frame slechts één audiobestand kan bevatten.

Gebruik een van de volgende methoden om audio te importeren:

- Als u een audiobestand naar de bibliotheek wilt importeren, selecteert u Bestand > Importeren > Importeren in bibliotheek. Selecteer vervolgens het audiobestand dat u wilt importeren.
- Als u een audiobestand naar het werkgebied wilt importeren, selecteert u Bestand > Importeren > Importeren in werkgebied. Selecteer vervolgens het audiobestand dat u wilt importeren.
- Sleep het audiobestand en zet het rechtstreeks neer op het werkgebied.

Opmerking: U kunt ook een geluid uit een algemene bibliotheek naar de bibliotheek voor het huidige document slepen.

Animate slaat geluiden samen met bitmaps en symbolen op in de bibliotheek. U hebt maar een enkele kopie van een geluidsbestand nodig om dat geluid op meerdere manieren in uw document te gebruiken.

Wanneer u geluiden wilt delen tussen Animate-documenten, kunt u de geluiden in gezamenlijke bibliotheken opnemen.

Animate bevat een geluidenbibliotheek met allerlei handige geluiden voor de effecten die u maakt. Kies Venster > Algemene bibliotheken > Geluiden om de geluidenbibliotheek te openen. Als u een geluid uit de geluidenbibliotheek wilt importeren in uw Animate-bestand, sleept u het geluid uit de geluidenbibliotheek naar het deelvenster Bibliotheek van uw Animate-bestand. U kunt ook geluiden van de geluidenbibliotheek naar andere gedeelde bibliotheken slepen.

Geluiden kunnen veel schijfruimte en RAM in beslag nemen. MP3-geluidsgegevens zijn echter gecomprimeerd en kleiner dan WAV- of AIFF-geluidsgegevens. Over het algemeen is het bij gebruik van WAV- of AIFF-bestanden aan te raden 16-22 kHz monogeluid te gebruiken (stereo gebruikt tweemaal zoveel gegevens als mono), maar Animate kan 8- en 16-bits geluid op bemonsteringsfrequenties van 11, 22 of 44 kHz importeren. Geluiden die in een andere indeling dan veelvouden van 11 kHz zijn opgenomen (zoals 8, 32 of 96 kHz), worden opnieuw bemonsterd wanneer ze in Animate worden geïmporteerd. Animate kan geluiden bij export in een lagere bemonsteringsfrequentie omzetten.

Wanneer u effecten aan geluiden in Animate wilt toevoegen, kunt u het beste 16-bits geluiden importeren. Als uw RAM beperkt is, moet u uw geluidsclips kort houden of met 8-bits geluiden werken in plaats van 16-bits.

opmerking: (Alleen Animate CC) Om geluiden te importeren of af te spelen in Animate, is een voorinstallatie van QuickTime of iTunes niet nodig.

[Naar boven](#)

Ondersteunde indelingen voor geluidsbestanden

U kunt de volgende indelingen voor geluidsbestanden in Animate importeren:

- Adobe-geluid (.asnd). Dit is de eigen geluidsindeling van Adobe® Soundbooth™.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- MP3

U kunt deze bijkomende geluidsbestandsindelingen importeren:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Opmerking: De ASND-indeling is een niet-destructieve audiobestandsindeling, die bij Adobe Soundbooth hoort. ASND-bestanden kunnen audiogegevens bevatten met effecten die u later kunt wijzigen, Soundbooth-sessies met meer tracks, en momentopnamen waarmee u kunt terugkeren naar een eerdere status van het ASND-bestand.

- WebGL en HTML5 Canvas-documenttypen bieden alleen ondersteuning voor de indelingen MP3 en WAV.

[Naar boven](#) ¹³

Geluiden rechtstreeks vanaf de computer toevoegen op de tijdlijn

U kunt audiobestanden rechtstreeks vanaf uw computer importeren naar de tijdlijn. Gebruik hiervoor een van de volgende methoden:

- Selecteer Bestand > Importeren > Importeren in werkgebied en selecteer het audiobestand dat u wilt importeren.
- Sleep het audiobestand en zet het neer op het werkgebied/tijdlijn.

Let op: u kunt slechts één audiobestand tegelijkertijd toevoegen. Als u meerdere audiobestanden sleept en neerzet, wordt er slechts één audiobestand naar de tijdlijn geïmporteerd.

[Naar boven](#) ¹⁴

Geluiden toevoegen van de bibliotheek naar de tijdlijn

U kunt een geluid aan een document toevoegen met behulp van een bibliotheek, of u kunt een geluid bij uitvoering in een SWF-bestand laden met de methode `loadSound` van het object `Sound`. Zie de `Sound`-klasse in de [Naslaggids voor ActionScript 3.0](#) voor meer informatie.

1. Importeer het geluid in de bibliotheek als dat nog niet het geval is.
2. Selecteer Invoegen > Tijdlijn > Laag.
3. Wanneer de nieuwe geluidslaag is geselecteerd, kunt u het geluid uit het deelvenster Bibliotheek naar het werkgebied slepen. Het geluid wordt aan de huidige laag toegevoegd.

U kunt meerdere geluiden op een enkele laag plaatsen of op lagen die andere objecten bevatten. Het wordt echter aanbevolen elk geluid op een afzonderlijke laag te plaatsen. Elke laag fungeert als een afzonderlijk geluidskanaal. De geluiden op alle lagen worden gecombineerd wanneer u het SWF-bestand afspeelt.

4. Selecteer het eerste frame in de tijdlijn dat het geluidsbestand bevat.
5. Selecteer Venster > Eigenschappen en klik op de pijl in de rechterbenedenhoek om Eigenschapcontrole uit te vouwen.
6. Selecteer het geluidsbestand in het pop-upmenu Geluid in Eigenschapcontrole.
7. Selecteer een effectoptie in het pop-upmenu Effecten:

Geen - past geen effecten op het geluidsbestand toe. Selecteer deze optie om eerder toegepaste effecten te verwijderen.

Linkerkanaal/Rechterkanaal - speelt het geluid alleen in het linker- of rechterkanaal af.

Links naar rechts faden/Rechts naar links faden - verplaatst het geluid van het ene kanaal naar het andere kanaal.

Infaden - verhoogt geleidelijk het volume van het geluid tijdens de duur.

Uitfaden - verlaagt geleidelijk het volume van het geluid tijdens de duur.

Aangepast - hiermee kunt u met Volumecurve bewerken aangepaste in- en uitpunten voor geluiden maken.

Opmerking: *Effecten worden niet ondersteund op WebGL- en HTML5 Canvas-documenten.*

8. Selecteer een synchronisatieoptie in het pop-upmenu Sync:

Gebeurtenis - synchroniseert geluid met een gebeurtenis. Een gebeurtenisgeluid wordt afgespeeld wanneer het beginhoofdframe van het geluid voor het eerst verschijnt en wordt volledig afgespeeld, ongeacht de afspeelkop in de tijdlijn, ook als het SWF-bestand wordt onderbroken. Gebeurtenisgeluiden worden door elkaar afgespeeld wanneer u uw gepubliceerde SWF-bestand afspeelt.

Wanneer een gebeurtenisgeluid wordt afgespeeld en het geluid opnieuw in gang wordt gezet (wanneer de gebruiker bijvoorbeeld weer op een knop klikt of als de afspeelkop het beginhoofdframe van het geluid passeert), blijft de eerste instantie van het geluid doorspelen en begint een tweede instantie van hetzelfde geluid tegelijk ook met afspelen. Onthoud dit wanneer u langere geluiden gebruikt, aangezien deze elkaar mogelijk overlappen en dat leidt tot ongewenste geluidseffecten.

Begin - gelijk aan Gebeurtenis, behalve dat wanneer het geluid al wordt afgespeeld, geen nieuwe instantie van het geluid wordt afgespeeld.

Stoppen - stopt het opgegeven geluid.

Streamen - synchroniseert het geluid voor afspelen op een website. Animate dwingt de animatie gelijke tred te houden met streaming geluiden. Wanneer Animate de animatieframes niet snel genoeg kan tekenen, worden frames overgeslagen. In tegenstelling tot gebeurtenisgeluiden, stoppen streaming geluiden wanneer het SWF-bestand stopt met afspelen. Een streaming geluid kan bovendien nooit langer afspelen dan de lengte van de frames die het bezet. Streaming geluiden worden door elkaar afgespeeld wanneer u uw SWF-bestand publiceert.

Een voorbeeld van een streaming geluid is de stem van een personage in een animatie dat in meerdere frames speelt.

Opmerking: *Wanneer u een MP3-geluid als streaminggeluid gebruikt, moet u het geluid voor export opnieuw comprimeren. U kunt het geluid als een MP3-bestand exporteren met dezelfde compressie-instellingen die het bij importeren had.*

Animate onthoudt de opties voor audiosynchronisatie in de Eigenschapcontrole. Als u een geluid selecteert in de sectie Geluid van de Eigenschapcontrole en vervolgens een ander geluid wilt instellen op een nieuw hoofdframe vanuit de Eigenschapcontrole, onthoudt Animate de synchronisatieopties Stream of Gebeurtenis van het voorgaande geluid.

Opmerking: *De instelling voor streaming wordt niet ondersteund in WebGL- en HTML5 Canvas-documenten.*

9. Voer een waarde in voor Herhalen om het aantal keren op te geven dat een geluid moet worden herhaald, of selecteer Lus om het geluid continu te herhalen.

Voer voor in lus afspelen een getal in dat groot genoeg is om het geluid langere tijd af te spelen. Wanneer u een geluid van 15 seconden gedurende 15 minuten wilt herhalen, voert u 60 in. Het herhalen van streaming geluiden wordt niet aanbevolen. Wanneer een streaming geluid op herhalen is ingesteld, worden frames aan het bestand toegevoegd

en neemt de bestandsgrootte toe met het aantal keren dat het geluid wordt herhaald.

10. Sleep de afspreekop over de frames die het geluid bevatten of gebruik de opdrachten in Bediening of het menu Besturing om het geluid te testen.

Video: Instellingen voor audiosynchronisatie in Animate CC

Door Train Simple (www.trainsimple.com)

[Naar boven](#)

Geluid verwijderen van de tijdlijn

1. Selecteer in de tijdlijnlaag die het geluid bevat een frame dat het geluid ook bevat.
2. Ga in de Eigenschapcontrole naar het gedeelte Geluid en selecteer Geen in het menu Naam.

Animate verwijdert het geluid uit de tijdlijnlaag.

[Naar boven](#)

Geluid aan een knop toevoegen

U kunt geluiden aan de verschillende toestanden van een knopsymbool koppelen. Aangezien de geluiden met het symbool worden opgeslagen, werken ze voor alle instanties van het symbool.

1. Selecteer de knop in het deelvenster Bibliotheek.
2. Selecteer Bewerken in het optiemenu in de rechterbovenhoek van het deelvenster.
3. Voeg een laag toe voor geluid in de tijdlijn van de knop (Invoegen > Tijdlijn > Laag).
4. Maak in de geluidslaag een normaal of leeg hoofdframe dat overeenkomt met de knoptoestand waaraan u het geluid wilt toevoegen (Invoegen > Tijdlijn > Hoofdframe of Invoegen > Tijdlijn > Leeg hoofdframe).

Wanneer u bijvoorbeeld een geluid wilt toevoegen dat wordt afgespeeld wanneer u op de knop drukt, maakt u een hoofdframe in het frame met het label Omlaag.

5. Klik op het hoofdframe dat u hebt gemaakt.
6. Selecteer Venster > Eigenschappen.
7. Selecteer een geluidsbestand in het pop-upmenu Geluid in Eigenschapcontrole.
8. Selecteer Gebeurtenis in het pop-upmenu Sync.

Als u een ander geluid wilt koppelen aan elk hoofdframe van de knop, kunt u een leeg hoofdframe maken voor elk hoofdframe en er een geluid aan toevoegen. U kunt ook hetzelfde geluidsbestand gebruiken en een ander geluidseffect toepassen voor elk hoofdframe van de knop.

[Naar boven](#)

Geluid synchroniseren met animatie

Wanneer u geluid met animatie wilt synchroniseren, kunt u het geluid bij hoofdframes starten en stoppen.

1. Voeg een geluid in een eigen laag toe aan de tijdlijn (zie hierboven voor instructies).
2. U kunt dit geluid synchroniseren met een gebeurtenis in de scène door een beginhoofdframe te maken voor het geluid dat overeenkomt met het hoofdframe van de gebeurtenis in de scène dat het geluid moet activeren. U kunt elke van de zojuist beschreven synchronisatieopties selecteren (zie Geluid toevoegen aan de tijdlijn).

3. Maak een hoofdframe in de tijdlijn van de geluidslaag bij het frame waar u het geluid wilt laten eindigen. Een representatie van het geluidsbestand wordt in de tijdlijn weergegeven.
4. Selecteer Venster > Eigenschappen en klik op de pijl in de rechterbenedenhoek om Eigenschapcontrole uit te vouwen.
5. Selecteer hetzelfde geluid in het pop-upmenu Geluid in Eigenschapcontrole.
6. Blijf in de Eigenschapcontrole en selecteer Stoppen in het pop-upmenu Sync.

Wanneer u het SWF-bestand afspeelt, wordt het geluid gestopt wanneer het eindhoofdframe is bereikt.
7. Sleep de afspreekop in de tijdlijn om het geluid af te spelen.

[Naar boven](#) 

Geluiden bewerken in Animate

In Animate kunt u het beginpunt van een geluid definiëren, of het volume regelen van geluid dat wordt afgespeeld. U kunt ook het punt wijzigen waarop een geluid begint en stopt met afspelen. Dit is nuttig om geluidsbestanden kleiner te maken door ongebruikte gedeeltes te verwijderen.

1. Voeg een geluid toe aan een frame of selecteer een frame dat al een geluid bevat.
2. Selecteer Venster > Eigenschappen.
3. Klik op de knop Bewerken rechts in Eigenschapcontrole.
4. Ga als volgt te werk:
 - Sleep de besturingselementen Uittijd en Intijd naar Volumecurve bewerken om het start- en eindpunt van een geluid te wijzigen.
 - Wanneer u de volumecurve van het geluid wilt wijzigen, sleept u de volumecurvegrepen om niveaus op verschillende punten in het geluid te wijzigen. Volumecurvelijnen geven het volume van het geluid weer terwijl het wordt afgespeeld. Klik op de volumecurvelijnen wanneer u extra volumecurvegrepen wilt maken (maximaal acht). Wanneer u een volumecurvegreep wilt verwijderen, kunt u deze uit het venster slepen.
 - Wanneer u minder of meer van het geluid in het venster wilt weergeven, kunt u op de knoppen Inzoomen of Uitzoomen klikken.
 - Klik op de knoppen Seconden en Frames om tussen de tijdseenheden seconden en frames te wisselen.
5. Klik op de knop Afspelen om het bewerkte geluid te beluisteren.

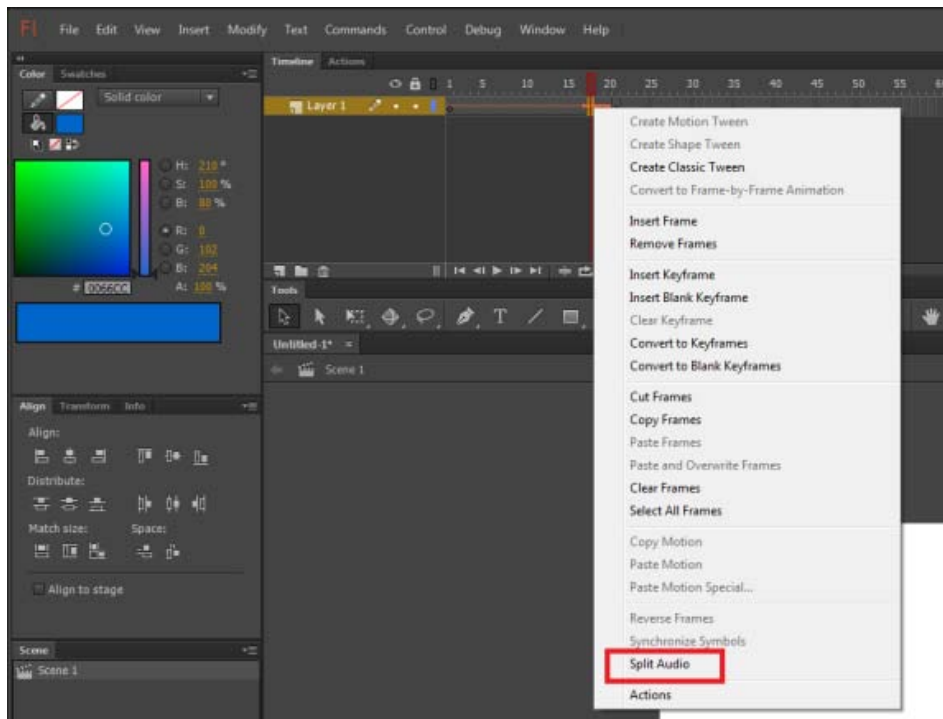
[Naar boven](#) 

Geluid splitsen op de tijdlijn

U kunt streamingaudio die op de tijdlijn is ingesloten, opsplitsen met het contextmenu Audio splitsen. Met de functie Audio splitsen kunt u de audio op het juiste punt pauzeren en weer afspelen vanaf een later frame op de tijdlijn.

Een audioclip splitsen op uw tijdlijn:

1. Selecteer Bestand > Importeren > Importeren in bibliotheek.
2. Selecteer de audioclip en importeer de clip naar de bibliotheek.
3. Maak een nieuwe laag op uw tijdlijn en voeg de clip toe aan deze laag.
4. Selecteer het synchronisatietype Streaming onder Eigenschappen > Geluid.
5. Klik met de rechtermuisknop op het frame waar u de audio wilt splitsen en klik op Audio splitsen.

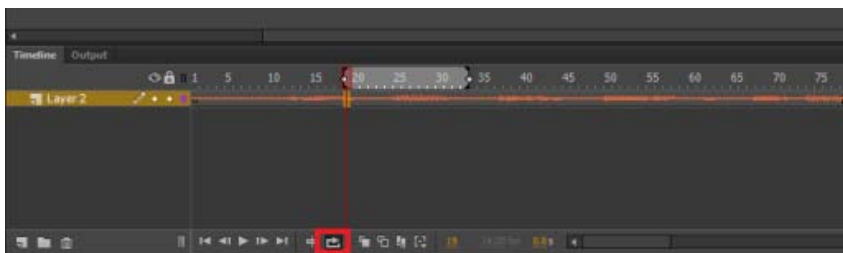


[Naar boven](#)

Geluid doorlopend herhalen op de tijdlijn

Bij een geluidslus wordt een klein geluidsfragment continu herhaald op een aantal frames op de tijdlijn. Als u de lusoptie hebt ingeschakeld op de tijdlijn, kunt u streaming audio doorlopend herhalen binnen een aantal frames, samen met andere animaties.

Als u een lus wilt maken, hoeft u alleen maar de lusoptie op de tijdlijn in te schakelen, als volgt:



De knop voor audio herhalen op de tijdlijn

[Naar boven](#)

Geluiden bewerken in Soundbooth

Als u Adobe Soundbooth hebt geïnstalleerd, kunt u met Soundbooth geluiden bewerken die u hebt geïmporteerd in uw Animate-bestand. Als u wijzigingen in het bestand hebt aangebracht in Soundbooth, het bestand opslaat en het originele bestand overschrijft, worden de wijzigingen automatisch weerspiegeld in het Animate-bestand.

Als u de bestandsnaam of de indeling van het geluid verandert nadat u het geluid hebt bewerkt, moet u het opnieuw importeren in Animate.

Opmerking: Soundbooth is alleen beschikbaar op Windows-computers en Intel®-Mac's.

U bewerkt als volgt een geïmporteerd geluid in Soundbooth:

1. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of klik terwijl u Ctrl ingedrukt houdt (Macintosh) op het geluid in het deelvenster Bibliotheek.
2. Kies Bewerken in Soundbooth in het contextmenu. Het bestand wordt geopend in Soundbooth.
3. Bewerk het bestand in Soundbooth.
4. Sla het bestand op wanneer u klaar bent. Als u de wijzigingen wilt opslaan in een niet-destructieve indeling, kiest u de indeling ASND.

Als u het bestand opslaat in een andere indeling dan de oorspronkelijke, moet u het geluidsbestand opnieuw importeren in Animate.

5. Ga terug naar Animate om de bewerkte versie van het geluidsbestand te zien in het deelvenster Bibliotheek.

Opmerking: U kunt geen geluiden uit de geluidenbibliotheek (Venster > Algemene bibliotheken > Geluiden) bewerken met de opdracht Bewerken in Soundbooth. Als u deze geluiden wilt bewerken in Soundbooth, opent u Soundbooth en selecteert u het geluid in het deelvenster Resource Central. Bewerk het geluid en importeer het vervolgens in Animate.

[Naar boven](#) 

Geluiden gebruiken in Flash Lite

Adobe® Flash® Lite ondersteunt twee soorten geluid: standaard Animate-geluiden, zoals de geluiden die worden gebruikt in Animate-bureaubladtoepassingen, en apparaatgeluiden. Flash Lite 1.0 ondersteunt alleen apparaatgeluiden; Flash Lite 1.1 en 2.x ondersteunt zowel standaardgeluiden als apparaatgeluiden.

Apparaatgeluiden worden opgeslagen in het gepubliceerde SWF-bestand in hun native audio-indeling (zoals MIDI of MFi); tijdens het afspelen geeft Flash Lite geluidsgegevens door aan het apparaat dat het geluid decodeert en afspeelt. Aangezien u de meeste audio-indelingen voor apparaten niet in Animate kunt importeren, importeert u in plaats daarvan een *proxygeluid* in een ondersteunde indeling (zoals MP3 of AIFF) dat wordt vervangen door een extern apparaatgeluid dat u opgeeft.

U kunt apparaatgeluiden alleen als gebeurtenisgeluiden gebruiken—u kunt apparaatgeluiden niet synchroniseren met de tijdlijn zoals een standaardgeluid.

Flash Lite 1.0 en Flash Lite 1.1 ondersteunen de volgende kenmerken die beschikbaar zijn in de bureaubladversie van Flash Player niet:

- Het ActionScript-object Sound
- Het laden van externe MP3-bestanden
- De compressieoptie Spraak

Raadpleeg 'Werken met geluid, video en afbeeldingen' in *Toepassingen voor Flash Lite 2.x ontwikkelen* of 'Werken met geluid' in *Toepassingen voor Flash Lite 1.x ontwikkelen* voor meer informatie.

Zie ook

- Bibliotheekelementen delen
- Geluid in ActionScript
- Werken met algemene bibliotheken
- Geluiden exporteren

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Videobestanden maken voor gebruik in Animate CC

[Afspelen van video besturen](#)

[De wizard Video importeren](#)

[Video-indelingen en Animate](#)

[Zelfstudies en voorbeelden](#)

Adobe Animate kan digitale videobeelden opnemen in webpresentaties. De FLV- en F4V-indelingen (H.264) bieden technologische en creatieve mogelijkheden waarmee u video integreert met gegevens, afbeeldingen, geluid en interactieve controle. Met FLV- en F4V-video plaatst u video eenvoudig op een webpagina in een indeling die nagenoeg iedereen kan weergeven.

De wijze waarop u videobeelden gaat gebruiken bepaalt hoe u uw video-inhoud maakt en integreert met Animate. U kunt video op de volgende manieren opnemen in Animate:

Video streamen met Adobe Media Server U kunt video-inhoud hosten op Media ServerAdobe® Flash® Media Server, een serveroplossing die speciaal geschikt is voor de levering van realtime-media. Adobe Media Server gebruikt het Real-Time Messaging Protocol (RTMP), een protocol dat speciaal is ontwikkeld voor realtime-servertoepassingen zoals streaming video- en audio-inhoud. U kunt uw eigen Adobe Media Server hosten of gebruikmaken van een gehoste Flash® Video® Streaming Service (FVSS). Adobe biedt samen met enkele CDN-aanbieders (Content Delivery Network) gehoste services voor levering van FLV- of F4V-bestandsvideo op verzoek via hoogwaardige, betrouwbare netwerken. FVSS is gebouwd met Adobe Media Server en is rechtstreeks geïntegreerd in de infrastructuur voor levering, tracering en rapportage van het CDN-netwerk. FVSS biedt dan ook de meest effectieve manier om FLV- of F4V-bestanden te leveren aan een zo groot mogelijk publiek zonder het ongemak van het moeten configureren en onderhouden van uw eigen serverhardware en -netwerk voor streaming-doeleinden.

Gebruik de component FLVPlayback, Adobe® ActionScript® of het [Open Source Media Framework](#) (OSMF) als u de videoweergave wilt beheren en gebruikers intuïtieve besturingselementen wilt bieden om te communiceren met de streaming video. Zie de [OSMF-documentatie](#) voor meer informatie over het gebruik van OSMF.

Video progressief downloaden van een webserver Als u geen toegang hebt tot Adobe Media Server of FVSS, of als uw videobehoeften beperkt zijn tot die voor een kleine website met slechts een beperkte hoeveelheid video-inhoud, kunt u *progressief downloaden* overwegen. Bij het progressief downloaden van een videoclip van een webserver zijn de realtime-prestaties wat minder dan bij het gebruik van Adobe Media Server. U kunt echter wel relatief grote videoclips gebruiken en de grootte van de gepubliceerde SWF-bestanden tot een minimum beperken.

Gebruik de FLVPlayback-component of ActionScript om het afspelen van video te besturen en gebruikers intuïtieve besturingselementen te bieden om met de video te werken.

Video insluiten in het Animate-document U kunt een klein bestand van een korte video rechtstreeks insluiten in het Animate-document en publiceren als onderdeel van het SWF-bestand. Door video-inhoud rechtstreeks in het Animate SWF-bestand in te sluiten wordt het gepubliceerde bestand aanzienlijk groter, en dit is alleen geschikt voor kleine videobestanden (normaal gesproken videobestanden met een afspeelduur die minder bedraagt dan 10 seconden). Bovendien kunnen er problemen optreden bij de synchronisatie tussen audio en video bij het gebruik van langere videoclips die in het Animate-document zijn ingesloten. Een ander nadeel van het insluiten van video in het SWF-bestand is dat u de video niet kunt bijwerken zonder het SWF-bestand opnieuw te publiceren.

Opmerking: Wanneer u uw FLA-bestand wilt publiceren met de H264-video-inhoud op een laag die geen geleidelaa en ook geen verborgen laag is, verschijnt het waarschuwingsbericht dat het publicatieplatform geen ondersteuning biedt voor ingesloten H.264-video's.

Afspelen van video besturen

U kunt het afspelen van video in Animate besturen met de component FLVPlayback, door aangepast ActionScript te schrijven voor het afspelen van een externe videostream of door aangepast ActionScript te schrijven voor de besturing van het afspelen van video in de tijdlijn voor ingesloten video.

Component FLVPlayback Hiermee kunt u snel een volledige set FLV-afspeelfuncties toevoegen aan uw Animate-document, met ondersteuning voor zowel progressief downloaden als streaming van FLV- of F4V-bestanden. Met FLVPlayback kunt u eenvoudig intuïtieve videobesturingselementen maken waarmee gebruikers de video kunnen afspelen. Ook kunt u uw eigen ontworpen skins toepassen op de video-interface. Zie De FLVPlayback-component voor meer informatie.

Open Source Media Framework (OSMF) Met het OSMF kunnen ontwikkelaars op een eenvoudige manier componenten kiezen die kunnen worden toegevoegd en gecombineerd voor een weergave van hoge kwaliteit met vele mogelijkheden. Raadpleeg de [documentatie bij OSMF](#) voor meer informatie.

Externe video besturen met ActionScript Speel externe FLV- of F4V-bestanden in een Animate-document bij uitvoering af met de ActionScript-objecten `NetConnection` en `NetStream`. Zie Afspelen van externe video met ActionScript beheren voor meer informatie.

U kunt videogedragingen (vooraf geschreven scripts in ActionScript) gebruiken om het afspelen van video te besturen.

Ingesloten video besturen in de tijdlijn Als u het afspelen van ingesloten videobestanden wilt besturen, moet u ActionScript schrijven waarmee de tijdlijn van de video wordt bestuurd. Zie Afspelen van video besturen met de tijdlijn voor meer informatie.

De wizard Video importeren

De wizard Video importeren vereenvoudigt het importeren van video in een Animate-document doordat die u door het proces van selectie van een bestaand videobestand en de import van het bestand voor gebruik in een van drie verschillende videoweergavescenario's leidt. De wizard Video importeren biedt voor de import- en afspeelmethode van uw keus een elementair configuratieniveau, dat u later kunt wijzigen voor specifieke vereisten.

Het dialoogvenster Video importeren bevat de volgende opties voor het importeren van video:

Externe video laden met afspeelcomponent Hiermee importeert u de video en maakt u een instantie van de FLVPlayback-component om videoweergave te besturen. Wanneer u zover bent dat u het Animate-document kunt publiceren als een SWF-bestand en kunt uploaden naar uw webserver, moet u ook het videobestand uploaden naar een webserver of Adobe Media Server, en de FLVPlayback-component configureren met de locatie van het geladen videobestand.

FLV insluiten in SWF en afspelen in tijdlijn Hiermee sluit u het FLV-bestand in het Animate-document in. Wanneer u video op deze manier importeert, wordt de video de tijdlijn geplaatst waar u de afzonderlijke videoframes kunt zien in de tijdlijnframes. Een ingesloten FLV-bestand wordt onderdeel van het Animate-document.

Opmerking: Door video-inhoud meteen in het Animate SWF-bestand in te sluiten wordt het gepubliceerde bestand aanzienlijk groter, en dit is alleen geschikt voor kleine videobestanden. Bovendien kunnen er problemen optreden bij de synchronisatie tussen audio en video bij het gebruik van langere videoclipps die in het Animate-document zijn ingesloten.

H.264-video insluiten in tijdlijn Hiermee worden H.264-video's ingesloten in het Animate-document. Wanneer u een video importeert met deze optie, kan de video op het werkgebied worden

geplaatst en gebruikt als geleider voor uw animatie tijdens de ontwerpfase. Frames van de video worden op het werkgebied gerenderd terwijl u de afspeelkop langs de tijdlijn verplaatst, of de tijdlijn afspeelt. De audio voor de desbetreffende frames wordt ook afgespeeld.

Opmerking:

- Wanneer u uw FLA-bestand wilt publiceren met de H264-video-inhoud op een laag die geen geleidelaaag en ook geen verborgen laag is, verschijnt het waarschuwingsbericht dat het publicatieplatform geen ondersteuning biedt voor ingesloten H.264-video's.

[Naar boven](#) 

Video-indelingen en Animate

Als u video wilt importeren in Animate, moet u video gecodeerd in FLV- of H.264-indeling gebruiken. De wizard Video importeren (Bestand > Importeren > Video importeren) controleert videobestanden die u selecteert om te importeren en waarschuwt u als de video mogelijk een indeling heeft die Animate niet kan afspelen. Wanneer de video niet in de FLV- of de F4V-indeling is, kunt u met Adobe® Media® Encoder de video coderen in de juiste indeling.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder is een autonome coderingstoepassing die door programma's als Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® en Animate wordt gebruikt voor levering aan verschillende media-indelingen. Afhankelijk van het programma biedt Adobe Media Encoder een speciaal dialoogvenster Exportinstellingen voor de talloze instellingen die samenhangen met bepaalde exportindelingen, zoals Adobe Flash Video en H.264. Voor elke indeling bevat het dialoogvenster Exportinstellingen een aantal voorinstellingen die speciaal geschikt zijn voor bepaalde aflevermedia. U kunt ook aangepaste voorinstellingen opslaan, die u kunt delen met anderen of zo nodig opnieuw kunt laden.

Zie [Adobe Media Encoder gebruiken](#) voor informatie over het coderen van video in de H.264- of F4V-indeling met Adobe Media Encoder.

De H.264-, On2 VP6- en Sorenson Spark-video-codecs

Wanneer u video codeert met Adobe Media Encoder, kunt u kiezen uit drie verschillende video-codecs waarmee u uw video-inhoud codeert voor gebruik met Animate:

H.264 Ondersteuning voor de H.264-video-codec is opgenomen in Flash Player vanaf versie 9.0.r115. De F4V-video-indeling waarin gebruik wordt gemaakt van deze codec, levert een aanzienlijk betere verhouding tussen kwaliteit en bitsnelheid dan eerdere Flash-video-codecs, maar vergt meer van uw computer dan de Sorenson Spark- en On2 VP6-video-codecs die met Flash Player 7 en 8 zijn uitgegeven.

Opmerking: Als u voor het samenstellen video met ondersteuning voor alfakanalen moet gebruiken, moet u de On2 VP6-videocodec gebruiken. F4V ondersteunt geen alfakanalen voor video.

On2 VP6 De codec On2 VP6 is de voorkeursvideo-codec voor het maken van FLV-bestanden die u wilt gebruiken met Flash Player 8 en hoger. De On2 VP6-codec biedt het volgende:

- Hogere videokwaliteit in vergelijking met de Sorenson Spark-codec bij codering met dezelfde gegevenssnelheid
 - Ondersteuning voor het gebruik van een 8-bits alfakanaal voor samengestelde video
- Voor een betere videokwaliteit bij dezelfde gegevenssnelheid is de On2 VP6-codec aanmerkelijk langzamer met coderen en is meer processorvermogen vereist op de clientcomputer voor decoderen en afspelen. Denk daarom goed na over de prestaties die de computers waarop uw publiek de FLV-videoinhoud weergeeft, minimaal moeten kunnen leveren.

Sorenson Spark De Sorenson Spark-video-codec is uitgebracht met Flash Player 6. U kunt deze codec het

beste gebruiken wanneer u Animate-documenten wilt publiceren waarvoor terugwerkende compatibiliteit met Flash Player 6 en 7 is vereist. Wanneer u een grote gebruikersgroep verwacht die gebruik maakt van oudere computers, overweegt u dan het gebruik van FLV-bestanden die met de Sorenson Spark-codec zijn gecodeerd, aangezien deze voor het afspelen veel minder van een computer vergen dan de On2 VP6- en H.264-codecs.

Wanneer een Flash Professional-video dynamisch wordt geladen door de Animate-inhoud (via progressief downloaden of Adobe Media Server), kunt u On2 VP6-video gebruiken zonder dat u het SWF-bestand dat oorspronkelijk was gemaakt voor Flash Player 6 of 7 opnieuw hoeft te publiceren. De gebruikers moeten dan wel gebruikmaken van Flash Player 8 of hoger om de inhoud te bekijken. Door On2 VP6-video in Animate SWF-versie 6 of 7 te streamen of te downloaden en de inhoud af te spelen met Flash Player 8 of hoger hoeft u de SWF-bestanden niet opnieuw te maken voor gebruik met Flash Player 8 en hoger.

Opmerking: Alleen Flash Player 8 en 9 ondersteunen zowel het publiceren als het afspelen van On2 VP6-video.

Codec	SWF-versie (publicatieversie)	Flash Player-versie (vereist voor afspelen)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 of hoger	9.2 of hoger

Tips voor het maken van Adobe FLV- en F4V-video

Volg deze richtlijnen om de beste FLV- of F4V-video's te maken:

Bewerk de video in de oorspronkelijke indeling van het project tot u klaar bent voor de uiteindelijke uitvoer

Als u een vooraf gecomprimeerde digitale videoindeling converteert naar een andere indeling (zoals .flv of .f4v), kan het eerder gebruikte coderingsprogramma ruis toevoegen aan de video. Het eerste comprimeringsprogramma heeft al een eigen coderingsalgoritme op de video toegepast en daarmee de kwaliteit, framegrootte en framesnelheid verminderd. Die compressie kan tevens voor digitale bijverschijnselen of ruis hebben gezorgd. Deze extra ruis heeft een negatieve invloed op het uiteindelijke coderingsproces en kan er de oorzaak van zijn dat een hogere gegevenssnelheid nodig is om een bestand met goede kwaliteit te kunnen coderen.

Streef naar eenvoud

Vermijd fraaie overgangen. Deze zijn moeilijk te comprimeren en na de wijziging ziet de uiteindelijke gecomprimeerde video er mogelijk "brokkelig" uit. Normale eindens (in tegenstelling tot geleidelijke) zijn meestal het best. Opvallende videobeelden, waarin bijvoorbeeld een object is te zien dat langzaam het beeld vult vanachter de eerste track, zodat het lijkt alsof er een bladzijde wordt omgeslagen of beelden die zich rond een bal wikkelen en vervolgens van het scherm vliegen, kunnen niet goed worden gecomprimeerd. Dergelijke effecten moeten dan ook slechts spaarzaam worden toegepast.

Weet de gegevenssnelheid van uw publiek

Produceer bestanden met lagere gegevenssnelheden wanneer u video via internet levert. Gebruikers met snelle internetverbindingen kunnen de bestanden bekijken met weinig of geen vertraging als gevolg van het laden, maar inbelgebruikers moeten wachten tot de bestanden zijn gedownload. Houd de videoclip kort om ervoor te zorgen dat de tijdsduur voor downloaden redelijk blijft voor inbelgebruikers.

Selecteer de juiste framesnelheid

Framesnelheid geeft het aantal frames per seconde (fps) aan. Bij een clip met een hogere gegevenssnelheid kan het afspelen via beperkte bandbreedte worden verbeterd door een lagere framesnelheid te kiezen. Als u bijvoorbeeld een clip met weinig beweging comprimeert, bespaart het halveren van de framesnelheid u waarschijnlijk slechts 20% van de gegevenssnelheid. Als u echter video met veel beweging comprimeert, heeft het verlagen van de framesnelheid veel meer effect op de gegevenssnelheid.

Verminder de framesnelheid niet als uw afleveringskanalen en afspeelplatforms geen probleem hebben met deze snelheid. Video ziet er nu eenmaal beter uit met de oorspronkelijke framesnelheden. Voor aflevering via het web kunt u deze gegevens opvragen bij uw webhostservice. Gebruik voor mobiele apparaten de coderingsvoorinstellingen voor het specifieke apparaat en de apparaatemulatie die beschikbaar is via Adobe Media Encoder in Adobe Premiere Pro. Als u de framesnelheid moet verminderen, krijgt u de beste resultaten wanneer u de framesnelheid deelt door hele getallen.

Selecteer een frameformaat dat past bij de gegevenssnelheid en de hoogte-/breedteverhouding van het frame

Bij een bepaalde gegevenssnelheid (verbindingssnelheid) leidt het verhogen van het frameformaat tot een vermindering van de videokwaliteit. Let bij het selecteren van uw frameformaat voor de coderingsinstellingen op de framesnelheid, het bronmateriaal en persoonlijke voorkeuren. Om 'pillarboxing' (de vorming van pilaren links en rechts naast het beeld) te voorkomen, is het belangrijk een framesnelheid te kiezen met dezelfde hoogte-/breedteverhouding als die van uw bronmateriaal. Er ontstaat bijvoorbeeld 'pillarboxing' (de vorming van pilaren links en rechts naast het beeld) als u NTSC-beeldmateriaal codeert naar een PAL-framegrootte.

Met Adobe Media Encoder hebt u de beschikking over verschillende Adobe FLV- of F4V-videovoorinstellingen. Hierbij zijn vooraf ingestelde frameformaten en framesnelheden inbegrepen voor de verschillende televisiestandaarden bij verschillende gegevenssnelheden. U kunt het volgende overzicht van gangbare frameformaten (in pixels) gebruiken als richtlijn, of experimenteren met de verschillende Adobe Media Encoder-voorinstellingen om de beste instelling te vinden voor uw project.

Dial-up Modem NTSC 4 x 3 162 x 120

Dial-up Modem PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/kabel NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/kabel PAL 4 x 3 768 x 576

Streaming voor beste prestaties

U kunt downloadtijd elimineren door diepgaande interactieve functionaliteit en navigatiemogelijkheden te bieden of door de servicekwaliteit te controleren, door Adobe FLV- of F4V-videobestanden stroomsgewijs over te brengen met de Adobe Media Server of door de hostservice van een van de Flash Video Streaming Service-partners van Adobe te gebruiken, die beschikbaar zijn via de Adobe-website. Als u meer wilt weten over het verschil tussen progressief downloaden en het stroomsgewijs afspelen van video met Adobe Media Server, raadpleegt u 'Flash-video's afleveren: het verschil tussen progressief downloaden en het stroomsgewijs afspelen van video' op de website van het Flash Developer Center.

Weet de tijden voor progressief downloaden

Zorg dat u weet hoe lang het duurt om genoeg van de video te downloaden om de video tot het eind af te

spelen zonder dat moet worden gepauzeerd om het downloaden te voltooien. Terwijl het eerste deel van uw videoclip wordt gedownload, kunt u overwegen andere inhoud weer te geven zodat het downloaden minder merkbaar wordt. Gebruik voor korte clips de volgende formule: Pauze = downloadtijd – afspeeltijd + 10% van afspeeltijd. Als uw clip bijvoorbeeld 30 seconden duurt en een minuut kost om te downloaden, moet u uw clip een buffer van 33 seconden geven (60 seconden - 30 seconden + 3 seconden = 33 seconden).

Verwijder ruis en interliniëring

Het is verstandig ruis en interliniëring te verwijderen om de beste codering te bereiken.

Hoe hoger de kwaliteit van het origineel, hoe beter het eindresultaat. Hoewel de framesnelheid en framegrootte van internetvideo doorgaans minder is dan voor televisie, zijn computerbeeldschermen uitgerust met veel meer kleurechtheid, verzadiging, scherpheid en resolutie dan normale televisies. Zelfs in een klein venster kan de beeldkwaliteit belangrijker zijn voor digitale video dan voor gewone analoge televisie. Artefacten en ruis die nauwelijks te zien zijn op TV kunnen op een computerscherm wel opvallen.

Adobe Animate is in eerste instantie bedoeld voor progressieve weergave op computerschermen en andere apparaten, en niet zozeer voor geïnterlineerde schermen als tv's. Bij geïnterlineerd materiaal dat wordt weergegeven op een progressief scherm kunnen wisselende verticale lijnen worden weergegeven in gebieden met veel beweging. Op deze manier verwijdert Adobe Media Encoder interliniëring uit alle videobeelden die het verwerkt.

Volg dezelfde richtlijnen voor audio

Voor de productie van audio gelden dezelfde overwegingen als voor de videoproductie. Audio goed comprimeren begint met foutloze audio. Als u materiaal vanaf een cd comprimeert, probeer het bestand dan rechtstreeks digitaal over te zetten en niet via de analoge invoer van uw geluidskaart. De geluidskaart zorgt voor onnodige omzetting van digitaal naar analoog en andersom, waarbij ruis kan optreden in de bronaudio. Hulpprogramma's voor digitaal overzetten zijn beschikbaar voor Windows- en Macintosh-platforms. Gebruik voor het opnemen van een analoge bron een geluidskaart van de beste kwaliteit die er is.

Opmerking: Als het bronaudiobestand mono is, verdient het aanbeveling in mono te coderen voor gebruik met Animate. Als u codeert met Adobe Media Encoder en een voorinstelling voor coderen gebruikt, moet u niet vergeten te controleren of de voorinstelling in stereo of mono codeert en mono te selecteren als dit nodig is.

[Naar boven](#)

Zelfstudies en voorbeelden

In de volgende videozelfstudies en artikelen wordt gedetailleerd ingegaan op het maken en voorbereiden van video voor gebruik in Animate. Sommige video's tonen de interface van CS3 of CS4, maar zijn ook van toepassing op CS5.

- Video: [FLV- en F4V-bestanden maken \(4:23\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Animate 411- Basisprincipes van videocodering \(15:16\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Batchcodering met Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe.com)
- Artikel: [Adobe Media Encoder gebruiken](#) (Adobe.com)
- Artikel: [H.264 voor alle anderen](#) (Adobe.com)

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Video toevoegen aan Animate
- De FLVPlayback-component
- Afspelen van externe video met ActionScript beheren



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Video's toevoegen aan een Animate-document

Voordat u begint

Methoden voor het gebruik van video in Animate

Video progressief downloaden met gebruikmaking van een webserver

Video streamen met Adobe Media Server

Een videobestand in een Animate-bestand insluiten

Animate biedt verschillende methoden om video in uw Animate-document op te nemen en af te spelen voor gebruikers.

[Naar boven](#) ¹³

Voordat u begint

Het is belangrijk dat u eerst de volgende informatie leest voordat u in Animate met video's begint te werken:

- Animate kan alleen specifieke video-indelingen afspelen.
Dit zijn onder andere FLV, F4V en MPEG video. Zie [Video maken voor gebruik in Animate](#) voor instructies voor het converteren van video's naar andere indelingen.
- Gebruik de toepassing Adobe Media Encoder (opgenomen in Animate) om andere video-indelingen te converteren naar F4V. Zie [Video maken voor gebruik in Animate](#) voor instructies.
- Er zijn verschillende manieren om video's aan Animate toe te voegen. Elke manier heeft in bepaalde situaties zijn voor- en nadelen. Zie de onderstaande lijst met deze methoden.
- Animate bevat de wizard Video importeren die wordt geopend wanneer u Bestand > Importeren > Video importeren kiest.
- Met de component FLVPlayback kunt u snel en eenvoudig video's afspelen in een Animate-bestand.

Zie [Video progressief downloaden met een webserver](#) voor instructies.

[Naar boven](#) ¹⁴

Methoden voor het gebruik van video in Animate

U kunt video's in Animate op verschillende manieren gebruiken.

- Progressief downloaden van een webserver
Via deze methode blijft het videobestand een extern bestand dat niet in het Animate-bestand en het resulterende SWF-bestand wordt ingesloten. Met deze methode blijft het SWF-bestand klein. Dit is de methode die doorgaans in Animate wordt gebruikt voor het toepassen van video.

- Video streamen met Adobe Media Server.

Ook via deze methode wordt de video niet ingesloten in uw Animate-bestand. Adobe Media Streaming Server biedt naast prima streamingresultaten ook een goede beveiliging

van uw video-inhoud.

- Videogegevens direct insluiten in een Animate-bestand

Deze methode resulteert in zeer grote Animate-bestanden en wordt alleen aangeraden voor korte videoclips. Zie [Video in een Animate-bestand insluiten](#) voor instructies.

[Naar boven](#)

Video progressief downloaden met gebruikmaking van een webserver

Met progressief downloaden kunt u de FLVPlayback-component of ActionScript die u schrijft, gebruiken voor het laden of afspelen van externe FLV- of F4V-bestanden in een SWF-bestand tijdens de uitvoering.

De video-inhoud wordt extern gehouden van de andere Animate-inhoud. Het is dan ook relatief eenvoudig om video-inhoud bij te werken zonder het SWF-bestand opnieuw te publiceren.

Progressief downloaden biedt de volgende voordelen ten opzichte van het insluiten van video in de tijdlijn:

- Tijdens het ontwerpen kunt u alleen uw SWF-bestand publiceren om een voorvertoning te zien van (een deel van) de Animate-inhoud of om deze te testen. Dit zorgt voor snellere voorvertoningstijden en snellere afhandeling van terugkerende experimenten.
- Tijdens het afspelen start de video als zodra het eerste segment is gedownload en in de cache van het schijfstation van de lokale computer is geplaatst.
- Tijdens uitvoering worden videobestanden door Flash Player van het schijfstation van de computer in het SWF-bestand geladen, zonder beperking van grootte of duur. Er doen zich geen problemen met de synchronisatie van het geluid of geheugenrestricties voor.
- De framesnelheid van het videobestand kan afwijken van de framesnelheid van het SWF-bestand. Dit biedt grotere flexibiliteit bij het ontwerpen van uw Animate-inhoud.

Video importeren voor progressief downloaden

U kunt een videobestand dat lokaal op uw computer is opgeslagen, importeren en het videobestand vervolgens uploaden naar een server nadat u het in het FLA-bestand hebt geïmporteerd. Wanneer u video's importeert in Animate voor progressief downloaden, voegt u alleen maar een verwijzing naar het videobestand toe. Animate gebruikt de verwijzing om het bestand op uw lokale computer of op de webserver te zoeken.

U kunt ook een videobestand importeren dat al is geüpload naar een standaardwebserver, een Adobe Media Server (AMS) of Flash Video Streaming Service (FVSS).

1. Selecteer Bestand > Importeren > Video importeren om de videoclip te importeren in het huidige Animate-document.
2. Selecteer de videoclip die u wilt importeren. U kunt een videoclip op uw lokale computer selecteren of de URL invoeren van een video die u al hebt geüpload naar een webserver of Adobe Media Server.
 - Als u video wilt importeren die op uw lokale computer staat, selecteert u Externe video laden met afspelcomponent.
 - Als u video wilt importeren die al is geïmplementeerd op een webserver, Adobe Media Server of Flash Video Streaming Service, selecteert u Is al geïmplementeerd op een webserver, Flash Video Streaming Service of Streamen vanaf Adobe Media Server en voert u de URL van de videoclip in.

Opmerking: De URL voor een videoclip op een webserver gebruikt het http-communicatieprotocol. De URL voor een videoclip op een Adobe Media Server of Flash Streaming Service gebruikt het RTMP-communicatieprotocol.

3. Selecteer een skin voor uw videoclip. U hebt de volgende opties:

- Gebruik niet een skin met de FLVPlayback-component door Geen te selecteren.
- Selecteer een van de vooraf gedefinieerde skins van de FLVPlayback-component. Animate kopieert de skin naar dezelfde map als het FLA-bestand.

Opmerking: De skins van de FLVPlayback-component verschillen enigszins, afhankelijk van of u een AS2- of AS3-gebaseerd Animate-document maakt.

- Selecteer een door u zelf ontworpen aangepaste skin door de URL van de skin op de server in te voeren.

Opmerking: Als u een aangepaste skin wilt gebruiken die is aangeroepen vanaf een externe locatie, zal de live voorvertoning niet beschikbaar zijn voor de video in het werkgebied.

4. De wizard Video importeren maakt een FLVPlayback-videocomponent in het werkgebied die u kunt gebruiken om de videoweergave lokaal te testen. Wanneer u uw Animate-document hebt gemaakt en u het SWF-bestand en de videoclip wilt implementeren, laadt u de volgende elementen naar de webserver of Adobe Media Server die uw video host:

- Als u een lokale kopie van de videoclip gebruikt, uploadt u de videoclip (die zich in dezelfde map bevindt als de bronvideoclip die u hebt geselecteerd met een extensie .flv).

Opmerking: In Animate wordt een relatief pad gebruikt om naar het FLV- of F4V-bestand te verwijzen (relatief ten opzichte van het SWF-bestand), zodat u lokaal dezelfde mapstructuur kunt gebruiken als op de server. Als de video al eerder is geïmplementeerd op de FMS of FVSS die als host fungeert voor uw video, kunt u deze stap overslaan.

- De videoskin (als u een skin wilt gebruiken)

Bij het gebruik van een vooraf gedefinieerde skin wordt de skin in Animate gekopieerd naar dezelfde map als het FLA-bestand.

- De FLVPlayback-component

Als u in het URL-veld van de FLVPlayback-component de URL wilt opnemen van de webserver of Adobe Media Server waarnaar u de video uploadt, gebruikt u de Componentcontrole (Venster > Componentcontrole) om de parameter `contentPath` te bewerken.

[Naar boven](#) 

Video streamen met Adobe Media Server

Adobe Media Server streamt media in real-time naar Flash Player en AIR. Adobe Media Server past bandbreedtedetectie toe om video- of audio-inhoud te leveren op basis van de beschikbare bandbreedte van de gebruiker.

Streaming video met Adobe Media Server biedt de volgende voordelen boven ingesloten en progressief gedownloade video:

- Het afspelen van video begint eerder dan bij andere methoden waarbij video wordt geïntegreerd.
- Streaming gebruikt minder geheugen en vrije ruimte van de client, omdat de client niet het hele bestand hoeft te downloaden.
- Netwerkbronnen worden efficiënter gebruikt omdat alleen die onderdelen van de video naar de client worden verzonden die worden weergegeven.
- De levering van media is veiliger omdat media bij het streamen niet in de cache worden opgeslagen.
- Streaming video biedt betere mogelijkheden voor bijhouden, rapporteren en vastleggen.
- Streaming zorgt voor de levering van live video- en audiopresentaties, of vastlegging van

video van een webcam of digitale videocamera.

- Adobe Media Server maakt streaming voor meerdere kanalen en gebruikers mogelijk voor videochatten, videoberichten en videoconferentietoepassingen.
- Door serverscripts te gebruiken voor het beheren van video- en audiostreams kunt u afspeellijsten op de server en gesynchroniseerde streams maken, plus intelligentere leveringsopties op basis van de verbindingssnelheid van de client.

Zie www.adobe.com/go/flash_media_server_nl voor meer informatie over Adobe Media Server.

Zie www.adobe.com/go/fvss_nl voor meer informatie over Flash Video Streaming Service.

[Naar boven](#) 

Een videobestand in een Animate-bestand insluiten

Wanneer u een videobestand insluit, worden alle gegevens van het videobestand toegevoegd aan het Animate-bestand. Dit resulteert in een veel groter Animate-bestand en aansluitend SWF-bestand. De video wordt geplaatst in de tijdlijn waarin u de afzonderlijke videoframes kunt bekijken die worden weergegeven in de tijdlijnframes. Aangezien elk videoframe wordt weergegeven door een frame in de tijdlijn, moet de framesnelheid van de filmclip gelijk zijn aan de framesnelheid van het SWF-bestand. Als u verschillende framesnelheden gebruikt voor het SWF-bestand en de ingesloten filmclip, verloopt het afspelen niet consistent.

Opmerking: Als u variabele framesnelheden wilt gebruiken, streamt u de video door progressief downloaden of met Adobe Media Server. Wanneer u videobestanden importeert met een van deze methoden, zijn de FLV- of F4V-bestanden op zichzelf staand en worden ze afgespeeld met een framesnelheid die verschilt van alle andere tijdlijnframesnelheden die in het -SWF-bestand zijn opgenomen.

Ingesloten video werkt het beste voor kleinere videoclips, met een afspeeltijd van maximaal 10 seconden. Als u videoclips gebruikt met langere afspeeltijden, kunt u beter progressief gedownloade video gebruiken of streaming video met behulp van Adobe Media Server.

De beperkingen van ingesloten video zijn onder meer:

- U kunt problemen ondervinden als de resulterende SWF-bestanden uitzonderlijk groot worden. In Flash Player wordt een grote hoeveelheid geheugen gereserveerd voor het downloaden en afspelen van grote SWF-bestanden met ingesloten video. Dit kan tot fouten leiden in Flash Player.
- Bij langere videobestanden (van meer dan 10 seconden) treden vaak synchronisatieproblemen op tussen de video- en audiogedeelten van een videoclip. De audiotrack begint na enige tijd uit de pas te lopen met de video, hetgeen storend werkt.
- Voor het afspelen van een video die is ingesloten in een SWF-bestand, moet het hele videobestand zijn gedownload voordat de video wordt afgespeeld. Als u een uitzonderlijk groot videobestand insluit, kan het lang duren voordat het SWF-bestand helemaal is gedownload en kan worden afgespeeld.
- Nadat een videoclip is geïmporteerd, kunt u deze niet meer bewerken. In plaats daarvan kunt u de clip opnieuw bewerken en importeren.
- Wanneer u uw SWF-bestand via het web publiceert, moet de gehele video worden gedownload op de computer van de gebruiker voordat het afspelen van de video kan starten.
- Tijdens de uitvoering moet de gehele video passen in het lokale geheugen van de afspelende computer.
- De lengte van een geïmporteerd videobestand mag niet groter zijn dan 16.000 frames.
- De videoframesnelheid en de framesnelheid van de Animate-tijdlijn moeten hetzelfde zijn. Stel de framesnelheid van uw Animate-bestand in overeenkomstig de framesnelheid van de ingesloten video.

U kunt voorbeeldframes van een ingesloten video bekijken door de afspeelkop langs de tijdlijn te slepen (Scrubbing). Denk erom dat het geluidsspoor van de video niet wordt afgespeeld bij een Scrubbing. Gebruik de opdracht Film testen als u een voorvertoning van de video met geluid wilt weergeven.

Een video insluiten in een Animate-bestand

1. Selecteer Bestand > Importeren > Video importeren om de videoclip te importeren in het huidige Animate-document.

2. Kies een van de volgende opties:

Externe video laden met afspelercomponent laden: Hiermee wordt de video geïmporteerd en een instantie van de FLVPlayback-component gemaakt om het afspelen te controleren.

FLV insluiten in SWF en afspelen in tijdlijn: Hiermee wordt het FLV-bestand ingesloten in het Animate-document en in de tijdlijn geplaatst.

H.264-video's insluiten in tijdlijn: Hiermee worden H.264-video's ingesloten in het Animate-document. Wanneer u een video importeert met deze optie, kan de video op het werkgebied worden geplaatst en gebruikt als geleider voor uw animatie tijdens de ontwerpfase. Frames van de video worden op het werkgebied gerenderd terwijl u de afspeelkop langs de tijdlijn verplaatst, of de tijdlijn afspeelt. De audio voor de desbetreffende frames wordt ook afgespeeld.

Opmerking:

- *Wanneer u uw FLA-bestand wilt publiceren met de H264-video-inhoud op een laag die geen geleidelaaag en ook geen verborgen laag is, verschijnt het waarschuwingsbericht dat het publicatieplatform geen ondersteuning biedt voor ingesloten H.264-video's.*

3. Klik op Bladeren, selecteer het videobestand op uw computer en klik op Volgende.

Optioneel: Als Adobe Media Encoder is geïnstalleerd op uw computer en wilt de video converteren naar een andere indeling met behulp van AME, klikt u op Video converteren.

4. Kies het symbooltype waarmee u de video wilt insluiten.

Ingesloten video Als u de videoclip gebruikt voor lineair afspelen in de tijdlijn, is het importeren van de video in de tijdlijn het meest geschikt.

Filmclip De beste manier is om de video in een filmclipinstantie te plaatsen, waardoor u de meeste controle hebt over de inhoud. De tijdlijn van de video wordt onafhankelijk van de hoofdtijdlijn afgespeeld. U hoeft de hoofdtijdlijn niet met vele frames uit te breiden om plaats te maken voor de video, hetgeen het werken met het FLA-bestand lastig kan maken.

Afbeelding Wanneer u een videoclip insluit als een grafisch symbool, is geen interactie met de video mogelijk met behulp van ActionScript (u gebruikt grafische symbolen doorgaans voor statische afbeeldingen en het maken van opnieuw te gebruiken animatiefragmenten die verbonden zijn aan de hoofdtijdlijn).

5. Importeer de videoclip rechtstreeks in het werkgebied (en de tijdlijn) of als een bibliotheekitem.

In Animate wordt de geïmporteerde video standaard in het werkgebied geplaatst. Als u de video alleen in de bibliotheek wilt importeren, heft u de selectie van Instantie in werkgebied plaatsen op.

Als u een eenvoudige videopresentatie maakt met lineaire tekst en weinig of geen interactie, accepteert u de standaardinstelling en importeert u de video in het werkgebied. Voor een meer dynamische presentatie, het werken met meerdere videoclips of toevoegen van dynamische overgangen of andere elementen met behulp van ActionScript, importeert u de video in de bibliotheek. Nadat een videoclip in de bibliotheek is opgenomen, kunt u de clip aanpassen door deze om te zetten in een

MovieClip-object dat u gemakkelijker met ActionScript kunt besturen.

In Animate wordt de tijdlijn automatisch uitgebreid en aangepast aan de afspeelduur van de ingesloten videoclip.

Als het videobestand audio bevat die u niet wilt importeren, schakelt u het selectievakje Inclusief audio uit.

6. Klik op Volgende. Bekijk de bevestigingsberichten en klik op Voltooien.

De wizard Video importeren sluit de video in het SWF-bestand in. De video wordt in het werkgebied of in de bibliotheek weergegeven, afhankelijk van de insluitopties die u hebt gekozen.

7. Geef in Eigenschapcontrole (Venster > Eigenschappen) een instantienaam op voor de videoclip en pas de eigenschappen van de videoclip zo nodig aan.

Videobestanden importeren in de bibliotheek

Als u video's met de indeling FLV, F4V of H.264 wilt importeren, gebruikt u de opdrachten Importeren > Video importeren of Importeren in bibliotheek.

Plaats uw video in een filmclipsymbool om uw eigen videospeler te maken, waarna FLV- of F4V-bestanden van een externe bron worden gedownload. Wanneer u FLV- of F4V-bestanden dynamisch laadt, past u de afmetingen van de filmclip aan de werkelijke afmeting van het videobestand aan en schaaft u de video door de filmclip te schalen.

Opmerking: De beste manier is om de video in een filmclipinstantie te plaatsen. Dit geeft u de meeste controle over de inhoud. De tijdlijn van de video wordt onafhankelijk van de hoofdtijdlijn afgespeeld. U hoeft de hoofdtijdlijn niet met vele frames uit te breiden om plaats te maken voor de video, hetgeen het werken met het FLA-bestand lastig kan maken.

- U kunt als volgt een videobestand met de indeling FLV, F4V of H.264 importeren in de bibliotheek:
 - Selecteer Bestand > Importeren > Importeren in bibliotheek.
 - Selecteer een bestaande videoclip in het deelvenster Bibliotheek en selecteer Eigenschappen in het menu van het deelvenster Bibliotheek. Klik op Importeren. Zoek het te importeren bestand op en klik op Openen.

De eigenschappen van een videoclip wijzigen

Met Eigenschapcontrole kunt u eigenschappen wijzigen voor een instantie van een ingesloten videoclip in het werkgebied, de instantie een instantienaam geven en de breedte, hoogte en positie ervan in het werkgebied wijzigen. U kunt een instantie van een videoclip ook *omwisselen*: een ander symbool toewijzen aan een instantie van een videoclip. Door het toewijzen van een ander symbool aan een instantie wordt een andere instantie in het werkgebied weergegeven. Alle andere instantie-eigenschappen blijven echter wel intact (zoals de afmetingen en het registratiepunt).

In het dialoogvenster Video-eigenschappen kunt u het volgende doen:

- Informatie bekijken over een geïmporteerde videoclip, zoals naam, pad, aanmaakdatum, pixelafmetingen, lengte en bestandsgrootte.
- De naam van de videoclip wijzigen
- De videoclip bewerken als u de clip in een externe editor hebt bewerkt
- Een FLV- of F4V-bestand importeren om de geselecteerde clip te vervangen
- Een videoclip exporteren als een FLV- of F4V-bestand

Eigenschappen voor de video-instantie wijzigen in Eigenschapcontrole

1. Selecteer een instantie van een ingesloten of gekoppelde videoclip in het werkgebied.
2. Selecteer Venster > Eigenschappen en ga op een van de volgende manieren te werk:
 - Voer een instantienaam in het tekstveld Naam in aan de linkerkant van Eigenschapcontrole.
 - Voer waarden in voor de breedte en de hoogte om de afmetingen van de video-instantie te wijzigen.
 - Voer waarden in voor X en Y om de positie van de linkerbovenhoek van de instantie in het werkgebied te wijzigen.
 - Klik op Wisselen. Selecteer een videoclip waarmee u de videoclip wilt vervangen die momenteel aan de instantie is toegewezen.

Opmerking: U kunt een ingesloten videoclip alleen wisselen met een andere ingesloten videoclip en een gekoppelde videoclip alleen wisselen met een andere gekoppelde videoclip.

Videoclipeigenschappen weergeven in het dialoogvenster Video-eigenschappen

1. Selecteer een videoclip in het deelvenster Bibliotheek.
2. Selecteer Eigenschappen in het menu van het deelvenster Bibliotheek of klik op de knop Eigenschappen onderin het deelvenster Bibliotheek. Het dialoogvenster Video-eigenschappen wordt weergegeven.

Een video hernoemen, bijwerken of vervangen

1. Selecteer de videoclip in het deelvenster Bibliotheek en selecteer Eigenschappen in het menu van het deelvenster Bibliotheek.
2. Ga als volgt te werk:
 - Voer een nieuwe naam in het tekstveld Naam in als u een nieuwe naam wilt toewijzen.
 - Navigeer naar het bijgewerkte videobestand en klik op Openen als u een video wilt bijwerken.
 - Als u een video wilt vervangen, klikt u op Importeren, gaat u naar het FLV-, F4V- of H.264-bestand waardoor de huidige clip moet worden vervangen, en klikt u op Openen.

Afspelen van video besturen met de tijdlijn

U kunt het afspelen van een ingesloten videobestand besturen met behulp van de tijdlijn met de video. U kunt een video die in de hoofdtijdlijn wordt afgespeeld bijvoorbeeld pauzeren door een handeling `stop()` aan te roepen die gericht is op die tijdlijn. Zo kunt u ook een video-object besturen in een filmclipsymbool door het afspelen in de tijdlijn voor dat symbool te beheren.

U kunt de volgende handelingen uitvoeren op geïmporteerde video-objecten in filmclips: `goTo`, `play`, `stop`, `toggleHighQuality`, `stopAllSounds`, `getURL`, `FScommand`, `loadMovie`, `unloadMovie`, `ifFrameLoaded` en `onMouseEvent`. U moet een object Video omzetten in een filmclip voordat u handelingen uitvoert op het object.

Met ActionScript kunt u een live videostream van een camera weergeven. Eerst plaatst u een video-object in het werkgebied en selecteert u Nieuwe video in het menu van het deelvenster Bibliotheek. Vervolgens gebruikt u `Video.attachVideo` om de videostream aan het video-object te koppelen.

Zie ook Video en attachVideo (methode `Video.attachVideo`) in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0* en `fl.video` in de *Naslaggids voor ActionScript® 3.0 voor Adobe® Flash® Professional CS5*.

Een ingesloten video bijwerken nadat het bronbestand ervan is bewerkt

1. Selecteer de videoclip in het deelvenster Bibliotheek.
2. Selecteer Eigenschappen en klik op Bijwerken.

De ingesloten videoclip wordt bijgewerkt met het ingesloten bestand. De geselecteerde compressie-instellingen bij de aanvankelijke import van de video worden opnieuw toegepast op de bijgewerkte clip.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- De parameter contentPath of source opgeven
- De FLVPlayback-component
- De FLVPlayback-component
- Video-indelingen en Animate
- De downloadprestaties van een document testen
- Informatie over symbolen
- Externe FLV- of F4V-bestanden dynamisch afspelen



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met videoactiepunten

Opmerking: (Alleen Animate CC) De functie Video-actiepunten is verouderd en zal niet beschikbaar zijn in Animate CC

Gebruik videoactiepunten om gebeurtenissen te starten op specifieke tijden in de video. Er zijn twee typen actiepunten waarmee u in Flash kunt werken:

- Gecodeerde actiepunten. Dit zijn actiepunten die u toevoegt wanneer u video met Adobe Media Encoder codeert. Zie [Adobe Media Encoder gebruiken](#) voor meer informatie over het toevoegen van actiepunten in Adobe Media Encoder. Gecodeerde actiepunten zijn niet alleen toegankelijk voor Animate, maar ook voor andere toepassingen.
- ActionScript-actiepunten. Dit zijn actiepunten die u aan een video toevoegt met Eigenschapcontrole in Animate. ActionScript-actiepunten zijn alleen toegankelijk voor Animate en Flash Player. Zie [Actiepunten](#) in de *ActionScript 3.0-ontwikkelaarsgids* voor meer informatie over ActionScript-actiepunten.

Wanneer in het werkgebied een instantie van een FLVPlayback-component wordt geselecteerd, wordt de lijst met videoactiepunten in Eigenschapcontrole weergegeven. U kunt ook een voorvertoning van de hele video bekijken in het werkgebied en ActionScript-actiepunten toevoegen via Eigenschapcontrole terwijl u de video bekijkt, met inbegrip van video's die door Adobe Media Server worden aangeboden.

Werken met actiepunten in Eigenschapcontrole:

1. Importeer video als progressieve download of plaats de FLVPlayback-component in het werkgebied en geef de bronvideo op. U kunt de bronvideo in Eigenschapcontrole opgeven.
2. Klik in Eigenschapcontrole op Actiepunten om dit gedeelte uit te vouwen (als dit nog niet het geval is).
3. Klik op de knop Toevoegen (+) om een ActionScript-actiepunt toe te voegen en klik op de knop Verwijderen (-) om een bestaand actiepunt te verwijderen. U kunt de tijd opgeven door de muis naar rechts of naar links te slepen om de waarde voor de tijdcode respectievelijk te verhogen of te verlagen. U kunt ook een waarde typen.
4. Als u een parameter aan een actiepunt wilt toevoegen, selecteert u het ActionScript-actiepunt en klikt u op de knop Toevoegen (+) onder aan het gedeelte Parameters.
5. U kunt namen van ActionScript-actiepunten en parameters wijzigen door in het naamveld te klikken en de naam te bewerken.

U kunt lijsten met actiepunten importeren en exporteren vanuit Eigenschapcontrole. Er kunnen alleen ActionScript-actiepunten worden geïmporteerd om conflicten te voorkomen met actiepunten die al tijdens het coderen zijn ingesloten in de video.

Met de knoppen voor het importeren en exporteren van actiepunten boven aan het gedeelte Actiepunten, kunt u een lijst met actiepunten in XML-indeling importeren of exporteren. Bij het exporteren bevat de lijst naast alle ActionScript-actiepunten die u hebt toegevoegd, ook alle navigatie- en gebeurtenisactiepunten die in de video zijn ingesloten. Bij het importeren wordt een dialoogvenster weergegeven waarin wordt aangegeven hoeveel ActionScript-actiepunten er zijn geïmporteerd.

Grafische objecten transformeren en combineren in Animate CC

[Objecten transformeren](#)

[Objecten combineren](#)

[Naar boven](#) 

Objecten transformeren

U kunt grafische afbeeldingen, groepen, tekstblokken en instanties transformeren met het gereedschap Vrije transformatie of de opties in het menu Wijzigen > Transformeren. Afhankelijk van het geselecteerde type element kunt u een element transformeren, roteren, scheeftrekken, schalen of vervormen. U kunt tijdens een transformatiebewerking een selectie wijzigen of toevoegen.


Wanneer u een object, groep, tekstvak of instantie transformeert, worden in Eigenschapcontrole wijzigingen in de afmetingen of de positie van het item weergegeven.

Tijdens transformatiebewerkingen wordt een selectiekader weergegeven dat u kunt slepen. Het selectiekader is rechthoekig (tenzij het is gewijzigd met de opdracht Vervormen of met de optie Omhullen) en de randen ervan zijn in eerste instantie parallel uitgelijnd met de randen van het werkgebied. Op elke hoek en in het midden aan elke kant bevinden zich transformatiegrepen. Terwijl u sleept, worden de transformaties in het selectiekader weergegeven.

Transformatiepunt verplaatsen, opnieuw uitlijnen, wijzigen en traceren

Tijdens een transformatie wordt een transformatiepunt in het midden van een geselecteerd element weergegeven. Het transformatiepunt wordt in eerste instantie uitgelijnd met het middelpunt van het object. U kunt het transformatiepunt verplaatsen, terugzetten op de standaardlocatie en verplaatsen naar het standaarduitgangspunt.

Bij het schalen, scheeftrekken of roteren van grafische objecten, groepen en tekstblokken, is het punt tegenover het punt dat u sleept het standaarduitgangspunt. Bij instanties is het transformatiepunt het standaarduitgangspunt. U kunt het standaarduitgangspunt voor een transformatie verplaatsen.

1. Selecteer het gereedschap Vrije transformatie  of selecteer van de opdrachten bij Wijzigen > Transformeren.

Wanneer u met een transformatie bent begonnen, kunt u de locatie van het transformatiepunt bijhouden in het deelvenster Info en in Eigenschapcontrole.

2. Ga als volgt te werk:
 - Sleep het transformatiepunt vanuit het geselecteerde grafische object wanneer u deze wilt verplaatsen.
 - Dubbelklik op het transformatiepunt om het uit te lijnen met het middelpunt van het element.
 - Houd tijdens de transformatie de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt, terwijl u het besturingspunt van het gewenste object sleept om het uitgangspunt voor een transformatie met schalen of scheeftrekken te veranderen.
 - In het deelvenster Info kunt u wisselen tussen het in- en uitschakelen van de weergave van registratie- en transformatiepunten. De knop verschijnt als  om aan te geven dat de coördinaten van het registratiepunt worden weergegeven. Als u op dezelfde knop klikt, verandert deze in  en geeft deze aan dat de

transformatiecoördinaten worden weergegeven.




Coördinaatraster; deelvenster Info met de knop Registratie/transformatiepunt in transformatiemodus en met x- en y-coördinaten van het transformatiepunt van de selectie zichtbaar.

Vrije transformatie gebruiken

U kunt afzonderlijke transformaties uitvoeren of meerdere transformaties combineren, zoals verplaatsen, roteren, schalen, scheeftrekken en vervormen.

Opmerking: met het gereedschap *Vrije transformatie* kunt u geen symbolen, bitmaps, video-objecten, geluiden, verlopen of tekst transformeren. Wanneer een meervoudige selectie een van deze items bevat, worden alleen de vormobjecten vervormd. Wanneer u een tekstblok wilt transformeren, moet u de tekens eerst omzetten in vormobjecten.

1. Selecteer een grafisch object, groep, instantie of tekstblok in het werkgebied.
2. Klik op het gereedschap Vrije transformatie .

Wanneer u de aanwijzer over en rondom de selectie beweegt, verandert de aanwijzer om aan te geven welke transformatiefunctie beschikbaar is.

3. Sleep de grepen om de selectie te transformeren.
 - Wanneer u de selectie wilt verplaatsen, plaatst u de aanwijzer op het object binnen het selectiekader en sleept u het object naar een nieuwe positie. U moet niet het transformatiepunt slepen.
 - U kunt het midden van een rotatie of schaling instellen door het transformatiepunt naar een nieuwe locatie te slepen.
 - U kunt de selectie roteren door de aanwijzer net buiten een hoekgreep te plaatsen en te slepen. De selectie roteert rondom het transformatiepunt. U kunt in stappen van 45° roteren door Shift ingedrukt te houden en te slepen.
 - Wanneer u rondom de tegenoverliggende hoek wilt roteren, houdt u de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt en sleept u de selectie.
 - U kunt de selectie schalen door een hoekgreep diagonaal te slepen om in twee dimensies te schalen. Houd Shift ingedrukt en sleep om de grootte proportioneel te wijzigen.
 - Wanneer u alleen in de respectieve richting wilt schalen, sleept u een hoekgreep of een zijgreep horizontaal of verticaal.
 - U kunt de selectie scheeftrekken door de aanwijzer op de contour tussen de transformatiegrepen te plaatsen en te slepen.
 - U kunt vormen vervormen door de Ctrl-toets (Windows) of de Cmd-toets (Macintosh) ingedrukt te houden en een hoekgreep of een zijgreep te slepen.
 - Wanneer u het object *taps* wilt laten toelopen (de geselecteerde hoek en de aangrenzende hoek gelijke afstanden van de uitgangspunten verplaatsen), houdt u de Ctrl-toets (Windows) of de Cmd-toets (Macintosh) ingedrukt met de Shift-toets en klikt u om een hoekgreep te slepen.
4. Klik buiten het geselecteerde item om de transformatie te beëindigen.

Objecten vervormen

Wanneer u een vervormtransformatie op een geselecteerd object toepast en een hoekgreep of zijgreep van het selectiekader sleept, wordt de hoek of de rand verplaatst en worden de aangrenzende randen opnieuw uitgelijnd. Houd Shift ingedrukt en sleep een hoekpunt om de vervorming van het object taper te beperken (de hoek en de aangrenzende hoek een gelijke afstand en in tegenovergestelde richting van elkaar verplaatsen). De aangrenzende hoek is de hoek op dezelfde as als de richting waarin u sleept. Houd de Ctrl-toets (Windows) of de Cmd-toets (Macintosh) ingedrukt en sleep een middelpunt op een rand om de gehele rand vrij te verplaatsen.

Met de opdracht Vervormen kunt u grafische objecten vervormen. U kunt objecten ook vervormen tijdens vrije transformatie.

Opmerking: met het gereedschap Vervormen kunt u geen symbolen, vormprimitieven, bitmaps, video-objecten, geluiden, verlopen of tekst wijzigen. Wanneer een meervoudige selectie een van deze items bevat, worden alleen de vormobjecten vervormd. Wanneer u tekst wilt wijzigen, moet u de tekens eerst omzetten in vormobjecten.

1. Selecteer een grafisch object of objecten in het werkgebied.
2. Selecteer Wijzigen > Transformeren > Vervormen.
3. Plaats de aanwijzer op een van de transformatiegrepen en sleep deze.
4. Klik buiten het geselecteerde object of de objecten om de transformatie te beëindigen.

Vormen wijzigen met de optie Omhullen

Met de optie Omhullen kunt u objecten kromtrekken en vervormen. Een omhulsel is een selectiekader dat een of meer objecten bevat. Wijzigingen aan de vorm van een omhulsel beïnvloeden de vorm van de objecten in het omhulsel. U kunt de vorm van een omhulsel bewerken door de punten en raaklijngrepen aan te passen.

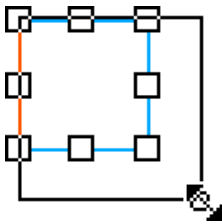
Opmerking: met de optie Omhullen kunt u geen symbolen, bitmaps, video-objecten, geluiden, verlopen of tekst wijzigen. Wanneer een meervoudige selectie een van deze items bevat, worden alleen de vormobjecten vervormd. Wanneer u tekst wilt wijzigen, moet u de tekens eerst omzetten in vormobjecten.

1. Selecteer een vorm in het werkgebied.
2. Selecteer Wijzigen > Transformeren > Omhullen.
3. Sleep de punten en raaklijngrepen om het omhulsel te wijzigen.

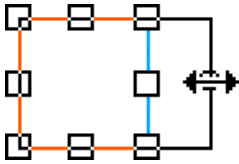
Objecten schalen

Door een object te schalen, vergroot of verkleint u het object horizontaal, verticaal of beide.

1. Selecteer een grafisch object of objecten in het werkgebied.
2. Selecteer Wijzigen > Transformeren > Schalen.
3. Ga als volgt te werk:
 - Sleep een of meer van de hoekgrepen om het object zowel horizontaal als verticaal te schalen. De verhoudingen blijven behouden bij het schalen. Houd Shift ingedrukt en sleep om de grootte niet-uniform te wijzigen.



- Sleep een middengreep om het object horizontaal of verticaal te schalen.




4. Klik buiten het geselecteerde object of de objecten om de transformatie te beëindigen.

Opmerking: wanneer u de grootte van een aantal items vergroot, worden items dichtbij de rand van het selectiekader mogelijk buiten het werkgebied geplaatst. Selecteer in dat geval Weergave > Plakbord om de elementen weer te geven die zich buiten de randen van het werkgebied bevinden.

Objecten roteren en scheeftrekken

Wanneer u een object roteert, draait het rondom het transformatiepunt. Het transformatiepunt wordt met het registratiepunt uitgelijnd, standaard het midden van het object, maar u kunt het punt verplaatsen door het te slepen.

U kunt een object roteren met de volgende methoden:

- Door te slepen met het gereedschap Vrije transformatie  (u kunt het object in dezelfde bewerking scheeftrekken en schalen).
- Door een hoek op te geven in het deelvenster Transformeren (u kunt het object in dezelfde bewerking schalen).

Objecten roteren en scheeftrekken via slepen

1. Selecteer een object of objecten in het werkgebied.
2. Selecteer Wijzigen > Transformeren > Roteren en scheeftrekken.
3. Ga als volgt te werk:
 - Sleep een hoekgreep om het object te roteren.
 - Sleep een middengreep om het object scheef te trekken.
4. Klik buiten het geselecteerde object of de objecten om de transformatie te beëindigen.

Objecten 90° roteren

1. Selecteer het object of de objecten.
2. Selecteer Wijzigen > Transformeren > 90° rechtsom roteren of 90° linksom roteren.

Objecten scheeftrekken

Wanneer u een object scheeftrekt, wordt het getransformeerd doordat het langs een of beide assen schuin wordt gezet. U kunt een object scheeftrekken door het te slepen of door een waarde in het deelvenster *Transformeren* in te voeren.

1. Selecteer het object of de objecten.
2. Selecteer *Venster > Transformeren*.
3. Klik op *Scheeftrekken*.
4. Voer hoeken in voor de horizontale en verticale waarden.

Objecten spiegelen

U kunt objecten langs de verticale of horizontale as spiegelen zonder hun relatieve positie in het werkgebied te verplaatsen.

1. Selecteer het object.
2. Selecteer *Wijzigen > Transformeren > Horizontaal spiegelen* of *Verticaal spiegelen*.

Getransformeerde objecten herstellen

Wanneer u met het gereedschap *Vrije transformatie* of het deelvenster *Transformeren* instanties, groepen en lettertypen schaalt, roteert en scheeftrekt, worden de oorspronkelijke grootte en rotatiewaarden met het object opgeslagen in *Animate*. Hiermee kunt u de toegepaste transformaties ongedaan maken en de oorspronkelijke waarden herstellen.

U kunt alleen de meest recente transformaties ongedaan maken als u *Bewerken > Ongedaan maken* selecteert. U kunt alle transformaties verwijderen door op de knop *Transformatie verwijderen* in het deelvenster te klikken voordat u de selectie van het object opheft. Nadat u de selectie van het object hebt opgeheven, gaan de oorspronkelijke waarden verloren en kunnen de transformaties niet worden verwijderd.

Getransformeerd object in oorspronkelijke staat herstellen

1. Controleer of het getransformeerde object nog steeds geselecteerd is.
2. Ga als volgt te werk:
 - Klik op de knop *Transformatie verwijderen* in het deelvenster *Transformeren*
 - Selecteer *Wijzigen > Transformeren > Transformatie verwijderen*

[Naar boven](#)

Objecten combineren

U kunt de opdracht *Objecten combineren* in het menu *Wijzigen* (*Wijzigen > Objecten combineren*) gebruiken om nieuwe vormen te maken door bestaande objecten te combineren of wijzigen. In een aantal gevallen wordt door de stapelvolgorde van geselecteerde objecten bepaald hoe de bewerking wordt uitgevoerd.

Elke opdracht is van toepassing op specifieke typen grafische objecten, zoals hieronder vermeld. Een *samenvoegvorm* is een vorm die is getekend met een gereedschap dat is ingesteld op de *samenvoegtekenmodus*. Een *tekenobject* is een vorm die is getekend met een gereedschap dat is ingesteld op de *objecttekenmodus*.

De opdrachten voor *Objecten combineren* zijn de volgende:

Vereniging Hiermee worden twee of meer samenvoegvormen of tekenobjecten samengevoegd. Het resultaat is één vorm van de objecttekenmodus die alle delen van de vormen bevat die zichtbaar waren voordat zij werden verenigd. De onzichtbare, overlappende gedeelten van de vormen zijn verwijderd.

Opmerking: in tegenstelling tot de opdracht Groeperen (Wijzigen > Groeperen), kunt u vormen die met de opdracht Vereniging zijn samengevoegd niet scheiden.

Doorsnede Hiermee wordt een object gemaakt van de doorsnede van twee of meer tekenobjecten. De resulterende tekenvorm Object-vorm bestaat uit de overlappende delen van de gecombineerde vormen. Elk deel van de vorm dat niet overlapt wordt verwijderd. De resulterende vorm gebruikt de vulling en streek van de bovenste vorm in de stapel.

Perforeren Hiermee kunt u delen van een geselecteerd tekenobject verwijderen. Dit zijn de overlappende delen van een ander geselecteerd tekenobject dat zich ervoor bevindt. Elk deel van een tekenobject dat wordt overlapt door het bovenste object, wordt verwijderd en het bovenste object wordt geheel verwijderd. De resulterende objecten zijn afzonderlijke objecten en worden niet gecombineerd tot één object (in tegenstelling tot de opdrachten Vereniging of Doorsnijden, die de objecten samenvoegen).

Uitsnijden Hiermee wordt de omtrek van het ene tekenobject gebruikt om een ander tekenobject uit te snijden. Het eerste of bovenste object definieert de vorm van het gebied dat moet worden uitgesneden. Elk deel van een onderliggend tekenobject dat wordt overlapt door het bovenste object, blijft over; alle andere gedeelten van de onderliggende objecten worden verwijderd en het bovenste object wordt geheel verwijderd. De resulterende objecten zijn afzonderlijke objecten en worden niet gecombineerd tot één object (in tegenstelling tot de opdrachten Vereniging of Doorsnijden, die de objecten samenvoegen).

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Informatie over 9-delige schaling en filmclipsymbolen
- Filmclipsymbolen met 9-delige schaling bewerken



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met symboolinstanties en symboolinstanties maken in Animate CC

Instanties maken

Eigenschappen van instanties bewerken

De zichtbaarheid van een instantie instellen

Kleur en transparantie van een instantie wijzigen

Instantie wisselen met andere instantie

Instantietype wijzigen

Herhaling instellen voor een grafische instantie

Een symboolinstantie opsplitsen

Informatie opvragen over instanties in het werkgebied

[Naar boven](#) 

Instanties maken

Nadat u een symbool hebt gemaakt, kunt u instanties van dat symbool in uw document maken, ook binnen andere symbolen. Wanneer u het symbool bewerkt, werkt Animate CC (voorheen Flash Professional CC) alle instanties van het symbool bij.

U kunt instanties een naam geven via Eigenschapcontrole. Gebruik de instantienaam om te verwijzen naar een instantie in ActionScript. Geef elke instantie binnen een enkele tijdlijn een unieke naam om instanties te beheren met ActionScript®. Zie Gebeurtenissen afhandelen in de *ActionScript 3.0-ontwikkelaarsgids* voor meer informatie.

Gebruik Eigenschapcontrole om kleureffecten op te geven, handelingen toe te wijzen, de grafische weergavemodus in te stellen of het gedrag van nieuwe instanties te wijzigen. Het gedrag van de instantie is gelijk aan het gedrag van het symbool, tenzij u anders opgeeft. Alle doorgevoerde wijzigingen zijn alleen van toepassing op de instantie, niet op het symbool.

U kunt als volgt een instantie van een symbool maken:

1. Selecteer een laag in de tijdlijn. Animate kan instanties alleen in hoofdframes plaatsen (altijd op de huidige laag). Wanneer u geen hoofdframe selecteert, voegt Animate de instantie toe aan het eerste hoofdframe links van het huidige frame.

Opmerking: een hoofdframe is een frame waarin u een verandering in de animatie definieert. Zie *Frames in de tijdlijn invoegen* voor meer informatie.

2. Selecteer Venster > Bibliotheek.
3. Sleep het symbool van de bibliotheek naar het werkgebied.
4. Wanneer u een instantie van een grafisch symbool hebt gemaakt, selecteert u Invoegen > Tijdlijn > Frame om het aantal frames toe te voegen dat het grafische symbool zal bevatten.

U kunt als volgt een aangepaste naam op een instantie toepassen:

1. Selecteer de instantie in het werkgebied.
2. Selecteer Venster > Eigenschappen en voer in het vak Instantienaam een naam in.

Eigenschappen van instanties bewerken

Elke symboolinstantie heeft eigen eigenschappen die los staan van het symbool. U kunt de tint, de transparantie en de helderheid van een instantie wijzigen, het gedrag van de instantie opnieuw definiëren (bijvoorbeeld een afbeelding wijzigen in een filmclip) en opgeven hoe een animatie binnen een grafische afbeelding wordt afgespeeld. U kunt een instantie ook scheeftrekken, roteren of schalen zonder dat dit het symbool beïnvloedt.

Bovendien kunt u een filmclip of knopinstantie een naam geven, zodat u ActionScript kunt gebruiken om de eigenschappen ervan te wijzigen. Zie Objecten en klassen in *ActionScript 3.0 leren gebruiken* voor meer informatie. Gebruik Eigenschapcontrole (Venster > Eigenschappen) om instantie-eigenschappen te bewerken.

De eigenschappen van een instantie worden met de instantie opgeslagen. Wanneer u een symbool bewerkt of een instantie opnieuw koppelt aan een ander symbool, zijn alle instantie-eigenschappen die u hebt gewijzigd nog steeds op de instantie van toepassing.

De zichtbaarheid van een instantie instellen

U kunt een symboolinstantie in het werkgebied onzichtbaar maken door de eigenschap Visible uit te schakelen. Met de eigenschap Visible u betere renderprestaties dan wanneer u de Alpha-eigenschap van het symbool op de waarde 0 zou instellen.

Voor de eigenschap Visible is de Player-instelling Flash Player 10.2 of hoger vereist. Deze functionaliteit is alleen compatibel met filmclip-, knop- en componentinstanties.

1. Selecteer de instantie in het werkgebied.
2. Schakel de eigenschap Visible uit in het gedeelte Weergave van het deelvenster Eigenschappen.

Kleur en transparantie van een instantie wijzigen

Elke instantie van een symbool kan een eigen kleureffect hebben. Gebruik Eigenschapcontrole om kleur- en transparantieopties voor instanties in te stellen. Instellingen in Eigenschapcontrole beïnvloeden tevens bitmaps in symbolen.

Wanneer u de kleur en transparantie van een instantie in een specifiek frame wijzigt, voert Animate de wijziging door zodra dat frame wordt weergegeven. Pas een bewegings-tween toe om geleidelijke kleurveranderingen te maken. Bij het tweenen van kleuren voert u verschillende effectinstellingen in begin- en eindhoofdframes van een instantie in en tweent u de instellingen zodat de kleuren van de instantie verschuiven.





Met tweenen verandert de kleur of de transparantie van een instantie geleidelijk.

Opmerking: Wanneer u een kleureffect toepast op een filmclipsymbool dat meerdere frames heeft, past Animate het effect toe op elk frame in het filmclipsymbool.

1. Selecteer de instantie in het werkgebied en selecteer vervolgens Venster > Eigenschappen.
2. Selecteer in Eigenschapcontrole een van de volgende opties in het gedeelte Kleureffect van het menu Stijl:

Helderheid - past de relatieve helderheid of donkerheid van de afbeelding aan, gemeten op een schaal lopend van zwart (–100%) tot wit (100%). Wanneer u de helderheid wilt aanpassen, klikt u op het driehoekje en versleept u de schuifregelaar of voert u een waarde in het vak in.

Tint - geeft de instantie dezelfde kleurtoon. Gebruik de tintschuifregelaar in Eigenschapcontrole om het tintpercentage in te stellen van transparant (0%) tot volledig verzadigd (100%). Wanneer u de tint wilt aanpassen, klikt u op het driehoekje en versleept u de schuifregelaar of voert u een waarde in het vak in. Als u een kleur wilt selecteren, voert u waarden voor rood, groen en blauw in de respectieve vakken in. U kunt ook klikken op het kleurbesturingselement en een kleur selecteren in de Kleurkiezer.

Alpha - past de transparantie van de instantie aan van transparant (0%) tot volledig verzadigd (100%). Wanneer u de alpha-waarde wilt aanpassen, klikt u op het driehoekje en versleept u de schuifregelaar of voert u een waarde in het vak in.

Geavanceerd - past de waarden voor rood, groen, blauw en transparantie van een instantie afzonderlijk aan. Dit is met name handig bij het maken en laten bewegen van subtiele kleureffecten op objecten, zoals bitmaps. Met de besturingselementen links kunt u de kleur- of transparantiewaarden met een percentage verlagen. Met de besturingselementen rechts kunt u de kleur- of transparantiewaarden met een constante waarde verlagen of verhogen.

De huidige waarden voor rood, groen, blauw en alpha worden met de percentagewaarden vermenigvuldigd en vervolgens aan de constante waarden in de rechterkolom toegevoegd. Dit resulteert in nieuwe kleurwaarden. Wanneer de huidige waarde voor rood bijvoorbeeld 100 is, u de linkerschuifregelaar op 50% instelt en de rechterschuifregelaar op 100%, resulteert dit in een nieuwe waarde voor rood van 150 ($[100 \times .5] + 100 = 150$).

Opmerking: Met Geavanceerde instellingen in het deelvenster Effect wordt de functie ($a * y + b$) = x geïmplementeerd, waarbij a het percentage is dat in de linkerset vakken is opgegeven, y de kleur van de oorspronkelijke bitmap is, b de waarde is die in de rechterset vakken is opgegeven en x het uiteindelijke resultaat is (tussen 0 en 255 voor RGB, tussen 0 en 100 voor alpha-transparantie).

U kunt ook de kleur van een instantie wijzigen met het ActionScript-object ColorTransform. Zie ColorTransform in de Naslaggids voor ActionScript 2.0 of de Naslaggids voor ActionScript® 3.0 voor Adobe® Flash® Professional CS5 voor meer informatie over het object Color.

Instantie wisselen met andere instantie

Wanneer u een andere instantie in het werkgebied wilt weergeven en alle oorspronkelijke instantie-eigenschappen wilt behouden, zoals kleureffecten of knophandelingen, wijst u een ander symbool toe aan een instantie.

Veronderstel dat u een cartoon wilt maken met een ratsymbool voor de figuur, maar later besluit de figuur in een kat te veranderen. U kunt in dat geval het ratsymbool vervangen door het katsymbool en de bijgewerkte figuur op ruwweg dezelfde locatie laten weergeven in al uw frames.

U kunt als volgt een ander symbool aan een instantie toewijzen:

1. Selecteer de instantie in het werkgebied en selecteer vervolgens Venster > Eigenschappen.
2. Klik op de knop Wisselen in Eigenschapcontrole.
3. Selecteer een symbool waarmee u het symbool wilt vervangen dat momenteel aan de instantie is toegewezen. Wanneer u een geselecteerd symbool wilt dupliceren, klikt u op Symbool dupliceren en vervolgens op OK.

Door te dupliceren, kunt u een nieuw symbool op een bestaand symbool in de bibliotheek baseren. Hierdoor zijn minder kopieerhandelingen nodig wanneer u meerdere symbolen maakt die iets van elkaar afwijken.

U kunt als volgt alle instanties van een symbool vervangen:

- Sleep een symbool met dezelfde naam als het symbool dat u vervangt van een deelvenster Bibliotheek naar het deelvenster Bibliotheek van het FLA-bestand dat u bewerkt en klik op Vervangen. Wanneer de bibliotheek mappen bevat, moet u het nieuwe symbool naar dezelfde map slepen die het symbool bevat dat u aan het vervangen bent.

Instantietype wijzigen

Wanneer u het gedrag van een instantie in een Animate-toepassing opnieuw wilt definiëren, moet u het type ervan wijzigen. Wanneer bijvoorbeeld een grafische instantie animatie bevat die u onafhankelijk van de hoofdtijdlijn wilt afspelen, definieert u de grafische instantie opnieuw als een filmclipinstantie.

1. Selecteer de instantie in het werkgebied en selecteer vervolgens Venster > Eigenschappen.
2. Selecteer Afbeelding, Knop of Filmclip in het menu Eigenschapcontrole.

Herhaling instellen voor een grafische instantie

Stel opties in Eigenschapcontrole in om te bepalen hoe animatiereeksen binnen een grafische instantie in uw Animate-toepassing worden afgespeeld.

Een bewegend grafisch symbool is gebonden aan de tijdlijn van het document waarin het symbool is geplaatst. Een filmclip heeft daarentegen een eigen, onafhankelijke tijdlijn. Bewegende grafische symbolen geven hun animatie weer in documentbewerkmodus, omdat zij dezelfde tijdlijn gebruiken als het hoofddocument. Filmclipsymbolen worden als statische objecten in het werkgebied weergegeven en niet als animaties in de Animate-ontwerpomgeving.

1. Selecteer een grafische instantie in het werkgebied en selecteer vervolgens Venster > Eigenschappen.

2. Selecteer een animatieoptie in het gedeelte Lusbewerking van het menu Opties van Eigenschapcontrole:

Lus - herhaalt alle animatiereeksen in de huidige instantie voor alle frames die de instantie inneemt.

Eenmaal afspelen - speelt de animatiereeks af vanaf het begin van het frame dat u opgeeft tot het einde van de animatie en stopt vervolgens.

Enkel frame - geeft een enkel frame van de animatiereeks weer. Geef op welk frame u wilt weergeven.

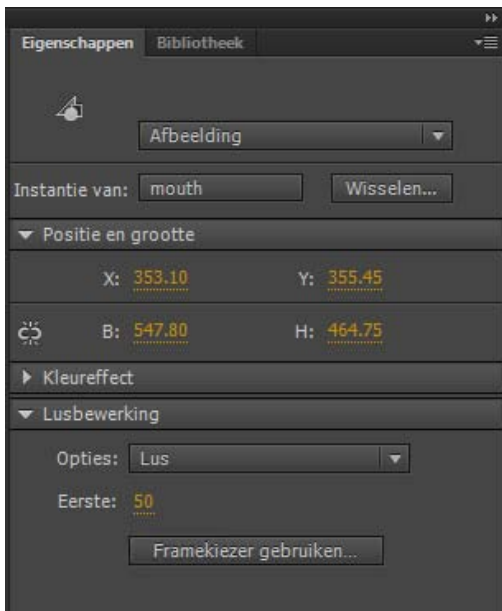
3. Geef een framenummer op in het tekstvak Eerste om het eerste frame op te geven van het grafische symbool bij lusweergave. Het framenummer dat u hier opgeeft wordt tevens gebruikt bij de optie Enkel frame.

Framekiezer

Met de Framekiezer kunt u heel eenvoudig het eerste frame voor een grafisch symbool voorvertonen en instellen. In eerdere versies kunt u geen framevoorvertoning weergeven zonder dat u in het symbool terechtkomt in de modus **Bewerken**. Deze functie verbetert de gebruikerservaring voor geanimeerde workflows zoals Synchroniseren (Lip Sync).

Opmerking: Het deelvenster Framekiezer werkt alleen met grafische symbolen en wordt uitgeschakeld bij filmclips of knopsymbolen.

1. Selecteer een **grafisch symbool > deelvenster Eigenschappen > Lusbewerking > de knop Framekiezer gebruiken** om het deelvenster **Framekiezer** weer te geven, of selecteer **Venster > Framekiezer**.



Framekiezer

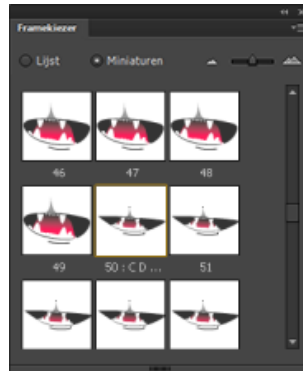
2. In het deelvenster **Framekiezer** selecteert u de **Lijst- of Miniatuurweergave** om alle framevoorvertoningen van het geselecteerde grafische symbool te tonen. U ziet hier ook de framenummers en de bijbehorende labels.
 - **Lijst:** hiermee worden de frames in een verticale lijstweergave getoond.
 - **Miniatuur:** hiermee worden de frames in een rasterweergave getoond en opnieuw

gerangschikt wanneer het formaat van het deelvenster wordt gewijzigd.

3. Gebruik de **Schuifregelaar of de in- en uitzoomknoppen** om de voorvertoning of de grootte van miniatures aan te passen. Plaats de **Schuifregelaar** in de linkerhoek van het deelvenster om meer miniatures weer te geven. Als u de **Schuifregelaar** naar rechts schuift, kunt u grotere voorvertoningen bekijken.
4. Klik op een frame om dit in te stellen als eerste frame voor het geselecteerde symbool.



Lijstweergave



Miniatuurweergave

[Naar boven](#)

Een symboolinstantie opsplitsen

U kunt de koppeling tussen een instantie en een symbool ongedaan maken en de instantie opdelen in een verzameling ongegroepeerde vormen en lijnen door de instantie te splitsen. Deze functie is handig wanneer u de instantie aanzienlijk wilt wijzigen zonder dat dit een andere instantie beïnvloedt.

Wijzigingen in het bronsymbool van een instantie hebben geen effect op de instantie nadat deze is opgesplitst.

1. Selecteer de instantie in het werkgebied.
2. Selecteer Wijzigen > Splitsen. Met deze functie wordt de instantie in de grafische elementen gesplitst waaruit deze bestaat.
3. U kunt deze elementen met de gereedschappen Schilderen en Teken en wijzigen.

[Naar boven](#)

Informatie opvragen over instanties in het werkgebied

In Eigenschapcontrole en in het deelvenster Info wordt de volgende informatie weergegeven over instanties die in het werkgebied zijn geselecteerd:

- In Eigenschapcontrole kunt u het gedrag en instellingen van de instantie bekijken: voor alle instantietypen de kleureffectinstellingen, locatie en formaat; voor afbeeldingen de herhaalmodus en het eerste frame dat de afbeelding bevat; voor knoppen de instantienaam (indien toegewezen) en traceeroptie; voor filmclips de instantienaam (indien toegewezen). Voor locatie geeft Eigenschapcontrole de x- en y-coördinaten van het registratiepunt van het symbool weer.
- In het deelvenster Info kunt u het formaat en de locatie van de instantie bekijken, de locatie van het registratiepunt, de waarden rood (R), groen (G), blauw (B) en alpha (A) wanneer de instantie een effen vulling heeft en de locatie van de aanwijzer. In het gedeelte voor positie en grootte van de Eigenschapcontrole worden de x- en y-

coördinaten van ofwel het registratiepunt of het transformatiepunt van het symbool weergegeven. U kunt schakelen tussen de coördinaten van het registratiepunt of het transformatiepunt.

- Via Filmverkenner kunt u de inhoud van het huidige document bekijken, inclusief instanties en symbolen.

U kunt alle handelingen bekijken die via het deelvenster Handelingen aan een knop of filmclip zijn toegewezen.

Informatie over een instantie ophalen

1. Selecteer de instantie in het werkgebied.
2. Geef de gewenste Eigenschapcontrole (Venster > Eigenschappen) of het gewenste deelvenster weer:
 - Selecteer Venster > Info om het deelvenster Info weer te geven.
 - Selecteer Venster > Filmverkenner om Filmverkenner weer te geven.
 - Selecteer Venster > Handelingen om het deelvenster Handelingen weer te geven.

De symbooldefinitie voor het geselecteerde symbool weergeven in Filmverkenner

1. Klik op de knop Knoppen weergeven, Filmclips en Afbeeldingen boven in Filmverkenner.
2. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op Symboolinstanties weergeven en Ga naar symbooldefinitie. U kunt deze opties ook selecteren in het menu rechtsboven in Filmverkenner.

Naar de scène springen die instanties van een geselecteerd symbool bevat

1. Geef de symbooldefinities weer.
2. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op Filmelementen weergeven en Ga naar symbooldefinitie. U kunt deze opties ook selecteren in het menu rechtsboven in Filmverkenner.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Een klassieke twee toevoegen aan instanties, groepen of typen
- Knoppen maken



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Objecten tekenen en maken met Animate CC

Informatie over tekenen

Tekenmodi en grafische objecten

[Naar boven](#) ¹⁵

Informatie over tekenen

Met de tekengereedschappen in Adobe Animate CC kunt u lijnen en vormen maken en wijzigen voor illustraties in uw documenten. De lijnen en vormen die u in Animate maakt, zijn allemaal eenvoudige vectorafbeeldingen die ervoor zorgen dat de grootte van uw FLA-bestand klein blijft.

Voordat u tekent en schildert in Animate, is het belangrijk dat u begrijpt hoe u met Animate illustraties maakt en hoe het tekenen, schilderen en bewerken van vormen van invloed is op andere vormen in dezelfde laag.

Vector- en bitmapafbeeldingen

Op computers worden afbeeldingen in vector- of bitmapindeling weergegeven. Wanneer u het verschil tussen deze twee indelingen begrijpt, kunt u efficiënter werken. Met Animate kunt u compacte vectorafbeeldingen maken en animeren. Animate importeert en manipuleert ook vector- en bitmapafbeeldingen die in andere toepassingen zijn gemaakt.

Vectorafbeeldingen

Vectorafbeeldingen beschrijven afbeeldingen met gebruik van lijnen en curven, *vectoren* genaamd, die ook de eigenschappen color en position bevatten. De afbeelding van een blad wordt bijvoorbeeld beschreven met punten waardoor lijnen lopen; zo wordt de omtrek van het blad gemaakt. De kleur van het blad wordt bepaald door de kleur van de omtrek en de kleur van het gebied dat door de omtrek wordt omsloten.



Lijnen in vectortekening.

Wanneer u een vectorafbeelding bewerkt, worden de eigenschappen van de lijnen en curven die de vorm beschrijven gewijzigd. U kunt een vectorafbeelding verplaatsen, omvormen en de grootte en kleur ervan wijzigen, zonder de kwaliteit van de weergave te wijzigen. Vectorafbeeldingen zijn niet afhankelijk van een bepaalde resolutie, dat wil zeggen dat ze op uitvoerapparaten met verschillende resoluties kunnen worden weergegeven zonder dat de kwaliteit verloren gaat.

Bitmapafbeeldingen

Bitmapafbeeldingen beschrijven afbeeldingen met gekleurde punten, *pixels* genaamd, die in een raster worden gerangschikt. De afbeelding van een blad wordt bijvoorbeeld beschreven door de specifieke locatie en kleurwaarde van elke pixel in het raster, waardoor een afbeelding wordt gemaakt op dezelfde manier als een mozaïek.



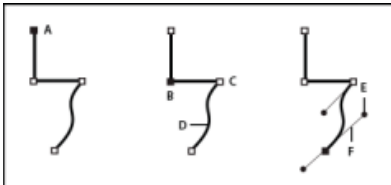
Pixels in bitmaptekening.

Wanneer u een bitmapafbeelding bewerkt, worden pixels gewijzigd in plaats van lijnen en curven. Bitmapafbeeldingen zijn afhankelijk van een bepaalde resolutie, omdat de gegevens die de afbeelding beschrijven worden aangepast aan een raster van een bepaalde grootte. Het bewerken van de bitmapafbeelding kan de weergavekwaliteit wijzigen. Met name het wijzigen van de grootte van een bitmapafbeelding kan de randen van de afbeelding onregelmatig maken, omdat de pixels binnen het raster worden herverdeeld. De kwaliteit gaat ook verloren wanneer een bitmapafbeelding op een uitvoerapparaat wordt weergegeven dat een lagere resolutie heeft dan de afbeelding zelf.

Paden

Wanneer u een lijn of vorm in Animate tekent, maakt u een lijn die ook wel *pad* wordt genoemd. Een pad bestaat uit één of meer rechte of gekromde *segmenten*. Het begin en einde van elk segment wordt aangegeven met *ankerpunten*, die werken als spelden die een draad op zijn plaats houden. Een pad kan *gesloten* (bijvoorbeeld een cirkel) zijn of *open*, met duidelijke *eindpunten* (bijvoorbeeld een golvende lijn).

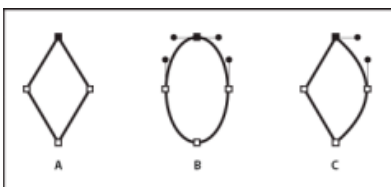
U kunt de vorm van een pad wijzigen door de ankerpunten, de *richtingpunten* aan het eind van *richtinglijnen* die op de ankerpunten worden weergegeven, of de padsegmenten zelf te verslepen.



Componenten van een pad

A. Geselecteerd (dicht) eindpunt **B.** Geselecteerd ankerpunt **C.** Niet geselecteerd ankerpunt **D.** Gekromd padsegment **E.** Richtingpunt **F.** Richtinglijn.

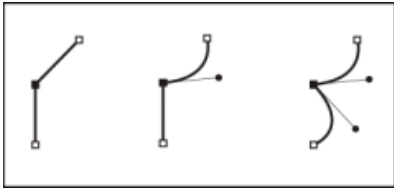
Paden kunnen twee soorten ankerpunten bevatten: hoekpunten en vloeiende punten. Op een *hoekpunt* verandert een pad abrupt van richting. Op een *vloeiend punt* worden padsegmenten als een doorlopende curve verbonden. U kunt een pad tekenen met elke combinatie van hoek- en vloeiende punten. Als u het verkeerde type punt hebt getekend, kunt u dit altijd wijzigen.



Punten op een pad

A. Vier hoekpunten **B.** Vier vloeiende punten **C.** Combinatie van vloeiende en hoekpunten.

Een hoekpunt kan elke combinatie van twee rechte of gekromde segmenten verbinden, terwijl een vloeiend punt altijd twee gekromde segmenten verbindt.



Een hoekpunt kan zowel rechte als gekromde segmenten verbinden.

Opmerking: *Er bestaat een duidelijk verschil tussen hoekpunten en vloeiende punten aan de ene kant en rechte en gekromde segmenten aan de andere.*

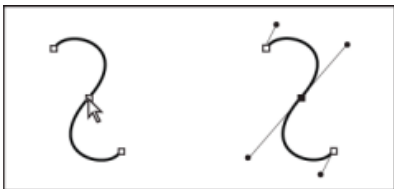
De omtrek van een pad wordt *streek* genoemd. Een kleur of verloop dat op het interne gebied van een open of gesloten pad is toegepast, wordt een *vulling* genoemd. Een streek kan dikte (gewicht), kleur en arcering bevatten. Nadat u een pad of vorm hebt gemaakt, kunt u de eigenschappen van de streek en vulling wijzigen.

Richtingslijnen en richtingspunten

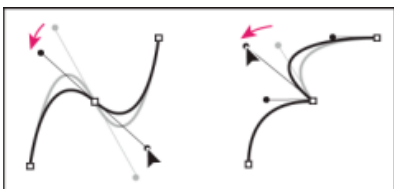
Wanneer u een ankerpunt selecteert dat gekromde segmenten verbindt (of het segment zelf selecteert), geven de ankerpunten van de verbonden segmenten *richtinggrepen* weer, die bestaan uit *richtingslijnen* die eindigen in *richtingspunten*. De hoek en lengte van de richtingslijnen bepalen de vorm en grootte van de gekromde segmenten. Het verplaatsen van de richtingspunten vormt de curven om. Richtingslijnen worden niet in de definitieve uitvoer weergegeven.

Een vloeiend punt heeft altijd twee richtingslijnen, die samen bewegen als een enkele rechte eenheid. Wanneer u een richtingslijn op een vloeiend punt beweegt, worden de gekromde segmenten aan beide kanten van het punt tegelijk aangepast, waardoor een doorlopende curve op het ankerpunt wordt gehouden.

Ter vergelijking: een hoekpunt kan twee, één, of geen richtingslijnen hebben, afhankelijk van het feit of het respectievelijk twee, één of geen gekromde segmenten verbindt. Richtingslijnen voor hoekpunten behouden de hoek door verschillende hoeken te gebruiken. Wanneer u een richtingslijn op een hoekpunt beweegt, wordt alleen de curve aan dezelfde kant van het punt als de richtingslijn aangepast.

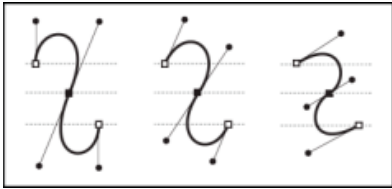


Nadat u een ankerpunt hebt geselecteerd (links), worden richtingslijnen weergegeven op de gekromde segmenten die door het ankerpunt worden verbonden (rechts).



Richtingslijnen op een vloeiend punt (links) en een hoekpunt (rechts) aanpassen.

Richtinglijnen raken altijd (staan loodrecht op de straal van) de curve bij de ankerpunten. De hoek van elke richtinglijn bepaalt de helling van de curve en de lengte van elke richtinglijn bepaalt de hoogte of diepte van de curve.



Als u richtinglijnen verplaatst en van grootte wijzigt, wordt de helling van curven gewijzigd.

[Naar boven](#)

Tekenmodi en grafische objecten

In Animate kunt u verschillende soorten grafische objecten maken door verschillende tekenmodi en -gereedschappen te gebruiken. Elk type heeft bepaalde voordelen en nadelen. Wanneer u bekend bent met de mogelijkheden van de verschillende typen grafisch object, kunt u beter bepalen welke typen objecten u in uw werk moet gebruiken.

Opmerking: Grafische objecten zijn in Animate items in het werkgebied. Met Animate kunt u grafische objecten verplaatsen, kopiëren, verwijderen, transformeren, stapelen, uitlijnen en groeperen. Grafische objecten in Animate zijn anders dan ActionScript-objecten, die onderdeel vormen van de programmeertaal ActionScript®. Let op het verschil tussen het gebruik van de term 'objecten'. Zie Gegevenstypen in [ActionScript 2.0 leren in Adobe Animate](#) of Gegevenstypen in de ActionScript 3.0-ontwikkelaarsgids voor meer informatie over objecten in de programmeertaal.

Samenvoegtekenmodus

In de standaardtekenmodus worden vormen die u overlappend tekent automatisch samengevoegd. Wanneer u vormen tekent die elkaar in dezelfde laag overlappen, verwijdert de bovenste vorm het deel van de vorm eronder die het overlapt. In dat opzicht is het tekenen van vormen een destructieve tekenmodus. Als u bijvoorbeeld een cirkel tekent en er een kleinere cirkel op plaatst en u deze kleinere cirkel vervolgens selecteert en verplaatst, wordt het deel van de tweede cirkel dat de eerste cirkel overlapt, verwijderd.

Wanneer een vorm zowel een strek als een vulling bevat, worden deze als afzonderlijke grafische elementen beschouwd, die u afzonderlijk kunt selecteren en verplaatsen.



Vormen die in de samenvoegtekenmodus worden gemaakt, worden samengevoegd als ze elkaar overlappen. Als u een vorm selecteert en verplaatst, wordt de overlappende vorm gewijzigd.

Naar de samenvoegtekenmodus gaan

1. Selecteer de optie Tekening samenvoegen in het deelvenster Gereedschappen.
2. Selecteer een tekengereedschap in het deelvenster Gereedschappen en teken in het werkgebied.

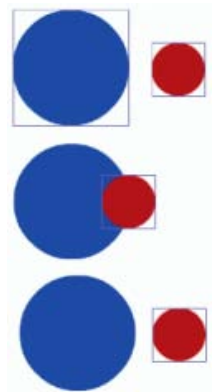
Opmerking: In Animate wordt standaard de samenvoegtekenmodus gebruikt.

Objecttekenmodus

In deze modus maakt u vormen die *tekenobjecten* worden genoemd. Tekenobjecten zijn afzonderlijke grafische objecten die niet automatisch worden samengevoegd als ze elkaar overlappen. Daardoor kunt u vormen laten overlappen zonder dat de weergave wordt gewijzigd als u vormen van elkaar wegschuift of als u de weergave opnieuw rangschikt. Animate maakt elke vorm als een afzonderlijk object dat individueel kan worden gemanipuleerd.

Wanneer u een tekengereedschap in de objecttekenmodus gebruikt, zijn de vormen die u tekent op zichzelf staande vormen. De streek en de vulling van de vorm zijn dan geen afzonderlijke elementen. Vormen die elkaar overlappen, wijzigen elkaar niet. Wanneer u een vorm selecteert die is gemaakt met de objecttekenmodus, wordt ter indicatie in Animate een rechthoekig selectiekader om de vorm toegevoegd.


Opmerking: Stel de voorkeuren voor contactgevoeligheid in wanneer u vormen selecteert die in de objecttekenmodus zijn gemaakt.



Vormen die in de objecttekenmodus zijn gemaakt, blijven afzonderlijke objecten die u afzonderlijk kunt manipuleren.

Naar de objecttekenmodus gaan

Als u vormen wilt tekenen in de objecttekenmodus, moet u dit expliciet inschakelen.

1. Selecteer een tekengereedschap dat de objecttekenmodus ondersteunt (Potlood, Lijn, Pen, Penseel, Ovaal, Rechthoek en Veelhoek).
2. Klik op de knop Objecttekenmodus  in de categorie Opties van het deelvenster Gereedschappen of druk op J om te schakelen tussen de samenvoegtekenmodus en de objecttekenmodus. Met de knop Objecttekenmodus kunt u tussen de samenvoegtekenmodus en de objecttekenmodus schakelen. U kunt voorkeuren voor contactgevoeligheid instellen wanneer u vormen selecteert die in de objecttekenmodus zijn gemaakt.
3. Teken in het werkgebied.

Een in de samenvoegtekenmodus gemaakte vorm omzetten in een vorm van de objecttekenmodus



1. Selecteer de vorm in het werkgebied.
2. Als u de vorm wilt omzetten in een vorm van de objecttekenmodus, selecteert u Wijzigen > Objecten combineren > Vereniging. Na het omzetten wordt de vorm beschouwd als een op vectoren gebaseerd tekenobject, dat zijn weergave niet wijzigt door met andere vormen te communiceren.

Opmerking: U kunt de opdracht *Vereniging* ook gebruiken om twee of meer vormen samen te voegen tot een enkele, op een object gebaseerde vorm.

Primitieve objecten

Primitieve objecten zijn vormen waarvan u de kenmerken in Eigenschapcontrole kunt aanpassen. U kunt exact de grootte, de hoekstraal en andere eigenschappen van de vorm bepalen nadat u de vorm hebt gemaakt, zonder dat u deze helemaal zelf te hoeven tekenen.

Er zijn twee typen primitieven, rechthoeken en ovaal, beschikbaar.

1. Selecteer het gereedschap Rechthoek primitief  of Ovaal primitief  in het deelvenster Gereedschappen.
2. Teken in het werkgebied.

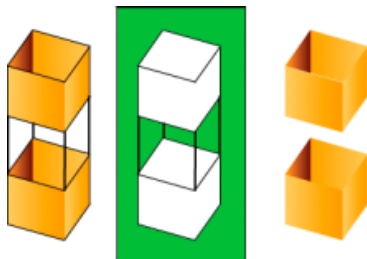
Overlappende vormen

Wanneer u een lijn door een andere lijn of een getekende vorm tekent in de samenvoegtekenmodus, worden de overlappende lijnen onderverdeeld in segmenten bij de punten waarop de lijnen (of de lijn en de vorm) elkaar kruisen. Gebruik het gereedschap Selecteren om elk segment afzonderlijk te selecteren en verplaatsen en om te vormen.



Vulling, de vulling met een lijn erdoor getekend en drie lijnsegmenten die met segmentatie zijn gemaakt.

Wanneer u op vormen en lijnen schildert, wordt het gedeelte eronder vervangen door wat er bovenop ligt. Dezelfde verkleuren worden samengevoegd. Verschillende verkleuren blijven verschillend. Gebruik deze functies om maskers, uitsneden en andere negatieve afbeeldingen te maken. De volgende uitsnede wordt bijvoorbeeld gemaakt door de ongegroepeerde vliegerafbeelding boven de groene vorm te plaatsen, de selectie van de vlieger ongedaan te maken en vervolgens de gevulde delen van de vlieger bij de groene vorm vandaan te verplaatsen.



Uitsnede maken met de vliegerafbeelding.

Als u wilt voorkomen dat vormen en lijnen worden gewijzigd door overlapping, kunt u ze groeperen of er lagen tussen plaatsen om ze te scheiden.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Objecten groeperen
- Lagen maken en ordenen



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Kleur

Het deelvenster Kleur

Deelvenster Stalen

Kleurpaletten

Een effen kleur maken of bewerken

Kleuren dupliceren, verwijderen en wissen

We gebruiken kleurmodellen om de kleuren die we zien en waarmee we werken in digitale afbeeldingen te beschrijven. Elk kleurmodel, zoals RGB, HSB of CMYK, vertegenwoordigt een andere methode voor het beschrijven en classificeren van kleur. Kleurmodellen werken met numerieke waarden om het zichtbare kleurenspectrum aan te duiden. Een kleurruimte is een variant van een kleurmodel en heeft een specifiek gamma (kleuromvang of kleurbereik). Binnen het RGB-kleurmodel bestaan bijvoorbeeld een aantal kleurruimten: Adobe® RGB, sRGB en Apple® RGB. Hoewel kleuren in elk van deze kleurruimten worden gedefinieerd aan de hand van dezelfde drie assen (R, G en B), is het gamma van elk model verschillend.

Als u werkt met kleuren in afbeeldingen, bent u in feite bezig met het aanpassen van de numerieke waarden in het bestand. Het is niet zo moeilijk om een kleur een nummer te geven, maar deze numerieke waarden zijn op zichzelf geen absolute kleuren. Ze hebben alleen een kleurbetekenis binnen de kleurruimte van het apparaat dat de kleur produceert.

Aangezien elk apparaat een eigen kleurruimte heeft, kan het alleen kleuren reproduceren die binnen het eigen gamma thuishoren. Als een afbeelding van het ene apparaat naar het andere wordt verplaatst, veranderen de kleuren mogelijk omdat elk apparaat de RGB- of HSB-waarden interpreteert volgens de eigen kleurruimte. Het is bijvoorbeeld onmogelijk om alle kleuren die op een monitor worden weergegeven, exact weer te geven in een afdruk van een desktopprinter. Een printer werkt in een CMYK-kleurruimte en een monitor in een RGB-kleurruimte. Het gamma (kleuromvang) van deze apparaten is verschillend. Bepaalde kleuren die met inkt worden geproduceerd, kunnen niet worden weergegeven op een monitor en bepaalde kleuren die op een monitor kunnen worden weergegeven, kunnen niet op papier worden gereproduceerd met inkt.


Wanneer u kleuren definieert voor gebruik in Animate-documenten, moet u beseffen dat het onmogelijk is om alle kleuren exact overeen te laten komen op verschillende apparaten, maar dat u desondanks goede resultaten kunt bereiken door te letten op de grafische weergavemogelijkheden van de apparaten die worden gebruikt door uw doelpubliek.

Met Adobe Animate CC kunt u kleuren toepassen, maken en wijzigen met gebruikmaking van het RGB- of het HSB-kleurmodel. In het standaardpalet of een zelfgemaakt palet kunt u kleuren kiezen die u toepast op de streek of vulling van een object dat u gaat maken of dat zich al in het werkgebied bevindt.

Wanneer u een streekkleur op een vorm toepast, hebt u de volgende mogelijkheden:

- Een effen kleur, verloop of bitmap op de vulling van een vorm toepassen. Wanneer u een bitmapvulling op een vorm wilt toepassen, moet u een bitmap in het huidige bestand importeren. Een effen kleur, een verloop en de stijl en dikte van de streek selecteren.
- Een contourvorm zonder vulling maken door Geen kleur als vulling te gebruiken.
- Een gevulde vorm zonder contour maken door Geen kleur als contour te gebruiken.
- Een effen kleurvulling op tekst toepassen.

Met het deelvenster Kleur kunt u effen kleuren en verloopvullingen maken en bewerken in de modi RGB en HSB.

Als u toegang wilt tot de systeemkleurkiezer, selecteert u het pictogram Kleurkiezer  van het besturingselement Streekkleur of Vulkleur in het deelvenster Kleur, Gereedschappen of Eigenschapcontrole voor Shape.

Het deelvenster Kleur

In het deelvenster Kleur kunt u het kleurenpalet van een FLA aanpassen en de kleur van streken en vullingen wijzigen. U kunt ook:

- Het kleurenpalet voor een bestand importeren, exporteren, verwijderen en anderszins wijzigen via het deelvenster Stalen.
- Kleuren selecteren in hexadecimale modus.
- Meerkleurige verlopen maken..
- Verlopen gebruiken voor uiteenlopende effecten, zoals de illusie van diepte geven aan een tweedimensionaal object.

Het deelvenster Kleur bevat de volgende besturingselementen:

Streekkleur - wijzigt de kleur van de streek of de rand van een afbeeldingsobject.

Vulkleur - wijzigt de kleur van de vulling. De vulling is het kleurgebied waarmee een vorm wordt gevuld.

Menu Kleurtype - wijzigt de vulstijl:

Geen - verwijdert de vulling.

Effen kleur - biedt een effen, enkele vulkleur.

Lineair verloop - maakt een verloop dat overvloeit op een lineair pad.

Radiaal verloop - maakt een verloop dat vanuit een centraal brandpunt buitenwaarts in een cirkelvormig pad overvloeit.

Bitmapvulling - vult het geselecteerde gebied met tegels van een bitmapafbeelding die u kunt selecteren. Wanneer u Bitmap kiest, kunt u in een dialoogvenster een bitmapafbeelding op uw lokale computer selecteren en deze aan de bibliotheek toevoegen. U kunt deze bitmap als vulling toepassen. Het uiterlijk is vergelijkbaar met een patroon van mozaïektegels waarbij de afbeelding binnen de vorm wordt herhaald.

HSB Hiermee kunt u de waarden voor toon, verzadiging en helderheid van de vulkleuren wijzigen.

RGB - hiermee kunt u de dichtheid van de kleuren rood, groen en blauw (RGB) in een vulling wijzigen.

Alpha - stelt de dekking voor een effen vulling in of de momenteel geselecteerde schuifregelaar voor een verloopvulling. Een alpha-waarde van 0% zorgt voor een onzichtbare (of transparante) vulling. Een alpha-waarde van 100% zorgt voor een dekkende vulling.

Huidige kleurstaal - geeft de momenteel geselecteerde kleur weer. Wanneer u een type verloopvulling (Lineair of Radiaal) selecteert in de keuzelijst Type, toont de huidige kleurstaal de kleurovergangen binnen het verloop dat u maakt.

Systeemkleurkiezer Hiermee kunt u visueel een kleur selecteren. Klik op Systeemkleurkiezer en sleep de kruisdraadaanwijzer totdat u de gewenste kleur vindt.

Hexadecimale waarde - geeft de hexadecimale waarde van de huidige kleur weer. Wanneer u de kleur wilt wijzigen met de hexadecimale waarde, typt u een nieuwe waarde. Hexadecimale kleurwaarden zijn zescijferige alfanumerieke combinaties die een kleur vertegenwoordigen.

Stroom - hiermee kunt u kleuren beheren die worden toegepast voorbij de grenzen van een lineair of radiaal verloop.

Kleur uitbreiden - (standaardinstelling) past de kleuren die u opgeeft voorbij het einde van het verloop toe.

Kleur spiegelen - hiermee vullen de verloopkleuren de vorm met een spiegelend effect. De verlopen die u opgeeft, worden herhaald in een patroon vanaf het begin van het verloop tot het einde ervan. Vervolgens wordt dit herhaald in tegenovergestelde volgorde vanaf het einde van het verloop tot het begin ervan en vervolgens weer terug naar het begin van het verloop tot het einde ervan, totdat de geselecteerde vorm is gevuld.

Kleur herhalen - herhaalt het verloop vanaf het begin van het verloop tot aan het einde ervan, totdat de geselecteerde vorm is gevuld.

Opmerking: Overloopmodi worden alleen in Adobe Flash Player 8 en hoger ondersteund.

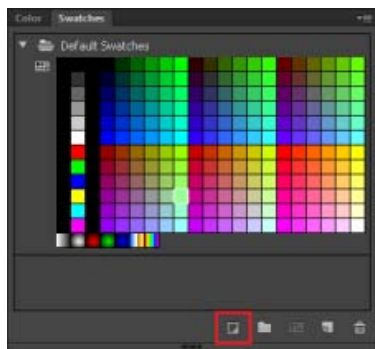
Lineaire RGB Hiermee wordt een met SVG (Scalable Vector Graphics) compatibel lineair of radiaal verloop gemaakt.

[Naar boven](#)

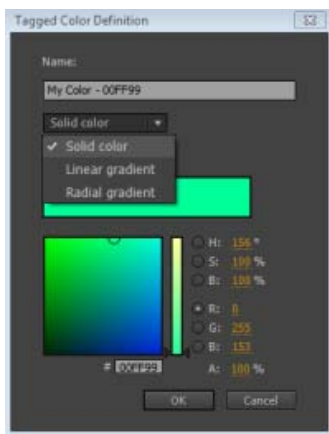
Deelvenster Stalen

Met stalen kunt u gemakkelijk kleuren in meerdere documenten opnieuw gebruiken en bijwerken. U kunt voortaan gelabelde stalen maken door een kleur van uw stalen te selecteren. Als u een gelabeld staal maakt en dit toepast op vormen en paden in uw Animate-inhoud, wordt de kleur van alle inhoud waarop het staal is toegepast, automatisch bijgewerkt wanneer u de kleur van het gelabelde staal verandert.

1. Klik op Venster > Kleur.
2. Op het tabblad Stalen van het deelvenster Kleuren selecteert u de kleur die u wilt converteren naar een gelabeld staal. Klik op de knop Converteren naar gelabeld staal in het onderste gedeelte van het deelvenster.

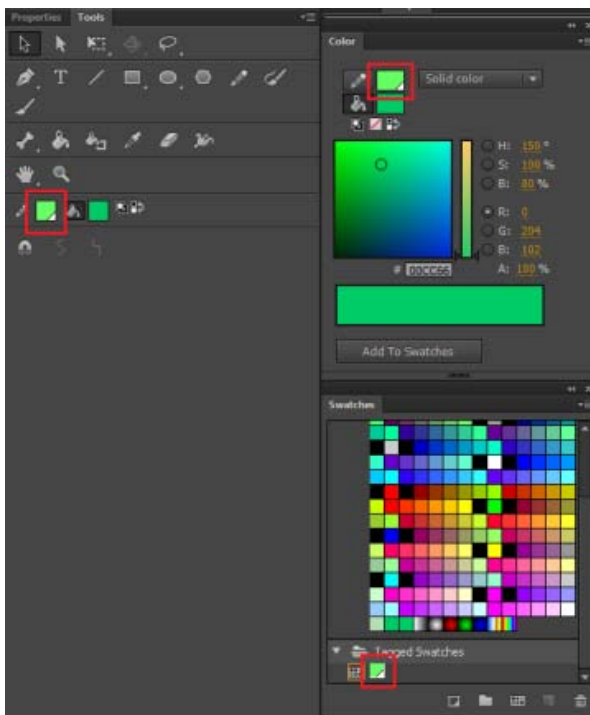


3. Geef de volgende instellingen op in het dialoogvenster Gelabelde kleurdefinitie:
 - Een naam voor het nieuwe staal.
 - Keuze uit een effen kleur, een lineair of radiaal verloop.
 - De gewenste kleur door ofwel de HSB-waarden (Kleurtoon, Verzadiging en Helderheid) of de RGB-waarden (Rood, Groen en Blauw) op te geven



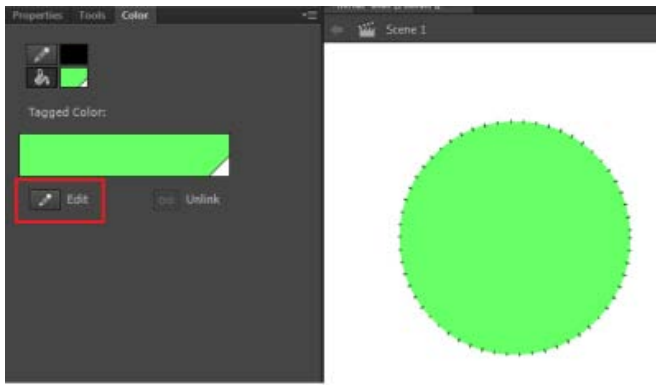
Dialogvenster Gelabelde kleurdefinitie

Het nieuwe gelabelde staal wordt weergegeven op de tabbladen Kleuren en Stalen van het deelvenster Kleuren en in het deelvenster Gereedschappen.

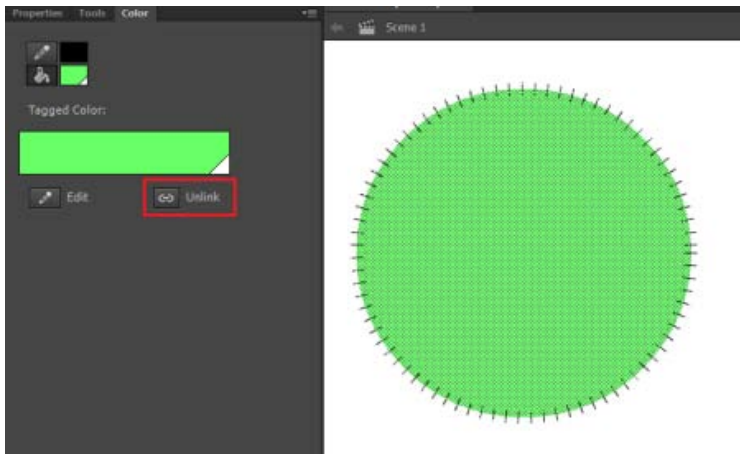


Het zojuist gelabelde staal in de deelvensters Kleuren, Stalen en Gereedschappen

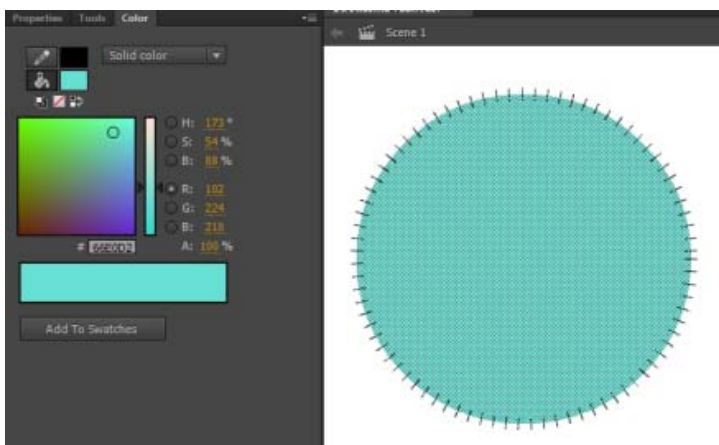
4. Wanneer u het deelvenster Kleuren opent nadat u het object hebt geselecteerd dat het gelabelde staal gebruikt, worden opties weergegeven waarmee u de kleureigenschappen kunt bewerken. Als u de kleureigenschappen wijzigt, worden deze wijzigingen automatisch toegepast op alle elementen in het werkgebied die het gelabelde staal gebruiken.



5. Dubbelklik op een staal of selecteer een staal en klik op Bewerken om het dialoogvenster Gelabelde kleurdefinitie te openen en wijzigingen aan te brengen aan de kleur in het staal.
6. Als u een vorm die een staal van de kleurstaal gebruikt, wilt ontkoppelen, selecteert u de vorm en klikt u vervolgens op de knop Ontkoppelen. U kunt een nieuwe kleur selecteren in het deelvenster Kleuren voor de vorm.



Optie voor ontkoppelen



Selecteer een andere kleur voor de vorm in het deelvenster Kleuren

Kleurpaletten

Elk Animate CC-bestand bevat een eigen kleurenpalet dat is opgeslagen in het Animate-document. In Animate CC wordt het kleurenpalet van een bestand weergegeven als stalen bij de besturingselementen Streekkleur en Vulkleur in het deelvenster Stalen. Het standaardkleurenpalet is het webveilige palet van 216 kleuren. Gebruik het deelvenster Kleuren om kleuren toe te voegen aan het huidige kleurenpalet. U kunt zowel paletten met effen kleuren als met verloopkleuren importeren en exporteren tussen Animate-bestanden, en tussen Animate CC en andere toepassingen.

Het standaardpalet en het webpalet

Sla het huidige palet op als het standaardpalet, vervang het huidige palet door het standaardpalet dat voor het bestand is gedefinieerd of laad het webpalet om het huidige palet te vervangen.

- Als u het standaardpalet wilt laden of opslaan, gaat u naar het deelvenster Stalen en selecteert u in het menu in de rechterbovenhoek één van de volgende opdrachten:

Standaardkleuren laden:

- vervangt het huidige palet door het standaardpalet..

Opslaan als standaard:

slaat het huidige kleurenpalet als het standaardpalet op. Het nieuwe standaardpalet wordt gebruikt wanneer u nieuwe bestanden maakt.


- Wanneer u het webpalet met 216 kleuren wilt laden, gaat u naar het deelvenster Stalen en selecteert u Web 216 in het menu in de rechterbovenhoek..
- In het deelvenster Stalen selecteert u Sorteren op kleur in het menu in de rechterbovenhoek.

Kleuren indelen en opnieuw gebruiken

Aan de hand van Mappen en Kleurenpaletten kunt u in het deelvenster Stalen kleuren en kleurenpaletten indelen in een hiërarchische structuur.

Een map maken

Standaard worden alle kleuren ingedeeld in de map Standaardstalen. U kunt bestaande kleuren met gebruik van het deelvenster Stalen rangschikken in mappen. Ga als volgt te werk om een nieuwe map te maken:


1. Selecteer **Venster > Stalen** in Animate CC
2. Klik in het deelvenster Stalen op de knop .
3. Geef de map met stalen een duidelijke naam.

U kunt ook een map maken door een map, kleurenpalet of staal te selecteren en in het flyoutmenu Dupliceren als map te selecteren.

Een kleurenpalet (stalengroep) maken

Een kleurenpalet is een groep stalen (kleuren) die een kleurenthema voor uw inhoud aanduidt. U kunt kleurenpaletten maken in mappen en er stalen aan toevoegen. Ga als volgt te werk om een kleurenpalet te



maken:

1. Selecteer **Venster > Stalen** in Animate CC.
2. Selecteer een willekeurige map in het deelvenster Stalen en klik op de knop  om een leeg palet te maken.
3. U kunt een bestaande kleur slepen of op de knop  klikken om stalen aan het kleurenpalet toe te voegen.

U kunt ook een kleurenpalet maken door een map, kleurenpalet of staal te selecteren en de optie **Dupliceren** als palet in het flyoutmenu te kiezen.

Kleuren maken of toevoegen aan een kleurenpalet

U kunt stalen maken of bestaande stalen aan kleurenpaletten toevoegen. Ga als volgt te werk om een staal te maken:

1. Selecteer Venster > Stalen in Animate CC.
2. Selecteer een willekeurig kleurenpalet in een map in het deelvenster Stalen en klik op de knop  om een staal te maken. Er wordt een nieuwe staal gemaakt met gebruik van de momenteel geselecteerde vulkleur in het deelvenster Kleuren. U kunt ook een bestaande staal selecteren en op de knop  klikken om de staal in het palet te dupliceren.

U kunt ook een staal maken door een map, kleurenpalet of staal te selecteren en de optie **Dupliceren als staal** te kiezen in het flyoutmenu.

1. Selecteer in het deelvenster Stalen in het menu in de rechterbovenhoek één van de volgende opdrachten:
 - Selecteer Kleuren toevoegen om de geïmporteerde kleuren aan het huidige palet toe te voegen.
 - Selecteer Kleuren vervangen om het huidige palet door de geïmporteerde kleuren te vervangen.
2. Navigeer naar het gewenste bestand, selecteer het en klik op OK.
1. Selecteer Kleuren opslaan in het menu in de rechterbovenhoek in het deelvenster Stalen. Voer vervolgens een naam in voor het kleurenpalet.
2. Voor Opslaan als type (Windows) of Structuur (Macintosh) selecteert u Animate-kleurenset of Kleurentabel. Klik op Opslaan.

[Naar boven](#) 

Een effen kleur maken of bewerken

Met het deelvenster Kleur kunt u elke willekeurige kleur maken. Wanneer een object in het werkgebied is geselecteerd, worden de kleurwijzigingen die u in het deelvenster Kleur maakt, op de selectie toegepast. U kunt RGB- of HSB-kleuren selecteren of het deelvenster uitvouwen om de hexadecimale modus te gebruiken. U kunt ook een alpha-waarde opgeven om de mate van transparantie voor een kleur te definiëren. Bovendien kunt u een kleur in het bestaande kleurenpalet selecteren.

Wanneer u het deelvenster Kleur uitvouwt, wordt een grotere kleurenruimte weergegeven in plaats van de kleurenbalk. Bovendien wordt een opgesplitste kleurstaal weergegeven met de huidige en vorige kleuren en een schuifregelaar Helderheid om de helderheid van de kleur in alle kleurmodi te wijzigen.

1. Wanneer u de kleur op een bestaande illustratie wilt toepassen, selecteert u een of meer objecten in het werkgebied en selecteert u vervolgens Venster > Kleur.
2. Klik op het pictogram Streek of Vulling om aan te geven welk kenmerk u wilt wijzigen.

Opmerking: Klik op het pictogram, niet op het besturingselement *Kleur* (daarmee wordt de kleurenkiezer geopend).

3. Wanneer u bij stap 3 het pictogram *Vulling* hebt geselecteerd, controleert u of *Effen* is geselecteerd in de keuzelijst *Type*.
4. Wanneer een object in het werkgebied is geselecteerd, worden de kleurwijzigingen die u in het deelvenster *Kleur* maakt, op de selectie toegepast. Ga als volgt te werk:
 - Klik in de kleurenruimte in het deelvenster *Kleur* om een kleur te selecteren. Sleep de schuifregelaar *Helderheid* om de helderheid van de kleur aan te passen.

Opmerking: Wanneer u andere kleuren dan zwart of wit wilt maken, moet u de schuifregelaar *Helderheid* niet op een van beide uiteinden instellen.
 - Voer waarden in de kleurwaardevakken in: Waarden voor rood, groen en blauw in de RGB-weergave, waarden voor toon, verzadiging en helderheid in de HSB-weergave of hexadecimale waarden in de hexadecimale weergave. Voer een alpha-waarde in om de mate van transparantie op te geven. De waarden lopen van 0 voor volledige transparantie tot en met 100 voor volledige dekking.
 - Wanneer u de standaardkleureninstellingen zwart en wit (zwarte strek en witte vulling) wilt herstellen, klikt u op de knop *Zwartwit*.
 - Wanneer u de kleuren van de vulling en de strek wilt wisselen, klikt u op de knop *Kleuren wisselen*.
 - Klik op de knop *Geen kleur* wanneer u geen kleur op de strek of vulling wilt toepassen.

Opmerking: U kunt een strek of vulling die geen kleur heeft, niet op een bestaand object toepassen. In plaats daarvan selecteert u de bestaande strek of vulling en verwijdert deze.
 - Klik op het besturingselement *Streekkleur* of *Vulkleur* en selecteer een kleur.
5. Als u de nieuwe kleur wilt toevoegen aan de kleurstaallijst voor het huidige document, selecteert u *Staal* toevoegen in het menu in de rechterbovenhoek.

[Naar boven](#)

Kleuren dupliceren, verwijderen en wissen

Dupliceer kleuren in het palet, verwijder afzonderlijke kleuren of wis alle kleuren in het palet.

- Als u een kleur wilt dupliceren of verwijderen, selecteert u *Venster > Stalen*, klikt u op de kleur die u wilt dupliceren of verwijderen en selecteert u *Staal dupliceren* of *Staal verwijderen* in het menu van het deelvenster. Als u een staal dupliceert, wordt het emmertje weergegeven. Klik met het emmertje in het lege gebied van het deelvenster *Stalen* om de geselecteerde kleur te dupliceren.
- Als u alle kleuren in het kleurenpalet wilt wissen, gaat u naar het deelvenster *Stalen* en selecteert u *Kleuren wissen* in het menu van het deelvenster. Alle kleuren behalve zwart en wit worden uit het palet verwijderd.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Streken, verlopen en vullingen met Animate CC

[Een verloopvulling maken of bewerken](#)

[Kleuren van streken en vullingen aanpassen](#)

[Geschildeerde gebieden wijzigen](#)

[Verloop- en bitmapvullingen transformeren](#)

[Een verloop of bitmap vergrendelen om het werkgebied te vullen](#)

[Naar boven](#) 

Een verloopvulling maken of bewerken

Een verloop is een meerkleurige vulling waarin een kleur geleidelijk in een andere kleur verandert. In Animate CC (voorheen Flash Professional CC) kunt u tot wel 15 kleurovergangen toepassen op een verloop. Een verloop maken is een goede manier om een vloeiend kleurverloop over een of meer objecten te maken. U kunt een verloop als een staal opslaan, zodat u het verloop eenvoudig kunt toepassen op meerdere objecten. U kunt met Animate de volgende twee verlooptypen maken:

Lineaire verlopen wijzigen kleur langs een enkele as (horizontaal of verticaal).

Radiale verlopen wijzigen kleur vanuit een centraal brandpunt in buitenwaartse richting. U kunt de richting van een verloop, de kleuren ervan, de locatie van het brandpunt en vele andere eigenschappen van de verloop aanpassen.

Animate CC biedt extra controle over lineaire en radiale verlopen voor gebruik met Flash Player. Met deze besturingselementen, overloopmodi genoemd, kunt u opgeven hoe kleuren buiten het verloop worden toegepast.

1. Wanneer u een verloopvulling op een bestaande illustratie wilt toepassen, selecteert u een of meer objecten in het werkgebied.
2. Wanneer het deelvenster Kleur niet zichtbaar is, selecteert u Venster > Kleur.
3. Als u een kleurweergavemodus wilt instellen, selecteert u in het optiemenu RGB (de standaardinstelling) of HSB.
4. Selecteer een van de volgende verlooptypen in de keuzelijst Type:

Lineair - maakt een verloop dat vanuit het startpunt in een rechte lijn geleidelijk naar het eindpunt loopt.

Radiaal - maakt een verloop dat vanuit een centraal brandpunt buitenwaarts in een cirkelvormig pad overvloeit.

Opmerking: Wanneer u een lineair of radiaal verloop selecteert, bevat het deelvenster Kleur ook twee andere opties als u voor Flash Player 8 of hoger publiceert. Als eerste optie wordt de keuzelijst Overloop ingeschakeld onder de keuzelijst Type. Gebruik dit om de kleuren te beheren die voorbij de grenzen van het verloop worden toegepast. Als tweede optie wordt de verloopdefinitiebalk weergegeven. Onder de balk bevinden zich aanwijzers die de kleuren in het verloop aangeven.

5. (Optioneel) Selecteer in de keuzelijst Overloop een overloopmodus die u op het verloop wilt toepassen: Uitbreiden (de standaardmodus), Spiegelen of Herhalen.
6. (Optioneel) Schakel het selectievakje Lineaire RGB in om een lineair of radiaal verloop te maken dat SVG-compatibel is (Scalable Vector Graphics). Hiermee krijgt het verloop een

vloeiend uiterlijk als het na de eerste toepassing naar verschillende grootten wordt geschaald.

7. Als u een kleur in het verloop wilt wijzigen, selecteert u een van de kleuraanwijzers onder de verloopdefinitiebalk. (Het driehoekje bovenaan de geselecteerde kleuraanwijzer wordt zwart.) Klik vervolgens in het kleurenvak dat boven de verloopbalk wordt weergegeven. Sleep de schuifregelaar Helderheid om de helderheid van de kleur aan te passen.
8. Klik op of onder de verloopdefinitiebalk om een aanwijzer aan het verloop toe te voegen. Selecteer een kleur voor de nieuwe aanwijzer, zoals beschreven in de vorige stap.
U kunt maximaal 15 kleuraanwijzers toevoegen, waarmee u een verloop met maximaal 15 kleurovergangen kunt maken.
9. Sleep de aanwijzer langs de definitiebalk van het verloop om een aanwijzer in het verloop te verplaatsen. Wanneer u een aanwijzer wilt verwijderen, sleept u deze naar beneden en uit de verloopdefinitiebalk.
10. U kunt het verloop opslaan door op het driehoekje in de rechterbovenhoek van het deelvenster Kleur te klikken en Staal toevoegen in het menu te selecteren.
Het verloop wordt aan het deelvenster Stalen voor het huidige document toegevoegd.
11. Voor een verlooptransformatie, zoals een verticaal in plaats van een horizontaal verloop, gebruikt u het gereedschap Verlooptransformatie. Raadpleeg [Verloop- en bitmapvullingen transformeren](#) voor meer informatie.

[Naar boven](#) 

Kleuren van streken en vullingen aanpassen

U kunt de kleur van streken en vullingen van grafische objecten opgeven met de besturingselementen Streekkleur en Vulkleur in het deelvenster Gereedschappen of met de besturingselementen Streekkleur en Vulkleur in Eigenschapcontrole.

Het gedeelte Streekkleur en Vulkleur van het deelvenster Gereedschappen bevat besturingselementen voor het activeren van de vakken Streekkleur en Vulkleur, waarmee wordt bepaald of de streken of vullingen van geselecteerde objecten worden beïnvloed door kleurkeuzen. Daarnaast bevat het gedeelte Kleuren besturingselementen voor het snel terugzetten van kleuren naar de standaardwaarden, voor het instellen van de streek- en vulkleurinstellingen op Geen en voor het omwisselen van vul- en streekkleuren.

In Eigenschapcontrole kunt u een streek- en vulkleur kiezen voor een bepaald grafisch object of een bepaalde grafische vorm. Daarnaast biedt Eigenschapcontrole besturingselementen voor het opgeven van de streekbreedte en -stijl.

Wanneer u met deze besturingselementen de schilderkenmerken van bestaande objecten wilt wijzigen, selecteert u eerst de objecten in het werkgebied.

Zie ook: Actieve voorvertoning van kleuren.

De streek- en vulkleur aanpassen met het deelvenster Gereedschappen

Met de besturingselementen Streekkleur en Vulkleur in het deelvenster Gereedschappen stelt u de schilderkenmerken in van nieuwe objecten die u met de teken- en schildergereedschappen maakt. Wanneer u met deze besturingselementen de schilderkenmerken van bestaande objecten wilt wijzigen, selecteert u eerst de objecten in het werkgebied.

- Klik op het besturingselement Streekkleur of Vulkleur en selecteer een kleurstaal.
- Klik op de knop Systeemkleurkiezer in het pop-upvenster en selecteer een kleur. U kunt de aanwijzer ook boven verschillende kleuren plaatsen om het effect van de kleur op de vorm te zien.
- Typ in het vak de hexadecimale waarde van een kleur.
- Wanneer u de standaardkleureninstellingen (witte vulling en zwarte streek) wilt herstellen,

klikt u op de knop Zwart-wit in het deelvenster Gereedschappen.

- Wanneer u een streek of vulling wilt verwijderen, klikt u op de knop Geen kleur.

Opmerking: de knop *Geen kleur* wordt alleen weergegeven wanneer u een ovaal of rechthoek maakt. U kunt een object maken zonder streek of vulling, maar u kunt de knop *Geen kleur* niet voor een bestaand object gebruiken. Selecteer in plaats daarvan de bestaande streek of vulling en verwijder deze.

- Wanneer u de kleuren van de vulling en de streek wilt wisselen, klikt u op de knop Kleuren wisselen in het deelvenster Gereedschappen.

U kunt in Animate CC ook een actieve voorvertoning weergeven van de streek- of vulkleuren wanneer u deze wijzigt in de kleurenstaal. Zie Actieve voorvertoning van kleuren voor meer informatie.

Een effen kleurvulling toepassen met Eigenschapcontrole

1. Selecteer een gesloten object of objecten in het werkgebied.
2. Selecteer Venster > Eigenschappen.
3. Klik op het besturingselement Vulkleur om een kleur te selecteren en ga op een van de volgende manieren te werk:
 - Selecteer een kleurstaal in het palet.
 - Typ in het vak de hexadecimale waarde van een kleur.

Een streekkleur, -stijl en -dikte selecteren met Eigenschapcontrole

Wanneer u voor een geselecteerd object de streekkleur, -stijl en -dikte wilt wijzigen, gebruikt u het besturingselement Streekkleur in Eigenschapcontrole. Voor de streekstijl kiest u uit stijlen die met Animate zijn voorgeladen of maakt u een aangepaste stijl. Wanneer u een effen kleurvulling wilt selecteren, gebruikt u het besturingselement Vulkleur in Eigenschapcontrole.

1. Selecteer een of meerdere objecten in het werkgebied (voor symbolen dubbelklikt u eerst om de symboolbewerkmodus te starten).
2. Selecteer Venster > Eigenschappen.
3. Klik op het menu Stijl en selecteer een optie om een streekstijl te selecteren. Als u een aangepaste stijl wilt maken, klikt u op Aangepast in Eigenschapcontrole, selecteert u de gewenste opties in het dialoogvenster Streekstijl en klikt u op OK.

Opmerking: wanneer u een andere streekstijl dan *Effen* selecteert, kan de bestandsgrootte toenemen.

4. Als u een streekdikte wilt selecteren, gebruikt u de schuifregelaar Streek of geeft u een waarde op in het tekstvak.
5. Voor het gebruik van streekhints schakelt u het selectievakje Streekhints in. Streekhints zorgen ervoor dat lijn- en curveankers op hele pixels worden ingesteld, zodat vage verticale of horizontale lijnen worden voorkomen.
6. Wanneer u de stijl voor een padeinde wilt instellen, selecteert u een van de volgende opties voor een uiteinde:

Geen wordt uitgelijnd met het padeinde..

Rond Hiermee wordt een rond uiteinde toegevoegd, dat het padeinde naar buiten toe uitbreidt met de helft van de streekbreedte..

Vierkant Hiermee wordt een vierkant uiteinde toegevoegd, dat het pad naar buiten toe

uitbreidt met de helft van de streekbreedte..

7. (Optioneel) Wanneer u lijnen tekent met het potlood of het penseel in de tekenmodus Vloeiend maken, kunt u met de schuifregelaar Vloeiend maken opgeven in welke mate de lijn die u tekent vloeiend wordt gemaakt door Animate.

De standaardwaarde voor de schuifregelaar Vloeiend maken is 50, maar u kunt een waarde opgeven van 0 tot 100. Hoe groter de waarde, hoe vloeiender de uiteindelijke lijn.

Opmerking: wanneer u de tekenmodus instelt op *Rechttrekken of Inkt*, wordt de schuifregelaar Vloeiend maken uitgeschakeld.

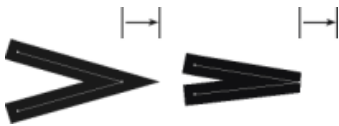
8. Wanneer u wilt definiëren hoe twee paden samenkomen, selecteert u een verbindingsoptie. Wanneer u de hoeken in een open of gesloten pad wilt wijzigen, selecteert u een pad en vervolgens een andere verbindingsoptie.



Verstek-, ronde en schuine-verbindingen.

9. Wanneer u wilt voorkomen dat een verstekverbinding schuin afloopt, voert u een versteklimiet in.

Lijnlengtes die groter zijn dan de ingevoerde waarde, worden vierkant gemaakt in plaats van puntvormig. Een versteklimiet van 2 voor een 3-puntsstreek betekent bijvoorbeeld dat wanneer de lengte van de punt tweemaal de streekdikte bedraagt, het limietpunt door Animate wordt verwijderd.



Versteklimiet toepassen.

De streken van meerdere lijnen of vormen aanpassen

Met de inktfles kunt u de streekkleur, -dikte en -stijl van een of meer lijnen of vormcontouren wijzigen. U kunt op lijnen of vormcontouren alleen een effen kleur toepassen, geen verlopen of bitmaps.

Wanneer u de inktfles gebruikt in plaats van afzonderlijke lijnen te selecteren, wordt het eenvoudiger de strekkenmerken van meerdere objecten tegelijk te wijzigen.

1. Selecteer de inktfles in het deelvenster Gereedschappen.
2. Selecteer een streekkleur.
3. Selecteer een streekstijl en streekbreedte in Eigenschapcontrole.
4. Klik op een object in het werkgebied om de streekwijzigingen toe te passen.

Streken en vullingen kopiëren

Met het pipet kunt u streek- en vullingenmerken van een object kopiëren en deze direct op een ander object toepassen. U kunt met het pipet ook een voorbeeld van de afbeelding maken in een bitmap om als vulling te gebruiken.

1. Wanneer u de kenmerken van een streek of een gevuld gebied wilt toepassen op een andere streek of gevuld gebied, selecteert u het pipet en klikt u op de streek of het gevulde gebied waarvan u de kenmerken wilt toepassen.

Wanneer u op een streek klikt, verandert het gereedschap automatisch in de inktfles. Wanneer u op een gevuld gebied klikt, verandert het gereedschap automatisch in het emmertje met de optie Vulling vergrendelen ingeschakeld.

2. Klik op een andere streek of een ander gevuld gebied om de nieuwe kenmerken toe te passen.

[Naar boven](#) 

Geschilderde gebieden wijzigen

Met het emmertje kunt u een omsloten gebied met kleur vullen. U hebt de volgende mogelijkheden:

- Lege gebieden vullen en de kleur van reeds geschilderde gebieden wijzigen.
- Schilderen met effen kleuren, verlopen en bitmapvullingen.
- Gebieden vullen die niet geheel zijn ingesloten.
- Tussenruimten in vormcontouren door Animate laten sluiten terwijl u het emmertje gebruikt.

1. Selecteer het emmertje in het deelvenster Gereedschappen.
2. Selecteer een vulkleur en -stijl.
3. Klik op de Tussenruimtegrootte die verschijnt onder aan het deelvenster Gereedschappen en selecteer een optie voor tussenruimten:
 - Tussenruimten niet sluiten om tussenruimten handmatig te sluiten voordat u de vorm vult. Tussenruimten handmatig sluiten kan sneller zijn bij complexe tekeningen.
 - Sluiten om een vorm die tussenruimten bevat, door Animate te laten vullen.


Opmerking: *wanneer een tussenruimte te groot is, moet u deze mogelijk handmatig sluiten.*

4. Klik op de vorm of het ingesloten gebied dat u wilt vullen.

[Naar boven](#) 

Verloop- en bitmapvullingen transformeren

U kunt een verloop- of bitmapvulling transformeren door de grootte, de richting of het centrum van de vulling aan te passen.

1. Selecteer het gereedschap Verlooptransformatie  in het deelvenster Gereedschappen. Als u het gereedschap Verlooptransformatie niet ziet in het deelvenster Gereedschappen, klikt u en houdt u de muisknop vast op het gereedschap Vrije transformatie. Vervolgens verschijnt een menu waarin u het gereedschap Verlooptransformatie kunt selecteren.
2. Klik op een gebied dat met een verloop- of bitmapvulling is gevuld. Er wordt een selectiekader met bewerkingsgrepen weergegeven. Wanneer de aanwijzer boven een van deze grepen staat, verandert deze in een greep pictogram dat een van de volgende functies aangeeft:

Middelpunt - het greep pictogram voor het middelpunt is een pijl met vier richtingen.

Brandpunt De greep voor het brandpunt wordt alleen weergegeven wanneer u een

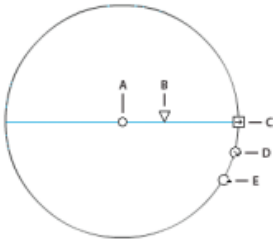
radiaal verloop selecteert. Het greppictogram voor het brandpunt is een omgekeerde driehoek.

Grootte - het greppictogram voor de grootte (het middelste greppictogram aan de rand van het selectiekader) is een cirkel met een pijl erin.

Rotatie - past de rotatie van het verloop aan. Het greppictogram voor rotatie (het onderste greppictogram aan de rand van het selectiekader) bestaat uit vier pijlen in de vorm van een cirkel.

Breedte - past de breedte van het verloop aan. Het greppictogram voor de breedte (de vierkante greep) is een pijl met twee uiteinden.

Druk op de Shift-toets om de richting van een lineaire verloopvulling tot veelvouden van 45° te beperken.



Besturingselementen voor radiaal verloop

A. Middelpunt **B.** Breedte **C.** Rotatie **D.** Grootte **E.** Brandpunt.

3. U kunt op de volgende manieren het verloop of de vulling omvormen:

- Sleep het middelpunt van de verloop- of bitmapvulling om de positie van het middelpunt te wijzigen.



- Sleep de vierkante greep aan de rand van het selectiekader om de breedte van de verloop- of bitmapvulling te wijzigen. (Met deze optie wordt alleen de grootte van de vulling gewijzigd, niet het object dat de vulling bevat.)



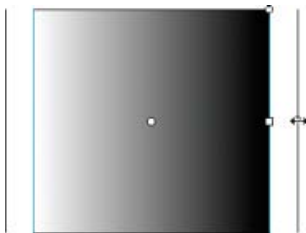
- Sleep de vierkante greep onder aan het selectiekader om de hoogte van de verloop- of bitmapvulling te wijzigen.



- Sleep de cirkelvormige rotatiegreep in de hoek om de verloop- of bitmapvulling te roteren. U kunt ook de onderste greep van de selectiecirkel van cirkelvormige verlopen of vullingen slepen.



- Sleep de vierkante greep in het midden van het selectiekader om lineaire verlopen of vullingen te schalen.



- Sleep de middelste, cirkelvormige greep van de selectiecirkel om het brandpunt van een cirkelvormig verloop te wijzigen.



- Sleep een van de cirkelvormige grepen boven aan of aan de rechterkant van het selectiekader om een vulling binnen een vorm schuin te zetten of scheef te trekken.



- Schaal de vulling om tegels van een bitmap binnen een vorm toe te passen.



Opmerking: Selecteer Weergave > Plakbord wanneer u alle grepen wilt zien wanneer u met grote vullingen of vullingen dichtbij de rand van het werkgebied werkt.

[Naar boven](#)

Een verloop of bitmap vullingen vergrendelen om het werkgebied te vullen


U kunt een verloop- of bitmapvulling vergrendelen, zodat de vulling wordt uitgebreid over het gehele werkgebied. Objecten die met de vulling zijn geschilderd, worden als maskers weergegeven die het onderliggende verloop of de onderliggende bitmap zichtbaar maken.

Wanneer u de optie Vulling vergrendelen inschakelt met het penseel of het emmertje en met dit gereedschap schildert, wordt de verloop- of bitmapvulling uitgebreid over de objecten die u in het werkgebied schildert.




Met de optie Vulling vergrendelen wordt een enkele verloop- of bitmapvulling weergegeven die op afzonderlijke objecten in het werkgebied wordt toegepast.

Vergrendelde verloopvulling gebruiken

1. Selecteer het penseel of het emmertje en selecteer een verloop of bitmap als vulling.
2. Selecteer Lineair of Radiaal in de keuzelijst Type in het deelvenster Kleur.
3. Klik op de optie Vulling vergrendelen .
4. Schilder eerst de gebieden waar u het midden van de vulling wilt plaatsen en ga vervolgens naar de overige gebieden.

Vergrendelde bitmapvulling gebruiken

1. Selecteer de bitmap die u wilt gebruiken.
 2. Selecteer Bitmap in de keuzelijst Type in het deelvenster Kleur.
 3. Selecteer het penseel of het emmertje.
 4. Klik op de optie Vulling vergrendelen .
 5. Schilder eerst de gebieden waar u het midden van de vulling wilt plaatsen en ga vervolgens naar de overige gebieden.
- Groepen en objecten splitsen
 - Werken met geïmporteerde bitmaps



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

Lijnen en vormen tekenen met Adobe Animate

[Rechte lijnen tekenen met het gereedschap Lijnsegment](#)

[Rechthoeken en ovalen tekenen](#)

[Primitieve rechthoeken tekenen](#)

[Primitieve ovalen tekenen](#)

[Ovalen en rechthoeken tekenen](#)

[Veelhoeken en sterren tekenen](#)

[Objecttekenmodus](#)

[Tekenen met het potlood](#)

[Schilderen met het penseel](#)

[Voorvertoning en uitvoer voor tekening](#)

[Aangepaste penselen maken](#)

[Penseelbibliotheek](#)

[Penselen bewerken](#)

[Lijnen en vormen verbeteren met het gereedschap Variabele breedte](#)

[Variabele breedte toevoegen aan een lijn met het Breedtegereedschap](#)

[Een op een lijn toegepaste variabele breedte verplaatsen of kopiëren](#)

[De variabele breedte van een lijn wijzigen](#)

[De variabele breedte van een lijn verwijderen](#)

[Breedteprofielen opslaan](#)

[\(Alleen Animate CC\) Actieve voorvertoning van kleuren](#)


[Naar boven](#) 

Rechte lijnen tekenen met het gereedschap Lijnsegment

Gebruik het gereedschap Lijn om één recht lijnsegment tegelijk te tekenen.

1. Selecteer de lijn .
2. Selecteer Venster > Eigenschappen en selecteer streekattributen.

Opmerking: U kunt de vulkenmerken voor lijn niet instellen.

3. Klik op de knop Objecttekenmodus  in het gedeelte Opties van het deelvenster Gereedschappen om de samenvoegtekenmodus of de objecttekenmodus te selecteren. Wanneer de knop Objecttekenmodus is ingedrukt, bevindt het gereedschap Lijn zich in de objecttekenmodus.
4. Plaats de aanwijzer waar de lijn moet beginnen en sleep tot waar de lijn moet komen. Houd de Shift-toets ingedrukt en sleep de muis om de hoek van de lijn tot veelvoud van 45° te beperken.

[Naar boven](#) 

Rechthoeken en ovalen tekenen

Met de gereedschappen Ovaal en Rechthoek kunt u deze geometrische basisvormen maken en streken en vullingen toepassen en afgeronde hoeken opgeven. Naast de samenvoegtekenmodus en de

objecttekenmodus bieden de gereedschappen Ovaal en Rechthoek ook de Primitieve objecttekenmodus.

Wanneer u rechthoeken of ovaal tekent met de gereedschappen Rechthoek primitief of Ovaal primitief, worden de vormen als gescheiden objecten getekend in Animate. Deze vormen zijn anders dan de vormen die u tekent in de objecttekenmodus. Met de gereedschappen voor primitieve vormen kunt u de hoekstraal van rechthoeken opgeven met behulp van de besturingselementen in de Eigenschapcontrole. U kunt ook de begin- en eindhoek en de binnenstraal van ovaal opgeven. Nadat u een primitieve vorm hebt gemaakt kunt u de straal en afmetingen wijzigen door de vorm in het werkgebied te selecteren en de besturingselementen in Eigenschapcontrole aan te passen.

Opmerking: Wanneer een van de tekengereedschappen voor primitieve objecten is geselecteerd, behoudt Eigenschapcontrole de waarden van het laatste primitieve object dat u hebt bewerkt. Bijvoorbeeld, als u een rechthoek wijzigt en vervolgens een tweede rechthoek tekent.

Opmerking: Houd de Alt-toets ingedrukt wanneer u een vorm wilt tekenen vanuit het midden van het werkgebied.

Primitieve rechthoeken tekenen

1. U selecteert het gereedschap Rechthoek primitief door op het gereedschap Rechthoek te klikken  en de muisknop ingedrukt te houden en Rechthoek primitief  in het pop-upmenu te selecteren.
2. U kunt een primitieve rechthoek maken door het gereedschap Rechthoek, primitief naar het werkgebied te slepen.

Opmerking: U kunt tijdens het slepen de hoekstraal wijzigen met het gereedschap Rechthoek, primitief, door op de pijl-omhoog of de pijl-omlaag te drukken. Wanneer de hoeken de gewenste ronding hebben, laat u de toets los.

3. Wanneer Rechthoek, primitief is geselecteerd, kunt u met de besturingselementen in Eigenschapcontrole de vorm verder wijzigen of streek- of vulkleuren opgeven.



Eigenschappen voor een rechthoek primitief.

De volgende besturingselementen van Eigenschapcontrole gelden specifiek voor het gereedschap Rechthoek, primitief:

Besturingselementen Hoekstraal rechthoek Hiermee kunt u de hoekstralen voor de rechthoek opgeven. U kunt in elk tekstvak een numerieke waarde opgeven voor de binnenstraal. Een negatieve waarde zorgt voor een omgekeerde straal. U kunt ook de selectie van het pictogram hoekstraal beperken opheffen en elke hoekstraal afzonderlijk aanpassen.

Herstellen Als u deze optie selecteert, worden alle besturingselementen van het gereedschap Rechthoek, primitief weer ingesteld op de beginwaarden en wordt de primitieve rechthoekige vorm die in het werkgebied is getekend tot de oorspronkelijke grootte en vorm hersteld.

4. Maak de selectie van het slotpictogram in het gedeelte met opties voor rechthoeken van Eigenschapcontrole ongedaan als u voor elke hoek een andere hoekstraal wilt opgeven. Wanneer deze is vergrendeld, zijn de straalbesturingselementen beperkt zodat elke hoek dezelfde straal gebruikt.
5. Klik op de knop Herstellen in Eigenschapcontrole om de hoekstralen te herstellen.

Primitieve ovaal tekenen

1. Klik op het gereedschap Rechthoek , houd de muisknop ingedrukt en selecteer het gereedschap Ovaal primitief .
2. Sleep het gereedschap Ovaal, primitief naar het werkgebied als u een primitieve ovaal wilt maken. U kunt de vorm tot een cirkel beperken, door te slepen terwijl u de Shift-toets ingedrukt houdt.
3. Wanneer Ovaal, primitief is geselecteerd in het werkgebied, kunt u met de besturingselementen in Eigenschapcontrole de vorm verder wijzigen of streek- of vulkleuren opgeven.



Eigenschappen voor een ovaal primitief.

De volgende besturingselementen van Eigenschapcontrole gelden specifiek voor het gereedschap Ovaal, primitief:

Beginhoek/Eindhoek De hoek van het begin- en het eindpunt van het ovaal. Met deze besturingselementen kunt u eenvoudig de vorm van ovalen en cirkels naar taartpunten, halve cirkels en andere creatieve vormen wijzigen.

Binnenstraal Een binnenstraal (of ovaal) binnen het ovaal. U kunt een numerieke waarde voor de binnenstraal invoeren in het vak of op de schuifregelaar klikken en de grootte van de binnenstraal interactief aanpassen. U kunt waarden opgeven tussen 0 en 99 die het percentage vertegenwoordigen van verwijderde vulling.

Pad sluiten Hiermee wordt bepaald of het pad (of de paden als u een binnenstraal opgeeft) van het ovaal is gesloten. Als u een open pad opgeeft, wordt er geen vulling op de resulterende vorm toegepast. Alleen de strek wordt getekend. Pad sluiten is standaard geselecteerd.

Herstellen Als u deze optie selecteert, worden alle besturingselementen van het gereedschap Ovaal, primitief weer ingesteld op de beginwaarden en wordt de primitieve ovale vorm die in het werkgebied is getekend tot de oorspronkelijke grootte en vorm hersteld.

Ovalen en rechthoeken tekenen

De gereedschappen Ovaal en Rechthoek maken deze geometrische basisvormen.

1. Klik op het gereedschap Rechthoek, houd de muisknop ingedrukt en sleep om Rechthoek  of Ovaal  te selecteren.
2. U kunt een rechthoek of ovaal maken, door het gereedschap Rechthoek of Ovaal naar het werkgebied te slepen.
3. Geef voor het gereedschap Rechthoek afgeronde hoeken op door de op optie Afgeronde rechthoek te klikken en de waarde voor de hoekstraal in te voeren. Een waarde nul (0) maakt rechte hoeken.
4. Sleep in het werkgebied. Als u het gereedschap Rechthoek gebruikt, houdt u tijdens het slepen Pijl-omhoog of Pijl-omlaag ingedrukt om de straal van afgeronde hoeken aan te passen.

Bij de gereedschappen Ovaal en Rechthoek houdt u tijdens het slepen de Shift-toets ingedrukt om alleen cirkels en vierkanten te maken.

5. Als u een specifieke grootte voor het ovaal of rechthoek wilt opgeven, selecteert u het gereedschap Ovaal of Rechthoek en drukt u op Alt (Windows) of Option (Macintosh). Vervolgens klikt u in het werkgebied om het dialoogvenster Ovaalinstellingen of Rechthoekinstellingen weer te geven.
 - Geef voor ovalen de hoogte en breedte op in pixels en of het ovaal vanuit het midden moet worden getekend.
 - Geef voor rechthoeken de hoogte en breedte op in pixels, de straal van de afgeronde hoeken en of de rechthoek vanuit het midden moet worden getekend.

Zie ook: [Actieve voorvertoning van kleuren](#).

[Naar boven](#) 

Veelhoeken en sterren tekenen

1. Selecteer het gereedschap PolyStar  door te klikken en de muisknop ingedrukt te houden op het gereedschap Rechthoek. Er verschijnt dan een pop-upmenu waarin u de gewenste keuze kunt maken.
2. Selecteer Venster > Eigenschappen en selecteer vul- en strekkenmerken.
3. Klik op Opties en ga als volgt te werk:

- Selecteer Veelhoek of Ster voor de stijl.
- Voer bij de optie Aantal zijden een getal tussen 3 en 32 in.
- Voer bij de optie Scherppte een getal in tussen 0 en 1 om de scherppte van de sterpunten te bepalen. Hoe dichterbij 0 het getal ligt, hoe dieper de sterpunten (zoals naalden). Wanneer u een veelhoek tekent, blijft deze instelling ongewijzigd. (Deze instelling heeft geen invloed op de vorm van de veelhoek.)

4. Klik op OK.

5. Sleep in het werkgebied.

Zie ook: [Actieve voorvertoning van kleuren](#).

[Naar boven](#)

Objecttekenmodus

Tijdens het selecteren en tekenen van objecten wordt in de objecttekenmodus een dunne contourlijn weergegeven langs het vormgebied, conform de laagkleur. De kleine cirkels geven de ankerpunten aan. Deze zijn niet interactief en kunnen niet worden bewerkt met het selectiegereedschap. Tijdens het tekenen in de objectmodus worden de streken en vormen niet meer standaard geselecteerd.







Contouren om een vorm

[Naar boven](#)

Tekenen met het potlood

U gebruikt het potlood op dezelfde manier als wanneer u met een gewoon potlood tekent om lijnen en vormen te tekenen. Wanneer u de lijnen en vormen die u tekent vloeiend en recht wilt maken, kunt u een tekenmodus voor het potlood selecteren.

1. Selecteer het gereedschap Potlood .
2. Selecteer Venster > Eigenschappen en selecteer een streekkleur, lijngewicht en stijl.
3. Selecteer een tekenmodus bij Opties in het deelvenster Gereedschappen:
 - Selecteer de optie Rechttrekken  om rechte lijnen te tekenen en benaderingen van driehoeken, ovalen, cirkels, rechthoeken en vierkanten om te zetten in deze veelgebruikte geometrische vormen.
 - Selecteer de optie Vloeiend  om vloeiende curven te tekenen.
 - Selecteer de optie Inkt  om lijnen uit de vrije hand te tekenen zonder dat er wijzigingen worden toegepast.



Lijnen die respectievelijk met de modi Rechttrekken, Vloeiend en Inkt zijn getekend.

4. Als u met het potlood wilt tekenen, houdt u Shift ingedrukt terwijl u sleept, klikt u in het werkgebied en sleept u om lijnen in verticale of horizontale richtingen te beperken.

[Naar boven](#)

Schilderen met het penseel

Met het gereedschap Penseel maakt u penseelstreken. Met dit gereedschap kunt u speciale effecten maken, zoals kalligrafische effecten. Selecteer een penseelgrootte en -vorm uit de opties voor Penseel.

Hiermee wordt de penseelgrootte in Animate proportioneel geschaald op basis van het gewijzigde zoomniveau van het werkgebied. Zo kunt u naadloos tekenen op elk zoomniveau. Ook kunt u een voorvertoning van uw werk bekijken tijdens het tekenen. Als u het eerdere standaardgedrag van penselen wilt toepassen, waarbij een constante pixelgrootte wordt gebruikt, ook als het zoomniveau van het werkgebied verandert, moet u het selectievakje 'Zoomniveau werkgebied' inschakelen in de Eigenschapcontrole van het penseel.

Als u het selectievakje voor het zoomniveau van het werkgebied uitschakelt, blijft de penseelgrootte voor nieuwe streken constant, zelfs wanneer u de vergrotingsfactor voor het werkgebied wijzigt. Hierdoor lijkt dezelfde penseelgrootte dus groter wanneer de vergroting van het werkgebied een lagere waarde heeft is. Stel dat u de vergroting van het werkgebied op 100% instelt en met het penseel schildert door de kleinste penseelgrootte te gebruiken. Vervolgens wijzigt u de vergroting in 50% en schildert u weer met de kleinste penseelgrootte. De nieuwe strek die u schildert, lijkt 50% dikker, uniform en nauwkeurig zonder niet-aflopende eindpunten dan de strek die u eerder schilderde (Als u de vergroting van het werkgebied wijzigt, verandert de grootte van de bestaande penseelstreken niet.)

U kunt een geïmporteerde bitmap als vulling gebruiken wanneer u met het penseel schildert. Zie Groepen en objecten splitsen .

Als u een drukgevoelig Wacom-tablet op uw computer hebt aangesloten, varieert u de breedte en de hoek van de penseelstreek. Dit doet u met gebruik van het gereedschap Penseel, de wijzigingstoetsen Druk en Overhelling en door de druk op de stift te variëren.

De optie Druk varieert de breedte van de penseelstreken wanneer u de druk op de stift varieert. De optie Overhelling varieert de hoek van de penseelstreken wanneer u de hoek van de stift op het tablet varieert. De optie Overhelling meet de hoek tussen de bovenreinde van de stift (gummetje) en de bovenrand van het tablet (noord). Wanneer u de pen bijvoorbeeld verticaal tegen het tablet houdt, is de overhelling 90°. De opties Druk en Overhelling worden beide volledig ondersteund voor de gumfunctie van de stift.

Opmerking: Op een tablet werken de opties Overhelling en Druk voor het Penseel alleen wanneer u de penmodus gebruikt. In de muismodus zijn deze opties niet ingeschakeld.



Een penseelstreek met variabele breedte die is getekend met een stift.

1. Selecteer het gereedschap Penseel .
2. Selecteer Venster > Eigenschappen en selecteer een vulkleur.

3. Klik op de optie Penseelmodus en selecteer een schildermodus:

Normaal schilderen Hiermee schildert u over lijnen en vullingen op dezelfde laag.

Vullingen schilderen Hiermee schildert u vullingen en lege gebieden, maar laat lijnen ongemoeid.

Erachter schilderen Hiermee schildert u in lege gebieden van het werkgebied op dezelfde laag, maar laat lijnen en vullingen ongemoeid.

Selectie schilderen Hiermee kunt een nieuwe vulling op de selectie toepassen wanneer u het besturingselement Vulkleur of het vak Vulling van Eigenschapcontrole selecteert, op dezelfde manier als u een gevuld gebied selecteert en een nieuwe vulling toepast.

Binnenin schilderen Hiermee schildert u de vulling waarin u begint met het maken van een penseelstreek. Met deze optie kunt u geen lijnen schilderen. Als u in een leeg gebied begint te schilderen, beïnvloedt de vulling geen bestaande gevulde gebieden.

4. Selecteer een penseelgrootte en -vorm uit de opties voor Penseel.
5. Als u het penseel tijdens het tekenen proportioneel wilt in- of uitzoomen op basis van het zoomniveau van het werkgebied, schakelt u het selectievakje Zoomen met werkgebied in. Zo kunt u naadloos tekenen op elk zoomniveau. Ook kunt u een voorvertoning van uw werk bekijken tijdens het tekenen.
6. Als u een drukgevoelig tablet van Wacom op uw computer hebt aangesloten, kunt u de opties Druk en/of Overhelling selecteren om penseelstreken te wijzigen.
 - Selecteer de optie Druk om de breedte van uw penseelstreken te wijzigen door verschillende druk op de stift uit te oefenen.
 - Selecteer de optie Overhelling om de hoek van uw penseelstreken te wijzigen door de hoek van de stift op het drukgevoelige tablet van Wacom te wijzigen.
7. Sleep in het werkgebied. Houd Shift ingedrukt terwijl u sleept om penseelstreken in verticale of horizontale richtingen te beperken.

Voorvertoning en uitvoer voor tekening

Het gereedschap Traditioneel penseel  en Penseel  is verbeterd in de CC 2015.1-versie, zodat u nog nauwkeuriger en vloeiender kunt tekenen. De uiteindelijke streek die wordt gegenereerd, komt nu bijna exact overeen met de live voorvertoning. Bovendien is er geen onvoorspelbare verdunning of verdikking van de penseelstreken meer. Zelfs de fijner getekende curven tonen geen breuken of scheurtjes meer.

Aangepaste penselen maken

Met het penseel kunt u een aangepast penseel maken door parameters van het penseel, zoals de vorm en hoek, in te stellen. Hierdoor kunt u natuurlijke illustraties in uw projecten maken door het penseel aan te passen aan uw tekenbehoeften. U kunt een aangepast penseel kiezen, bewerken en maken in Animate via de Eigenschapcontrole als het penseel is geselecteerd in de werkset. Als u wilt weten hoe u aangepaste penselen kunt maken, bewerken en verwijderen, gaat u naar Aangepaste penselen.

Animate CC beschikt over een geïntegreerde algemene bibliotheek voor vectorpenselen, waaronder een enorme verzameling aan kunst- en patroonpenselen. Als u het deelvenster Penseelbibliotheek wilt starten, klikt u op **Venster > Penseelbibliotheek** of op het pictogram Penseel in Eigenschapcontrole. Voordat u een penseel gebruikt, moet u op het penseel dubbelklikken om het aan het huidige document toe te voegen.

Nieuwe vectorpenselen importeren vanuit CC Libraries

Naast de vooringestelde penselen die standaard beschikbaar zijn, kunt u ook nieuwe kunst- en patroonpenselen importeren naar uw Animate-document met behulp van CC Libraries. Om een nieuw kunst- of patroonpenseel toe te voegen, opent u het deelvenster CC-bibliotheken en klikt u op een van de ondersteunde penselen. (Animate biedt momenteel alleen ondersteuning voor de Illustrator-penselen in CC Libraries.) Gebruik de Penseel-app voor Android en iOS als u nieuwe penselen wilt toevoegen aan CC Libraries. Wanneer u op een penseel klikt in CC Libraries, wordt het penseel toegevoegd aan het algemene deelvenster Penseelbibliotheek en aan het huidige document.

U kunt elke penseel gebruiken als kunst- of patroonpenseel. Standaard worden penselen toegevoegd als kunstpenselen. Als u een penseel wilt veranderen in een patroonpenseel, kiest u **Penseel bewerken** en selecteert u als **Penseeltype** de optie **Patroonpenseel**.

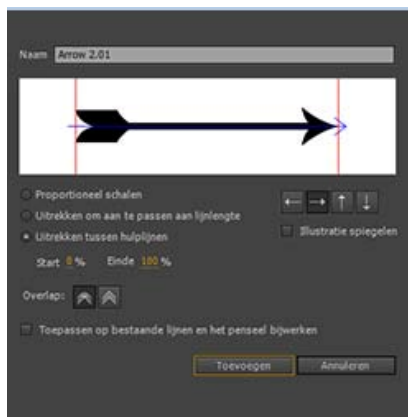


[Naar boven](#)

Penselen bewerken

Het pictogram opent het dialoogvenster Penseel bewerken voor het geselecteerde penseel. Als u een kunstpenseel selecteert om deze te bewerken, wordt het dialoogvenster Opties voor kunstpenselen getoond. U kunt eigenschappen wijzigen, zoals penseelrichting, voorkeuren voor schaling en overlapping, en de wijzigingen op de bestaande penseelstreken toepassen.

Zie Werken met een penseel voor meer informatie.



Lijnen en vormen verbeteren met het gereedschap Variabele breedte

Met het Breedtegereedschap kunt u een lijn mooier maken door breedten van verschillende dikte toe te voegen. De variabele breedte kan vervolgens worden opgeslagen als een breedteprofiel dat u kunt toepassen op andere lijnen. U kunt het Breedtegereedschap selecteren in het deelvenster Gereedschappen of de sneltoets (U) gebruiken.

Wanneer het Breedtegereedschap is geselecteerd en u de muis boven een lijn plaatst, verschijnen er punten (breedtepunten) met handgrepen (breedtegrepen) op de lijn. U kunt de lijnbreedte aanpassen, het breedtepunt verplaatsen, het breedtepunt kopiëren en het breedtepunt verwijderen. De Breedte-informatie wordt weergegeven in het deelvenster Info als u de breedte van een lijn wijzigt.

U kunt ook meerdere breedtepunten selecteren en alle eerder vermelde handelingen (verplaatsen, kopiëren of verwijderen) uitvoeren.

Als er meerdere lijnen zijn, past u met het Breedtegereedschap alleen de actieve lijn aan. Als u een lijn wilt aanpassen, beweegt u met de muis over de lijn met het Breedtegereedschap.

Opmerking: Lijnen van variabele breedte worden omgezet in uniforme lijnen als een bestand dat lijnen van variabele breedte bevat, wordt geopend in een oudere versie van Animate.

Variabele breedte toevoegen aan een lijn met het Breedtegereedschap

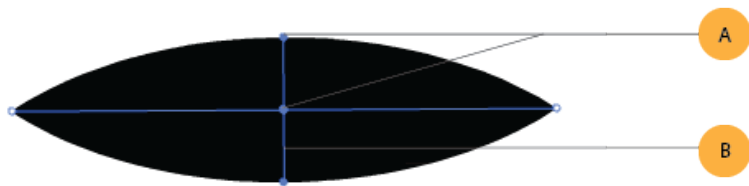
Ga als volgt te werk als u breedte aan een lijn wilt toevoegen:

1. Teken een lijn of vorm met een van de gereedschappen, zoals het gereedschap Lijn.



Maak een lijn met het gereedschap Lijn met een Lijn grootte van 88, de Stijl ingesteld op Effen en ook met Breedteprofiel 1.

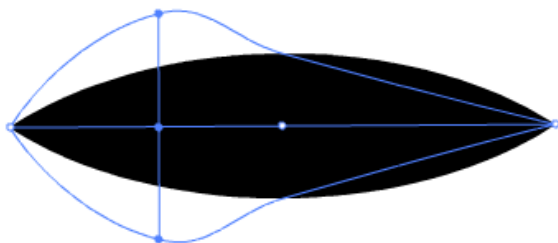
2. Selecteer het Breedtegereedschap  in het deelvenster Gereedschappen.
3. Nu het gereedschap Breedte geselecteerd is, houdt u de muis boven de lijn. Er worden mogelijke breedtepunten en breedtegrepen weergegeven. Het gereedschap verandert bovendien van vorm in  om aan te geven dat het gereedschap Breedte actief is en dat variabele breedte kan worden toegepast op de lijn.



(A) Breedtepunt (B) Handgreep voor breedte

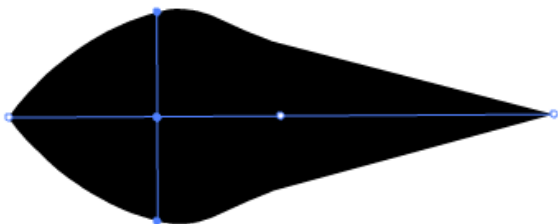
4. Selecteer het punt met het gereedschap Breedte en sleep de breedtegreep naar buiten.

Opmerking: er geldt een beperking van 100 pixels aan weerszijden van het breedtepunt voor de Breedte.



Voeg breedte toe door naar buiten te slepen

5. U ziet dat variabele breedte wordt toegevoegd aan de lijn. Selecteer het Breedtegereedschap en plaats de muis boven de lijn om het nieuwe breedtepunt en de nieuwe breedtegreep weer te geven.



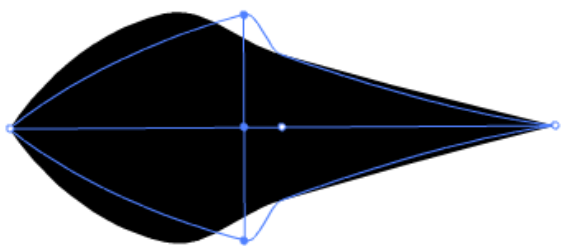
Er is variabele breedte toegevoegd aan de lijn met het breedtepunt en de breedtegreep gemarkeerd.

Een op een lijn toegepaste variabele breedte verplaatsen of kopiëren

U kunt de voor een lijn gemaakte breedtepunten verplaatsen of kopiëren. Zo verplaatst of kopieert u in feite de op een lijn toegepaste variabele breedte. Ga als volgt te werk om een breedtepunt te verplaatsen:

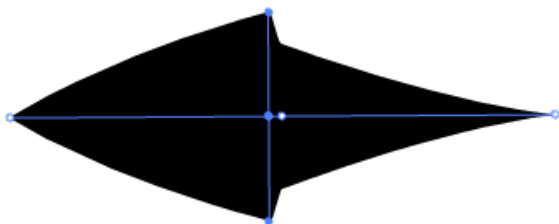
1. Selecteer het Breedtegereedschap  in het deelvenster Gereedschappen.
2. Plaats de muis boven de lijn om de bestaande breedtepunten te bekijken en selecteer het breedtepunt dat u wilt verplaatsen.
3. Sleep het breedtepunt over de lijn.

Opmerking: De verplaatsing van het breedtepunt wordt beperkt door de volgende breedtepunten aan weerszijden.



Een breedtepunt verplaatsen

4. Het breedtepunt wordt naar de nieuwe locatie verplaatst en de lijn wordt dienovereenkomstig veranderd.



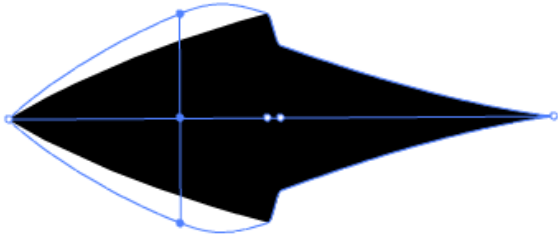
Het breedtepunt wordt naar de nieuwe locatie verplaatst

Ga als volgt te werk om een breedtepunt te kopiëren:

1. Selecteer het Breedtegereedschap  in het deelvenster Gereedschappen.

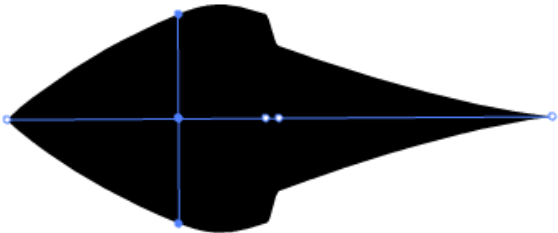
- Plaats de muis boven de bestaande breedtepunten en selecteer het punt dat u wilt kopiëren.
- Houd **Alt** (**Option** voor Mac) ingedrukt en sleep het breedtepunt langs de lijn om het geselecteerde breedtepunt te kopiëren.

Opmerking: De verplaatsing van het punt wordt beperkt door de volgende breedtepunten aan weerszijden.



Een breedtepunt kopiëren

- Het breedtepunt wordt gekopieerd. Hiermee wordt de lijn ook dienovereenkomstig gewijzigd.

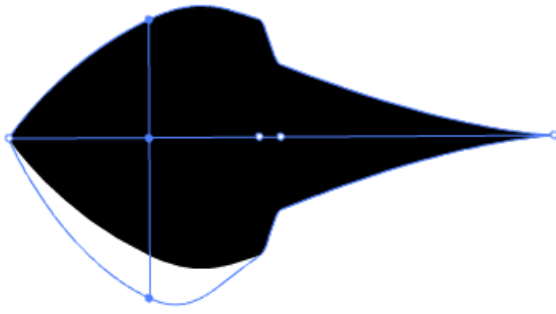


Het breedtepunt is gekopieerd

De variabele breedte van een lijn wijzigen

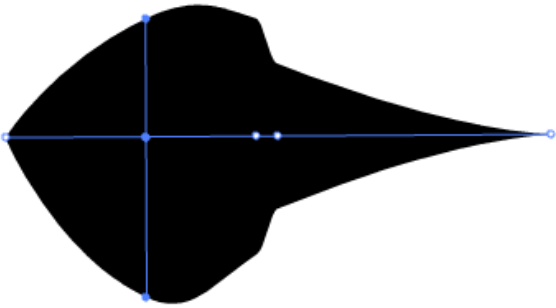
Als u de variabele breedte van een lijn bij een willekeurig breedtepunt aanpast, wordt de lijn aan weerszijden van het breedtepunt equiproportioneel dikker of smaller. Als u echter de breedte aan een bepaalde zijde van het punt wilt wijzigen, gaat u als volgt te werk:

- Selecteer het Breedtegereedschap  in het deelvenster Gereedschappen.
- Houd de muisaanwijzer boven de lijn om de bestaande breedtepunten weer te geven en kies het breedtepunt aan de zijde van de breedtegreep dat u wilt wijzigen.
- Houd **Alt** (**Option** voor Mac) ingedrukt en sleep de breedtegreep naar buiten om het geselecteerde breedtepunt te wijzigen.



De breedte van een lijn wijzigen

4. Het breedtepunt wordt verplaatst en de lijn wordt dienovereenkomstig aangepast.

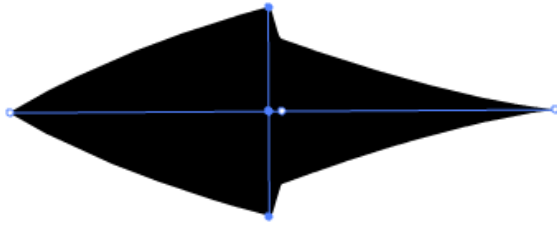


Het breedtepunt wordt asymmetrisch verplaatst en de lijn wordt dienovereenkomstig aangepast.

De variabele breedte van een lijn verwijderen

Ga als volgt te werk om een breedtepunt te verwijderen:

1. Plaats de muisaanwijzer boven het breedtepunt dat u wilt verwijderen en selecteer dit punt.
2. Druk op Backspace of Delete om het breedtepunt te verwijderen.



Het breedtepunt wordt verwijderd en de lijn wordt aangepast

Besturingselementen van gereedschap Breedte

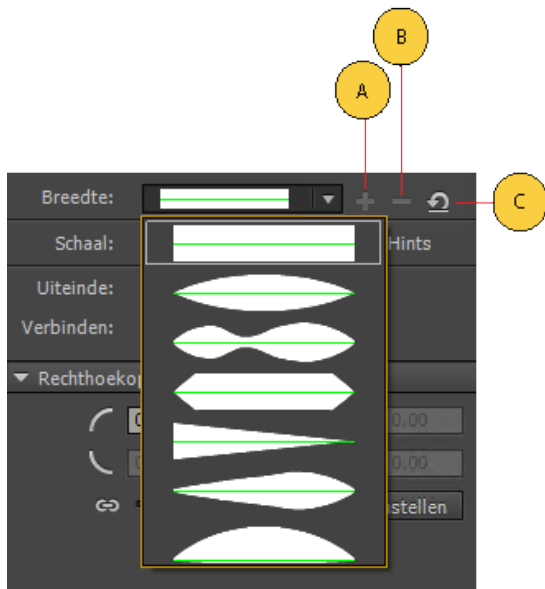
In de volgende tabel worden de toetsen vermeld die u kunt gebruiken wanneer u werkt met het gereedschap Breedte:

Taken voor breedtebepaling	Wijzigingstoetsen
Niet-uniforme breedten maken	Alt+slepen (Windows) of Opt+slepen (Mac OS)
Een kopie maken van het breedtepunt	Alt+sleep het breedtepunt (Windows) of Opt+sleep het breedtepunt (Mac OS)
Alle punten kopiëren en langs het pad verplaatsen	Alt+Shift+slepen (Windows) of Opt+Shift+slepen (Mac OS)
Meerdere breedtepunten selecteren en deze slepen	Shift+klikken+slepen
Geselecteerde breedtepunten verwijderen	Verwijderen

Breedteprofielen opslaan

Nadat u de lijnbreedte hebt gedefinieerd, kunt u het variabele breedteprofiel opslaan in de Eigenschapcontrole.

1. Selecteer de lijn waaraan u een variabele breedte hebt toegevoegd.
2. Klik op de knop **+** rechts van het vervolgkeuzemenu Breedte in de Eigenschapcontrole.
3. Typ een **Profielnaam** in het dialoogvenster Variabel breedteprofiel.
4. Klik op **OK**.



A) Pictogram Breedteprofiel opslaan B) Pictogram Breedteprofiel verwijderen C) Pictogram Breedteprofiel opnieuw instellen

Breedteprofielen kunnen vervolgens op geselecteerde paden worden toegepast door deze te kiezen in de vervolgkeuzelijst Breedteprofiel in het deelvenster Eigenschappen. Wanneer er een lijn zonder variabele breedte is geselecteerd, wordt in de lijst de optie Uniform weergegeven. Klik op Profielen opnieuw instellen om de standaardset breedteprofielen te herstellen.

Breedteprofiel opslaan is alleen ingeschakeld wanneer variabele breedte afzonderlijk van de standaardbreedteprofielen is geselecteerd in het werkgebied. U kunt uw eigen lijnprofielen maken met het Breedtegereedschap en deze opslaan. Het pictogram voor Breedteprofiel verwijderen is ingeschakeld wanneer een aangepast breedteprofiel is geselecteerd in het vervolgkeuzemenu. Gebruik deze optie als u een aangepast profiel wilt verwijderen.

Opmerking: als u de standaardbreedteprofielset herstelt in de Eigenschapcontrole, worden opgeslagen aangepaste profielen verwijderd. U kunt de opgeslagen aangepaste profielen ook synchroniseren naar de cloud.

[Naar boven](#)

(Alleen Animate CC) Actieve voorvertoning van kleuren

De functie Actieve voorvertoning van kleuren geeft tegelijkertijd de streek- en vulkleuren weer wanneer een vorm wordt getekend in het werkgebied. Zo kunt u tijdens het tekenen de bijna definitieve weergave van de vorm zien. Deze functie is ingeschakeld voor alle tekengereedschappen in Animate.

De functie Actieve voorvertoning van kleuren is ook ingeschakeld voor kleurstalen in Animate. Zo kunt u een voorvertoning weergeven van de wijzigingen aan streek- of vulkleuren van een geselecteerde vorm in het werkgebied. Als u de muisaanwijzer boven de gewenste kleur houdt, ziet u dat de kleur verandert.

Live voorvertoning van kleuren is ingeschakeld voor kleurstalen in de volgende deelvensters:

- Deelvenster Gereedschappen
- Eigenschapcontrole
- Eigenschapcontrole werkgebied
- Eigenschapcontrole tekst
- Raster
- Hulplijnen

Verwante koppelingen

- Kleuren van streken en vullingen aanpassen
- Tekenmodi en grafische objecten



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Objecten rangschikken

[Objecten stapelen](#)

[Objecten uitlijnen](#)

[Objecten groeperen](#)

[Groep of object binnen een groep bewerken](#)

[Groepen en objecten splitsen](#)

[Naar boven](#) 

Objecten stapelen

In Animate worden objecten in een laag in de volgorde gestapeld waarop ze zijn gemaakt, waarbij het recentst gemaakte object boven aan de stapel komt. De stapelvolgorde van objecten bepaalt hoe ze worden weergegeven wanneer ze overlappen. U kunt de stapelvolgorde van objecten altijd wijzigen.

Getekende lijnen en vormen worden altijd onder groepen en symbolen in de stapel weergegeven. U kunt deze omhoog verplaatsen in de stapel door ze te groeperen of tot symbolen te maken.

Lagen beïnvloeden ook de stapelvolgorde. Alles op laag 2 wordt vóór alles op laag 1 weergegeven, enzovoort. U kunt de volgorde van lagen wijzigen door de laagnaam in de tijdlijn naar een nieuwe positie te slepen.

1. Selecteer het object.
2. Ga als volgt te werk:
 - Selecteer Wijzigen > Rangschikken > Naar voorgrond of Naar achtergrond om het object of de groep naar boven of naar onder in de stapelvolgorde te verplaatsen.
 - Selecteer Wijzigen > Rangschikken > Naar voren of Naar achteren om het object of de groep één positie naar voren of naar achteren in de stapelvolgorde te verplaatsen.

Wanneer u meerdere groepen hebt geselecteerd, worden deze voor of achter alle niet-geselecteerde groepen geplaatst, waarbij hun volgorde ten opzichte van elkaar behouden blijft.

[Naar boven](#) 

Objecten uitlijnen

Via het deelvenster Uitlijnen kunt u geselecteerde objecten langs de horizontale of verticale as uitlijnen. U kunt objecten verticaal langs de rechterrand, tussen de randen of langs de linkerrand van de geselecteerde objecten uitlijnen, maar ook horizontaal langs de bovenrand, tussen de randen of langs de onderrand van de geselecteerde objecten.

Zie het onderwerp over het gebruik van lay-outgereedschappen op de [webpagina met Animate-zelfstudies](#) voor een zelfstudie over lay-outgereedschappen in Animate.

1. Selecteer de objecten die u wilt uitlijnen.
2. Selecteer Venster > Uitlijnen.
3. Selecteer Op werkgebied in het deelvenster Uitlijnen om uitlijningswijzigingen toe te passen ten opzichte van de afmetingen van het werkgebied.

4. Selecteer de uitlijningsknoppen om de geselecteerde objecten te wijzigen.

[Naar boven](#) 

Objecten groeperen

Wanneer u elementen als een enkel object wilt manipuleren, moet u deze groeperen. U kunt bijvoorbeeld na het maken van een tekening de elementen van de tekening groeperen, zodat u de tekening als een geheel eenvoudig kunt selecteren en verplaatsen.

Wanneer u een groep selecteert, worden in Eigenschapcontrole de x- en y-coördinaten van de groep en de pixelafmetingen weergegeven.

U kunt groepen bewerken zonder de groepering ervan op te heffen. U kunt ook een afzonderlijk object in een groep selecteren om het te bewerken zonder de groepering van de objecten op te heffen.

- Selecteer de objecten die u wilt groeperen. U kunt vormen, andere groepen, symbolen, tekst, enzovoort selecteren.
 - Selecteer Wijzigen > Groeperen of druk op Ctrl+G (Windows) of Cmd+G (Macintosh) om objecten te groeperen.
 - Selecteer Wijzigen > Groep opheffen of druk op Ctrl+Shift+G (Windows) of Cmd+Shift+G (Macintosh) om de groepering van objecten op te heffen.

[Naar boven](#) 

Groep of object binnen een groep bewerken

1. Selecteer de groep en selecteer vervolgens Bewerken > Selectie bewerken of dubbelklik op de groep met het gereedschap Selecteren.

Alles op de pagina dat niet onderdeel is van groep, wordt gedimd weergegeven om aan te geven dat elementen buiten de groep niet toegankelijk zijn.

2. Bewerk elementen binnen de groep.
3. Selecteer Bewerken > Alles bewerken of dubbelklik met het gereedschap Selecteren op een lege plek in het werkgebied.

De groep wordt door Animate teruggezet naar de status als enkelvoudige entiteit, waarna u met andere elementen in het werkgebied kunt werken.

[Naar boven](#) 

Groepen en objecten splitsen

U kunt groepen, instanties en bitmaps afscheiden tot ongegroepeerde, bewerkbare elementen door ze te splitsen. Op die manier wordt de bestandsgrootte van geïmporteerde afbeeldingen aanzienlijk verkleind.

Hoewel u Bewerken > Ongedaan maken kunt selecteren direct nadat u een groep of object hebt gesplitst, is splitsen niet geheel omkeerbaar. Splitsen heeft het volgende effect op objecten:

- De koppeling van de symboolinstantie naar het hoofdsymbool wordt verbroken.
- Alle frames, met uitzondering van het huidige frame, in een bewegend symbool worden genegeerd.
- Een bitmap wordt omgezet in een vulling
- Elk teken wordt in een afzonderlijk tekstblok geplaatst bij toepassing op tekstblokken.
- Tekens worden omgezet in contouren bij toepassing op een enkel tekstteken.

U moet de opdracht Splitsen niet verwarren met de opdracht Groep opheffen. Met de opdracht Groep opheffen worden gegroepeerde objecten afgescheiden en teruggezet

naar de status die ze hadden voordat ze werden gegroepeerd. Bitmaps, instanties of typen worden niet gesplitst en typen worden niet in contouren omgezet.

1. Selecteer de groep, de bitmap of het symbool dat u wilt splitsen.
2. Selecteer Wijzigen > Splitsen.

Opmerking: *het splitsen van bewegende symbolen of groepen in een geïnterpoleerde animatie wordt afgeraden en kan onvoorspelbare resultaten opleveren. Het splitsen van complexe symbolen en grote blokken tekst kan veel tijd in beslag nemen. Mogelijk moet u de geheugentoewijzing van de toepassing vergroten om complexe objecten te kunnen splitsen.*

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Lagen maken en ordenen
- TLF-tekst splitsen



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Taken automatiseren met het menu Opdrachten

[Opdrachten maken en beheren](#)

[Opdrachten uitvoeren](#)

[Meer opdrachten ophalen](#)

[Stappen die u niet kunt gebruiken in opdrachten](#)

[Naar boven](#) 

Opdrachten maken en beheren

Wanneer u een taak wilt herhalen, kunt u een opdracht maken in het menu Opdrachten van de stappen in het deelvenster Historie en de opdracht opnieuw gebruiken. De stappen worden precies zo afgespeeld zoals ze oorspronkelijk zijn uitgevoerd. U kunt de stappen bij het afspelen niet wijzigen.

Wanneer u stappen wilt gebruiken wanneer u Animate de volgende keer start, moet u een opdracht maken en opslaan. Opgeslagen opdrachten worden permanent bewaard, tenzij u ze verwijdert. Stappen die u kopieert met de opdracht Stappen kopiëren in het deelvenster Historie, worden verwijderd wanneer u iets anders kopieert.

Maak een opdracht van geselecteerde stappen in het deelvenster Historie. Wijzig de naam van opdrachten of verwijder opdrachten in het dialoogvenster Opgeslagen opdrachten beheren.

Opdracht maken

1. Selecteer een of meer stappen in het deelvenster Historie.
2. Selecteer Opslaan als opdracht in het optiemenu van het deelvenster Historie.
3. Voer een naam in voor de opdracht en klik op OK. De opdracht wordt in het menu Opdrachten weergegeven.

Opmerking: de opdracht wordt als een JavaScript-bestand (met de extensie .jsfl) opgeslagen in de map met opdrachten. Deze map bevindt zich op de volgende locaties:
Windows XP: opstartschijf\Documents and Settings\<gebruiker>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<taal>\Configuration\Commands; Mac OS® X: Macintosh HD/Users/<gebruikersnaam>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<taal>/Configuration/Commands.

Namen van opdrachten in het menu Opdrachten bewerken

1. Selecteer Opdrachten > Opgeslagen opdrachten beheren.
2. Selecteer een opdracht waarvan u de naam wilt wijzigen.
3. Klik op de knop Naam wijzigen.
4. Voer de nieuwe naam in en klik op OK.

Naam verwijderen uit het menu Opdrachten

1. Selecteer Opdrachten > Opgeslagen opdrachten beheren en selecteer een opdracht.

2. Klik op Verwijderen, klik op Ja in het waarschuwingsdialoogvenster en klik op OK.

[Naar boven](#) ¹

Opdrachten uitvoeren

- Selecteer een opgeslagen opdracht in het menu Opdrachten om deze te gebruiken.
- Selecteer Opdrachten > Opdracht uitvoeren als u een JavaScript- of Animate JavaScript-opdracht wilt uitvoeren, navigeer naar het gewenste script en klik op Openen.

[Naar boven](#) ¹

Meer opdrachten ophalen

Met de optie Meer opdrachten ophalen in het menu Opdrachten kunt u naar de website van [Adobe-invoegtoepassingen](#) gaan en opdrachten downloaden die andere Animate-gebruikers hebben gepost. Zie de website Animate Exchange voor meer informatie over de daar geposte opdrachten.

1. Zorg dat u verbinding hebt met internet.
2. Selecteer Opdrachten > Meer opdrachten ophalen.

[Naar boven](#) ¹

Stappen die u niet kunt gebruiken in opdrachten

Sommige taken kunt u niet als opdracht opslaan of herhalen met het menu-item Bewerken > Herhalen. Deze opdrachten kunt u wel ongedaan maken en opnieuw uitvoeren, maar niet herhalen.

Voorbeelden van handelingen die u niet als opdrachten kunt opslaan of herhalen, zijn het selecteren van een frame of het wijzigen van de grootte van een document. Wanneer u probeert een handeling die u niet kunt herhalen als opdracht op te slaan, wordt de opdracht niet opgeslagen.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Stappen kopiëren en plakken tussen documenten

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Patronen toepassen met het sproeipenseel

Opties van het sproeipenseel

Het gereedschap Sproeipenseel is verouderd in Animate CC.

Het sproeipenseel werkt als een verstuiver, waarmee u in één keer een patroon van vormen op het werkgebied kunt spuiten. Standaard verstuift het sproeipenseel een wolk van stippen in de op dat moment geselecteerde kleur. Maar u kunt het sproeipenseel ook gebruiken om een filmclip of grafisch symbool toe te passen als een patroon.

1. Selecteer het sproeipenseel.
2. Selecteer in de Eigenschapcontrole van het sproeipenseel een vulkleur voor de standaardwolk van stippen. U kunt ook klikken op Bewerken om een aangepast symbool te selecteren in de bibliotheek.

U kunt elke gewenste filmclip of elk gewenst grafisch symbool in de bibliotheek gebruiken als 'deeltje'. Deze op symbolen gebaseerde deeltjes geven u een hoge mate van creatieve controle over de illustraties die u in Animate maakt.

3. Klik in het werkgebied op de plaats waar u het patroon wilt weergeven of sleep de muis daarheen.

[Naar boven](#) 

Opties van het sproeipenseel

De opties van het gereedschap Sproeigereedschap verschijnen in de Eigenschapcontrole wanneer u het sproeipenseel selecteert in het deelvenster Gereedschappen.

Bewerken Hiermee opent u het dialoogvenster Symbool selecteren, waarin u een filmclip of grafisch symbool kunt selecteren om te gebruiken als deeltje voor het sproeipenseel. Wanneer u een symbool hebt geselecteerd in de bibliotheek, verschijnt de naam ervan naast de knop Bewerken.

Kleurkiezer Selecteer een vulkleur voor de standaard verstuiving. De kleurkiezer is uitgeschakeld wanneer u een symbool uit de bibliotheek gebruikt als verstuivingsdeeltje.

Schaal Deze eigenschap wordt alleen weergegeven wanneer er geen symbool uit de bibliotheek als deeltje wordt gebruikt. Schaal het symbool dat als verstuivingsdeeltje wordt gebruikt. Met een waarde van 10% maakt u het symbool bijvoorbeeld 10% kleiner. Met een waarde van 200% maakt u het symbool 200% groter.

Schaalbreedte Deze eigenschap wordt weergegeven wanneer u een symbool als deeltje gebruikt. Hiermee schaaft u de breedte van een symbool dat wordt gebruikt als verstuivingsdeeltje. Met een waarde van 10% maakt u het symbool bijvoorbeeld 10% smaller. Met een waarde van 200% maakt u het symbool 200% breder.

Schaalhoogte Deze eigenschap wordt weergegeven wanneer u een symbool als deeltje gebruikt. Hiermee schaaft u de hoogte van een symbool dat wordt gebruikt als verstuivingsdeeltje. Met een waarde van 10% maakt u het symbool bijvoorbeeld 10% lager. Met een waarde van 200% maakt u het symbool 200% hoger.

Willekeurige schaling Hiermee geeft u op dat elk op een symbool gebaseerd verstuivingsdeeltje met een willekeurige schaling in het werkgebied wordt geplaatst, waarbij elk deeltje een andere grootte heeft. Deze optie is uitgeschakeld wanneer u de standaardwolk van stippen gebruikt.

Symbool roteren Deze eigenschap wordt weergegeven wanneer u een symbool als deeltje gebruikt. Hiermee roteert u het op een symbool gebaseerde verstuivingsdeeltje rond een middelpunt.

Willekeurige rotatie Deze eigenschap wordt weergegeven wanneer u een symbool als deeltje gebruikt. Hiermee geeft u op dat elk op een symbool gebaseerd verstuivingsdeeltje in het werkgebied wordt geplaatst met een willekeurige mate van rotatie. Deze optie is uitgeschakeld wanneer u de standaardwolk van stippen gebruikt.

Breedte De breedte van het verstuivingsdeeltje wanneer u geen symbool uit de bibliotheek gebruikt.

Hoogte De hoogte van het verstuivingsdeeltje wanneer u geen symbool uit de bibliotheek gebruikt.

Penseelhoek De hoeveelheid rotatie rechtsom die op het verstuivingsdeeltje moet worden toegepast wanneer u geen symbool uit de bibliotheek gebruikt.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Symbolen maken
- Werken met de bibliotheek



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Overvloeimodi toepassen

[Informatie over overvloeimodi](#)

[Voorbeelden van overvloeimodi](#)

[Overvloeimodi toepassen](#)

[Naar boven](#) 

Informatie over overvloeimodi

Met overvloeimodi kunt u samengestelde afbeeldingen maken. Bij *samenstellen* wordt de transparantie- of kleurinteractie van twee of meer overlappende objecten gevarieerd. Met overvloeien kunt u unieke effecten maken door de kleuren in overlappende filmclips te laten overlopen.

Een overvloeimodus bevat de volgende elementen:

Overvloeikleur - de kleur die op de overvloeimodus wordt toegepast.

Dekking - de mate van transparantie die wordt toegepast op de overvloeimodus.

Basiskleur - de kleur van de pixels onder de overvloeikleur.

Resulterende kleur - het resultaat van het effect van de overvloeikleur op de basiskleur.

Overvloeimodi zijn afhankelijk van zowel de kleur van het object waarop u de overvloeikleur toepast als de onderliggende kleur. Adobe® raadt u aan met de verschillende overvloeimodi te experimenteren om het gewenste effect te verkrijgen.

Normaal - past de kleur normaal toe, zonder interactie met de basiskleuren.

Gelaagd - hiermee kunt u filmclips boven op elkaar stapelen zonder de kleur te beïnvloeden.

Donkerder - vervangt alleen de gebieden die lichter zijn dan de overvloeikleur. Gebieden die donkerder zijn, worden niet gewijzigd.

Vermenigvuldigen - vermenigvuldigt de basiskleur met de overvloeikleur. Dit leidt tot donkerdere kleuren.

Lichter - vervangt alleen de pixels die donkerder zijn dan de overvloeikleur. Gebieden die lichter zijn, worden niet gewijzigd.

Raster - vermenigvuldigt de omgekeerde kleur van de overvloeikleur met de basiskleur. Dit leidt tot verbleken.

Bedekken - vermenigvuldigt of rastert de kleuren, afhankelijk van de basiskleuren.

Fel licht - vermenigvuldigt of rastert de kleuren, afhankelijk van de overvloeikleur. Het effect is vergelijkbaar met wat er gebeurt als een spotlicht op het object schijnt.

Verschil - trekt de overvloeikleur van de basiskleur of de basiskleur van de overvloeikleur af, afhankelijk van welke kleur het helderst is. Het effect is vergelijkbaar met een kleurnegatief.

Toevoegen - meestal gebruikt om een bewegend oplichtend verspreidingseffect te maken tussen twee afbeeldingen.

Aftrekken - meestal gebruikt om een bewegend verdonkerend verspreidingseffect te maken tussen twee afbeeldingen.

Negatief - keert de basiskleur om.

Alpha - past een alpha-masker toe.







Wissen - verwijdert alle basiskleurpixels, inclusief die in de achtergrondaafbeelding.

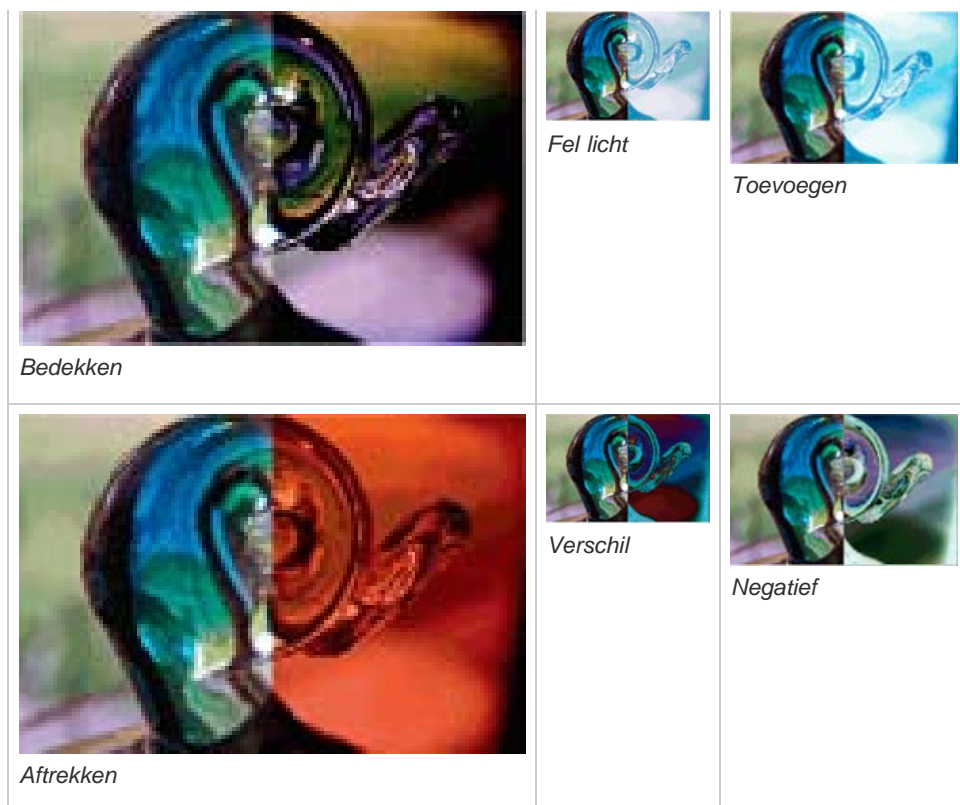
Opmerking: Voor de overvloeimodi Wissen en Alpha is vereist dat een overvloeimodus Gelaagd op de bovenliggende filmclip wordt toegepast. U kunt de achtergrondclip niet wijzigen in Wissen en deze toepassen omdat het object dan onzichtbaar zou zijn.

[Naar boven](#)

Voorbeelden van overvloeimodi

In de volgende voorbeelden wordt getoond hoe verschillende invloeden de overvloeimodi op de weergave van een afbeelding hebben. Het uiteindelijke resultaat van een overvloeimodus kan, afhankelijk van de kleur van de onderliggende afbeelding en het type overvloeimodus dat u toepast, aanzienlijk afwijken.

 <p>Oorspronkelijke afbeelding</p>	 <p>Laag</p>	 <p>Donkerder</p>
 <p>Vermenigvuldigen</p>	 <p>Lichter</p>	 <p>Raster</p>



[Naar boven](#)

Overvloeimodi toepassen

Gebruik Eigenschapcontrole om overvloeikleuren op geselecteerde filmclips toe te passen.

Opmerking: Het is niet mogelijk verschillende overvloeimodi toe te passen op verschillende grafische symbolen, omdat meerdere grafische symbolen als een enkele vorm worden samengevoegd wanneer u het SWF-bestand publiceert.

1. Selecteer de filmclipinstantie (in het werkgebied) waarop u een overvloeimodus wilt toepassen.
2. Gebruik het pop-upmenu Kleur in het deelvenster Eigenschappen om de kleur en de transparantie van de filmclipinstantie aan te passen.
3. Selecteer een overvloeimodus voor filmclips in het pop-upmenu Overvloeien in het deelvenster Eigenschappen. De overvloeimodus wordt toegepast op de geselecteerde filmclipinstantie.
4. Controleer of de geselecteerde overvloeimodus geschikt is voor het effect dat u wilt bereiken.

Experimenteer met zowel de kleur- als transparantie-instellingen van de filmclip en de verschillende overvloeimodi om het gewenste effect te bereiken.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Kleur en transparantie van een instantie wijzigen



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

3D-afbeeldingen

Informatie over 3D-afbeeldingen in Animate

[Objecten verplaatsen in de 3D-ruimte](#)

[Objecten roteren in de 3D-ruimte](#)

[De perspectiefhoek aanpassen](#)

[Het perspectiefpunt aanpassen](#)

[Naar boven](#)

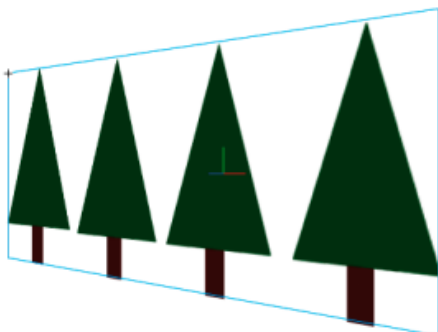
Informatie over 3D-afbeeldingen in Animate

Met Animate CC (voorheen Flash Professional CC) kunt u 3D-effecten creëren door filmclips te verplaatsen en te roteren in de 3D-ruimte in het werkgebied. In Animate wordt de 3D-ruimte gerepresenteerd door een Z-as in de eigenschappen van elke filmclipinstantie op te nemen. U voegt 3D-perspectieffecten toe aan filmclipinstanties door ze langs de X-as te verplaatsen of langs de X-as of Y-as te roteren met behulp van de gereedschappen 3D-translatie en 3D-rotatie. In de 3D-terminologie wordt het verplaatsen van een object in de 3D-ruimte een *translatie* genoemd, terwijl het roteren van een object in de 3D-ruimte een *transformatie* wordt genoemd. Als u één van deze effecten hebt toegepast op een filmclip, wordt deze door Animate beschouwd als een 3D-filmclip en wordt elke keer dat de filmclip wordt geselecteerd, een gekleurde assenindicator weergegeven op de filmclip.

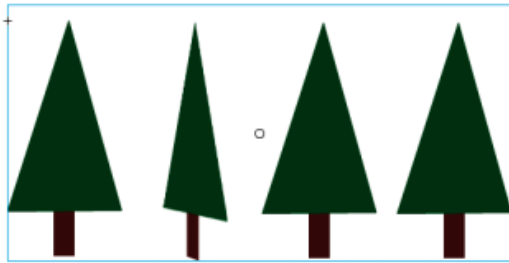
Als u een object dichter bij de kijker of op grotere afstand van de kijker wilt weergeven, verplaatst u dit langs de Z-as met het gereedschap 3D-translatie of met Eigenschapcontrole. Als u een object zodanig wilt weergeven dat het lijkt alsof dit zich op een hoek ten opzichte van de kijker bevindt, roteert u de filmclip rond de Z-as met het gereedschap 3D-rotatie. Door deze gereedschappen samen te gebruiken, kunt u realistische perspectieffecten creëren.

Zowel met het gereedschap 3D-translatie als met het gereedschap 3D-rotatie kunt u objecten bewerken in de algemene of lokale 3D-ruimte. De algemene 3D-ruimte is de ruimte van het werkgebied. Algemene transformaties en translaties zijn relatief ten opzichte van het werkgebied. De lokale 3D-ruimte is de ruimte van de filmclip. Lokale transformaties en translaties zijn relatief ten opzichte van de ruimte van de filmclip. Als een filmclip bijvoorbeeld uit meerdere geneste filmclips bestaat, zijn lokale 3D-transformaties van de geneste filmclips relatief ten opzichte van het tekengebied binnen de omvattende filmclip. De standaardmodus van de gereedschappen 3D-translatie en 3D-rotatie is de algemene modus. Als u ze wilt gebruiken in de lokale modus, klikt u op de schakelknop Algemeen in het gedeelte Opties van het deelvenster Gereedschappen.

Met behulp van de 3D-eigenschappen van filmclipinstanties in uw FLA-bestand kunt u diverse grafische effecten creëren zonder filmclips in de bibliotheek te dupliceren. Als u echter een filmclip uit de bibliotheek bewerkt, zijn 3D-transformaties en -omzettingen die zijn toegepast niet zichtbaar. Als u de inhoud van een filmclip bewerkt, zijn alleen 3D-transformaties van geneste filmclips zichtbaar.



Het werkgebied met een filmclip geroteerd in algemene 3D-ruimte.



Het werkgebied met een filmclip met een geneste filmclip geroteerd in lokale 3D-ruimte.

Opmerking: Als een 3D-transformatie eenmaal is toegevoegd aan een filmclipinstantie, kan het bovenliggende filmclipsymbool niet meer worden bewerkt in de modus Op plaats bewerken.

Als er 3D-objecten aanwezig zijn in het werkgebied, kunt u bepaalde 3D-effecten op alle objecten als groep toepassen door de eigenschappen Perspectiefhoek en Perspectiefpunt van het FLA-bestand aan te passen. De eigenschap Perspectiefhoek creëert een zoomeffect voor de weergave van het werkgebied. De eigenschap Perspectiefpunt creëert een panningeffect voor de 3D-objecten in het werkgebied. Deze instellingen zijn alleen van invloed op de weergave van filmclips waarop een 3D-transformatie of -translatie is toegepast.

In het Animate-ontwerpgereedschap kunt u slechts één standpunt of *camera* instellen. De cameraweergave van het FLA-bestand is gelijk aan de weergave van het werkgebied. Elk FLA-bestand heeft slechts één instelling voor Perspectiefhoek en Perspectiefpunt.

Als u de 3D-mogelijkheden van Animate wilt gebruiken, moet in de publicatie-instellingen van uw FLA-bestand Flash Player 10 en ActionScript 3.0 zijn opgegeven. Alleen filmclipinstanties kunnen worden gedraaid of verplaatst langs de Z-as. Sommige 3D-mogelijkheden die beschikbaar zijn via ActionScript, zijn niet rechtstreeks beschikbaar via de gebruikersinterface van Animate, zoals meerdere perspectiefpunten en verschillende camera's voor elke filmclip. Met ActionScript 3.0 kunt u 3D-eigenschappen toepassen op objecten als tekst, FLV-afspeelcomponenten en knoppen, maar ook op filmclips.


Opmerking: Het 3D-gereedschap kan niet worden gebruikt voor objecten op gemaskeerde lagen en lagen die 3D-objecten bevatten kunnen niet worden gebruikt als gemaskeerde lagen. Zie *Maskeerlagen gebruiken* voor meer informatie over maskeerlagen.

Aanvullende bronnen

- Mariko Ogawa heeft een gedetailleerd artikel geschreven met de titel [De nieuwe 3D-functies in Animate verkennen](#) in het Adobe Animate Developer Center. In het artikel wordt beschreven hoe u de 3D-gereedschappen gebruikt, 3D-eigenschappen animeert en met 3D in ActionScript 3.0 werkt.

[Naar boven](#)

Objecten verplaatsen in de 3D-ruimte

U verplaatst filmclipinstanties in de 3D-ruimte met het Gereedschap 3D-omzetting . Wanneer u een filmclip selecteert met dit gereedschap, worden de drie assen, X, Y en Z, weergegeven in het werkgebied, boven op

het object. De X-as is rood, de Y-as is groen en de Z-as is blauw.

De standaardmodus van het gereedschap 3D-translatie is de algemene modus. Als u een object in de algemene 3D-ruimte verplaatst, wordt dit verplaatst ten opzichte van het werkgebied. Als u een object in de lokale 3D-ruimte verplaatst, wordt dit verplaatst ten opzichte van de bovenliggende filmclip, indien deze bestaat. Als u het gereedschap 3D-translatie wilt schakelen tussen de algemene en lokale modus, klikt u op de schakelknop Algemeen in het gedeelte Opties van het deelvenster Gereedschappen terwijl het gereedschap 3D-translatie is geselecteerd. U kunt de modus tijdelijk veranderen van algemeen in lokaal door de toets D in te drukken terwijl u sleept met het gereedschap 3D-translatie.

De gereedschappen 3D-translatie en 3D-rotatie beslaan dezelfde ruimte in het deelvenster Gereedschappen. Klik op het pictogram van het actieve 3D-gereedschap in het deelvenster Gereedschappen en houd de muisknop ingedrukt om het op dat moment inactieve 3D-gereedschap te selecteren.


Standaard worden de 3D-assen in het werkgebied weergegeven over geselecteerde objecten waarop 3D-translatie is toegepast. U kunt deze overlay uitschakelen in het gedeelte Algemeen van de Animate-voorkeuren.




De overlay van 3D-translatie.

Opmerking: Als de positie op de z-as van een 3D-filmclip wordt gewijzigd, lijken de x- en y-positie van de filmclip ook te veranderen. Dit wordt veroorzaakt doordat beweging langs de z-as de onzichtbare perspectieflijnen volgt die vanuit het 3D-perspectiefpunt (ingesteld in de 3D-symboolinstantie Eigenschapcontrole) naar de randen van het werkgebied lopen.

Eén object verplaatsen in de 3D-ruimte

1. Selecteer het gereedschap 3D-omzetting  in het deelvenster Gereedschappen (of druk op G om het gereedschap te selecteren).
2. Stel het gereedschap in op de Lokale of Algemene modus.

Controleer of het gereedschap is ingesteld op de gewenste modus aan de hand van de schakelknop Algemeen in het gedeelte Opties van het deelvenster Gereedschappen. Klik op de knop of druk op de toets D om de modus te wijzigen.


3. Selecteer een filmclip met het gereedschap 3D-translatie .
4. Als u het object wilt verplaatsen door dit te verslepen met het gereedschap, plaatst u de aanwijzer op een van de besturingspunten op de X-, Y- of Z-as. De aanwijzer verandert wanneer deze zich op een van de besturingspunten bevindt.

De besturingspunten van de X- en Y-as zijn de pijlpunten op elke as. Versleep een van deze besturingspunten in de richting van de pijl om het object langs de geselecteerde as te verplaatsen. Het besturingspunt van de z-as is de zwarte stip in het midden van de filmclip. Sleep het besturingselement van de Z-as omhoog of omlaag om het object op de Z-as te verplaatsen.

5. Als u het object wilt verplaatsen met behulp van Eigenschapcontrole, typt u een waarde voor X, Y of Z in het gedeelte 3D-positie en -weergave van Eigenschapcontrole.

Wanneer u een object langs de Z-as verplaatst, verandert de zichtbare grootte. De zichtbare grootte wordt in Eigenschapcontrole weergegeven als de waarden voor Breedte en Hoogte in het gedeelte 3D-positie en -weergave van Eigenschapcontrole. Deze waarden zijn alleen-lezen.

Een selectie van meerdere objecten verplaatsen in de 3D-ruimte


Als u meerdere filmclips selecteert, kunt u één van de geselecteerde objecten verplaatsen met het gereedschap 3D-omzetting  en worden de andere op dezelfde wijze verplaatst.

- Als u elk object in de groep op dezelfde manier wilt verplaatsen in de algemene 3D-ruimte, stelt u het gereedschap 3D-translatie in op de algemene modus en versleept u een van de objecten met de asbesturingspunten. Dubbelklik op een van de geselecteerde objecten terwijl u Shift ingedrukt houdt als u de asbesturingspunten naar dat object wilt verplaatsen.
- Als u elk object in de groep op dezelfde manier wilt verplaatsen in de lokale 3D-ruimte, stelt u het gereedschap 3D-translatie in op de lokale modus en versleept u een van de objecten met de asbesturingspunten. Dubbelklik op een van de geselecteerde objecten terwijl u Shift ingedrukt houdt als u de asbesturingspunten naar dat object wilt verplaatsen.

U kunt de asbesturingspunten ook naar het midden van de meervoudige selectie verplaatsen door te dubbelklikken op het besturingspunt van de z-as. Dubbelklik op een van de geselecteerde objecten terwijl u Shift ingedrukt houdt als u de asbesturingspunten naar dat object wilt verplaatsen.

[Naar boven](#) 

Objecten roteren in de 3D-ruimte

U roteert filmclipinstanties in de 3D-ruimte met het Gereedschap 3D-rotatie . Er verschijnt een 3D-rotatiebesturingselement boven op de geselecteerde objecten in het werkgebied. Het X-besturingselement is rood, het Y-besturingselement is groen en het Z-besturingselement is blauw. Gebruik het oranje besturingselement voor vrij roteren om tegelijk rond de X-as en de Y-as te draaien.

De standaardmodus van het gereedschap 3D-rotatie is de algemene modus. Als u een object roteert in de algemene 3D-ruimte, wordt dit verplaatst ten opzichte van het werkgebied. Als u een object roteert in de lokale 3D-ruimte, wordt dit verplaatst ten opzichte van de bovenliggende filmclip, indien deze bestaat. Als u het gereedschap 3D-rotatie wilt schakelen tussen de algemene en lokale modus, klikt u op de schakelknop Algemeen in het gedeelte Opties van het deelvenster Gereedschappen terwijl het gereedschap 3D-rotatie is geselecteerd. U kunt de modus tijdelijk veranderen van algemeen in lokaal door de toets D in te drukken terwijl u sleept met het gereedschap 3D-rotatie.

De gereedschappen 3D-rotatie en 3D-translatie beslaan dezelfde ruimte in het deelvenster Gereedschappen. Klik op het pictogram van het actieve 3D-gereedschap in het deelvenster Gereedschappen en houd de muisknop ingedrukt om het op dat moment inactieve 3D-gereedschap te selecteren.

Geselecteerde objecten waarop 3D-rotatie is toegepast, worden standaard weergegeven met de 3D-assen in het werkgebied. U kunt deze overlay uitschakelen in het gedeelte Algemeen van de Animate-voorkeuren.




De overlay van Algemene 3D-rotatie



De overlay van Lokale 3D-rotatie

Eén object roteren in de 3D-ruimte

1. Selecteer het gereedschap 3D-rotatie  in het deelvenster Gereedschappen (of druk op de toets W).

Controleer of het gereedschap is ingesteld op de gewenste modus aan de hand van de schakelknop Algemeen in het gedeelte Opties van het deelvenster Gereedschappen. Klik op de knop of druk op D om te schakelen tussen de modus Algemeen en Lokaal.

2. Selecteer een filmclip in het werkgebied.

De besturingspunten voor 3D-rotatie worden weergegeven over het geselecteerde object. Als de besturingselementen op een andere locatie verschijnen, dubbelklikt u op het middelpunt van het besturingselement om dit naar het geselecteerde object te verplaatsen.

3. Plaats de aanwijzer op een van de vier asbesturingspunten voor rotatie.

De aanwijzer verandert wanneer deze zich op een van de vier besturingspunten bevindt.

4. Versleep een van de asbesturingselementen om te roteren rond die as of versleep het besturingselement voor vrije rotatie (de buitenste gele cirkel) om gelijktijdig langs de X- en de Y-as te roteren.


Sleep het besturingspunt van de X-as naar links of naar rechts om te roteren rond de X-as. Sleep het besturingspunt van de Y-as omhoog of omlaag om te roteren rond de Y-as. Versleep het besturingspunt van de Z-as in een draaiende beweging om te roteren rond de Z-as.

5. Als u het middelpunt van het rotatiebesturingspunt wilt verplaatsen ten opzichte van de filmclip, versleept u het middelpunt. Om de beweging van het middelpunt in te perken tot variaties van 45°, drukt u op Shift terwijl u sleept.

Door het verplaatsen van het rotatiebesturingspunt kunt u het effect van de rotatie op het object en de opmaak besturen. Dubbelklik op het middelpunt om dit weer te verplaatsen naar het midden van de geselecteerde filmclip.

De positie van het middelpunt van het rotatiebesturingspunt van het geselecteerde object wordt in het deelvenster Transformeren weergegeven als de eigenschap 3D-middelpunt. U kunt de positie van het middelpunt wijzigen via het deelvenster Transformeren.

Een selectie van meerdere objecten roteren in de 3D-ruimte

1. Selecteer het gereedschap 3D-rotatie  in het deelvenster Gereedschappen (of druk op de toets W).

Controleer of het gereedschap is ingesteld op de gewenste modus aan de hand van de schakelknop Algemeen in het gedeelte Opties van het deelvenster Gereedschappen. Klik op de knop of druk op D om te schakelen tussen de modus Algemeen en Lokaal.

2. Selecteer meerdere filmclips in het werkgebied.

De besturingselementen voor 3D-rotatie worden weergegeven over het laatst geselecteerde object.

3. Plaats de aanwijzer op een van de vier asbesturingspunten voor rotatie.

De aanwijzer verandert wanneer deze zich op een van de vier besturingspunten bevindt.

4. Versleep een van de asbesturingselementen om te roteren rond die as of versleep het besturingselement voor vrije rotatie (de buitenste gele cirkel) om gelijktijdig langs de X- en de Y-as te roteren.

Sleep het besturingspunt van de X-as naar links of naar rechts om te roteren rond de X-as. Sleep het besturingspunt van de Y-as omhoog of omlaag om te roteren rond de Y-as. Versleep het besturingspunt van de Z-as in een draaiende beweging om te roteren rond de Z-as.

Alle geselecteerde filmclips worden geroteerd rond het 3D-middelpunt dat wordt weergegeven in het midden van de rotatiebesturingspunten.

5. U kunt als volgt het middelpunt van het besturingspunt voor 3D-rotatie verplaatsen:

- Als u het middelpunt naar een willekeurige positie wilt verplaatsen, versleept u dit.
- Als u het middelpunt naar het midden van een van de geselecteerde filmclips wilt verplaatsen, dubbelklikt u op de filmclip terwijl u Shift ingedrukt houdt.
- Als u het middelpunt naar het midden van de groep geselecteerde filmclips wilt verplaatsen, dubbelklikt u op het middelpunt.

Door de positie van het middelpunt voor de 3D-rotatie te wijzigen, kunt u het effect van de rotatie op de objecten regelen.

De positie van het middelpunt van het rotatiebesturingspunt van het geselecteerde object wordt in het deelvenster Transformeren weergegeven als het 3D-middelpunt. U kunt de positie van het middelpunt wijzigen via het deelvenster Transformeren.

Een selectie roteren met het deelvenster Transformeren

1. Open het deelvenster Transformere (Venster > Transformeren).
2. Selecteer een of meer filmclips in het werkgebied.
3. Geef in het deelvenster Transformeren de gewenste waarden op in de velden X, Y en Z voor 3D-rotatie om de selectie te roteren. U kunt de waarden in deze velden verslepen om ze te wijzigen.

Opmerking: De 3D-rotatie vindt plaats in de algemene of lokale 3D-ruimte, afhankelijk van de huidige modus van het gereedschap 3D-rotatie in het deelvenster Gereedschappen.

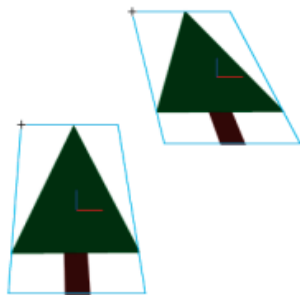
4. Als u het 3D-rotatiepunt wilt verplaatsen, geeft u de gewenste waarden op in de velden X, Y en Z voor 3D-middelpunt.

[Naar boven](#)

De perspectiefhoek aanpassen

De eigenschap Perspectiefhoek van een FLA-bestand bepaalt de weergavehoek van 3D-filmclips in het werkgebied.

Als u de perspectiefhoek vergroot of verkleint, is dit van invloed op de zichtbare grootte van 3D-filmclips en hun positie ten opzichte van de randen van het werkgebied. Als u de perspectiefhoek vergroot, lijkt het alsof 3D-objecten zich dichterbij de kijker bevinden. Als u de eigenschap Perspectiefhoek verkleint, lijken 3D-objecten zich op grotere afstand te bevinden. Dit effect lijkt op in- of uitzoomen met een cameraobjectief, waarbij de beeldhoek door de lens verandert.



Het werkgebied met een perspectiefhoek van 55°.



Het werkgebied met een perspectiefhoek van 110°.

De eigenschap **Perspectiefhoek** geldt voor alle filmclips waarop 3D-translatie of 3D-rotatie is toegepast. De perspectiefhoek is niet van invloed op andere filmclips. De standaardperspectiefhoek is 55°, zoals bij een normaal cameraobjectief. De mogelijke waarden variëren van 1 tot 180°.

Als u de perspectiefhoek wilt weergeven of instellen in Eigenschapcontrole, moet u een 3D-filmclip in het werkgebied selecteren. Wijzigingen in de perspectiefhoek zijn direct zichtbaar in het werkgebied.

De perspectiefhoek verandert automatisch wanneer u de grootte van het werkgebied wijzigt zodat de weergave van 3D-objecten niet verandert. U kunt dit gedrag uitschakelen in het dialoogvenster Documenteigenschappen.

U stelt de perspectiefhoek als volgt in:

1. Selecteer in het werkgebied een filmclipinstantie waarop 3D-rotatie of -translatie is toegepast.
2. Geef in Eigenschapcontrole een nieuwe waarde op in het veld **Perspectiefhoek** of versleep de tekst om de waarde te wijzigen.

[Naar boven](#)

Het perspectiefpunt aanpassen

De eigenschap **Perspectiefpunt** van een FLA-bestand bepaalt de richting van de Z-as van 3D-filmclips in het werkgebied. De Z-assen van alle 3D-filmclips in een FLA-bestand lopen in de richting van het perspectiefpunt. Wanneer u het perspectiefpunt verplaatst, wijzigt u de richting waarin een object beweegt wanneer dit langs de Z-as wordt verplaatst. Door de positie van het perspectiefpunt aan te passen, kunt u de

weergave van 3D-objecten en -animatie in het werkgebied nauwkeurig bepalen.

Als u het perspectiefpunt bijvoorbeeld verplaatst naar de linkerbovenhoek van het werkgebied (0, 0) en vervolgens de waarde van de Z-eigenschap van een filmclip verhoogt, beweegt de filmclip weg van de kijker, in de richting van de linkerbovenhoek van het werkgebied.

Aangezien het perspectiefpunt van invloed is op alle 3D-filmclips, verandert de positie van alle filmclips waarop een translatie langs de Z-as is toegepast wanneer u het perspectiefpunt verandert.

Het perspectiefpunt is een documenteigenschap die van invloed is op alle filmclips waarop translatie of rotatie langs de Z-as is toegepast. Het perspectiefpunt is niet van invloed op andere filmclips. De standaardpositie van het perspectiefpunt is het midden van het werkgebied.

Als u het perspectiefpunt wilt weergeven of instellen in Eigenschapcontrole, moet u een 3D-filmclip in het werkgebied selecteren. Wijzigingen in het perspectiefpunt zijn direct zichtbaar in het werkgebied.

U stelt het perspectiefpunt als volgt in:

1. Selecteer in het werkgebied een filmclip waarop 3D-rotatie of -translatie is toegepast.
2. Geef in Eigenschapcontrole een nieuwe waarde op in het veld Perspectiefpunt of versleep de tekst om de waarde te wijzigen. Er verschijnen geleiders die de locatie aangeven van het perspectiefpunt in het werkgebied wanneer u de tekst versleept.
3. Als u het perspectiefpunt weer naar het midden van het werkgebied wilt verplaatsen, klikt u op de knop Herstellen in Eigenschapcontrole.

Opmerking: Als u de afmetingen van het werkgebied wijzigt, wordt het Perspectiefpunt niet automatisch bijgewerkt. Als u het 3D-effect wilt behouden dat wordt gemaakt door een specifieke plaatsing van het Perspectiefpunt, moet u de positie van het Perspectiefpunt wijzigen ten opzichte van de nieuwe grootte van het werkgebied.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Werken in drie dimensies (3D)

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Geluiden exporteren

Geluiden voor export comprimeren

Geluid comprimeren voor export

Richtlijnen voor het exporteren van geluid in Animate-documenten

[Naar boven](#) 

Geluiden voor export comprimeren

In Adobe Animate CC (voorheen Flash Professional CC) kunt u compressieopties selecteren voor afzonderlijke gebeurtenisgeluiden en de geluiden met die instellingen exporteren. U kunt ook compressieopties voor afzonderlijke streaming geluiden selecteren. Alle streaming geluiden in een document worden echter als één streaming bestand geëxporteerd met de hoogste instelling van alle op de afzonderlijke streaming geluiden toegepaste instellingen. Dit omvat tevens streaming geluiden in video-objecten.

Wanneer u algemene compressie-instellingen voor gebeurtenisgeluiden of streaming geluiden in het dialoogvenster Publicatie-instellingen selecteert, worden deze toegepast op afzonderlijke gebeurtenisgeluiden of alle streaming geluiden wanneer u geen compressie-instellingen voor de geluiden in het dialoogvenster Geluidseigenschappen selecteert.

U kunt ook de exportinstellingen in het dialoogvenster Geluidseigenschappen overschrijven door Geluidsinstellingen overschrijven in het dialoogvenster Publicatie-instellingen te selecteren. Deze optie is nuttig wanneer u een groter hifi-audiobestand wilt maken voor lokaal gebruik en een kleinere lofi-versie voor het web.

De bemonsteringsfrequentie en de mate van compressie zorgen voor een aanzienlijk verschil in de kwaliteit en grootte van geluiden in geëxporteerde SWF-bestanden. Hoe meer u een geluid comprimeert en hoe lager de bemonsteringsfrequentie, hoe kleiner het bestand en hoe lager de kwaliteit. U kunt experimenteren om de optimale balans tussen geluidskwaliteit en bestandsgrootte te vinden.

Wanneer u werkt met geïmporteerde MP3-bestanden, kunt u de bestanden in MP3-indeling exporteren met dezelfde instellingen die de bestanden hadden bij het importeren.

Opmerking: in Windows kunt u ook alle geluiden via Bestand > Exporteren > Film exporteren als WAV-bestand exporteren.

[Naar boven](#) 

Geluid comprimeren voor export

1. Ga als volgt te werk:
 - Dubbelklik in het deelvenster Bibliotheek op het pictogram van het geluid.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op een geluidssymbool in het deelvenster Bibliotheek en selecteer Eigenschappen in het contextmenu.
 - Selecteer een geluid in het deelvenster Bibliotheek en selecteer Eigenschappen in het optiemenu rechtsboven in het paneel.
 - Selecteer een geluid in het deelvenster Bibliotheek en klik op de knop Eigenschappen onder in het deelvenster Bibliotheek.
2. Klik op Bijwerken wanneer het geluidsbestand extern is bewerkt.
3. Selecteer Standaard, ADPCM, MP3, Onbewerkt of Spraak voor Compressie.

De compressieoptie Standaard gebruikt de algemene compressie-instellingen in het dialoogvenster Publicatie-instellingen wanneer u uw SWF-bestand exporteert. Wanneer u Standaard selecteert, zijn geen aanvullende exportinstellingen mogelijk.

4. Exportinstellingen instellen.
5. Klik op Testen om het geluid eenmaal af te spelen. Klik op Stoppen wanneer u het testen van het geluid wilt stoppen voordat het klaar is met afspelen.
6. U kunt de exportinstellingen zo nodig aanpassen totdat de gewenste geluidskwaliteit is bereikt. Klik vervolgens op OK.

Compressieopties ADPCM en Onbewerkt

ADPCM-compressie stelt de compressie in voor 8- of 16-bits geluidsgegevens. Gebruik de instelling ADPCM wanneer u korte gebeurtenisgeluiden, zoals klikgeluiden voor knoppen, exporteert.

Onbewerkte compressie exporteert geluiden zonder geluidscompressie

Voorbewerken - zet gemengd stereogeluid om in mono wanneer u Stereo omzetten in mono selecteert (monogeluid wordt door deze optie niet beïnvloed).

Bemonsteringsfrequentie Beheert geluidskwaliteit en bestandsgrootte. Lagere frequenties verkleinen het bestand, maar verlagen tevens de geluidskwaliteit. De volgende frequentieopties zijn beschikbaar:

Opmerking: *Animate kan de frequentie van een geïmporteerd geluid niet verhogen tot boven de frequentie waarop het is geïmporteerd.*

5 kHz - nauwelijks geschikt voor spraak.

11 kHz - de laagste aanbevolen kwaliteit voor een kort muzieksegment en een kwart van de standaard-cd-frequentie.

22 kHz - een populaire keuze voor afspelen op het web en de helft van de standaard-cd-frequentie.

44 kHz - de standaardaudiofrequentie voor cd.

ADPCM-bits (Alleen ADPCM) Geeft de bitdiepte van de geluidscompressie op. Hogere bitdiepten leveren een betere geluidskwaliteit.

MP3-compressieopties

MP3-compressie Hiermee kunt u geluiden met MP3-compressie exporteren. Gebruik MP3 als u langere streaming geluiden zoals muziekgeluidssporen exporteert.

Wanneer u een bestand exporteert dat in MP3-indeling is geïmporteerd, kunt u het bestand exporteren met dezelfde instellingen die het had toen het werd geïmporteerd.

Geïmporteerde MP3-kwaliteit gebruiken - de standaardinstelling. Hef de selectie hiervan op om andere MP3-compressie-instellingen te selecteren. Selecteer deze optie om een geïmporteerd MP3-bestand met dezelfde instellingen te exporteren als het bestand had toen het werd geïmporteerd.

Bitsnelheid - bepaalt het aantal bits per seconde in het geëxporteerde geluidsbestand. Animate ondersteunt 8 tot en met 160 kbps CBR (constante bitsnelheid). Stel de bitsnelheid in op 16 kbps of hoger voor een goed resultaat wanneer u muziek exporteert.

Voorbewerken - zet gemengd stereogeluid om in mono (monogeluid wordt door deze optie niet beïnvloed).

Opmerking: De optie Voorbewerken is alleen beschikbaar wanneer u een bitsnelheid van 20 kbps of hoger selecteert.

Kwaliteit - bepaalt de compressiesnelheid en de geluidskwaliteit.

Snel - levert snellere compressie op, maar lagere geluidskwaliteit.

Normaal - levert een langzamere compressie op, maar hogere geluidskwaliteit.

Beste - levert de langzaamste compressie en de hoogste geluidskwaliteit op.

Compressieoptie Spraak

Met de compressieoptie **Spraak** worden geluiden geëxporteerd met een compressiemethode die voor spraak is aangepast.

Opmerking: Flash Lite 1.0 en Flash Lite 1.1 ondersteunen de compressieoptie **Spraak** niet. U kunt de compressieopties MP3, ADPCM of Onbewerkt gebruiken voor inhoud die spelers van die versies als doel hebben.

Bemonsteringsfrequentie Beheert geluidskwaliteit en bestandsgrootte. Een lagere frequentie verkleint het bestand, maar verlaagt ook de geluidskwaliteit. Selecteer een van de volgende opties:

5 kHz - geschikt voor spraak.

11 kHz - aanbevolen voor spraak.

22 kHz - geschikt voor de meeste soorten muziek op het web.

44 kHz - de standaardaudiofrequentie voor cd. Aangezien compressie op is toegepast, is de geluidskwaliteit echter niet van cd-kwaliteit in het SWF-bestand.

[Naar boven](#) ¹⁵

Richtlijnen voor het exporteren van geluid in Animate-documenten

Naast bemonsteringsfrequentie en compressie zijn er verschillende manieren om geluid efficiënt te gebruiken in een document en de bestandsgrootte klein te houden:

- Stel de in- en uitpunten in om te voorkomen dat gebieden met stilte in het Animate-bestand worden opgeslagen en om de omvang van de geluidsgegevens in het bestand te beperken.
- Haal meer uit dezelfde geluiden door verschillende effecten voor geluiden toe te passen (zoals volumecurven, herhalen en in-/uitpunten) op verschillende hoofdfraam. U kunt een aantal geluidseffecten gebruiken met slechts één geluidsbestand.
- Herhaal korte geluiden als achtergrondmuziek.
- U kunt streaming geluid niet instellen op herhalen.
- Wanneer u audio in ingesloten videoclips exporteert, moet u er rekening mee houden dat de audio wordt geëxporteerd met de algemene streaming instellingen die in het dialoogvenster Publicatie-instellingen zijn geselecteerd.

Gebruik streamsynchronisatie om de animatie synchroon te houden met uw geluidsspoor wanneer u een voorvertoning van uw animatie in de editor weergeeft. Wanneer uw computer de animatieframes niet snel genoeg kan weergeven om het geluidsspoor bij te houden, slaat Animate frames over.

- U kunt bij het exporteren van QuickTime-films net zoveel geluiden en kanalen gebruiken als u wilt zonder dat u zich zorgen hoeft te maken over de bestandsgrootte. De geluiden worden gecombineerd tot een enkel geluidsspoor wanneer u als QuickTime-bestand exporteert. Het aantal geluiden dat u gebruikt, heeft geen invloed op de uiteindelijke bestandsgrootte.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- [Overzicht van publicatie](#)
- Publicatie-instellingen voor SWF-bestanden opgeven
- Informatie over exporteren vanuit Animate



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met bibliotheken in Animate CC

Werken met bibliotheken

Werken met bibliotheekitems

[Naar boven](#) ¹⁵

Werken met bibliotheken

De bibliotheek in een Animate-document slaat media-elementen op die u maakt in de Animate-ontwerpomgeving of die u importeert voor gebruik in het document. U kunt vectorafbeeldingen van tekst rechtstreeks in Animate importeren en u kunt vectorafbeeldingen, bitmaps, video en geluid importeren en symbolen maken. Een *symbool* is een afbeelding, knop, filmclip of tekst die u maakt en meerdere keren kunt hergebruiken. U kunt ActionScript ook gebruiken om inhoud van media dynamisch aan een document toe te voegen.

De bibliotheek kan ook componenten bevatten die u aan het document hebt toegevoegd. Componenten kunnen gecompileerde clips of op MovieClip gebaseerde componenten zijn.

Wanneer u in Animate werkt, kunt u de bibliotheek van een Animate-document openen om de items in de bibliotheek van dat bestand beschikbaar te maken voor het huidige document. U kunt in de bibliotheek zoeken naar symbolen op basis van hun namen of hun ActionScript-koppelingsnamen.

U kunt permanente bibliotheken in de Animate-toepassing maken die altijd beschikbaar zijn wanneer u Animate start. Animate bevat ook enkele voorbeeldbibliotheken met knoppen, afbeeldingen, filmclips en geluiden.

U kunt elementen van een bibliotheek als een SWF-bestand naar een URL exporteren om een gezamenlijke bibliotheek bij uitvoering te maken. Hiermee kunt u een koppeling maken naar de elementen van de bibliotheek uit Animate-documenten die symbolen importeert op basis van delen bij uitvoering.

Het deelvenster Bibliotheek (Venster > Bibliotheek) geeft een keuzelijst weer met de namen van alle items in de bibliotheek; hiermee kunt u de elementen bekijken en organiseren. Een pictogram naast de naam van een item in het deelvenster Bibliotheek geeft het bestandstype van het item weer.

Opmerking: (Alleen in Animate CC en later) Het is niet meer mogelijk objecten van het werkgebied naar het deelvenster Bibliotheek te slepen en ze om te zetten in een symbool. Deze functie werkt niet meer in Animate CC.

Opmerking: (Alleen in Animate CC en later) Het is niet meer mogelijk objecten op het werkgebied naar twee niet-gekoppelde documenten te slepen. Deze functie werkt niet meer in Animate CC.

Bibliotheek openen in een ander Animate-bestand

1. Selecteer in het huidige document Bestand > Importeren > Externe bibliotheek openen.
2. Navigeer naar het Animate-bestand waarvan u de bibliotheek wilt openen en klik op Openen.

De geselecteerde bibliotheek van het bestand wordt in het huidige document geopend; de bestandsnaam wordt aan de bovenkant van het deelvenster Bibliotheek weergegeven. Sleep de items naar het huidige deelvenster Bibliotheek van het document of naar het werkgebied om items uit de geselecteerde bibliotheek van het bestand in het huidige document te gebruiken.

Grootte van deelvenster Bibliotheek wijzigen

- Ga als volgt te werk:
 - Sleep de rechterbenedenhoek van het deelvenster.
 - Klik op de knop Groot om het deelvenster Bibliotheek zodanig te vergroten dat alle kolommen worden weergegeven.
 - Klik op de knop Klein om de breedte van het deelvenster Bibliotheek te verkleinen.

Breedte van kolommen wijzigen


- Positioneer de aanwijzer tussen de kolomkoppen en sleep om de grootte te wijzigen.

Werken met mappen in het deelvenster Bibliotheek

U kunt items in het deelvenster Bibliotheek via de mappen ordenen. Wanneer u een nieuw symbool maakt, wordt het in de geselecteerde map opgeslagen. Als er geen map is geselecteerd, wordt het symbool in de map op het bovenste niveau van de bibliotheek opgeslagen.

Animate importeert geanimeerde GIF-bestanden bovendien in een gestructureerde manier door ze in een afzonderlijke map te plaatsen onder de hoofdmap van de bibliotheek en door alle gekoppelde bitmaps een naam te geven die is gebaseerd op hun volgorde.

Nieuwe map maken

- Klik op het pictogram van de knop Nieuwe map  onder aan het deelvenster Bibliotheek.

Map openen of sluiten

- Dubbelklik op de map of selecteer de map en selecteer vervolgens Map uitvouwen of Map samenvouwen met het optiemenu van het deelvenster Bibliotheek.

Alle mappen openen of sluiten

- Selecteer Alle mappen uitvouwen of Alle mappen samenvouwen met het optiemenu van het deelvenster Bibliotheek.

Item tussen mappen verplaatsen

- Sleep het item van een map naar een andere map.

Als er al een item met dezelfde naam op de nieuwe locatie is, vraagt Animate u dit bestand te vervangen door het bestand dat u wilt verplaatsen.

Items sorteren in het deelvenster Bibliotheek

Kolommen in het deelvenster Bibliotheek bevatten de naam van een item, het type, het aantal keer dat het item in het bestand is gebruikt, de status van de koppeling en de id (als het item aan een gezamenlijke bibliotheek is gekoppeld of als het voor ActionScript is geëxporteerd) en de datum waarop het item voor het laatst is gewijzigd.

U kunt items in elke kolom in het deelvenster Bibliotheek alfanumeriek sorteren. Items worden binnen mappen gesorteerd.

De geanimeerde GIF-bestanden worden tijdens het importeren netjes ingedeeld in een afzonderlijke map onder de hoofdmap van de bibliotheek. Alle gekoppelde bitmaps krijgen een naam die is gebaseerd op hun volgorde.

- Klik op de kolomkop om die kolom te sorteren. Klik op de driehoekknop rechts van de kolomkop om de sorteervolgorde om te draaien.

Conflicten tussen bibliotheekelementen

Wanneer u een bibliotheekelement importeert in of kopieert naar een document dat al een ander element met dezelfde naam bevat, kunt u opgeven of het bestaande element door het nieuwe item moet worden vervangen. Deze optie is beschikbaar bij alle methoden voor het importeren of kopiëren van bibliotheekelementen.

Het dialoogvenster Bibliotheekconflict oplossen wordt weergegeven wanneer u probeert elementen te plaatsen die conflicteren met bestaande elementen in een document. Er is sprake van een conflict wanneer u een element vanuit een brondocument kopieert dat al bestaat in het doeldocument en de elementen verschillende wijzigingsdatums hebben. U kunt naamgevingsconflicten voorkomen door uw elementen in mappen te ordenen in de bibliotheek van uw document. Het dialoogvenster wordt ook weergegeven wanneer u een symbool of een component in het werkgebied van uw document plakt en u al een kopie van het symbool of de component hebt met een andere wijzigingsdatum.

Wanneer u ervoor kiest de bestaande elementen niet te vervangen, probeert Animate het bestaande element te gebruiken in plaats van het conflicterende element dat u plakt. Wanneer u bijvoorbeeld een symbool met de naam Symbool 1 kopieert en plakt in het werkgebied van een document dat al een symbool met de naam Symbool 1 bevat, maakt Animate een instantie van het bestaande Symbool 1.

Wanneer u ervoor kiest de bestaande elementen te vervangen, vervangt Animate de bestaande elementen (en alle instanties ervan) door de nieuwe elementen met dezelfde naam. Wanneer u het importeren of kopiëren annuleert, wordt de bewerking geannuleerd voor alle elementen (niet alleen de elementen in het doeldocument die conflicteren).

U kunt alleen identieke bibliotheekelementtypen vervangen. Met andere woorden, u kunt een geluid met de naam Test niet vervangen door een bitmap met de naam Test. In een dergelijk geval worden de nieuwe elementen aan de bibliotheek toegevoegd met het woord Kopie in de naam.

Opmerking: *het vervangen van bibliotheekitems met deze methode kan niet ongedaan worden gemaakt. Maak een back-up van uw FLA-bestand voordat u complexe plakbewerkingen gaat uitvoeren die het vervangen van conflicterende bibliotheekelementen omvatten.*

Wanneer het dialoogvenster Bibliotheekconflict oplossen wordt weergegeven als u bibliotheekelementen in een document importeert of kopieert, moet u het naamgevingsconflict oplossen.

Naamgevingsconflicten tussen bibliotheekelementen oplossen

- Voer een van de volgende handelingen uit in het dialoogvenster Bibliotheekconflict oplossen:
 - Klik op Bestaande items niet vervangen wanneer u de bestaande elementen in het doeldocument wilt behouden.
 - Klik op Bestaande items vervangen wanneer u de bestaande elementen en de instanties ervan wilt vervangen door de nieuwe elementen met dezelfde naam.

[Naar boven](#)

Werken met bibliotheekitems

Wanneer u een item in het deelvenster Bibliotheek selecteert, wordt een miniatuur van het item aan de bovenkant van het deelvenster Bibliotheek weergegeven. Als het geselecteerde item een animatie of een geluidsbestand is, kunt u de knop Afspelen in het voorbeeldvenster van de bibliotheek of de Bediening gebruiken om het item voor te vertonen.

Bibliotheekitems zoeken op basis van hun koppelingsnaam

In het bibliotheekzoekvenster kunt u zoeken naar symbolen op basis van hun naam of hun ActionScript-koppelingsnaam.

- Als u wilt zoeken naar een bibliotheekitem, typt u de eerste paar letters van de symboolnaam of van de ActionScript-koppelingsnaam van het bibliotheekitem. Terwijl u typt, wordt een lijst met overeenkomende symbolen weergegeven in het deelvenster Bibliotheek.

Bibliotheekitem gebruiken in het huidige document

- Sleep het item van de bibliotheek naar het werkgebied.

Het item wordt aan de huidige laag toegevoegd.

Object op werkgebied omzetten in een symbool in de bibliotheek

- Selecteer een object op een werkgebied, klik met de rechtermuisknop en selecteer Omzetten in symbool.

Bibliotheekitem in het huidige document gebruiken in een ander document

- Sleep het item van het deelvenster Bibliotheek of het werkgebied naar het deelvenster Bibliotheek of het werkgebied of een ander document.

Bibliotheekitems kopiëren uit een ander document

1. Selecteer het document dat de items van de bibliotheek bevat.
2. Selecteer de bibliotheekitems in het deelvenster Bibliotheek.
3. Selecteer Bewerken > Kopiëren.
4. Selecteer het document waarnaar u de bibliotheekitems wilt kopiëren.
5. Selecteer het deelvenster Bibliotheek van dat document.
6. Selecteer Bewerken > Plakken.

Bibliotheekitem bewerken

1. Selecteer het item in het deelvenster Bibliotheek.
2. Selecteer een van de volgende opties in het optiemenu voor het deelvenster Bibliotheek:
 - Als u een item in Animate wilt bewerken, selecteert u Bewerken.
 - Als u een item in een andere toepassing wilt bewerken, selecteert u Bewerken met en selecteert u een externe toepassing.

Opmerking: Wanneer u een ondersteunde externe editor start, opent Animate het oorspronkelijke geïmporteerde document.

Naam bibliotheekitem wijzigen

Als u de naam van een item in de bibliotheek of van een geïmporteerd bestand wijzigt, wordt hierdoor niet de bestandsnaam gewijzigd.

1. Ga als volgt te werk:
 - Dubbelklik op de naam van het item.
 - Selecteer het item en selecteer Naam wijzigen in het optiemenu voor het deelvenster Bibliotheek.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op het item en selecteer Naam wijzigen in het contextmenu.
2. Voer een nieuwe naam in het vak in.

Bibliotheekitem verwijderen

Wanneer u een item uit de bibliotheek verwijdert, worden ook alle instanties of representaties van dat item in het document verwijderd.

- Selecteer het item en klik op het prullenbakpictogram onder aan het deelvenster Bibliotheek.

Naar ongebruikte bibliotheekitems zoeken

Als u het document wilt ordenen, kunt u naar ongebruikte bibliotheekitems zoeken en ze verwijderen.

Opmerking: *Het is niet noodzakelijk ongebruikte bibliotheekitems te verwijderen om de bestandsgrootte van een Animate-document te reduceren, omdat ongebruikte bibliotheekitems niet in het SWF-bestand worden opgenomen. Items die zijn gekoppeld voor exporteren worden echter wel in het SWF-bestand opgenomen.*

- Ga als volgt te werk:
 - Selecteer Ongebruikte items in het optiemenu voor het deelvenster Bibliotheek.
 - Sorteer bibliotheekitems in de kolom Telling; dit geeft aan dat een item in gebruik is.

Geïmporteerde bestanden in de bibliotheek bijwerken

Als u een externe editor gebruikt om bestanden aan te passen die u in Animate hebt geïmporteerd, zoals bitmaps of geluidsbestanden, kunt u de bestanden in Animate bijwerken zonder ze opnieuw te importeren. U kunt ook symbolen bijwerken die u uit externe Animate-documenten hebt geïmporteerd. Als u een geïmporteerd bestand bijwerkt wordt de inhoud vervangen door de inhoud van het externe bestand.

Opmerking: U kunt de geanimeerde GIF-bestanden die zijn geïmporteerd vinden in een afzonderlijke map onder de hoofdmap van de bibliotheek. Alle gekoppelde bitmaps hebben een naam gekregen die is gebaseerd op hun volgorde.

1. Selecteer het geïmporteerde bestand in het deelvenster Bibliotheek.
2. Selecteer Bijwerken in het optiemenu voor het deelvenster Bibliotheek.

Bibliotheekelementen kopiëren tussen documenten

U kunt bibliotheekelementen op een aantal manieren vanuit een brondocument kopiëren naar een doeldocument. Ook kunt u symbolen tussen documenten als gezamenlijke bibliotheekelementen delen tijdens het ontwerpen of bij uitvoering.

Wanneer u probeert elementen te kopiëren die dezelfde naam hebben als elementen in het doeldocument, kunt u in het dialoogvenster Bibliotheekconflict oplossen aangeven of u de bestaande elementen wilt overschrijven of wilt behouden en nieuwe elementen met aangepaste namen wilt toevoegen. U kunt

bibliotheekelementen in mappen ordenen om het optreden naamconflicten bij het kopiëren van elementen tussen documenten te minimaliseren.

Bibliotheekelement kopiëren met kopiëren en plakken

1. Selecteer het element in het werkgebied in het brondocument.
2. Selecteer Bewerken > Kopiëren.
3. Maak het doeldocument tot actief document.
4. Plaats de aanwijzer in het werkgebied en selecteer Bewerken > In midden plakken om het element in het midden van het zichtbare plakbord te plakken. Selecteer Bewerken > Op plaats plakken om het element op dezelfde locatie als in het brondocument te plaatsen.

Bibliotheekelement kopiëren door te slepen

- Open het doeldocument, selecteer het element in het deelvenster Bibliotheek in het brondocument en sleep het element vervolgens naar het deelvenster Bibliotheek in het doeldocument.

Bibliotheekelement kopiëren door de bibliotheek van het brondocument in het doeldocument te openen

1. Maak het doeldocument actief en selecteer Bestand > Importeren > Externe bibliotheek openen.
2. Selecteer het brondocument en klik op Openen.
3. Sleep een element van de bibliotheek van het brondocument naar het werkgebied of naar de bibliotheek van het doeldocument.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Werken met TLF-tekst (Text Layout Framework)
- Geïmporteerde illustraties gebruiken
- Sound
- Symbolen, instanties en bibliotheekelementen
- [Knoppen maken](#)
- Bibliotheekelementen delen



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Lettertypen insluiten voor een consistent uiterlijk van tekst

Wanneer uw gepubliceerde SWF-bestand via internet op computers wordt afgespeeld, is er geen garantie dat de lettertypen die u hebt gebruikt, op die computers beschikbaar zijn. U kunt volledige lettertypen of specifieke subsets van tekens van een lettertype insluiten om er zeker van te zijn dat de tekst wordt weergegeven zoals u het hebt bedoeld. Door de tekens in uw gepubliceerde SWF-bestand in te sluiten, maakt u het lettertype beschikbaar voor het SWF-bestand, ongeacht op welke computer het bestand wordt afgespeeld. Als een lettertype eenmaal is ingesloten, kunt u het lettertype overal in uw gepubliceerde SWF-bestand gebruiken.

Alle tekens die door tekstobjecten worden gebruikt, worden automatisch ingesloten door Animate. Als u zelf een ingesloten lettertypesymbool maakt, kunnen in uw tekstobjecten extra tekens worden gebruikt, zoals bij het accepteren van invoer van de gebruiker tijdens runtime of bij het bewerken van tekst met ActionScript. Ingesloten lettertypen zijn niet vereist voor tekstobjecten waarvan de eigenschap Anti-alias is ingesteld op Apparaatlettertypen gebruiken. U geeft op welke lettertypen u in uw FLA-bestand wilt insluiten en Animate sluit de lettertypen in wanneer u een SWF-bestand publiceert.

Er zijn vier algemene situaties waarin een juiste tekstweergave alleen kan worden gegarandeerd door het insluiten van lettertypen in een SWF-bestand:

- Wanneer u in uw FLA-bestand tekstobjecten maakt die een onderdeel vormen van een ontwerp waarvoor een consistent tekstuiterlijk is vereist.
- Wanneer u een andere optie voor anti-aliasing gebruikt dan Apparaatlettertypen, moet u de lettertypen insluiten om te voorkomen dat de tekst niet of juist wordt weergegeven.
- Wanneer u tekst op een dynamische manier met ActionScript in uw FLA-bestand genereert.
- Wanneer u dynamische tekst maakt met ActionScript, moet u in ActionScript opgeven welk lettertype er gebruikt moet worden.
- Wanneer uw SWF-bestand tekstobjecten bevat die mogelijk door een ander bestand worden geladen waarin de vereiste lettertypen niet zijn ingesloten.

In het dialoogvenster Lettertype insluiten kunt u het volgende doen:

- U kunt alle ingesloten lettertypen op één plaats beheren.
- U kunt lettertypesymbolen maken voor elk ingesloten lettertype.
- Selecteer zowel aangepaste als vooraf gedefinieerde bereiken met ingesloten tekens voor een lettertype.
- Werk zowel met TLF-tekst (Text Layout Framework) als met klassieke tekst in hetzelfde bestand en gebruik voor beide ingesloten lettertypen. Opmerking: TLF-tekst is niet beschikbaar bij Animate CC. Zie [CS6-bestand openen met Animate CC](#) voor meer informatie.

Tekens van een lettertype insluiten in een SWF-bestand:

1. Zorg ervoor dat het FLA-bestand is geopend in Animate, en open het dialoogvenster Lettertype insluiten door een van de volgende handelingen uit te voeren:
 - Kies Tekst > Lettertype insluiten.
 - Kies Lettertype toevoegen in het optiemenu van het deelvenster Bibliotheek.
 - Klik met de rechtermuisknop op een leeg gebied in de boomstructuurweergave van

het deelvenster Bibliotheek en kies Nieuw lettertype.

- Klik in Eigenschapcontrole voor tekst op de knop Insluiten.

2. Als uw lettertype nog niet is geselecteerd in het dialoogvenster Lettertype insluiten, klikt u op de knop Toevoegen (+) om een nieuw ingesloten lettertype aan het FLA-bestand toe te voegen.

Wanneer u het dialoogvenster Lettertype insluiten opent vanuit het deelvenster Bibliotheek of Eigenschapcontrole voor tekst, wordt er automatisch een lettertype-item in het dialoogvenster weergegeven.

3. Selecteer op het tabblad Opties de familie en de stijl van het lettertype dat u wilt insluiten.

Als u het dialoogvenster Lettertype insluiten hebt geopend vanuit Eigenschapcontrole of het deelvenster Bibliotheek, wordt het lettertype dat door de huidige selectie wordt gebruikt, automatisch in het dialoogvenster weergegeven.

4. Selecteer in de sectie Tekenbereiken de tekenbereiken die u wilt insluiten. Hoe meer tekens u insluit, hoe groter het gepubliceerde bestand wordt.

5. Als u ook nog andere specifieke tekens wilt insluiten, voert u deze in het veld Deze tekens ook opnemen in.

6. Als u het ingesloten lettertypesymbool toegankelijk wilt maken voor ActionScript-code, selecteert u Exporteren voor ActionScript op het tabblad ActionScript.

7. Als u Exporteren voor ActionScript hebt geselecteerd, selecteert u ook een contourindeling. Selecteer voor TLF-tekstcontainers de optie TLF (DF4) als contourindeling. Selecteer voor containers voor klassieke tekst de optie Klassiek (DF3).

U moet voor containers voor TLF-tekst en klassieke tekst afzonderlijke ingesloten lettertypesymbolen maken. De contourindeling TLF (DF4) is niet beschikbaar voor PostScript Type 1-lettertypen. Voor TLF (DF4) is Flash Player versie 10 of hoger vereist.

8. Als u het lettertypesymbool als een gedeeld element wilt gebruiken, selecteert u de gewenste opties in de sectie Delen van het tabblad ActionScript. Zie Bibliotheekelementen delen tussen bestanden voor meer informatie over het gebruik van gedeelde elementen.

De parameters van een ingesloten lettertypesymbool bewerken:

1. Ga als volgt te werk:

- Klik met de rechtermuisknop op het lettertypesymbool in het deelvenster Bibliotheek en kies Eigenschappen.
- Selecteer een tekstcontainer en klik op de knop Insluiten in de sectie Teken van Eigenschapcontrole.
- Selecteer het lettertypesymbool en kies Eigenschappen bewerken in het optiemenu van het deelvenster.
- Dubbelklik op het pictogram van het lettertypesymbool in het deelvenster Bibliotheek
- Kies Tekst > Lettertype insluiten en selecteer vervolgens het lettertypesymbool dat u wilt bewerken in de boomstructuurweergave links in het dialoogvenster.

2. Breng de gewenste wijzigingen aan in het dialoogvenster Lettertype insluiten en klik op OK.

In de boomstructuurweergave in het dialoogvenster Lettertype insluiten worden per lettertypefamilie alle lettertypesymbolen in het huidige FLA-bestand weergegeven. U kunt in dit dialoogvenster elk lettertype of alle lettertypen bewerken. De wijzigingen worden doorgevoerd wanneer u op de knop OK drukt.

Tekenvoorkeuren

Tekeninstellingen

Contactopties voor de gereedschappen Selecteren, Subselectie en Lasso

Stel de tekeninstellingen in om gedragingen voor magnetisch uitlijnen, vloeiend maken en rechte trekken op te geven. Wijzig de tolerantie-instelling voor elke optie en schakel elke optie in of uit. Tolerantie-instellingen zijn relatief; ze hangen af van de resolutie van het computerscherm en de huidige vergroting van de scène. Elke optie is standaard ingeschakeld en ingesteld op normale tolerantie.

[Naar boven](#) 

Tekeninstellingen

1. Selecteer Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh) en selecteer Tekenen.
2. Onder de categorie Tekenen kunt u de volgende opties selecteren:

Gereedschap Pen Hiermee kunt u opties instellen voor het gereedschap Pen. Selecteer Penvoorvertoning weergeven om een voorbeeldlijn weer te geven vanaf het punt waarop het laatst is geklikt tot de huidige locatie van de aanwijzer. Selecteer Dichte punten weergeven om besturingspunten weer te geven als kleine gevulde vierkantjes in plaats van lege vierkantjes. Selecteer Precisie cursors weergeven om bij het gebruik van het gereedschap Pen een kruisdraadaanwijzer weer te geven in plaats van het pictogram voor het gereedschap Pen. Met deze optie kunt u het exacte doel van klikken gemakkelijker zien.

Lijnen verbinden Hiermee bepaalt u hoe dicht het einde van een lijn die u tekent bij een bestaand lijnsegment moet komen voordat het eindpunt van de lijn magnetisch naar het dichtstbijzijnde punt op de andere lijn wordt uitgelijnd. Deze instelling bestuurt ook de horizontale en verticale lijnherkenning; dat wil zeggen, hoe horizontaal of verticaal een lijn moet zijn voordat Animate er een exact horizontale of verticale lijn van maakt. Wanneer Objecten magnetisch is ingeschakeld, bepaalt u met deze instelling hoe dicht objecten bij elkaar moeten zijn voordat zij naar elkaar worden toegetrokken.

Vloeiende curven Hiermee wordt opgegeven hoe vloeiend curven worden gemaakt die met het Potlood worden getekend, wanneer de tekenmodus op Rechte trekken of Vloeiend is ingesteld. (Vloeiende curven zijn eenvoudiger om te vormen, terwijl ruwere curven beter overeenkomen met de oorspronkelijke lijnstreken.)

Opmerking: *Gebruik Wijzigen > Vorm > Vloeiend en Wijzigen > Vorm > Optimaliseren om de bestaande gekromde segmenten vloeiender te maken.*

Lijnen herkennen Hiermee wordt gedefinieerd hoe recht een lijnsegment met het Potlood moet worden getekend, voordat Animate het als een rechte lijn herkent en deze recht maakt. Wanneer Lijnen herkennen is uitgeschakeld als u tekent, kunt u later lijnen rechte trekken door één of meer lijnsegmenten te selecteren en vervolgens Wijzigen > Vorm > Rechte trekken.

Vormen herkennen Hiermee wordt bepaald hoe precies cirkels, ovalen, vierkanten, rechthoeken en 90°- en 180°-bogen moeten worden getekend om als geometrische vorm

te worden herkend en correct opnieuw te worden getekend. De opties zijn Uit, Strikt, Normaal en Tolerant. De optie Strikt geeft aan dat de vorm bijna recht moet worden getekend voordat Animate die opnieuw kan tekenen. Wanneer u Tolerant kiest, mag de vorm enigszins ruw zijn. Als Vormen herkennen is uitgeschakeld terwijl u tekent, kunt u later lijnen rechtekken door één of meer vormen (bijvoorbeeld verbonden lijnsegmenten) te selecteren en vervolgens Wijzigen > Vorm > Rechtekken.

Kliknauwkeurigheid Hiermee wordt opgegeven hoe dicht de aanwijzer bij een item moet zijn voordat Animate het item herkent.

[Naar boven](#) 

Contactopties voor de gereedschappen Selecteren, Subselectie en Lasso

Geef de contactgevoelighedsopties op voor de gereedschappen Selecteren, Subselectie en Lasso wanneer u vormen maakt in de objecttekenmodus. Objecten worden standaard alleen geselecteerd wanneer het selectiekader van het gereedschap het object volledig omvat. Als u de selectie van deze optie ongedaan maakt, worden de hele objecten geselecteerd wanneer alleen een deel ervan wordt omsloten door het selectiekader van de gereedschappen Selecteren, Subselectie of Lasso.

1. Selecteer Bewerken > Voorkeuren (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh).
2. Voer in de categorie Algemeen een van de volgende handelingen uit:
 - Als u alleen objecten en punten wilt selecteren die volledig zijn ingesloten door het selectiekader, heft u de selectie van Contactgevoelige selectie en Lasso op. Punten die binnen het selectiegebied liggen, worden dan nog steeds geselecteerd.
 - Als u objecten of groepen wilt selecteren die gedeeltelijk zijn ingesloten door het selectiekader, selecteert u de gereedschappen Contactgevoelige selectie en Lasso.

Opmerking: Subselectie gebruikt dezelfde contactgevoelige instelling.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Symbolen schalen en in cache plaatsen

[Inhoud in het werkgebied schalen](#)

[Informatie over 9-delige schaling en filmclipsymbolen](#)

[Filmclipsymbolen met 9-delige schaling bewerken](#)

[Renderprestaties verbeteren met in cache plaatsen van bitmaps](#)

[Bitmapcache opgeven voor een symboolinstantie](#)

[Een achtergrondkleur opgeven voor een symboolinstantie in de cache](#)

[Naar boven](#) 

Inhoud in het werkgebied schalen

Items in het werkgebied kunnen als volgt worden geschaald:

- Individuele symboolinstanties kunnen worden geschaald met het gereedschap Vrije transformatie en in de deelvensters Eigenschappen of Transformeren.
- Met de bovenstaande gereedschappen en deelvensters kunnen individuele symboolinstanties worden ingeschaald in een 9-delige schaling.
- De gehele inhoud van het werkgebied kan worden geschaald wanneer de afmetingen van het werkgebied worden aangepast.

Een individuele symboolinstantie schalen

1. Selecteer de symboolinstantie in het werkgebied.
2. Ga als volgt te werk:
 - Selecteer het gereedschap Vrije transformatie in het deelvenster Gereedschappen en sleep de hoekpunten of randen van de instantie tot u de juiste afmetingen hebt bereikt.
 - Open het deelvenster Eigenschappen (Venster > Eigenschappen) en bewerk de eigenschappen Hoogte en Breedte van de instantie.
 - Open het deelvenster Transformeren (Venster > Transformeren) en bewerk de eigenschappen Breedte schalen en Hoogte schalen van de instantie.

Alle inhoud schalen tijdens het wijzigen van de afmetingen van het werkgebied

1. Kies Wijzigen > Document.
2. Open het dialoogvenster Documentinstellingen en geef nieuwe waarden op voor de hoogte en breedte van het document. Dit zijn de afmetingen van het werkgebied.
3. Selecteer de optie Inhoud schalen met werkgebied. Klik op OK.
De nieuwe schaalinstellingen worden toegepast op alle inhoud van alle frames.

Informatie over 9-delige schaling en filmclipsymbolen

Met 9-delige schaling kunt u opgeven hoe schaling op bepaalde gebieden van een filmclip wordt toegepast. Met 9-delige schaling kunt u ervoor zorgen dat de filmclip het juiste uiterlijk heeft wanneer het wordt geschaald. Bij normale schaling worden in Animate alle delen van een filmclip gelijk geschaald, in zowel de horizontale als de verticale afmetingen. Het gelijk schalen kan bij vele filmclips tot gevolg hebben dat de afbeeldingen van de clip er vreemd uitzien, met name in de hoeken van de rechthoekige filmclips. Dit is vaak het geval bij filmclips die als gebruikersinterface-elementen worden gebruikt, zoals knoppen.

De filmclip wordt zichtbaar in negen secties gedeeld met een rasterachtige bedekking en elk van de negen gebieden wordt afzonderlijk geschaald. De hoeken worden niet geschaald, terwijl de overige gebieden van de afbeelding, waar nodig, groter of kleiner worden geschaald (in plaats van uitgerekt) om de visuele integriteit van de filmclip te behouden.

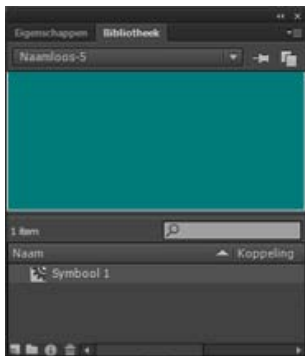
Wanneer op een filmclipsymbool 9-delige schaling is toegepast, wordt het in het voorbeeld van het deelvenster Bibliotheek met de hulplijnen weergegeven. Als Live voorvertoning inschakelen is ingeschakeld (Besturing > Live voorvertoning inschakelen) wanneer u instanties van de filmclip in het werkgebied schaalt, wordt de 9-delige schaling in het werkgebied weergegeven.

Opmerking: De instelling Live voorvertoning kan niet worden gebruikt met een ActionScript 3.0-document.

Opmerking: U kunt geen 9-delige schaling op symbolen Graphic of Button toepassen. Bitmaps binnen filmclips waarvoor 9-delige schaling is ingeschakeld worden normaal, zonder 9-delige vervorming, geschaald. De andere filmclipinhoud wordt op basis van 9-delige hulplijnen geschaald.

Opmerking: 9-delige schaling wordt ook wel 'schaal 9' genoemd.

Een filmclip waarvoor 9-delige schaling is ingeschakeld, kan geneste objecten bevatten, maar alleen bepaalde typen objecten binnen de filmclip worden op de correcte, 9-delige manier geschaald. Wanneer u een filmclip met interne objecten wilt maken die ook moet voldoen aan 9-delige schaling wanneer de filmclip wordt geschaald, moeten die geneste objecten vormen, tekenobjecten, groepen of grafische symbolen zijn.



Symbool waarvoor 9-delige schaling is ingeschakeld in het deelvenster Bibliotheek en geschaald in het werkgebied

Filmclipsymbolen met 9-delige schaling bewerken

Segmenthulplijnen worden standaard geplaatst op 25% (of een vierde) van de breedte en de hoogte van het symbool vanaf de rand van het symbool. In de symboolbewerkmodus worden de segmenthulplijnen als stippellijnen weergegeven die het symbool overlappen. De segmenthulplijnen worden niet uitgelijnd wanneer u ze op het plakbord sleept. De hulplijnen worden niet weergegeven wanneer het symbool zich in het

werkgebied bevindt.

U kunt symbolen waarvoor 9-delige schaling is ingeschakeld, niet in het werkgebied bewerken. U moet ze in de symboolbewerkmodus bewerken.

Opmerking: *Instanties die zijn gemaakt van een filmclip waarvoor 9-delige schaling is ingeschakeld, kunnen worden geschaald, maar niet bewerkt. Het bewerken van deze instanties kan onvoorspelbare resultaten tot gevolg hebben.*

9-delige schaling voor een bestaand filmclipsymbool inschakelen

1. Selecteer Venster > Bibliotheek terwijl het brondocument is geopend.
2. Selecteer een filmclip, knop of grafisch symbool in het deelvenster Bibliotheek.
3. Selecteer Eigenschappen in het optiemenu van het deelvenster Bibliotheek.
4. Selecteer Hulplijnen inschakelen voor 9-delige schaling.

Filmclipsymbool met ingeschakelde 9-delige schaling bewerken

1. U kunt als volgt de symboolbewerkmodus starten:
 - Selecteer een instantie van het symbool in het werkgebied, klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op Bewerken.
 - Selecteer het symbool in het deelvenster Bibliotheek, klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt (Macintosh) en selecteer Bewerken.
 - Dubbelklik op het symbool in het deelvenster Bibliotheek.
2. Sleep een hulplijn en laat deze los om de horizontale en verticale hulplijnen te verplaatsen. De nieuwe positie van de hulplijn wordt in het voorbeeld voor het symbool in de bibliotheek bijgewerkt.

[Naar boven](#)

Renderprestaties verbeteren met in cache plaatsen van bitmaps

U kunt de afspeelprestaties optimaliseren door op te geven dat een statische filmclip (bijvoorbeeld een achtergrondafbeelding) of een knopsymbool bij uitvoering in cache moet worden geplaatst. Standaard tekent Flash Player elk vectoritem in het werkgebied in elk frame opnieuw. Als u een filmclip of knopsymbool als bitmap in cache plaatst, voorkomt u dat Flash Player het item continue opnieuw moet tekenen, omdat de afbeelding een bitmap is en de positie ervan in het werkgebied niet wordt gewijzigd. Hierdoor worden de afspeelprestaties aanzienlijk verbeterd.

Als u bijvoorbeeld een animatie met een complexe achtergrond maakt, maakt u een filmclip met alle items in de achtergrond. Vervolgens selecteert u Als bitmap in cache opslaan voor de achtergrondfilmclip in de Eigenschapscontrole. Tijdens het afspelen wordt de achtergrond gerenderd als een bitmap die op de huidige schermdiepte is opgeslagen. Flash Player tekent de bitmap in het werkgebied snel en slechts eenmaal, waardoor de animatie sneller en vloeiender wordt afgespeeld.

Wanneer de filmclip niet als bitmap in cache wordt geplaatst, wordt de animatie mogelijk te langzaam afgespeeld.

Door een filmclip als bitmap in cache te plaatsen kunt u deze filmclip gebruiken en automatisch op de plaats vastzetten. Wanneer een gebied verandert, wordt de bitmapcache bijgewerkt door vectorgegevens. Dit vermindert het aantal keren dat Flash Player opnieuw moet tekenen en wordt er vloeiender en sneller afgespeeld.

Gebruik plaatsing als bitmap in cache bij uitvoering alleen voor statische, complexe filmclips waarbij de positie, maar niet de inhoud, van de filmclip verandert bij elk frame in een animatie. De prestatieverbetering is alleen merkbaar bij filmclips met complexe inhoud. De prestaties van eenvoudige filmclips worden niet verbeterd door plaatsing als bitmap in cache bij uitvoering.

Guy Watson heeft een gedetailleerd artikel geschreven over het in cache plaatsen van bitmaps in het Animate Developer Center met als titel Het gebruik van in cache plaatsen van bitmaps in Animate.

Opmerking: u kunt de optie *Als bitmap in cache plaatsen bij uitvoering alleen gebruiken voor filmclips en knopsymbolen*.

Onder de volgende omstandigheden gebruikt een filmclip geen bitmap (zelfs niet wanneer Als bitmap in cache plaatsen bij uitvoering is ingeschakeld) maar wordt de filmclip of het knopsymbool gerenderd met gebruikmaking van vectorgegevens:

- De bitmap is te groot (groter dan 2880 pixels in een willekeurige richting).
- Flash Player kan geen geheugen toewijzen voor de bitmap. (Dit leidt tot een fout als gevolg van onvoldoende geheugen.)

[Naar boven](#) 

Bitmapcache opgeven voor een symboolinstantie

1. Selecteer de filmclip of het knopsymbool in het werkgebied.
2. Selecteer de optie Als bitmap in cache opslaan in de Eigenschapcontrole of kies Als bitmap in cache opslaan in het menu Rendering.

[Naar boven](#) 

Een achtergrondkleur opgeven voor een symboolinstantie in de cache

Als de optie voor bitmapcaching is ingeschakeld voor een symboolinstantie, kunt u een dekkende achtergrondkleur instellen voor de instantie. De achtergrond is standaard transparant.

1. Selecteer de instantie in het werkgebied.
2. Ga naar het gedeelte Weergave van het deelvenster Eigenschappen en selecteer de optie voor een dekkende kleur in het menu Bitmapachtergrond.
3. Selecteer een achtergrondkleur in de kleurkiezer.

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Grafische filters

[Informatie over filters](#)

[Werken met filters](#)

[Filters toepassen](#)

[Naar boven](#) 

Informatie over filters

Overzicht van filters

Met filters (afbeeldingseffecten) kunt u interessante visuele effecten aan tekst, knoppen en filmclips toevoegen. Een unieke eigenschap van Animate is dat u de toegepaste filters kunt laten bewegen met bewegings-tweens.

Met overvloeimodi kunt u in Animate samengestelde afbeeldingen maken. Bij *samenstellen* wordt de transparantie- of kleurinteractie van twee of meer overlappende objecten gevarieerd. Overvloeimodi bieden extra mogelijkheden om de dekking van objecten en afbeeldingen te beheren. U kunt de overvloeimodi in Animate gebruiken om markeringen of schaduwen te maken waardoor details van een onderliggende afbeelding worden weergegeven of om een onverzadigde afbeelding kleur te geven.

Informatie over geanimeerde filters

U kunt filters in de tijdlijn laten bewegen. Voor objecten op afzonderlijke hoofdfames die zijn verbonden met een tween, worden de parameters voor overeenkomende filters op tussenliggende frames getweend. Wanneer een filter geen overeenkomend filter (een filter van hetzelfde type) heeft aan het andere uiteinde van de tween, wordt automatisch een overeenkomend filter toegevoegd om te zorgen dat het effect aan het einde van de animatiereeks wordt uitgevoerd.

In Animate wordt als volgt voorkomen dat bewegings-tweens onjuist functioneren wanneer een filter aan het ene uiteinde van de tween ontbreekt of wanneer filters aan elk uiteinde worden toegepast in een verschillende volgorde:

- Wanneer u een bewegings-tween toepast op een filmclip waarop filters zijn toegepast en u vervolgens een hoofdfame aan het andere uiteinde van de tween invoegt, heeft de filmclip automatisch dezelfde filters in dezelfde stapelvolgorde op het laatste frame van de tween als aan het begin van de tween.
- Wanneer u filmclips met verschillende filters op twee verschillende frames plaatst en u vervolgens een bewegings-tween tussen de frames toepast, verwerkt Animate eerst de filmclip met de meeste filters. Vervolgens vergelijkt Animate de filters die op de eerste filmclip zijn toegepast met de filters die op de tweede filmclip zijn toegepast. Wanneer geen overeenkomende filters in de tweede filmclip worden gevonden, genereert Animate een dummyfilter zonder parameters en met de kleur van de bestaande filters.
- Wanneer er een bewegings-tween is tussen twee hoofdfames en u een filter toevoegt aan het object in het ene hoofdfame, voegt Animate automatisch een dummyfilter toe aan de filmclip wanneer het hoofdfame aan het andere uiteinde van de tween wordt bereikt.
- Wanneer er een bewegings-tween is tussen twee hoofdfames en u verwijdert een filter

uit een object in het ene hoofdfraam, voegt Animate automatisch een dummyfilter toe aan de filmclip wanneer het hoofdfraam aan het andere uiteinde van de tween wordt bereikt.

- Wanneer u filterparameters niet consistent instelt tussen het begin en het einde van een bewegings-tween, past Animate de filterinstellingen van het beginframe toe op de geïnterpoleerde frames. Er kunnen inconsistente instellingen voorkomen wanneer de volgende parameters verschillend zijn ingesteld tussen het begin en het einde van de tween: uitsnemen, binnenschaduw, binnengloed en het type verlopende gloed en verlopende schuine kant.

Wanneer u bijvoorbeeld een bewegings-tween maakt met het slagschaduwfilter en een slagschaduw met een uitneemeffect toepast op het eerste frame van de tween en een binnenschaduw op het laatste frame van de tween, corrigeert Animate het inconsistente gebruik van het filter in de bewegings-tween. In dat geval past Animate de filterinstellingen toe op het eerste frame van de tween, een slagschaduw met een uitneemeffect.

Informatie over filters en Flash Player-prestaties

Het type, aantal en de kwaliteit van de filters die u toepast op objecten kan invloed hebben op de prestaties van de SWF-bestanden wanneer u deze afspeelt. Hoe meer filters u op een object toepast, hoe meer berekeningen Adobe® Flash® Player moet verwerken om de door u gemaakte visuele effecten correct weer te geven. Adobe® raadt hierom aan dat u een beperkt aantal filters op een object toepast.

Elk filter bevat besturingselementen waarmee u de sterkte en de kwaliteit van het toegepaste filter kunt aanpassen. Wanneer u lagere instellingen gebruikt, worden de prestaties op langzamere computers verbeterd. Wanneer u inhoud maakt die op verschillende computers wordt afgespeeld, of als u niet zeker weet over hoeveel verwerkingskracht uw publiek beschikt, stelt u een laag kwaliteitsniveau in voor maximale weergaveprestaties.

Informatie over Pixel Bender-filters

Adobe Pixel Bender™ is een door Adobe ontwikkelde programmeertaal waarmee gebruikers aangepaste filters, effecten en vervloeiingsmodussen kunnen maken voor gebruik in Animate en After Effects. Pixel Bender is hardware-onafhankelijk en ontworpen om automatisch en efficiënt op verschillende GPU- en CPU-architecturen te draaien.

Pixel Bender-ontwikkelaars maken filters door Pixel Bender-code te schrijven en de code op te slaan in een tekstbestand met de bestandsextensie .pbj. Een eenmaal geschreven Pixel Bender-filter kan door elk Animate-document worden gebruikt. Gebruik ActionScript® 3.0 om het filter te laden en de aansturing te gebruiken.

Zie de [ActionScript® 3.0-ontwikkelaarsgids](#) voor meer informatie over het werken met Pixel Bender in ActionScript.

Lee Brimelow heeft verschillende nuttige voorbeelden over het werken met Pixel Bender op zijn blog op <http://theflashblog.com/?cat=44> geplaatst.

De volgende videozelfstudies tonen het gebruik van Pixel Bender-filters in Animate:

[Naar boven](#)

Werken met filters



Verbeterd in Animate CC

Wanneer u een nieuw filter aan een object toevoegt, wordt dit filter toegevoegd aan de lijst met toegevoegde filters voor dat object in Eigenschapcontrole. U kunt meerdere filters toepassen op een object en u kunt filters verwijderen die eerder zijn toegepast. U kunt filters alleen toepassen op de volgende objecten: tekst, knoppen, filmclips, componenten en gecompileerde clips.

U kunt een bibliotheek met filterinstellingen maken waarmee u eenvoudig hetzelfde filter of set filters op een object kunt toepassen. Animate slaat de filtervoorinstellingen die u in Eigenschapcontrole maakt op in het

gedeelte Filters van Eigenschapcontrole in het menu Filters > Voorinstellingen.


In Flash Professional CS6 en eerder kon u alleen filters toepassen op filmclip- en knopsymbolen. Het is in Animate CC nu mogelijk aanvullende filters toe te passen op gecompileerde clips en filmclipcomponenten. Zo kunt u rechtstreeks en met een paar luttel klikken op een knop meerdere effecten toepassen op componenten en uw toepassingen er veel beter uit laten zien. Als u in Flash CS6 filters of andere effecten wilt toevoegen aan componenten, moet u deze in een filmclipsymbool insluiten. Dat betekent:

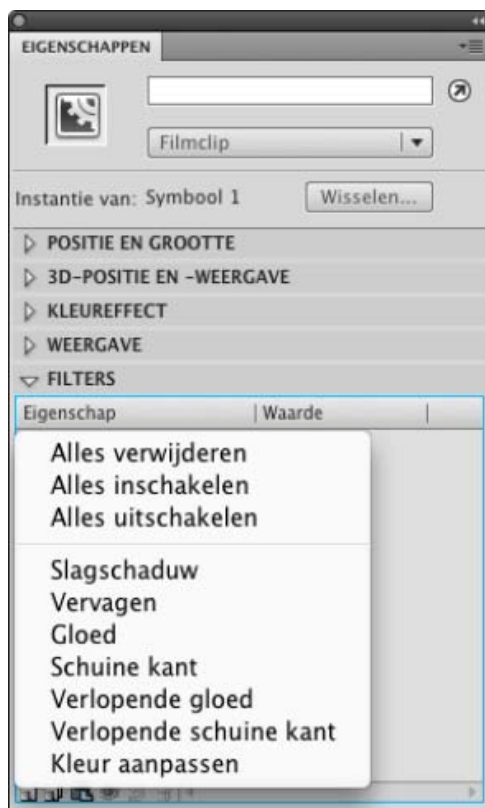
1. Maak een component in het werkgebied of voeg een component toe.
2. Klik met de rechtermuisknop op de component en selecteer Omzetten in symbool.

In CS6 (en eerdere versies) was het mogelijk filters of verschillende andere effecten toe te voegen nadat u een component in een symbool had gewikkeld. Dit was echter eerder een tijdelijke oplossing dan een aanbevolen werkwijze.

In Animate CC kunt u rechtstreeks meerdere filters aan componenten toevoegen met gebruik van de opties Filters, Kleureffecten en Weergave-instellingen in het deelvenster Eigenschappen. Deze belangrijke verbetering wordt aan de hand van het volgende voorbeeld uitgelegd:

Het filter Schuine kant toevoegen aan een knopcomponent

1. Maak een knop in het werkgebied of voeg een knop toe uit het deelvenster Componenten en selecteer deze knop.
2. Klik in het deelvenster Eigenschappen op de knop  in de vervolgkeuzelijst in de sectie Filters en selecteer het filter Schuine kant. De eigenschappen en waarden voor het filter Schuine kant worden weergegeven.
3. Wijzig de waarden voor de gewenste eigenschappen of stel deze in. U kunt bijvoorbeeld de eigenschappen X vervagen, Y vervagen, Sterkte en Schaduw wijzigen of instellen. De effecten worden meteen weerspiegeld in de geselecteerde knop.



Het menu Filter toevoegen in de Eigenschapcontrole


Filter toepassen of verwijderen

1. Selecteer een tekst-, knop- of filmclipobject om een filter op toe te passen of een filter uit te laten verwijderen.
2. Voer een van de volgende handelingen uit in de sectie Filters van het deelvenster Eigenschappen:
 - Als u een filter wilt toevoegen, klikt u op de knop  en selecteert u een filter. U kunt met de instellingen experimenteren totdat het object er naar wens uitziet.
 - Als u een filter wilt verwijderen, selecteert u het filter dat u uit de lijst van toegepaste filters wilt verwijderen en klikt u op de knop Filter verwijderen . U kunt voorinstellingen verwijderen of de naam ervan wijzigen.

Filter kopiëren en plakken

1. Selecteer het object waarvan u een filter wilt kopiëren en selecteer het deelvenster Filters.
2. Selecteer het filter dat u wilt kopiëren en klik op de knop . Klik in de vervolgkeuzelijst op Geselecteerd filter kopiëren. Klik op Alle filters kopiëren om alle filters te kopiëren.
3. Selecteer het object waarop u het filter wilt toepassen en klik op de knop. Klik op Filters plakken in de vervolgkeuzelijst.


Filtervoorinstelling toepassen op een object

1. Selecteer het object waarop u een filtervoorinstelling wilt toepassen en selecteer het tabblad Filter.
2. Klik op de knop  om de vervolgkeuzelijst te openen.
3. Selecteer de filtervoorinstelling die u wilt toepassen in de lijst met beschikbare voorinstellingen onder aan de vervolgkeuzelijst.

Opmerking: Wanneer u een filtervoorinstelling op een object toepast, vervangt Animate alle filters die op dat moment op de geselecteerde objecten zijn toegepast door de filters die in de voorinstelling worden gebruikt.

Filter dat is toegepast op een object, inschakelen of uitschakelen

- Standaard blijven alle filters ingeschakeld. Klik op het pictogram  naast de filternaam om het filter in de filterlijst uit te schakelen. Klik op de X naast de filternaam om een filter in te schakelen.

Opmerking: houd de Alt-toets (Windows) of de Option-toets (Macintosh) ingedrukt en klik op het pictogram voor inschakelen in de filterlijst om de inschakelstatus van de andere filters in de lijst te wijzigen. Wanneer u de Alt-toets ingedrukt houdt en op het pictogram  klikt, wordt het geselecteerde filter ingeschakeld en worden alle andere filters in de lijst uitgeschakeld.

Alle filters die zijn toegepast op een object, inschakelen of uitschakelen

- Klik op de knop  en selecteer Alles inschakelen of Alles uitschakelen in de vervolgkeuzelijst.


Opmerking: Houd de Control-toets ingedrukt en klik op het pictogram voor in-/uitschakelen in de filterlijst om alle filters in de lijst in of uit te schakelen.

Bibliotheken met filtervoorinstellingen maken

U kunt filtervoorinstellingen opslaan als voorinstellingbibliotheken die u eenvoudig kunt toepassen op filmclips en tekstobjecten. U kunt uw filtervoorinstellingen ook eenvoudig met andere gebruikers delen door ze het filterconfiguratiebestand te geven. Het filterconfiguratiebestand is een XML-bestand dat is opgeslagen in de configuratiemap van Animate op de volgende locatie:

- Windows 7 en 8: C:\Users\gebruikersnaam\AppData\Local\Adobe\Flash CC\taa\Configuration
- **(Alleen in Flash Professional CS6 of eerdere versies)** Windows XP: C:\Documents and Settings\gebruikersnaam\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\taa\Configuration\Filters\filtername.xml
- **(Alleen in Flash Professional CS6 of eerdere versies)** Windows Vista: C:\Users\gebruikersnaam\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\taa\Configuration\Filters\filtername.xml
- Macintosh: Macintosh HD/Users/gebruikersnaam/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/taal/Configuration/Filters/filternaam.xml



Bibliotheek van filters met voorinstellingen maken

1. Pas het filter of de filters toe op een geselecteerd object.
2. Klik op de knop  om een nieuw filter toe te voegen.
3. Selecteer het filter, klik op de knop  en kies Opslaan als voorinstelling.
4. Voer een naam in voor de filterinstellingen in het dialoogvenster Voorinstelling opslaan als en klik op OK.

Naam wijzigen van filtervoorinstelling

1. Klik op de knop  en voeg een nieuw filter toe.
2. Selecteer het filter en klik op de knop . Klik op Voorinstellingen bewerken.
3. Dubbelklik op de naam van de voorinstelling die u wilt wijzigen.
4. Voer een nieuwe naam voor de voorinstelling in en klik op OK.

Filtervoorinstelling verwijderen

1. Klik op de knop  en voeg een nieuw filter toe.
2. Selecteer het filter en klik op de knop .
3. Klik op Voorinstellingen bewerken.
4. Selecteer in het dialoogvenster Voorinstellingen bewerken de voorinstelling die u wilt verwijderen en klik op Verwijderen.

[Naar boven](#) 


Filters toepassen

Slagschaduw toevoegen

Het filter Slagschaduw simuleert de weergave van een object dat een schaduw op een oppervlak werpt.

Text ...

Zie de pagina met Flash-voorbeelden op www.adobe.com/go/learn_fl_samples_nl voor een voorbeeld van een slagschaduw met een klassieke tweeën. Download het bestand Samples.zip, pak het uit en ga naar de map Graphics\AnimatedDropShadow.

1. Selecteer het object waarop u een slagschaduw wilt toepassen.
2. Klik in de sectie Filters van de Eigenschapcontrole op de knop  en selecteer Slagschaduw.
3. Bewerk de filterinstellingen:
 - Stel de waarden voor X vervagen en Y vervagen in om de breedte en hoogte van de slagschaduw in te stellen.
 - Stel de waarde Sterkte in om de donkerheid van de schaduw in te stellen. Hoe hoger de numerieke waarde, hoe donkerder de schaduw.
 - Selecteer het kwaliteitsniveau voor de slagschaduw. Hoog komt ongeveer overeen met Gaussiaans vervagen. Laag optimaliseert de afspeelprestaties.
 - Voer een waarde in om de hoek van de schaduw in te stellen.
 - Stel de waarde Afstand in om de afstand van de schaduw vanaf het object in te stellen.
 - Selecteer Uitnemen om het bronobject uit te nemen (te verbergen) en alleen de slagschaduw op de uitgenomen afbeelding weer te geven.
 - Selecteer Binnenschaduw om de schaduw binnen de grenzen van het object toe te passen.
 - Selecteer Object verbergen om het object te verbergen en alleen de schaduw ervan weer te geven. Met de optie Object verbergen kunt u eenvoudiger een realistische schaduw maken.
 - Klik op het kleurbesturingselement om de Kleurkiezer te openen en de schaduwkleur in te stellen.

Scheefgetrokken slagschaduw maken



Het filter Slagschaduw scheeftrekken om een realistische schaduw te maken

1. Selecteer het object met de schaduw die u wilt scheeftrekken.
2. Dupliceer (selecteer Bewerken > Dupliceren) het bronobject.
3. Selecteer het gedupliceerde object en trek het scheef met het gereedschap Vrije transformatie (Wijzigen > Transformeren > Roteren en scheeftrekken).
4. Pas het filter Slagschaduw toe op de gedupliceerde filmclip of tekstobject. (Het is al toegepast als het object dat u hebt gedupliceerd al een slagschaduw heeft.)
5. In het deelvenster Filters kunt u Object verbergen selecteren om het gedupliceerde object te verbergen terwijl zijn schaduw zichtbaar blijft.
6. Selecteer Wijzigen > Rangschikken > Naar achteren om het gedupliceerde object en zijn

schaduw achter het originele object dat u hebt gedupliceerd te plaatsen.


7. Pas de instellingen voor het filter Slagschaduw en de hoek van de scheefgetrokken slagschaduw aan totdat de schaduw er naar wens uitziet.

Vervaging toepassen

Het vervagende filter verzacht de randen en accenten van objecten. Wanneer u een vervaging op een object toepast, lijkt het mogelijk alsof het object zich achter andere objecten bevindt of dat het object zich beweegt.

Text ...

Tekst waarop het vervagende filter is toegepast


1. Selecteer een object waarop u een vervaging wilt toepassen en selecteer Filters.
2. Klik op de knop  en selecteer Vervagen.
3. Bewerk de filterinstellingen op het tabblad Filters:
 - Stel de waarden X vervagen en Y vervagen in om de breedte en hoogte van de vervaging in te stellen.
 - Selecteer het kwaliteitsniveau voor de vervaging. Hoog komt ongeveer overeen met Gaussiaans vervagen. Laag optimaliseert de afspeelprestaties.

Gloed toepassen

Met het gloedfilter kunt u een kleur rond de randen van een object toepassen.

Text ...

Tekst waarop het gloedfilter is toegepast

1. Selecteer een object waarop u een gloed wilt toepassen en selecteer Filters.
2. Klik op de knop  en selecteer Gloed.
3. Bewerk de filterinstellingen op het tabblad Filters:
 - Stel de waarden X vervagen en Y vervagen in om de breedte en hoogte van de gloed in te stellen.
 - Klik op het kleurbesturingselement om de Kleurkiezer te openen en de gloedkleur in te stellen.
 - Stel de waarde Sterkte in om de scherpte van de gloed in te stellen.
 - Selecteer Uitnemen om het bronobject uit te nemen (te verbergen) en alleen de gloed op de uitgenomen afbeelding weer te geven.

Text ...

Het gloedfilter toepassen met de optie Uitnemen

- Selecteer Binnengloed om de gloed binnen de grenzen van het object toe te passen.
- Selecteer het kwaliteitsniveau voor de gloed. Hoog komt ongeveer overeen met Gaussiaans vervagen. Laag optimaliseert de afspeelprestaties.

Schuine kant toepassen

Wanneer u een schuine kant toepast, wordt een markeringseffect op het object toegepast waardoor het lijkt alsof het object zich schuin boven het achtergrondoppervlak bevindt.

Text ...

Tekst waarop een schuine kant is toegepast


1. Selecteer een object waarop u een schuine kant wilt toepassen en selecteer Filters.
2. Klik op de knop  en selecteer Schuine kant.
3. Bewerk de filterinstellingen op het tabblad Filters:
 - Selecteer een schuine kant in het menu Type om het type schuine kant in te stellen.
 - Stel de waarden X vervagen en Y vervagen in om de breedte en hoogte van de schuine kant in te stellen.
 - Selecteer een schaduwkleur en markeerkleur voor de schuine kant in het pop-upkleurenpalet.
 - Stel de waarde Sterkte in om de dekking van de schuine kant in te stellen zonder de breedte te wijzigen.
 - Stel de waarde Hoek in om de hoek te wijzigen van de schaduw die door de schuine kant wordt geworpen.
 - Voer bij Afstand een waarde in om de breedte van de schuine kant op te geven.
 - Selecteer Uitnemen om het bronobject uit te nemen (te verbergen) en alleen de schuine kant op de uitgenomen afbeelding weer te geven.

Verlopende gloed toepassen

Wanneer u een verlopende-gloedfilter toepast, wordt een gloed weergegeven met een kleurverloop over het hele oppervlak van de gloed. Voor de verlopende gloed moet zich een kleur aan het begin van het verloop bevinden met een alpha-waarde van 0. U kunt de positie van deze kleur niet wijzigen, maar u kunt wel de kleur wijzigen.

Text ...

Tekst waarop een gloedverloop is toegepast


1. Selecteer het object waarop u een gloedverloop wilt toepassen.
2. Klik in de sectie Filters van de Eigenschapcontrole op de knop  en selecteer Verlopende gloed.

3. Bewerk de filterinstellingen op het tabblad Filters:

- Selecteer het type gloed dat u wilt toepassen op het object in het pop-upmenu Type.
- Stel de waarden X vervagen en Y vervagen in om de breedte en hoogte van de gloed in te stellen.
- Stel de waarde Sterkte in om de dekking van de gloei in te stellen zonder de breedte te wijzigen.
- Stel de waarde Hoek in om de hoek te wijzigen van de schaduw die door de gloed wordt geworpen.
- Stel de waarde Afstand in om de afstand van de schaduw vanaf het object in te stellen.
- Selecteer Uitnemen om het bronobject uit te nemen (te verbergen) en alleen de verlopende gloed op de uitgenomen afbeelding weer te geven.
- Geef een verloopkleur op voor de gloed. Een verloop bevat twee of meer kleur die vervagen of in elkaar overvloeien. De kleur die u voor het begin van het verloop selecteert, wordt de *alpha*-kleur genoemd.
- Wanneer u een kleur in het verloop wilt wijzigen, selecteert u een van de kleuraanwijzers onder de balk waarin het verloop wordt gedefinieerd en klik op het kleurbereik dat direct onder de verloopbalk wordt weergegeven om de Kleurkiezer te openen. Schuif de aanwijzers om het niveau en de positie van de bijbehorende kleur in het verloop aan te passen.
- Klik op of onder de verloopdefinitiebalk om een aanwijzer aan het verloop toe te voegen. Voeg maximaal 15 kleurwijzers toe om een verloop met maximaal 15 kleurovergangen te maken. Sleep de aanwijzer langs de definitiebalk van het verloop om een aanwijzer in het verloop te verplaatsen. Sleep een aanwijzer omlaag en van de definitiebalk van het verloop af om de aanwijzer te verwijderen.
- Selecteer het kwaliteitsniveau voor de verlopende gloed. Hoog komt ongeveer overeen met Gaussiaans vervagen. Laag optimaliseert de afspeelprestaties.

Verlopende schuine kant toepassen

Wanneer u een verlopende schuine kant toepast, lijkt het alsof het object zich boven de achtergrond verheft, waarbij een verloopkleur over het oppervlak van de schuine kant is toegepast. Voor de verlopende schuine kant moet zich een kleur in het midden van het verloop bevinden met een alpha-waarde van 0.

1. Selecteer het object waarop u een verlopende schuine kant wilt toepassen.
2. Klik in de sectie Filters van de Eigenschapcontrole op de knop  en selecteer Verlopende schuine kant.
3. Bewerk de filterinstellingen op het tabblad Filters:
 - Selecteer het type schuine kant dat u wilt toepassen op het object in het pop-upmenu Type.
 - Stel de waarden X vervagen en Y vervagen in om de breedte en hoogte van de schuine kant in te stellen.
 - Voer bij Sterkte een waarde in om de vloeiendheid van de schuine kant aan te passen zonder de breedte te wijzigen.
 - Voer een waarde in bij Hoek om de hoek van de lichtbron in te stellen.
 - Selecteer Uitnemen om het bronobject uit te nemen (te verbergen) en alleen de verlopende schuine kant op de uitgenomen afbeelding weer te geven.
 - Geef een verloopkleur op voor de schuine kant. Een verloop bevat twee of meer kleur die vervagen of in elkaar overvloeien. De middelste aanwijzer bepaalt de alpha-kleur van het verloop. U kunt de kleur van de alpha-aanwijzer wijzigen, maar u kunt


deze kleur niet op een andere positie in het verloop plaatsen.

Wanneer u een kleur in het verloop wilt wijzigen, selecteert u een van de kleuraanwijzers onder de balk waarin het verloop wordt gedefinieerd en klik op het kleurbereik dat direct onder de verloopbalk wordt weergegeven om de Kleurkiezer te openen. Schuif de aanwijzers om het niveau en de positie van de bijbehorende kleur in het verloop aan te passen.

Klik op of onder de verloopdefinitiebalk om een aanwijzer aan het verloop toe te voegen. Voeg maximaal 15 kleurwijzers toe om een verloop met maximaal 15 kleurovergangen te maken. Sleep de aanwijzer langs de definitiebalk van het verloop om een aanwijzer in het verloop te verplaatsen. Sleep een aanwijzer omlaag en van de definitiebalk van het verloop af om de aanwijzer te verwijderen.

Filter Kleur aanpassen toepassen

Met het filter Kleur aanpassen kunt u de kleurattributen van het geselecteerde object nauwkeurig aanpassen, zoals contrast, helderheid, verzadiging en tint.

1. Selecteer een object waarvan u de kleur wilt aanpassen.
2. Klik in de sectie Filters van de Eigenschapcontrole op de knop  en selecteer Kleur aanpassen.
3. Geef waarden op voor de kleurkenmerken. De kenmerken en de bijbehorende waarden zijn als volgt:

Contrast - past de markeer- en schaduwkleuren en de middentinten van een afbeelding aan.

Helderheid - past de helderheid van een afbeelding aan.

Verzadiging - past de intensiteit van een afbeelding aan.

Kleurtoon - past de tint van een afbeelding aan.

4. Klik op Filter opnieuw instellen om alle kleuraanpassingen opnieuw in te stellen op 0 en het object naar de oorspronkelijke weergave terug te zetten.

- [Werken met Pixel Bender-arceringen](#)
- Kleur en transparantie van een instantie wijzigen



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Bibliotheekelementen delen tussen bestanden

[Bibliotheekelementen delen bij uitvoering](#)

[Bibliotheekelementen delen tijdens het ontwerpen](#)

[Naar boven](#) ¹⁵

Bibliotheekelementen delen bij uitvoering

Informatie over bij uitvoering gedeelde bibliotheekelementen

Door bibliotheekelementen te delen, kunt u elementen uit een FLA-bestand gebruiken in een ander FLA-bestand. Dat kan in de volgende situaties handig zijn:

- Als meerdere FLA-bestanden dezelfde illustraties of andere elementen moeten gebruiken.
- Wanneer een ontwerper en ontwikkelaar de illustraties en ActionScript-code in verschillende FLA-bestanden van hetzelfde project willen bewerken.

U deelt bibliotheekelementen als volgt:

- Voor elementen die bij uitvoering worden gedeeld, worden elementen uit een brondocument als externe bestanden aan een doeldocument gekoppeld. Elementen bij uitvoering worden in het doeldocument geladen tijdens het afspelen van het document, oftewel bij uitvoering. Het brondocument met de gezamenlijke elementen hoeft niet in uw lokale netwerk beschikbaar te zijn wanneer u het doeldocument ontwerpt. Het brondocument moet naar een URL worden gepost zodat het gezamenlijke element voor het doeldocument beschikbaar is bij uitvoering.

Werken met gezamenlijke elementen bij uitvoering

Het gebruik van gezamenlijke bibliotheekelementen bij uitvoering bestaat uit twee procedures. Eerst definieert de auteur van het brondocument een gezamenlijk element in het brondocument en voert een tekenreeks-id voor het element en een URL (*HTTP of alleen HTTPS*) in waar het brondocument wordt gepost.

Ten tweede definieert de auteur van het doeldocument een gezamenlijk element in het doeldocument en voert een tekenreeks-id en URL in die gelijk zijn aan die voor het gezamenlijke element in het brondocument worden gebruikt. De auteur van het doeldocument kan ook de gezamenlijke elementen van het geposte brondocument naar de bibliotheek van het doeldocument slepen. De ActionScript-versie die in de Publicatie-instellingen is ingesteld, moet overeenkomen met die van het brondocument.

In beide scenario's moet het brondocument naar de opgegeven URL worden gepost, zodat de gezamenlijke elementen voor het doeldocument beschikbaar zijn.

Gezamenlijke elementen bij uitvoering definiëren in een brondocument

Gebruik het dialoogvenster Symbooleigenschappen of Koppelingseigenschappen om gezamenlijke eigenschappen voor een element in een brondocument te definiëren.

1. Selecteer Venster > Bibliotheek terwijl het brondocument is geopend:
2. Ga als volgt te werk:
 - Selecteer een filmclip, knop of grafisch symbool in het deelvenster Bibliotheek en selecteer Eigenschappen in het optiemenu. Klik op Geavanceerd.
 - Selecteer een lettertypesymbool, geluid of bitmap en selecteer Koppeling in het optiemenu.
3. Selecteer Exporteren voor delen bij uitvoering bij Koppeling, zodat het element beschikbaar is om aan het doeldocument te koppelen.
4. Voer een id voor het symbool in. Neem geen spaties op. Dit is de naam die Animate gebruikt om het element te identificeren wanneer het aan het doeldocument wordt gekoppeld.

Opmerking: *Animate gebruikt ook de koppelings-id om een filmclip of een knop te identificeren die als een object in ActionScript is gebruikt. Zie Werken met filmclips in de ActionScript 3.0-ontwikkelaarsgids.*

5. Voer de URL in waar het SWF-bestand dat het gezamenlijke element bevat, wordt gepost en klik op OK.

Wanneer u het SWF-bestand publiceert, moet u het SWF-bestand naar de opgegeven URL posten, zodat de gezamenlijke elementen voor doeldocumenten beschikbaar zijn.

Koppeling maken met gezamenlijke elementen bij uitvoering vanuit een doeldocument

U kunt koppelen naar een gezamenlijk element door de bijbehorende URL te typen of door het element naar het doeldocument te slepen.

Gezamenlijk element koppelen aan een doeldocument door de id en de URL in te voeren

1. Selecteer Venster > Bibliotheek in het doeldocument.
2. Ga als volgt te werk:
 - Selecteer een filmclip, knop, grafisch symbool, bitmap of geluid in het deelvenster Bibliotheek en selecteer Eigenschappen in het optiemenu. Klik op Geavanceerd.
 - Selecteer een lettertypesymbool en selecteer Koppeling in het optiemenu.
3. Selecteer Importeren voor delen bij uitvoering bij Koppeling om aan het element in het brondocument te koppelen.
4. Voer een id in voor het symbool, bitmap of geluid die gelijk is aan de id die voor het symbool in het brondocument is gebruikt. Neem geen spaties op.
5. Voer de URL in waar het SWF-bronbestand dat het gezamenlijke element bevat, is gepost en klik op OK.

Gezamenlijk element koppelen aan een doeldocument door te slepen

1. Voer in het doeldocument een van de volgende handelingen uit:
 - Selecteer Bestand > Openen.
 - Selecteer Bestand > Importeren > Externe bibliotheek openen.

2. Selecteer het brondocument en klik op Openen.
3. Sleep het gezamenlijke element van het deelvenster Bibliotheek van het brondocument naar het werkgebied in het doeldocument.

Delen uitschakelen voor een symbool in een doeldocument

1. Selecteer in het doeldocument het gekoppelde symbool in het deelvenster Bibliotheek en ga als volgt te werk:
 - Selecteer Eigenschappen in het optiemenu van het deelvenster Bibliotheek wanneer het element een filmclip, knop of grafisch symbool is.
 - Selecteer Koppeling in het optiemenu van het deelvenster Bibliotheek wanneer het element een lettertypesymbool is.
2. Hef de selectie van de optie Importeren voor delen bij uitvoering op en klik op OK.

[Naar boven](#) 

Bibliotheekelementen delen tijdens het ontwerpen

Het delen van elementen tijdens het ontwerpen heeft de volgende voordelen:

- U voorkomt overbodige kopieën van elementen die in meer dan één FLA-bestand worden gebruikt. Als u bijvoorbeeld één FLA-bestand maakt voor webbrowsers, een ander bestand voor iOS en weer een ander bestand voor Android, kunt u de elementen delen die door deze drie bestanden worden gebruikt.
- Wanneer u een gedeeld element bewerkt in één FLA-bestand, zijn deze wijzigingen ook van kracht op de andere FLA-bestanden die het element gebruiken. Dit gebeurt zodra de bestanden worden geopend of de focus krijgen.

U kunt bibliotheekelementen op twee manieren delen tijdens het ontwerpen:

- Met behulp van symbolen van externe FLA-bestanden door een koppeling tot stand te brengen vanuit symbolen in een ander FLA-bestand.
- Door symbolen te delen tussen FLA-bestanden die onderdeel vormen van hetzelfde Animate-project in het deelvenster Project. Zie Werken met Animate-projecten voor informatie over het gebruik van het deelvenster Project.

Het delen van een element via een koppeling naar symbolen in afzonderlijke FLA-bestanden werkt als volgt:

- Als u werkt met gedeelde elementen tijdens het ontwerpen, moet u elk symbool in het FLA-bestand dat u ontwerpt, bijwerken of vervangen door elk symbool in elk ander FLA-bestand dat beschikbaar is op uw lokale netwerk.
- U kunt het symbool in het doeldocument bijwerken net als bij het ontwerpen van het document.
- Het symbool in het doeldocument behoudt de oorspronkelijke naam en eigenschappen, maar de inhoud wordt bijgewerkt of vervangen door die van het symbool dat u selecteert.

Het delen van symbolen via het deelvenster Project werkt als volgt:

- U maakt eerst een project in het deelvenster Project en vervolgens maakt u een FLA-bestand in het project.

- In dat FLA-bestand geeft u aan welke symbolen u wilt delen met andere bestanden. Hiervoor gaat u naar het deelvenster Bibliotheek en schakelt u het selectievakje voor delen in voor elk item dat u wilt delen.
- Maak een tweede FLA-bestand in het project.
- Kopieer en plak de lagen, frames of items in het werkgebied van het eerste FLA-bestand naar het tweede.
- Animate verplaatst de gedeelde bibliotheekelementen naar een apart bestand (AuthortimeSharedAssets.FLA) in de projectmap.

De volgende typen elementen kunnen in een project worden gedeeld:

Type element	Zelf deelbaar?	Deelbaar binnen een filmclip?
Filmclipsymbool	Ja	Ja
Afbeeldingssymbool	Ja	Ja
Knopsymbool	Ja	Ja
Lettertipesymbool	Nee	Ja
FLV-video	Nee	Ja
Ingesloten video	Nee	Ja
Geluid (elke indeling)	Nee	Ja
Bitmap (elke indeling)	Nee	Ja
Gecompileerde clip (SWC)	Nee	Ja
Component (gebaseerd op symbool)	Ja	Ja

Gedeelde symbolen bijwerken of vervangen

U kunt een filmclip, knop of grafisch symbool bijwerken of vervangen in een document met andere symbolen in een FLA-bestand dat in uw lokale netwerk toegankelijk is. De oorspronkelijke naam en eigenschappen van het symbool in het doeldocument blijven behouden, maar de inhoud van het symbool wordt vervangen door de inhoud van het symbool dat u selecteert. Ook de elementen die het geselecteerde symbool gebruikt, worden naar het doeldocument gekopieerd.

1. Open het document, selecteer een filmclip, knop of grafisch symbool in het deelvenster Bibliotheek en selecteer Eigenschappen in het optiemenu van het deelvenster.
2. Klik op Geavanceerd wanneer de gebieden Koppeling en Bron van het dialoogvenster Symbooleigenschappen niet worden weergegeven.
3. Klik op Bladeren om een nieuw FLA-bestand te selecteren.
4. Navigeer naar het FLA-bestand dat het symbool bevat dat u wilt gebruiken om het geselecteerde symbool in het deelvenster Bibliotheek bij te werken of te vervangen en klik op Openen.
5. Navigeer naar het symbool en klik op OK.
6. Ga als volgt te werk:
 - Selecteer Altijd bijwerken voorafgaand aan publiceren in het dialoogvenster

Symbooleigenschappen onder Bron en klik op OK.

- Ga naar het dialoogvenster Symbooleigenschappen, selecteer Automatisch bijwerken onder de optie Ontwerpen delen en klik op OK

Elementen definiëren om te delen in een project

Als u elementen deelt tussen FLA-bestanden in een project, kunt u elementen in één bestand bewerken. De wijzigingen zijn automatisch van toepassing op de andere FLA-bestanden die gebruikmaken van de elementen.

1. Maak een Animate-project.
2. Voor elk bibliothekelement dat u wilt delen met andere FLA-bestanden in het project moet u een van de volgende handelingen uitvoeren in een van de FLA-bestanden in het project:
 - Open het deelvenster Bibliotheek en schakel het selectievakje naast de naam van het element in.
 - Selecteer het element in het deelvenster Bibliotheek en kies Eigenschappen in het optiemenu van het deelvenster. Klik op de knop Delen met project.
3. Kopieer de lagen, frames of werkgebieditems met de gedeelde elementen op de tijdlijn of in het werkgebied.
4. Vervolgens plakt u de lagen, frames of werkgebieditems in een apart FLA-bestand binnen hetzelfde project.

Video's en lesbestanden

- Zelfstudie: [Mobiele projecten maken met gedeelde elementen en het deelvenster Project](#) (Yuki Shimizu, Adobe.com)



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Lijnen en vormen omvormen

[Punten met het gereedschap Subselectie aanpassen en weergeven](#)

[Een lijn of vorm omvormen](#)

[Lijnen rechtekken en vloeiend maken](#)

[Curven optimaliseren](#)

[Vormen wijzigen](#)


[Alles uit het werkgebied verwijderen](#)

[Streeksegmenten of gevulde gebieden verwijderen](#)

[Wissen door slepen](#)

[Naar boven](#) ¹¹

Punten met het gereedschap Subselectie aanpassen en weergeven

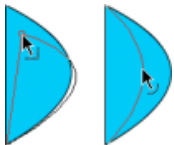
1. Selecteer het gereedschap Subselectie .
2. Klik op de lijn- of vormcontour.

[Naar boven](#) ¹¹

Een lijn of vorm omvormen

Wanneer u een lijn- of vormcontour wilt omvormen, sleept u een punt op een lijn met het gereedschap Selecteren. De aanwijzer wijzigt om aan te geven welk type omvorming op de lijn of vulling kan worden toegepast.

Animate past de curve van het lijnsegment aan de nieuwe positie van het verplaatste punt aan. Als het verplaatste punt een eindpunt is, wordt de lijn verlengd of verkort. Wanneer het punt waarvan de positie is gewijzigd een hoek is, blijven de segmenten die de hoek vormen recht maar worden ze langer of korter.



Wanneer een hoek naast de aanwijzer wordt weergegeven, kunt u een eindpunt wijzigen. Wanneer een curve naast de aanwijzer wordt weergegeven, kunt u een curve aanpassen.

U kunt een aantal gebieden met penseelstreken makkelijker omvormen als u ze als contouren weergeeft.

Als u problemen hebt met het omvormen van een complexe lijn, kunt u het vloeiend maken door een aantal van de details te verwijderen. Hierdoor kunt u de lijn makkelijker omvormen. U kunt het omvormen ook makkelijker en meer accuraat maken door de vergroting te verhogen.

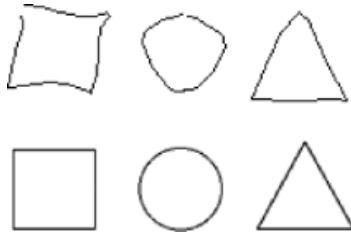
1. Selecteer het gereedschap Selecteren .
2. Ga als volgt te werk:
 - Sleep vanaf een punt om het segment om te vormen.
 - Als u een lijn wilt slepen om een nieuw hoekpunt te maken, klikt u terwijl u de Ctrl-

Lijnen rechtekken en vloeiend maken

Wanneer u lijnen en curven rechtekt, worden kleine aanpassingen gemaakt aan de lijnen en curven die u al hebt getekend. Het heeft geen effect op segmenten die al recht zijn.

Opmerking: U kunt de mate waarin de lijn- en vormcontouren automatisch vloeiend worden gemaakt en worden rechtgetrokken aanpassen door voorkeuren voor tekeninstellingen op te geven.






Als u Animate vormen wilt laten herkennen, gebruikt u de techniek voor rechtekken. Wanneer u een ovaal, rechthoek of driehoek tekent met de optie Vormen herkennen uitgeschakeld, kunt u de optie Rechtekken gebruiken om de vormen geometrisch juist te maken. Vormen die elkaar raken en dus met andere elementen zijn verbonden, worden niet herkend.



De optie Vormherkenning zet de bovenste vormen om in de onderste.

Het vloeiend maken maakt curven gladder en vermindert grijsstructuren en andere variaties in de globale richting van de curve. Hierdoor wordt het aantal segmenten in een curve ook verminderd. Het vloeiend maken is echter relatief en heeft geen effect op rechte segmenten. Het is met name nuttig wanneer u moeite hebt met het omvormen van een aantal zeer korte gekromde lijnsegmenten. Door alle segmenten te selecteren en vloeiend te maken wordt het aantal segmenten verminderd, waardoor een gladdere curve ontstaat die u makkelijker kunt omvormen.

Wanneer u het vloeiend maken en rechtekken meerdere keren toepast, wordt elk segment vloeiender en rechter, afhankelijk van hoe krom of recht het segment oorspronkelijk was.

- Als u de curve van elke geselecteerde streek vloeiend wilt maken, selecteert u het gereedschap Selecteren en klikt u op de optie Vloeiend  in de sectie Opties van het deelvenster Gereedschappen. Met elke klik op de knop Vloeiend wordt de geselecteerde streek geleidelijk vloeiender.
- Als u specifieke parameters wilt opgeven voor het vloeiend maken, kiest u Wijzigen > Vorm > Vloeiend. Geef in het dialoogvenster Vloeiend waarden op voor de verschillende parameters.
- Als u op elke geselecteerde contourvulling of gekromde lijn kleine aanpassingen wilt maken met rechtekken, selecteert u het gereedschap Selecteren  en klikt u op de optie Rechtekken  in de sectie Opties van het deelvenster Gereedschappen.
- Als u specifieke parameters wilt opgeven voor het rechtekken, kiest u Wijzigen > Vorm > Rechtekken. In het dialoogvenster Rechtekken voert u een waarde in voor de parameter voor Sterkte van rechtekken.
- Selecteer het gereedschap Selecteren  om Vormherkenning te gebruiken en klik op de optie Rechtekken  of selecteer Wijzigen > Vorm > Rechtekken.

Curven optimaliseren

Optimaliseren maakt curven vloeiend door gekromde lijnen en vulcontouren te verfijnen, waardoor het aantal curven dat wordt gebruikt om deze elementen te definiëren, vermindert. Het optimaliseren van curven verkleint ook de grootte van het Flash Professional-document (FLA-bestand) en de geëxporteerde Animate-toepassing (SWF-bestand). Pas optimalisatie meerdere keren op hetzelfde element toe.

1. Selecteer de getekende elementen die moeten worden geoptimaliseerd en selecteer **Wijzigen > Vorm > Optimaliseren**.
2. Als u de mate van vloeiendheid wilt opgeven, sleept u de schuifregelaar **Optimalisatiesterkte**. De resultaten hangen af van de geselecteerde curven. In het algemeen worden er bij het optimaliseren minder curven gemaakt, waardoor de gelijkenis met de oorspronkelijke contour kleiner wordt.
3. Als u een bericht wilt weergeven waarin het aantal segmenten in de selectie voor en na de optimalisatie wordt vermeld, selecteert u de optie **Bericht met totalen** weergegeven. In Animate wordt het bericht weergegeven nadat de bewerking is voltooid.
4. Klik op **OK**.

[Naar boven](#) 

Vormen wijzigen

1. Als u lijnen in vullingen wilt omzetten, selecteert u een lijn of meerdere lijnen en selecteert u **Wijzigen > Vorm > Lijnen omzetten in vullingen**. Geselecteerde lijnen worden omgezet in gevulde vormen, waardoor u lijnen met verloop kunt vullen of een deel van een lijn kunt wissen. Het omzetten van lijnen in vullingen kan bestanden groter maken, maar kan ook het tekenen voor sommige animaties verbeteren.
2. Als u de vorm van een gevuld object wilt uitbreiden, selecteert u een gevulde vorm en selecteert u **Wijzigen > Vorm > Vulling uitbreiden**. Voer een waarde in pixels in voor **Afstand** en selecteer **Uitbreiden** of **Inkrimpen** bij **Richting**. Uitbreiden vergroot de vorm en Inkrimpen verkleint de vorm.

Deze functie werkt het best op een enkele, kleine, gevulde kleurvorm zonder streek, die niet veel kleine details bevat.
3. Als u de randen van een object wilt verzachten, selecteert u een gevulde vorm en selecteert u **Wijzigen > Vorm > Opvulranden verzachten**. Stel de volgende opties in:

Afstand De breedte in pixels van de zachte rand.

Aantal stappen Hiermee wordt bepaald hoeveel curven worden gebruikt voor het verzachten van de rand. Hoe meer stappen u gebruikt, hoe vloeiender het effect is. Wanneer u het aantal stappen verhoogt, worden bestanden groter en gaat het tekenen langzamer.

Uitbreiden of Inkrimpen Hiermee wordt bepaald of de vorm wordt vergroot of verkleind om de randen te verzachten.

Deze functie werkt het best op een enkele gevulde vorm zonder streek en kan de bestandsgrootte vergroten van een Animate-document en het resulterende SWF-bestand.

[Naar boven](#) 

Alles uit het werkgebied verwijderen

- Dubbelklik op het gereedschap **Gummetje**  in de werkbalk. Hiermee wist u alle soorten inhoud in het werkgebied en het plakbord.

[Naar boven](#) 

Streeksegmenten of gevulde gebieden verwijderen

1. Selecteer het gummetje en klik vervolgens op de optie Kraantje .
2. Klik op het streeksegment of gevulde gebied dat u wilt verwijderen.

[Naar boven](#) 

Wissen door slepen

1. Selecteer het gummetje.
2. Klik op de optie Gummodus en selecteer een wismodus:

Normaal wissen Hiermee worden streken en vullingen op dezelfde laag gewist.

Vullingen wissen Hiermee worden alleen vullingen gewist; heeft geen invloed op streken.

Lijnen wissen Hiermee worden alleen streken gewist; heeft geen invloed op vullingen.

Geselecteerde vullingen wissen Hiermee worden alleen de huidig geselecteerde vullingen gewist; geen invloed op streken, of ze geselecteerd zijn of niet. (Selecteer de vullingen die u wilt wissen voordat u gummetje in deze modus gebruikt.)

Binnenste wissen Hiermee wordt alleen de vulling gewist waarin u de gumstreek begint. Wanneer u vanaf een leeg punt begint te wissen, wordt niets gewist. In deze modus heeft het gummetje geen invloed op streken.

3. Klik op de optie Gumvorm en selecteer een gumvorm en -grootte. Zorg dat de optie Kraantje niet is geselecteerd.
4. Sleep in het werkgebied.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Ankerpunten op paden aanpassen
- Tekenvoorkeuren

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met het Adobe Color-deelvenster

Adobe® Color® is een webtoepassing waarmee u kleurenthema's die u in een project gebruikt, kunt maken en delen. Ook kunt u deze webtoepassing gebruiken om met kleurenthema's te experimenteren. Animate CC (voorheen Flash Professional CC) is geïntegreerd met het deelvenster van Adobe Color waarin u de kleurthema's die u in de Adobe Color-toepassing hebt gemaakt of als favoriet hebt gemarkeerd, kunt weergeven en gebruiken. Ga naar [deze koppeling](#) voor meer informatie over Adobe Color.

[Naar boven](#) 

Deelvenster van Adobe Color

In Animate CC geeft het Adobe Color-deelvenster (Venster > Extensies > Adobe Color-thema's) het volgende weer:

- Thema's die u hebt gemaakt en die zijn gesynchroniseerd met uw account op de Adobe Color-website (color.adobe.com).
- Openbare thema's die u hebt gemarkeerd als favoriete thema's op de Adobe Color-website.

De Adobe ID die u in Animate CC gebruikt, wordt automatisch gebruikt voor aanmelding bij de Adobe Color-website. Hierbij wordt het Color-deelvenster vernieuwd.

Opmerking: Als er geen Color-id is gekoppeld aan de referenties die u in Animate CC gebruikt, wordt er automatisch een Color-id gemaakt op basis van uw Animate-gebruikersgegevens. Daarna hebt u met de gebruikersgegevens van uw Adobe ID toegang tot de Adobe Color-website.

[Naar boven](#) 

Het deelvenster Color gebruiken

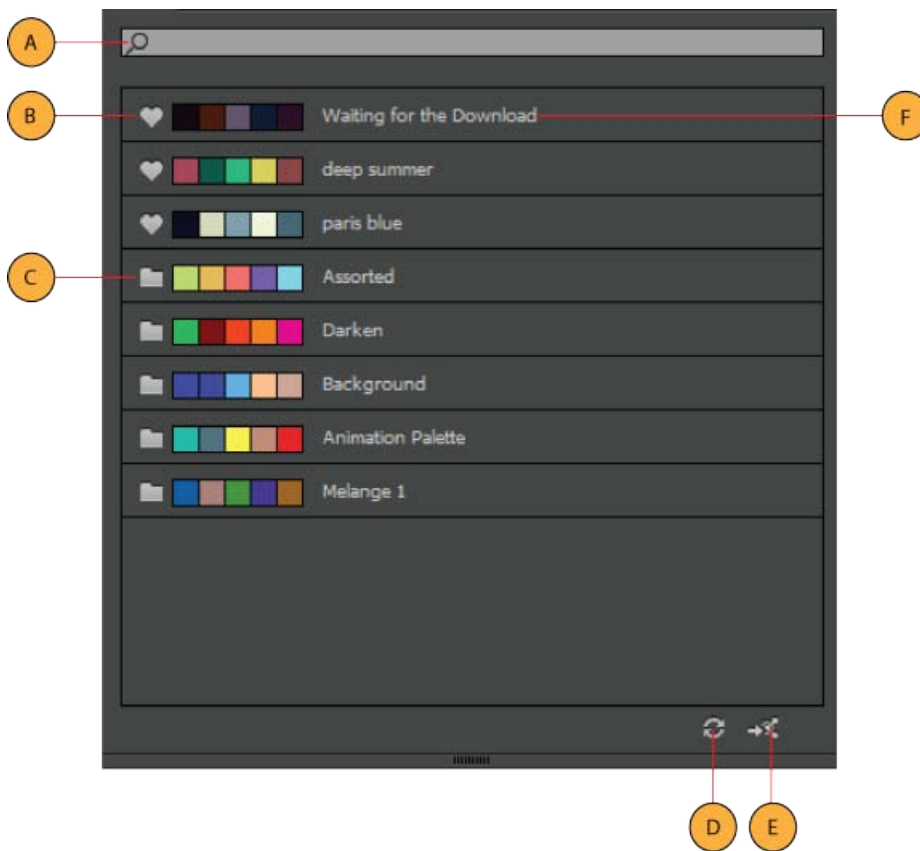
Opmerking: Het deelvenster Color werkt alleen als u een verbinding hebt met internet wanneer u Animate start. Het deelvenster Color kan niet worden gebruikt als u geen internetverbinding hebt.

In het deelvenster Color hebt u alleen leesrechten voor de stalen en kleurthema's die hier beschikbaar zijn. U kunt een staal of thema rechtstreeks vanuit het deelvenster Color gebruiken voor uw illustraties. Als u echter een staal of kleurthema wilt wijzigen, moet u de staal of het kleurthema eerst toevoegen aan het deelvenster Stalen.

1. Klik op Venster > Extensies > Adobe Color-thema's om het deelvenster Color te openen.

Alle thema's die beschikbaar zijn in uw Adobe Color-account op het moment dat Animate wordt gestart, worden in het deelvenster Color weergegeven.

2. Als u een thema hebt toegevoegd in Color nadat u Animate hebt gestart, klikt u in het deelvenster Color op Vernieuwen om ook dit nieuwste thema in het deelvenster weer te geven.



A. Thema zoeken op naam B. Pictogram favoriete thema C. Pictogram themamap D. Vernieuwen E. Color-website starten F. Themanaam

Opmerking: In het deelvenster Color worden de thema's weergegeven die u hebt gemaakt, gewijzigd of gemarkeerd als favoriet (vermeld onder Adobe Color-website > Mycolor).

3. U kunt een volledig thema toevoegen aan uw deelvenster Stalen (Venster > Stalen) door op de pictogrammen Themamap of Favoriete thema te klikken. Het thema wordt toegevoegd aan de map Color in het deelvenster Stalen.
4. Als de lijst met thema's erg lang is, gebruikt u het zoekvak om het gewenste thema te vinden. Zoekopdrachten worden uitgevoerd op de namen van de thema's.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met Fireworks-bestanden

Geïmporteerde Fireworks PNG-bestanden

Geïmporteerde filters en overvloeiingen uit Fireworks PNG-bestanden

Tekst van Fireworks importeren in Animate

[Naar boven](#)

Geïmporteerde Fireworks PNG-bestanden

U kunt Adobe® Fireworks PNG-bestanden in Animate importeren als afgevlakte afbeeldingen of als bewerkbare objecten. Wanneer u een PNG-bestand als een afgevlakte afbeelding importeert, wordt het hele bestand (inclusief eventuele vectorillustraties) gerasterd of omgezet in een bitmapafbeelding. Wanneer u een PNG-bestand importeert als bewerkbare objecten, blijven vectorillustraties in het bestand behouden in de vectorindeling. Geef op dat u opgenomen bitmaps, tekst, filters (effecten genoemd in FireWorks) en hulplijnen in het PNG-bestand wilt behouden wanneer u het bestand als bewerkbare objecten importeert.

[Naar boven](#)

Geïmporteerde filters en overvloeiingen uit Fireworks PNG-bestanden

Wanneer u Fireworks® PNG-bestanden importeert, kunt u veel van de filters en overvloei modi die worden toegepast op objecten binnen Fireworks, behouden en deze filters en overvloeiingen wijzigen met Animate.

Animate biedt alleen ondersteuning voor wijzigbare filters en overvloeiingen voor objecten die zijn geïmporteed als tekst en filmclips. Wanneer een effect of overvloei modus niet wordt ondersteund, rastert of negeert Animate deze items tijdens het importeren. Wanneer u een Fireworks PNG-bestand wilt importeren dat filters of overvloeiingen bevat die Animate niet ondersteunt, moet u het bestand rasteren bij het importeren. Na deze bewerking kunt u het bestand niet bewerken.

Fireworks-effecten die in Animate worden ondersteund

Animate importeert de volgende Fireworks-effecten als wijzigbare filters:

Fireworks-effect	Animate-filter
Slagschaduw	Slagschaduw
Effen schaduw	Slagschaduw
Binnenschaduw	Slagschaduw (met Binnenschaduw automatisch geselecteerd)
Vervagen	Vervagen (waarbij blurX = blurY = 1)
Vager	Vervagen (waarbij blurX = blurY = 1)
Gaussiaans vervagen	Vervagen

Helderheid van kleur aanpassen	Kleur aanpassen
Helderheid kleur aanpassen	Kleur aanpassen

Fireworks-overvloeimodi die in Animate worden ondersteund

Animate importeert de volgende Fireworks-overvloeimodi als wijzigbare overvloeelingen:

Fireworks-overvloeimodus	Animate-overvloeimodus
Normaal	Normaal
Donkerder	Donkerder
Vermenigvuldigen	Vermenigvuldigen
Lichter	Lichter
Raster	Raster
Bedekken	Bedekken
Fel licht	Fel licht
Additief	Toevoegen
Verschil	Verschil
Negatief	Negatief
Alpha	Alpha
Wissen	Wissen

Animate negeert alle andere overvloeimodi die worden geïmporteerd uit Fireworks. De overvloeimodi die niet in Animate worden ondersteund zijn Average, Negation, Exclusion, Soft Light, Subtractive, Fuzzy Light, Color Dodge en Color Burn (respectievelijk Gemiddeld, Negatie, Uitsluiting, Zacht licht, Subtractief, Fuzzy licht, Kleur tegenhouden en Kleur doordrukken).

[Naar boven](#) 

Tekst van Fireworks importeren in Animate

Wanneer u tekst uit Fireworks in Flash Professional 8 of hoger importeert, wordt de tekst geïmporteerd met de standaardinstelling voor anti-aliasing van het huidige document.

Als u het PNG-bestand importeert als een afgevlakte afbeelding, kunt u Fireworks starten vanuit Animate en het oorspronkelijke PNG-bestand (met vectorgegevens) bewerken.

Wanneer u meerdere PNG-bestanden in een batch importeert, selecteert u één keer importinstellingen. In Animate worden dezelfde instellingen gebruikt voor alle bestanden in de batch.

Opmerking: Als u bitmapafbeeldingen in Animate wilt bewerken, moet u deze in vectorillustraties omzetten of splitsen.

1. Selecteer Bestand > Importeren > Importeren in werkgebied of Importeren in bibliotheek.

2. Selecteer PNG-afbeelding in het pop-upmenu Bestandstype (Windows) of Tonen (Macintosh).
3. Navigeer naar een Fireworks PNG-afbeelding en selecteer deze.
4. Klik op Openen.
5. Selecteer een van de volgende opties voor Location:

Alle pagina's importeren in nieuwe scènes Hiermee worden alle pagina's in het PNG-bestand als scènes in een filmclip geïmporteerd, met alle frames en lagen intact binnen het filmclipsymbool. Er wordt een nieuwe laag gemaakt die de naam van het Fireworks PNG-bestand gebruikt. Het eerste frame (pagina) van het PNG-document wordt op een hoofdframe geplaatst dat begint bij het laatste hoofdframe; alle andere frames (pagina's) volgen.

Eén pagina in huidige laag invoeren Hiermee wordt de geselecteerde pagina (opgegeven in het pop-upmenu Page Name) van het PNG-bestand in het huidige Animate-document als een filmclip in een enkele nieuwe laag geïmporteerd. De inhoud van de geselecteerde pagina wordt als een filmclip geïmporteerd, met de originele laag- en framestructuur intact. Als de paginafilmclip frames bevat, is elk frame een filmclip op zichzelf.

Paginanaam Geeft de Fireworks-pagina op die u in de huidige scène wilt importeren.

6. Selecteer bij File Structure een van de volgende opties:

Invoeren als filmclip en lagen behouden Hiermee wordt het PNG-bestand als een filmclip geïmporteerd, met alle frames en lagen intact in het filmclipsymbool.

Pagina(s) invoeren als nieuwe laag/lagen Hiermee wordt het PNG-bestand in het huidige Animate-document geïmporteerd in een enkele nieuwe laag boven aan de stapelvolgorde. De Fireworks-lagen worden afgevlakt in de enkele laag. De Fireworks-frames worden opgenomen in de nieuwe laag.

7. Selecteer bij Objects een van de volgende opties:

Rasters maken als dit nodig is om het uiterlijk te behouden Hiermee blijven Fireworks-vullingen, -streken en -effecten in Animate behouden.

Alle paden behouden als bewerkbaar Hiermee blijven alle objecten behouden als bewerkbare vectorpaden. Sommige Fireworks-vullingen, -streken en -effecten gaan verloren bij het importeren.

8. Selecteer bij Text een van de volgende opties:

Rasters maken als dit nodig is om het uiterlijk te behouden Hiermee blijven Fireworks-vullingen, -streken en -effecten behouden in tekst die wordt geïmporteerd in Animate.

Alle paden behouden als bewerkbaar Hiermee wordt alle tekst bewerkbaar gehouden. Sommige Fireworks-vullingen, -streken en -effecten gaan verloren bij het importeren.

9. Als u het PNG-bestand wilt afvlakken in één bitmapafbeelding, selecteert u Import as a Single Flattened Bitmap. Wanneer deze optie is geselecteerd, worden alle andere opties gedimd weergegeven.
10. Klik op OK.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Bitmaps bewerken in een externe editor
- Een bitmap splitsen en een bitmapvulling maken



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Animate CC gebruiken met Adobe Scout

Animate CC kan nu de geavanceerde telemetriefuncties van Adobe Scout benutten. Met deze functie kunt u de door Scout verschaft, op intuïtieve wijze gesorteerde profileringsgegevens ophalen en gebruiken.

Scout is een hulpprogramma voor analyse en profilering voor Flash-runtime waarmee u de prestaties van voor mobiele apparaten, pc's of het web ontworpen toepassingen kunt analyseren. Scout is ontworpen om nauwkeurige gegevens te verschaffen die uit verschillende systeembronnen zijn verzameld. De gegevens die worden verschaft, zijn zo gebruiksvriendelijk dat u de prestaties van toepassingen gemakkelijk kunt meten, profileren en analyseren.

Scout verschaft standaardtelemetriegegevens voor alle SWF-bestanden die op een computer worden uitgevoerd. Animate biedt opties in het dialoogvenster Publicatie-instellingen om geavanceerde gegevens in te schakelen en weer te geven.

Download en installeer Scout op dezelfde computer als Animate CC om de twee programma's met elkaar te integreren. Het is ook mogelijk om Adobe Scout op een ander systeem te installeren en de functie voor extern aanmelden te gebruiken om de telemetriegegevens op te halen voor SWF-bestanden die op afstand worden uitgevoerd.

Opmerking: Zorg ervoor dat de Wi-Fi-verbinding tussen het systeem en het apparaat dat de toepassing uitvoert, geen fouten bevat en stabiel is.

Klik [hier](#) om Adobe Scout te downloaden en installeren.

[Naar boven](#) 

Gedetailleerde telemetriegegevens inschakelen

Ga als volgt te werk om de prestaties van toepassingen met gedetailleerde telemetriegegevens weer te geven en te analyseren:

1. Selecteer in Animate CC de optie Bestand > Publicatie-instellingen om het dialoogvenster Publicatie-instellingen te openen.
2. Geef in het dialoogvenster Publicatie-instellingen de opties Geavanceerd weer om de optie Gedetailleerde telemetrie inschakelen te selecteren.
3. U kunt ook een wachtwoord opgeven om de toegang tot de gedetailleerde telemetriegegevens voor uw toepassing te beveiligen. Als u wachtwoordbeveiliging inschakelt, kunt u de gedetailleerde telemetriegegevens voor uw toepassing pas openen als u het wachtwoord hebt opgegeven in Scout.
4. Klik op OK.

[Naar boven](#) 

Gedetailleerde telemetriegegevens inschakelen voor Adobe AIR-publicaties naar iOS-apparaten

Ga als volgt te werk om Gedetailleerde telemetriegegevens in te schakelen voor Adobe AIR-toepassingen die zijn geschreven voor iOS-apparaten.


1. Zorg dat u de optie Gedetailleerde telemetrie inschakelen hebt geselecteerd in het dialoogvenster Publicatie-instellingen. Zie [Gedetailleerde telemetriegegevens inschakelen](#) voor meer informatie.
2. Klik in het deelvenster Eigenschappen op de knop  naast de vervolgkeuzelijst Doel om het dialoogvenster AIR for iOS-instellingen te openen.

3. Schakel in het dialoogvenster AIR for iOS-instellingen over op het tabblad Implementatie en selecteer de optie Sampler inschakelen in de sectie Telemetrieopties.
4. Klik op OK.

[Naar boven](#) 

Gedetailleerde telemetriegegevens inschakelen voor Adobe AIR-publicaties naar Android-apparaten

Ga als volgt te werk om Gedetailleerde telemetriegegevens in te schakelen voor Adobe AIR-toepassingen die zijn geschreven voor Android-apparaten.

1. Zorg dat u de optie Gedetailleerde telemetrie inschakelen hebt geselecteerd in het dialoogvenster Publicatie-instellingen.
2. Klik in het deelvenster Eigenschappen op de knop  naast de vervolgkeuzelijst Doel om het dialoogvenster AIR for Android-instellingen op te roepen.
3. Schakel in het dialoogvenster AIR for iOS-instellingen over op het tabblad Implementatie en selecteer de optie Sampler inschakelen in de sectie Telemetrieopties.
4. Selecteer op het tabblad Bevoegdheden de optie Internet.
5. Klik op OK.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met TLF-tekst (Text Layout Framework)

TLF-tekst

Werken met tekenstijlen

Werken met alineastijlen

Container- en stroomeigenschappen

Aziatische tekst en tekst die van rechts naar links loopt

Opmerking: (Alleen Animate CC) De functie TLF (Text Layout Framework) is verouderd en zal niet beschikbaar zijn in Animate CC. Als een FLA-bestand TLF-tekst bevat, die eerder is opgeslagen met een oudere versie van Animate, wordt geopend met Animate CC, dan wordt TLF omgezet naar klassieke tekst. Zie [dit artikel](#) voor meer informatie.

In Flash Professional CS5 kunt u voor het eerst tekst aan een FLA-bestand toevoegen met behulp van een nieuwe tekstengine met de naam Text Layout Framework (TLF). TLF ondersteunt een groter aantal functies voor het opmaken van tekst en het beheren van tekstkenmerken. Met TLF-tekst hebt u meer controle over tekst dan met de eerdere tekstengine die nu Klassieke tekst wordt genoemd.

TLF-tekst biedt in vergelijking met klassieke tekst de volgende uitbreidingen:

- Typografie met drukkwaliteit.
- Extra tekenstijlen, inclusief regelafstand, ligaturen, kleur, onderstrepen, doorhalen, hoofdletters/kleine letters, cijfertype en meer.
- Extra alineastijlen, inclusief ondersteuning voor meerdere kolommen met breedte voor tussenruimte, uitvulopties voor laatste regel, marges, inspringingen, alinea-afstand en opvulwaarden voor containers
- Beheer van extra Aziatische tekstkenmerken, inclusief Tate Chu Yoko, Mojikumi, Kinsoku Shori Type en regelafstandmodel.
- U kunt kenmerken toepassen, zoals 3D-rotatie, kleureffecten, overvloeimodi naar TLF-tekst zonder deze in een filmclipsymbool te plaatsen.
- Tekst kan doorlopen naar meerdere tekstcontainers. Deze containers worden *verbonden* of *gekoppelde* tekstcontainers genoemd.
- De mogelijkheid om tekst van rechts naar links te maken voor Arabische en Hebreeuwse scripts.
- Ondersteuning voor bidirectionele tekst, waarin tekst van rechts naar links elementen kan bevatten van tekst van links naar rechts. Dit is bijvoorbeeld belangrijk voor het insluiten van Engelse woorden of Arabische cijfers in Arabische/Hebreeuwse tekst.

[Naar boven](#) 

TLF-tekst

Voordat u begint

Bij het maken van tekst is het belangrijk dat u de volgende grondbeginselen begrijpt van het werken met tekst

in Animate:

- Er zijn twee typen TLF-tekstcontainers: punttekst en tekstgebied. Hoe groot een container voor punttekst is, hangt uitsluitend af van de tekst die de container bevat. De grootte van een container voor een tekstgebied is niet afhankelijk van de hoeveelheid tekst die de container bevat. Punttekst is de standaardinstelling. Als u een container voor punttekst wilt wijzigen in een container voor een tekstgebied, wijzigt u de grootte met het selectiegereedschap of dubbelklikt u op het cirkeltje in de rechterbenedenhoek van het selectiekader van de container.
- Bij TLF-tekst is het noodzakelijk dat ActionScript 3.0 en Flash Player 10 of hoger zijn opgegeven in de publicatie-instellingen van uw FLA-bestand. Zie Publicatie-instellingen voor meer informatie.
- Afhankelijk van het geselecteerde type tekst, heeft de Eigenschapcontrole bij het gebruik van TLF-tekst drie weergavemodi:
 - Modus voor het gereedschap Tekst - Als het gereedschap Tekst is geselecteerd in het deelvenster Gereedschappen en er in het Animate-document geen tekst is geselecteerd.
 - Modus voor tekstobject - Als een heel tekstblok is geselecteerd in het werkgebied.
 - Modus voor tekstbewerking - Als een tekstblok wordt bewerkt.
- Afhankelijk van hoe u wilt dat de tekst zich tijdens runtime gedraagt, kunt u drie typen tekstblokken met TLF-tekst maken:
 - Alleen-lezen - Bij publicatie als SWF-bestand kan de tekst niet worden geselecteerd of bewerkt.
 - Selecteerbaar - Bij publicatie als SWF-bestand kan de tekst worden geselecteerd en gekopieerd naar het klembord, maar kan niet worden bewerkt. Dit is de standaardinstelling voor TLF-tekst.
 - Bewerkbaar - Bij publicatie als SWF-bestand kan de tekst worden geselecteerd en bewerkt.
- Anders dan bij klassieke tekst, is er bij TLF-tekst geen ondersteuning voor PostScript Type 1-lettertypen. TLF biedt alleen ondersteuning voor OpenType- en TrueType-lettertypen. Wanneer u met TLF-tekst werkt, zijn er geen PostScript-lettertypen beschikbaar in het menu Tekst > Lettertype. Als u via een van de andere lettertypemenu's een PostScript Type 1-lettertype toepast op een TLF-tekst, vervangt Animate in plaats daarvan het apparaatlettertype _sans. Als u met klassieke tekst werkt, zijn alle geïnstalleerde PostScript-lettertypen beschikbaar in de lettertypemenu's.
- Voor TLF-tekst is een specifieke ActionScript-bibliotheek vereist die tijdens runtime beschikbaar moet zijn voor Flash Player. Als deze bibliotheek nog niet beschikbaar is op de afspelcomputer, wordt de bibliotheek automatisch door Flash gedownload. Zie [SWF-bestanden met TLF-tekst publiceren](#) voor meer informatie.
- TLF-tekst kan niet worden gebruikt als een laagmasker tijdens het ontwerpen. Als u een masker met tekst wilt maken, maakt u het masker met ActionScript 3.0 of gebruikt u klassieke tekst voor het masker. Zie Weergaveobjecten maskeren in de ActionScript 3.0-ontwikkelaarsgids.
- Instellingen voor anti-aliasing voor TLF-tekst worden pas weerspiegeld in het werkgebied als het Animate-bestand wordt geëxporteerd als een SWF-bestand. Gebruik de opdracht Besturing > Testen of Bestand > Publiceren om het effect van de anti-aliasinstellingen te zien.
- Als u trapsgewijze stijlpagina's wilt gebruiken, gebruikt u ActionScript om een stijlpagina toe te passen. Zie Trapsgewijze stijlpagina's toepassen in de ActionScript 3.0-ontwikkelaarsgids voor meer informatie.
- TLF beschikt over uitgebreide ActionScript API's waarmee u tijdens de runtime tekstflows kunt maken en manipuleren. Met deze API's kunt u extra functies inschakelen, zoals tekstdecoratie, inline afbeeldingen, de mogelijkheid om HTML- en TLFMarkup-taal te lezen, en andere functies die handig zijn bij het maken van dynamische inhoud.

Schakelen tussen klassieke tekst en TLF-tekst

Wanneer u een tekstobject converteert van de ene tekstengine naar de andere, blijft de meeste opmaak in Animate behouden. Omdat de mogelijkheden van de tekstengines echter verschillen, kan sommige opmaak iets anders zijn, waaronder letterspatiëring en regelafstand. Controleer de tekst zorgvuldig en pas instellingen die zijn gewijzigd of verloren zijn gegaan, opnieuw toe.

Als u tekst moet converteren van klassiek tekst naar TLF-tekst, kunt u dit het beste maar één keer doen in plaats van de tekst meerdere keren te converteren. Hetzelfde geldt voor het converteren van TLF-tekst naar klassieke tekst.

Wanneer u schakelt tussen TLF-tekst en klassieke tekst, worden teksttypen in Animate als volgt geconverteerd:

- TLF Alleen-lezen > Klassiek Statisch
- TLF Selecteerbaar > Klassiek Statisch
- TLF Bewerkbaar > Klassiek Invoer

SWF-bestanden met TLF-tekst publiceren

Alle TLF-tekstobjecten maken om goed te kunnen functioneren gebruik van een specifieke TLF ActionScript-bibliotheek, ook wel een Runtime Shared Library of RSL genoemd. Aangezien de bibliotheek vrij staat van uw gepubliceerde SWF-bestand, blijft het SWF-bestand zo klein mogelijk. Tijdens het ontwerpen levert Animate de bibliotheek. Tijdens runtime, nadat u het gepubliceerde SWF-bestand naar een webserver hebt geüpload, wordt de bibliotheek op de volgende manieren aangeboden:

1. Via de lokale computer. Flash Player zoekt naar een exemplaar van de bibliotheek op de lokale computer waarop het programma wordt uitgevoerd. Als het SWF-bestand niet het eerste bestand is dat TLF-tekst op die computer gebruikt, bevindt zich al een lokaal exemplaar van de bibliotheek op de computer in de cache van Flash Player. Als TLF-tekst eenmaal langere tijd op internet wordt gebruikt, zullen de meeste eindgebruikers een lokaal exemplaar van het bibliotheekbestand op hun computer hebben staan. De eindgebruikers van Flash Player kunnen deze functie echter wel uitschakelen op hun computer.
2. Via Adobe.com. Als er geen lokaal exemplaar beschikbaar is, gaat Flash Player op de servers van Adobe zoeken naar een exemplaar van de bibliotheek. De bibliotheek hoeft per computer maar één keer te worden gedownload. Als de bibliotheek eenmaal is gedownload, zullen alle volgende SWF-bestanden die op de computer worden afgespeeld het reeds gedownloade exemplaar van de bibliotheek gebruiken.
3. Via uw webserver. Als de servers van Adobe om de een of andere reden niet beschikbaar zijn, zoekt Flash Player naar de bibliotheek in de webservermap waarin het SWF-bestand zich bevindt. Als u er op deze manier voor wilt zorgen dat er een reserve-exemplaar van de bibliotheek beschikbaar is, moet u het bibliotheekbestand samen met het SWF-bestand handmatig uploaden naar de webserver. U kunt ook een alternatief pad voor de bibliotheek op uw server opgeven, zodat meerdere SWF-bestanden in verschillende locaties wijzen naar een enkel exemplaar van de bibliotheek. Hieronder vindt u meer informatie over het bibliotheekbestand.

Wanneer u een SWF-bestand publiceert dat gebruikmaakt van TLF-tekst, maakt Animate een extra bestand met de naam `textLayout_X.X.X.XXX.swz` (waarbij de X'en worden vervangen door het versienummer) naast uw SWF-bestand. U kunt er ook voor kiezen om dit bestand samen met het SWF-bestand naar uw computer te uploaden. U kunt de bestanden dan gebruiken in het zeldzame geval dat de servers van Adobe niet beschikbaar zijn.

U kunt er ook voor zorgen dat Flash Player het TLF-bibliotheekbestand niet apart hoeft te downloaden, door dit te compileren in uw SWF-bestand. Dit kunt u doen aan de hand van de ActionScript-instellingen van uw FLA-bestand. Houd er rekening mee dat uw gepubliceerde SWF-bestand hierdoor aanzienlijk groter wordt. Neem de bibliotheek dan ook alleen op wanneer grote bestanden zonder problemen kunnen worden gedownload. Deze functie is ook nuttig als er geen Adobe-servers beschikbaar zijn, bijvoorbeeld wanneer u

SWF-bestanden implementeert op gesloten netwerken of privénetwerken waarbij de toegang tot externe URL's wordt beperkt.

De TLF-ActionScript-elementen compileren in gepubliceerde SWF-bestanden

1. Kies Bestand > Publicatie-instellingen.
2. Klik op de Animate-tab.
3. Klik naast het menu Script op de knop Instellingen.
4. Klik op het tabblad Bibliotheekpad.
5. Selecteer in het menu Standaardkoppeling de optie Samengevoegd in code.

Hier volgen aanbevelingen voor het gebruik van de TLF-bibliotheek voor verschillende implementatiescenario's.

- SWF-bestanden op het web tonen het standaardgedrag door Flash Player toe te staan om indien nodig de RSL te downloaden.
- SWF-bestand dat is gebaseerd op AIR: compileer de RSL in het SWF-bestand. Op deze manier komt de tekstfunctionaliteit van AIR-toepassing niet in gevaar als de toepassing offline is.
- SWF-bestanden die zijn gebaseerd op iPhone: het wordt niet aangeraden TLF te gebruiken op de iPhone om de prestaties niet nadelig te beïnvloeden. Als u dat wel doet, moet u de TLF-code in het SWF-bestand compileren omdat de iPhone geen RSL's kan laden.

Wanneer de TLF ActionScript-bibliotheekbestanden niet worden ingesloten of niet beschikbaar zijn op de lokale computer waarop ze worden afgespeeld, kan er een kleine vertraging optreden bij het afspelen van SWF terwijl Flash Player de elementen downloadt. U kunt het type SWF-bestand van voorlader selecteren die Flash Player weergeeft tijdens het downloaden van de elementen. U kunt de voorlader selecteren door de voorladermethode in te stellen in de ActionScript 3.0-instellingen.

De voorladermethode instellen:

1. Kies Bestand > Publicatie-instellingen.
2. Klik op het tabblad Animate op de knop ActionScript 3.0-instellingen.
3. Selecteer in het dialoogvenster Geavanceerde ActionScript 3.0-instellingen een methode in het menu Voorladermethode. De beschikbare methoden zijn:
 - SWF-bestand van voorlader: dit is de standaardinstelling. Animate sluit een klein SWF-bestand van de voorlader in uw gepubliceerde SWF-bestand in. Deze voorlader geeft een voortgangsbalk weer terwijl de elementen worden geladen.
 - Aangepaste voorladerloop: gebruik deze instelling als u uw eigen SWF-bestand voor de voorlader wilt gebruiken.

De instelling Voorladermethode is alleen beschikbaar als de Standaardkoppeling is ingesteld op Gezamenlijke bibliotheek bij uitvoering (RSL).

Lesbestanden en video's

- Zelfstudie: [Een aangepaste voorladerloop gebruiken met TLF-tekst](#) - Jeff Kameron, Adobe
- TechNote: [Door onderliggende SWF's te laden met TLF-inhoud treden referentiefouten op](#)

De grootte van SWF-bestanden beperken met TLF-tekst (alleen CS5.5)

Bij de meeste TLF-tekst is het een vereiste dat een specifieke ActionScript -bibliotheek wordt

meegecompileerd in uw SWF-bestand. Deze bibliotheek voegt 20 kB toe aan de bestandsgrootte.

Als u het bestand zo klein mogelijk moet houden, kunt u ervoor zorgen dat de ActionScript-bibliotheek niet wordt opgenomen. Hiertoe moet u het gebruik van TLF-tekst als volgt beperken:

- Gebruik alleen de TLF-teksttypen **Selecteerbaar** of **Alleen-lezen**.
- Geef geen instantienaam op voor de TLF-tekstinstanties in het deelvenster **Eigenschappen**. Op deze manier kan de tekst niet worden gemanipuleerd met ActionScript.

Zelfs met deze beperkingen beschikt u nog steeds over de mogelijkheden voor tekstopmaak van TLF-bestanden.

[Naar boven](#) 

Werken met tekenstijlen

Tekenstijlen zijn kenmerken die van toepassing zijn op één enkel teken of op een set tekens, in plaats van op een hele alinea of tekstcontainer. U kunt tekenstijlen instellen in de gedeelten **Teken** en **Geavanceerde opties** voor tekens in de **Eigenschapcontrole** voor tekst.

Het gedeelte **Teken** van de **Eigenschapcontrole** bevat opties voor de volgende teksteigenschappen:

Familie De naam van het lettertype. (Vergeet niet dat TLF-tekst alleen ondersteuning biedt voor OpenType- en TrueType-lettertypen.)

Stijl Normaal, vet of cursief. De stijlen **faux cursief** en **faux vet** zijn niet beschikbaar voor TLF-tekstobjecten. Sommige lettertypen bevatten mogelijk ook extra stijlen, zoals **Zwart**, **VetCursief** enzovoort.

Grootte De tekengrootte in pixels.

Regelafstand De verticale ruimte tussen tekstregels. Standaard wordt de regelafstand aangegeven als een percentage, maar de afstand kan ook worden aangegeven in punten.

Kleur De kleur van de tekst.

Tekstspatiëring De hoeveelheid ruimte tussen de geselecteerde tekens.

Markeren De markeerkleur.

Tekenspatiëring Tekenspatiëring: voegt ruimte toe tussen specifieke tekenparen of verwijdert deze. Bij TLF-tekst worden tekens automatisch gespatieerd op basis van de tekenspatiëringsgegevens die in de meeste lettertypen zijn opgenomen.

Als opties voor Aziatische tekst zijn uitgeschakeld, wordt het selectievakje voor automatische tekenspatiëring weergegeven. Als automatische tekenspatiëring is ingeschakeld, worden de tekenspatiëringsgegevens in het lettertype gebruikt. Als automatische tekenspatiëring is uitgeschakeld, worden de tekenspatiëringsgegevens in het lettertype genegeerd en wordt er geen tekenspatiëring toegepast.

Als opties voor Aziatische tekst zijn ingeschakeld, kan tekenspatiëring als volgt worden ingesteld:

- **Automatisch** - de tekenspatiëringsgegevens die in het lettertype van Latijnse tekens zijn opgenomen, worden gebruikt. Bij Aziatische tekens wordt alleen tekenspatiëring toegepast op tekens waarin tekenspatiëringsgegevens zijn opgenomen. Aziatische tekens zonder tekenspatiëringsgegevens zijn Kanji, Hiragana en Katakana.
- **Ingeschakeld** - Tekenspatiëring is altijd ingeschakeld.
- **Uitgeschakeld** - Tekenspatiëring is altijd uitgeschakeld.

Anti-alias U kunt kiezen uit drie modi voor anti-aliasing:

- **Apparaatlettertypen gebruiken** - Geeft aan dat het SWF-bestand de lettertypen die op de lokale computer zijn geïnstalleerd, gebruikt om de lettertypen weer te geven. Apparaatlettertypen zijn gewoonlijk leesbaar in de meeste tekengrootten. Deze optie heeft geen invloed op de grootte van het SWF-bestand. U bent voor de lettertypeweergave echter wel afhankelijk van de lettertypen die op de computer van de gebruiker zijn geïnstalleerd. Wanneer u apparaatlettertypen gebruikt, moet u alleen gangbare geïnstalleerde lettertypefamilies kiezen.
- **Leesbaarheid** - Hierdoor zijn lettertypen beter leesbaar, vooral als deze een kleine tekengrootte hebben. Als u deze optie voor een bepaald tekstblok wilt gebruiken, sluit u het lettertype in dat door het tekstobject wordt gebruikt. Zie [Lettertypen insluiten voor een consistente tekst](#) voor instructies. (Gebruik deze optie niet als u animatie wilt toepassen op tekst. Gebruik in plaats daarvan de animatiemodus.)
- **Animatie** - Maakt een animatie vloeiender door informatie over uitlijning en tekenspatiëring te negeren. Als u deze optie voor een bepaald tekstblok wilt gebruiken, sluit u het lettertype in dat door het tekstblok wordt gebruikt. Zie [Lettertypen insluiten voor een consistente tekst](#) voor instructies. Omwille van de leesbaarheid moet u een tekengrootte van 10 punten of groter gebruiken als u deze optie selecteert.

Rotatie Hiermee kunt u individuele tekens roteren. Rotatie opgeven voor lettertypen die geen gegevens over de verticale lay-out bevatten, kan ongewenste resultaten opleveren.

De rotatie kan als volgt worden ingesteld:

- **0°** - Onderdrukt rotatie voor alle tekens.
- **270°** - Een rotatie van 270° wordt hoofdzakelijk gebruikt voor Romeinse tekst met een verticale richting. Als deze instelling voor andere typen tekst wordt gebruikt, zoals Vietnamese of Thais, kan dit ongewenste resultaten opleveren.
- **Automatisch** - Geeft een rotatie van 90 graden linksom aan voor tekens van volledige breedte en voor brede tekens, zoals wordt bepaald door de Unicode-eigenschappen van het teken. Deze instelling wordt doorgaans bij Aziatische tekst gebruikt, zodat alleen de tekens worden geroteerd waarvoor rotatie is vereist. De rotatie wordt alleen toegepast op verticale tekst om tekens van volledige breedte en brede tekens weer in een verticale richting te zetten, zonder dat dit invloed heeft op andere tekens.

Onderstrepen Er wordt een horizontale lijn onder de tekens geplaatst.

Doorhalen Er wordt een horizontale lijn door het midden van de tekens gezet.

Superscript De tekens worden iets boven de normale schrijfhoopte geplaatst en het lettertype wordt kleiner. Superscript kan ook worden toegepast via het menu Verschuiving basislijn in de sectie Geavanceerd teken van Eigenschapcontrole voor TLF-tekst.

Subscript De tekens worden iets onder de normale schrijfhoopte geplaatst en het lettertype wordt kleiner. Subscript kan ook worden toegepast via het menu Verticale verplaatsing in het gedeelte Geavanceerde opties voor tekens van Eigenschapcontrole voor TLF-tekst.

Het gedeelte Geavanceerde opties voor tekens bevat de volgende eigenschappen:

Koppeling Gebruik dit veld om een teksthypertekst te maken. Geef de URL op die moet worden geladen als er tijdens runtime op de tekens in het gepubliceerde SWF-bestand wordt geklikt.

Doel Wordt samen met de koppelingseigenschap gebruikt om aan te geven in welk venster de URL moet worden geladen. Het doel kan als volgt worden ingesteld:

- **_self** - Geeft het huidige frame in het huidige venster aan.
- **_blank** - Geeft een nieuw venster aan.
- **_parent** - Geeft het frame aan dat boven het huidige frame ligt.

_top - Geeft het hoogste frame in het huidige venster aan.

- Aangepast - U kunt elke aangepaste tekenreekswaarde invoeren in het veld Doel. U doet dit als u de aangepaste naam van een browservenster of frame kent dat al geopend is wanneer uw SWF-bestand wordt afgespeeld.

Hoofdletters/kleine letters Hier kunt u opgeven hoe hoofdletters en kleine letters worden gebruikt. Deze optie kan als volgt worden ingesteld:

- Standaard - Voor elk teken wordt het standaard typografische hoofdlettergebruik aangehouden.
- Hoofdletters - Voor alle tekens worden hoofdletterglyphs gebruikt.
- Kleine letters - Voor alle tekens worden kleine-letterglyphs gebruikt.
- Hoofdletters naar kleinkapitalen - Voor alle hoofdletters worden kleinkapitaalglyphs gebruikt. Deze optie vereist dat het geselecteerde lettertype glyphs in kleinkapitalen bevat. In Adobe Pro-lettertypen zijn deze glyphs standaard gedefinieerd.
- Kleine letter naar kleinkapitalen - Voor alle hoofdletters worden glyphs in kleinkapitalen gebruikt. Deze optie vereist dat het geselecteerde lettertype glyphs in kleinkapitalen bevat. In Adobe Pro-lettertypen zijn deze glyphs standaard gedefinieerd.

Bij Hebreeuwse en Perzisch-Arabische scripts, zoals Arabisch, wordt geen onderscheid gemaakt tussen hoofdletters en kleine letters en deze instelling is dan ook niet van invloed op deze scripts.

Cijfertype Hier kunt u aangeven welke numerieke stijl u wilt toepassen als u werkt met OpenType-lettertypen die zowel cijfers met een lijntype als cijfers in de oude stijl bieden. Het cijfertype kan als volgt worden ingesteld:

- Standaard - Het standaardcijfertype wordt gebruikt. De resultaten zijn afhankelijk van het lettertype. Tekens gebruiken de instellingen die door de ontwerper van het lettertype zijn opgegeven, zonder dat er functies op worden toegepast.
- Lijntype - Cijfers met een lijntype (ofwel uitgelijnde cijfers) hebben dezelfde hoogte als hoofdletters en beschikken doorgaans over een vaste spatiëring in teksten, zodat ze in diagrammen verticaal worden uitgelijnd.
- Oude stijl - Cijfers in de oude stijl hebben een traditioneel, klassiek uiterlijk. Deze stijl is alleen voor bepaalde lettertypen beschikbaar, bijvoorbeeld soms voor de reguliere cijfers van een lettertype maar vaker alleen voor een aanvullend of professioneel lettertype. De cijfers hebben een proportionele spatiëring. Hierdoor ontstaan er geen witruimten, zoals bij cijfers met een lijntype, met name rond het cijfer 1. Cijfers in de oude stijl worden het meest binnen tekst gebruikt. Anders dan cijfers met een lijntype, vloeien cijfers in de oude stijl over zonder dat ze de visuele lijn van de tekst onderbreken. Ook zijn cijfers in de oude stijl uitermate geschikt voor kopteksten, omdat ze niet zo schreeuwerig zijn als cijfers met een lijntype. Veel typografische ontwerpers geven in de meeste gevallen de voorkeur aan cijfers in de oude stijl, behalve voor diagrammen en tabellen.

Breedte cijfer Hier kunt u aangeven of u proportionele of tabellarische cijfers wilt gebruiken wanneer u werkt met OpenType-lettertypen die zowel cijfers met een lijntype als cijfers in de oude stijl bieden. De cijferbreedte kan als volgt worden ingesteld:

- Standaard - De standaardcijferbreedte wordt gebruikt. De resultaten zijn afhankelijk van het lettertype. Tekens gebruiken de instellingen die door de ontwerper van het lettertype zijn opgegeven, zonder dat er functies op worden toegepast.
- Proportioneel - Er worden proportionele cijfers gebruikt. De weergegeven lettertypen bevatten doorgaans proportionele cijfers. De totale tekenbreedte van deze cijfers is gebaseerd op de breedte van het cijfer zelf plus nog een kleine hoeveelheid witruimte aan weerszijden van het cijfer. Het cijfer 8 is bijvoorbeeld breder dan het cijfer 1. Proportionele cijfers kunnen zowel cijfers met een lijntype zijn als cijfers in de oude stijl. Proportionele cijfers kunnen niet verticaal worden uitgelijnd en zijn derhalve niet geschikt voor gebruik in tabellen, diagrammen of andere verticale kolommen.
- Tabel - Er worden tabellarische cijfers gebruikt. Tabellarische cijfers zijn numerieke tekens die allemaal dezelfde tekenbreedte hebben. De tekenbreedte is de breedte van cijfer zelf plus de witruimte aan weerszijden van het cijfer. Door middel van tabellarische spatiëring (ook wel vaste spatiëring genoemd) kunnen cijfers verticaal worden uitgelijnd in tabellen, financiële documenten en andere kolommen met cijfers. Tabellarische cijfers zijn meestal cijfers met een lijntype, wat betekent dat ze zich op de basislijn bevinden en

dezelfde hoogte hebben als hoofdletters.

Dominante basislijn Alleen beschikbaar wanneer Aziatische opties zijn ingeschakeld in het optiemenu van het deelvenster Eigenschapcontrole voor tekst. Hiermee geeft u de dominante (of primaire) basislijn op voor tekst die u expliciet selecteert (in tegenstelling tot de regelafstandbasis, die de basislijnuitlijning van een hele alinea bepaalt). De dominante basislijn kan als volgt worden ingesteld:

- Automatisch - De instelling wordt gebaseerd op de geselecteerde locatie. Dit is de standaardinstelling.
- Romeins - Bij tekst wordt deze waarde bepaald op basis van de lettertypegrootte en de puntgrootte van de tekst. Bij grafische elementen wordt de onderkant van de afbeelding gebruikt om de waarde te bepalen.
- Stok - Geeft een basislijn voor stokletters aan. Bij tekst wordt deze waarde bepaald op basis van de lettertypegrootte en de puntgrootte van de tekst. Bij grafische elementen wordt de bovenkant van de afbeelding gebruikt om de waarde te bepalen.
- Staart - Geeft een basislijn voor staartletters aan. Bij tekst wordt deze waarde bepaald op basis van de lettertypegrootte en de puntgrootte van de tekst. Bij grafische elementen wordt de onderkant van de afbeelding gebruikt om de waarde te bepalen.
- Ideografisch bovenste punt - Hiermee kunt u de kleine tekens op een lijn uitlijnen ten opzichte van de opgegeven positie van het em-vak van het grote teken.
- Ideografisch middelpunt - Hiermee kunt u de kleine tekens op een lijn uitlijnen ten opzichte van de opgegeven positie van het em-vak van het grote teken.
- Ideografisch onderste punt - Hiermee kunt u de kleine tekens op een lijn uitlijnen ten opzichte van de opgegeven positie van het em-vak van het grote teken.

Uitlijning basislijn Alleen beschikbaar wanneer Aziatische opties zijn ingeschakeld in het optiemenu van het deelvenster Eigenschapcontrole voor tekst. Hiermee kunt u een andere basislijn opgeven voor tekst of een grafische afbeelding binnen een alinea. Als u bijvoorbeeld een pictogram in een tekstregel invoegt, kunt u een uitlijning opgeven op basis van de boven- of de onderkant van de afbeelding, ten opzichte van de tekstbasislijn.

- Dominant gebruiken - Hiermee geeft u op dat voor de uitlijning van de basislijn de instelling voor de dominante basislijn wordt gebruikt.
- Romeins - Bij tekst wordt deze waarde bepaald op basis van de lettertypegrootte en de puntgrootte van de tekst. Bij grafische elementen wordt de onderkant van de afbeelding gebruikt om de waarde te bepalen.
- Stok - Geeft een basislijn voor stokletters aan. Bij tekst wordt deze waarde bepaald op basis van de lettertypegrootte en de puntgrootte van de tekst. Bij grafische elementen wordt de bovenkant van de afbeelding gebruikt om de waarde te bepalen.
- Staart - Geeft een basislijn voor staartletters aan. Bij tekst wordt deze waarde bepaald op basis van de lettertypegrootte en de puntgrootte van de tekst. Bij grafische elementen wordt de onderkant van de afbeelding gebruikt om de waarde te bepalen.
- Ideografisch bovenste punt - Hiermee kunt u de kleine tekens op een lijn uitlijnen ten opzichte van de opgegeven positie van het em-vak van het grote teken.
- Ideografisch middelpunt - Hiermee kunt u de kleine tekens op een lijn uitlijnen ten opzichte van de opgegeven positie van het em-vak van het grote teken.
- Ideografisch onderste punt - Hiermee kunt u de kleine tekens op een lijn uitlijnen ten opzichte van de opgegeven positie van het em-vak van het grote teken. Dit is de standaardinstelling.

Ligaturen Ligaturen zijn typografische vervangingstekens voor bepaalde letterparen, zoals "fi" en "fl", die bij sommige lettertypen beschikbaar zijn. Ligaturen vervangen doorgaans opeenvolgende tekens die gemeenschappelijke componenten delen. Ze maken onderdeel uit van een meer algemene klasse glyphs met de naam contextuele formulieren. Met contextuele formulieren hangt de specifieke vorm van een letter af van de context, bijvoorbeeld van de omringende letters of de nabijheid van het einde van een regel. De instelling Ligaturen heeft geen invloed op scripts, waarbij ligaturen of verbindingen tussen letters de norm zijn en niet afhankelijk zijn van lettertypen. In deze scripts zijn Perzisch-Arabisch, Devanagari, en een aantal andere opgenomen.

De ligatureneigenschap kan als volgt worden ingesteld:

- Minimaal - Minimaal gebruik van ligaturen.

- Gebruikelijke ligaturen - Gebruikelijke of standaardligaturen. Dit is de standaardinstelling.
- Ongebruikelijke ligaturen - Zeldzame ligaturen.
- Exotisch - Exotische of historische ligaturen. Slechts beschikbaar in enkele lettertypefamilies.

A. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
 B. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
 C. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
 D. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
 E. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO

A. Geen ligaturen gebruikt B. Minimaal gebruik van ligaturen C. Gebruikelijke ligaturen D. Ongebruikelijke ligaturen E. Exotische ligaturen

off offi sfe
off offi sfe

Een op een script gebaseerd lettertype met minimale ligaturen (boven) en met gebruikelijke ligaturen (onder).

Onderbreking Gebruikt om te voorkomen dat geselecteerde woorden aan het eind van een regel worden onderbroken, zoals eigennamen of woorden die moeilijk te begrijpen zijn als ze worden afgebroken. De onderbrekingsinstelling wordt eveneens gebruikt om meerdere tekens of woordgroepen bij elkaar te houden, zoals de initialen van een persoon of een voornaam en een achternaam. Deze optie kan als volgt worden ingesteld:

- Automatisch - Regeleindemogelijkheden zijn gebaseerd op de Unicode-tekeneigenschappen in het lettertype. Dit is de standaardinstelling.
- Alles - Alle tekens in de selectie worden gezien als verplichte regeleinden.
- Willekeurige - Alle tekens in de selectie worden gezien als regeleindemogelijkheid.
- Geen onderbreking - Geen enkel teken in de selectie wordt gezien als regeleindemogelijkheid.

Verticale verplaatsing Met dit besturingselement kunt u de verticale verplaatsing instellen in procenten of pixels. Met een positieve waarde wordt de basislijn van het teken verlaagd ten opzichte van de basislijn van de rest van de regel. Met een negatieve waarde wordt de basislijn verhoogd. Het kenmerk Superscript of het kenmerk Subscript kan ook vanuit dit menu worden toegepast. De standaardwaarde is 0. Het bereik is +/- 720 punten of procent.

Landinstelling De geselecteerde landinstelling heeft als tekeneigenschap invloed op de vorming van glyphs via OpenType-functies in een lettertype. Talen zoals het Turks hebben bijvoorbeeld geen ligaturen zoals fi en ff. Een ander voorbeeld is de hoofdletter 'i' in het Turks. Dit is een hoofdletter i met een punt en geen 'i'.

In het gedeelte Container en stroom van Eigenschapcontrole voor TLF-tekst is een afzonderlijke eigenschap voor de landinstelling beschikbaar op stroomniveau. Alle tekens nemen de eigenschap voor de landinstelling van het onderdeel Container en stroom over, tenzij deze eigenschap anders is ingesteld op tekenniveau.

Werken met alineastijlen

U kunt alineastijlen instellen in de gedeelten Alinea en Geavanceerde opties voor alinea's in de Eigenschapcontrole voor tekst.

Het gedeelte Alinea bevat de volgende teksteigenschappen:

Uitlijnen Deze eigenschap kan worden gebruikt bij horizontale of verticale tekst. Met Uitlijnen op begin wordt de tekst langs de beginrand van de container uitgelijnd (de linkerzijde voor tekst van links naar rechts). Met Uitlijnen op einde wordt de tekst langs de eindrand van de container uitgelijnd (de rechterzijde voor tekst van links naar rechts).

Als de alinearichting van de huidige selectie van rechts naar links is, wordt het uiterlijk van de uitlijningspictogrammen aangepast zodat de juiste richting wordt aangegeven.

Marges: Linkermarge en Rechtermarge Met deze instellingen kunt u de breedte van de linker- en de rechtermarge in pixels opgeven. De standaardwaarde is 0.

Inspringen Geeft de inspringing in pixels aan van het eerste woord van de geselecteerde alinea.

Afstand: Spatie voor alinea en Spatie na alinea Geeft pixelwaarden voor de ruimte voor en na een alinea.

Opmerking: *Anders dan bij traditionele toepassingen voor paginalay-out, wordt de verticale ruimte tussen alinea's samengevouwen wanneer de waarden hiervoor overlappen. U hebt bijvoorbeeld twee alinea's, Alinea1, gevolgd door Alinea2. Alinea1 heeft 12 pixels ruimte na de alinea (Spatie na) en Alinea2 heeft 24 pixels voor de alinea (Spatie voor). TLF resulteert in 24 punten tussen de alinea's en geen 36. Als een alinea boven in een kolom begint, wordt geen extra witruimte toegevoegd vóór de alinea. In dit geval kunt u de opties voor eerste basislijnverschuiving van de alinea gebruiken.*

Tekst uitvullen Tekst uitvullen: geeft aan op welke manier uitvulling wordt toegepast op de tekst. Tekst uitvullen kan als volgt worden ingesteld:

- Letterspatiëring - Uitvulling distribueren tussen letters.
- Woordspatiëring - Uitvulling distribueren tussen woorden. Dit is de standaardinstelling.

Richting Geeft de alinearichting aan. Richtingsinstellingen zijn alleen beschikbaar als opties voor tekst die van rechts naar links loopt, zijn ingeschakeld in Voorkeuren. Deze instelling is alleen van toepassing op de alinea die op dat moment is geselecteerd in de tekstcontainer. Er kan een afzonderlijke eigenschap voor de richting voor de container worden ingesteld in het gedeelte Container en stroom van Eigenschapcontrole voor TLF-tekst. De eigenschap kan de volgende waarden hebben:

- Links naar rechts - De tekst loopt van links naar rechts. Wordt voor de meeste talen gebruikt. Dit is de standaardinstelling.
- Rechts naar links - De tekst loopt van rechts naar links. Wordt gebruikt voor talen uit het Midden-Oosten, zoals Arabisch en Hebreeuws, en voor talen die zijn gebaseerd op het Arabische script, zoals Farsi en Urdu.

De geavanceerde opties voor alinea's zijn alleen beschikbaar wanneer Aziatische opties zijn ingeschakeld in Voorkeuren of via het menu Opties van Eigenschapcontrole voor TLF-tekst.

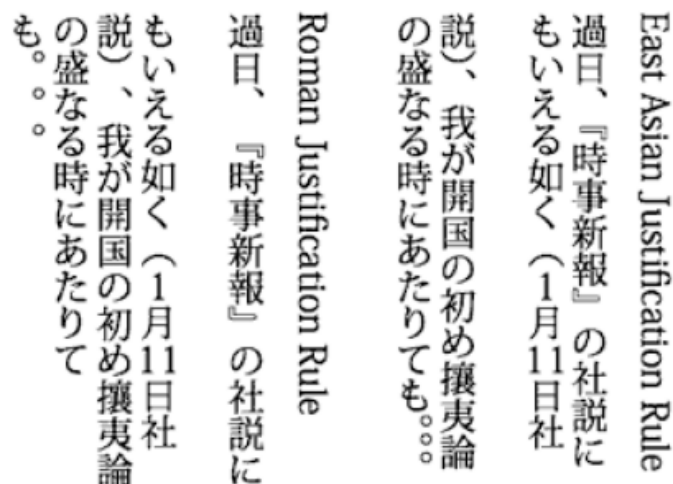
Het gedeelte Geavanceerde opties voor alinea's bevat de volgende eigenschappen:

Mojikumi Deze eigenschap, die soms ook wel uitvullingsregel wordt genoemd, bepaalt hoe alinea's worden uitgevuld. De uitvullingsopties die op basis van deze instelling worden toegepast, zijn van toepassing op de spatiëring tussen leestekens en op de regelafstand. Bij talen in het Romeinse schrift nemen de komma en de Japanse punt de breedte aan van een volledig teken. Bij Oost-Aziatische talen is dat een halve breedte. Bovendien wordt de spatiëring tussen opeenvolgende leestekens compacter, conform de traditionele Oost-Aziatische typografische conventies. Een ander aandachtspunt in het onderstaande voorbeeld is de

regelaafstand die wordt toegepast op de tweede regel van alle alinea's. Bij de Oost-Aziatische versie worden de laatste twee regels naar links gedrukt. Bij het Romeinse schrift worden de tweede regel en alle volgende regels naar links gedrukt.

Mojikumi kan als volgt worden ingesteld:

- Automatisch - Uitvulling wordt toegepast op basis van de locatie die is geselecteerd in het gedeelte Container en stroom van de Eigenschapcontrole voor tekst. Dit is de standaardinstelling.
- Afstand - De Romeinse uitvullingsregels worden gebruikt.
- Oost-Aziatisch - De Oost-Aziatische uitvullingsregels worden gebruikt.



Alinea's met Romeinse uitvullingsregels (links) en Oost-Aziatische uitvullingsregels (rechts).

Kinsoku Shori-type Soms wordt deze eigenschap de uitvullingsstijl genoemd. Deze eigenschap geeft aan hoe er moet worden omgegaan met Japanse kinsoku-tekens, die niet aan het begin of het eind van een regel mogen voorkomen. Het Kinsoku Shori-type kan als volgt worden ingesteld:

- Automatisch - De instelling wordt vastgesteld op basis van de locatie die is geselecteerd in het gedeelte Container en stroom van de Eigenschapcontrole voor tekst. Dit is de standaardinstelling.
- Prioriteit kleinste aanpassing - Uitvulling wordt toegepast door de regel te verlengen of in te korten. De mogelijkheid die het dichtst in de buurt van de gewenste breedte komt, wordt gebruikt.
- Kinsoku induwen - Uitvulling wordt toegepast door kinsoku aan het einde van de regel te comprimeren. Kinsoku wordt uitgebreid als er geen kinsoku voorkomt of als er niet voldoende ruimte aan het einde van de regel is.
- Alleen uitduwen - Uitvulling wordt toegepast door de regel te verlengen.

Regelaafstandmodel Het regelaafstandmodel is een alinea-indeling die is samengesteld uit toegestane combinaties van de regelaafstandbasis en de regelaafstandrichting.

De regelaafstandbasis bepaalt de basislijnen van twee opeenvolgende regels. De regelhoogte moet de afstand tussen deze twee regels aangeven. In een alinea met een Romeinse regelaafstandbasis geeft de regelhoogte de afstand aan tussen de Romeinse basislijnen van twee opeenvolgende regels.

De regelaafstandrichting geeft aan in welke richting de regelhoogte wordt gemeten. Als de regelaafstandrichting de waarde Omhoog heeft, is de regelhoogte de afstand tussen de basislijn van een regel en de basislijn van de vorige regel. Als de regelaafstandrichting de waarde Omlaag heeft, is de regelhoogte de afstand tussen de basislijn van een regel en de basislijn van de volgende regel.

Het regelaafstandmodel kan als volgt worden ingesteld:

- Romeins omhoog - Geeft aan dat de basis voor de regelaafstand Romeins is en dat de richting omhoog is. In dit geval is de regelhoogte de afstand tussen de Romeinse basislijn van een regel en de Romeinse basislijn van de vorige regel.
- Ideografisch bovenste punt omhoog - Geeft aan dat de basis voor de regelaafstand het ideografische bovenste punt is en dat de regelaafstandrichting de waarde Omhoog heeft.

In dit geval is de regelhoogte de afstand tussen de ideografische bovenste basislijn van een regel en de ideografische bovenste basislijn van de vorige regel.

- Ideografisch middelpunt omhoog - Geeft aan dat de basis voor de regelafstand het ideografische middenpunt is en dat de regelafstandrichting de waarde Omhoog heeft. In dit geval is de regelhoogte de afstand tussen de ideografische middelste basislijn van een regel en de ideografische middelste basislijn van de vorige regel.
- Ideografisch bovenste punt omlaag - Geeft aan dat de basis voor de regelafstand het ideografische bovenste punt is en dat de regelafstandrichting de waarde Omlaag heeft. In dit geval is de regelhoogte de afstand tussen de ideografische bovenste basislijn van een regel en de ideografische bovenste basislijn van de volgende regel.
- Ideografisch middelpunt omlaag - Geeft aan dat de basis voor de regelafstand het ideografische middelpunt is en dat de regelafstandrichting de waarde Omlaag heeft. In dit geval is de regelhoogte de afstand tussen de ideografische middelste basislijn van een regel en de ideografische middelste basislijn van de volgende regel.
- Automatisch - Het regelafstandmodel wordt vastgesteld op basis van de locatie die is geselecteerd in het gedeelte Container en stroom van Eigenschapcontrole voor tekst. (Ideografisch bovenste punt omlaag voor Japans en Chinees, en Romeins omhoog voor alle andere talen.) Dit is de standaardinstelling.

[Naar boven](#) 

Container- en stroomeigenschappen

Werken met container- en stroomeigenschappen

In het gedeelte Container en stroom van Eigenschapcontrole voor TLF-tekst worden de opties beheerd die van invloed zijn op de hele tekstcontainer. De volgende eigenschappen zijn beschikbaar:

Gedrag Met deze optie geeft u op hoe de container wordt uitgebreid naarmate de tekst groter wordt. Gedrag heeft de volgende opties:

- Enkele regel
- Meerdere regels - Deze optie is alleen beschikbaar als de geselecteerde tekst een tekstgebied is. De optie is niet beschikbaar als de geselecteerde tekst punttekst is.
- Meerdere regels, geen tekstomloop
- Wachtwoord - Hiermee worden tekens als punten weergegeven in plaats van als letters voor wachtwoordbeveiliging. Deze optie is alleen beschikbaar in het menu als het teksttype Bewerkbaar is (voor punttekst of tekstgebied). De optie is niet beschikbaar voor de teksttypen Alleen-lezen of Selecteerbaar.

Maximum aantal tekens Het maximum aantal tekens dat in de container is toegestaan. Is alleen ingeschakeld voor tekstcontainers waarvan het type is ingesteld op Bewerkbaar. De maximale waarde is 65535.

Uitlijning Geeft de uitlijning aan van tekst in de container. De volgende instellingen zijn beschikbaar:

- Boven - Tekst wordt verticaal van boven naar beneden in de container uitgelijnd.
- Centreren - Tekstregels worden gecentreerd in de container.
- Onder - Tekstregels worden verticaal van onder naar boven in de container uitgelijnd.
- Uitvullen - Tekstregels worden gelijkmatig verticaal tussen de bovenzijde en de onderzijde van de container verdeeld.

Opmerking: De uitlijningsopties veranderen wanneer de tekstrichting wordt ingesteld op Verticaal.

Aantal kolommen Geeft het aantal tekstkolommen aan in de container. Deze eigenschap wordt alleen ingeschakeld voor containers voor tekstgebieden. De standaardwaarde is 1. De maximale waarde is 50.

Tussenruimten tussen kolommen Geeft de tussenruimte aan tussen elke kolom in de geselecteerde container. De standaardwaarde is 20. De maximale waarde is 1000. De maateenheid wordt ingesteld op basis van de liniaaleenheden die in Documentinstellingen zijn opgegeven.

Opvullen Geeft de breedte van de marges aan tussen de tekst en de geselecteerde container. Opvullen kan worden ingesteld voor alle vier de marges.

Randkleur De kleur van de lijn rond de buitenzijde van de container. De standaardinstelling is geen rand.

Randbreedte De breedte van de lijn rond de buitenzijde van de container. Deze optie wordt alleen ingeschakeld wanneer er een randkleur wordt gekozen. De maximale waarde is 200.

Achtergrondkleur De kleur van de achtergrond achter de tekst. De standaardinstelling is geen kleur.

Verschuiving eerste regel Geeft de uitlijning aan van de eerste tekstregel met de bovenzijde van de tekstcontainer. U kunt tekst bijvoorbeeld op een bepaalde afstand van de bovenzijde van de container plaatsen. Het verschuiven van de eerste regel wordt vaak ook eerste basislijnverschuiving genoemd als er met Romeinse tekens wordt gewerkt. In dit geval is de basislijn een denkbeeldige lijn waarop de meerderheid van de tekens in een lettertypen staat. Wanneer u met TLF werkt, kan de basislijn verwijzen naar een van de volgende opties die worden gebruikt: Romeins, Stok, Staart, Ideografisch bovenste punt, Ideografisch middelpunt en Ideografisch onderste punt.

Verschuiving eerste regel kan de volgende waarden hebben:

- pt - Geef de afstand op in punten tussen de basislijn van de eerste tekstregel en de bovenste inzet van het kader. Met deze instelling wordt een veld beschikbaar gemaakt waarin de afstand in punten kan worden opgegeven.
- Auto - Hiermee wordt de bovenzijde van de lijn op basis van de langste glyph uitgelijnd met de bovenzijde van de container.
- Stokhoogte - De afstand tussen de bovenste inzet van de tekstcontainer en de basislijn van de eerste tekstregel is de hoogte van de langste glyph in het lettertype (het teken 'd' in Romeinse lettertypen).
- Lijnhoogte - De afstand tussen de bovenste inzet van de tekstcontainer en de basislijn van de eerste tekstregel is de Regelhoogte (regelafstand) van de lijn.

Richting Richting wordt gebruikt om de tekstrichting voor tekst van links naar rechts of tekst van rechts naar links op te geven voor de geselecteerde container. Links naar rechts wordt gebruikt voor de meeste talen. Rechts naar links wordt gebruikt voor talen uit het Midden-Oosten, zoals Arabisch en Hebreeuws, en voor talen die zijn gebaseerd op het Arabische script, zoals Farsi en Urdu.

Wanneer deze opties op alinea-niveau worden toegepast, bepaalt Richting de tekstrichting voor tekst van links naar rechts of van rechts naar links en de inspringingen en leestekens die door de alinea worden gebruikt. Wanneer deze opties op containerniveau worden toegepast, bepaalt Richting de richting van de kolommen. Alinea's in de container nemen het richtingskenmerk van de container over.

Landinstelling Hiermee geeft u de eigenschap voor de landinstelling op het stroomniveau op Zie [Werken met tekenstijlen](#).

Tekst die door meerdere containers loopt

Het verbinden of koppelen van tekstcontainers is alleen mogelijk met TLF-tekst (Text Layout Framework) en is niet van toepassing op blokken met klassieke tekst. Tekstcontainers kunnen van frame tot frame worden verbonden, en binnen symbolen, zolang de verbonden containers zich maar op dezelfde tijdlijn bevinden.

Twee of meer tekstcontainers koppelen:

1. Gebruik het gereedschap Selecteren of Tekst om een tekstcontainer te selecteren.
2. Klik op de inpoort of de uitpoort van de geselecteerde tekstcontainer. (De posities van de inpoort en uitpoort op de tekstcontainer worden gebaseerd op de stroomrichting van de

container en de instelling verticaal of horizontaal. Als de tekst bijvoorbeeld van links naar rechts loopt en horizontaal, bevindt de inpoort zich linksboven en bevindt de uitpoort zich rechtsonder. Als de tekst van rechts naar links loopt, bevindt de inpoort zich rechtsboven en bevindt de uitpoort zich linksonder.)

De aanwijzer verandert in het pictogram voor geladen tekst.

3. Voer vervolgens een van de volgende stappen uit:

- Als u de tekstcontainer wilt koppelen aan een bestaande tekstcontainer, plaatst u de aanwijzer op de doelcontainer. Klik op de tekstcontainer om de twee containers te koppelen.
- Als u de tekstcontainer wilt koppelen aan een nieuwe tekstcontainer, klikt of sleept u in een leeg gedeelte van het werkgebied. Als u klikt, wordt er een tekstcontainer van dezelfde grootte en vorm gemaakt. Als u sleept, kunt u een rechthoekige tekstcontainer van elke gewenste grootte maken. U kunt ook een nieuwe container toevoegen tussen twee gekoppelde containers.

De containers zijn nu gekoppeld en tekst kan nu van de ene naar de andere container lopen.

Als u de koppeling tussen twee containers wilt verbreken, voert u een van de volgende handelingen uit:

- Plaats de container in de bewerkingsmodus en dubbelklik vervolgens op de inpoort of uitpoort waarvan u de koppeling wilt verbreken. De tekst stroomt weer terug naar de eerste van de twee containers.
- Verwijder een van de gekoppelde tekstcontainers.

Opmerking: Nadat u een koppeling hebt gemaakt, neemt de tweede tekstcontainer de tekstrichting en locatie van de eerste container over. Nadat u een koppeling hebt verwijderd, blijven deze instellingen voor de tweede container gehandhaafd. De instellingen worden dus niet teruggezet naar de waarden zoals die bestonden voordat de koppeling werd gemaakt.

Tekst schuifbaar maken

U kunt een TLF-tekstcontainer schuifbaar maken door de component UIScrollView aan de container toe te voegen. De tekstcontainer moet de volgende instellingen hebben:

- Het teksttype moet worden ingesteld op Bewerkbaar of Selecteerbaar.
- Het gedrag van de container en de stroom moet zijn ingesteld op Meerdere regels of Meerdere regels, geen tekstomloop.

Een TLF-tekstcontainer schuifbaar maken:

- Sleep een instantie van de component UIScrollView van het deelvenster Componenten naar de tekstcontainer, zo dicht mogelijk bij de containerzijde waar u de component wilt koppelen.

De component UIScrollView zet zich vast op de zijde van de tekstcontainer.

Een tekstcontainer horizontaal schuifbaar maken:

1. Selecteer de component UIScrollView in het werkgebied.
2. Stel de richting van de component UIScrollView in op Horizontaal in de sectie Componentparameters van Eigenschapcontrole.
3. Sleep de instantie van de component UIScrollView naar de bovenzijde of onderzijde van

de tekstcontainer.

De component UIScrollView zet zich vast op de bovenzijde of onderzijde van de tekstcontainer.

Tablinialen gebruiken (alleen CS5.5)

Met tablinialen kunt u tabstops toevoegen aan TLF-tekstcontainers. De tabliniaal wordt weergegeven wanneer een TLF-tekstcontainer wordt bewerkt. De tabliniaal toont de gedefinieerde tabstops voor de alinea's die momenteel zijn geselecteerd. De liniaal toont ook markeertekens voor de alineamarges en voor de inspringing van de eerste regel.

Tabliniaal weergeven of verbergen Kies Tekst > TLF-tabliniaal.

Het gewenste type tab instellen Dubbelklik op een markeerteken of houd de Shift-toets ingedrukt en klik op meerdere markeertekens. Selecteer vervolgens het gewenste type in het menu.

Tabstops voor begin, midden of einde van tekst Hiermee wordt het begin, midden of einde van de tekst uitgelijnd op de tabstop.

Decimale tabstop Hiermee wordt een teken in de tekst uitgelijnd op de tabstop. Dit teken is meestal een decimale komma (standaard weergegeven in het menu). Als u wilt uitlijnen op een streepje of ander teken, geeft u dat teken op in het menu.

Tabstop toevoegen Klik in de tabliniaal. Het markeerteken voor tabstops wordt weergegeven op die locatie op de tabliniaal.

Tabstop verplaatsen Sleep het markeerteken voor tabstops naar een nieuwe locatie. (Als u de tabstop heel nauwkeurig wilt verplaatsen, dubbelklikt u op het markeerteken en geeft u de nieuwe locatie in pixels op.)

Tabstop verwijderen Sleep het markeerteken van de tabstop die u wilt verwijderen naar beneden van de liniaal af, tot het markeerteken verdwijnt. (Als de tekst verticaal is uitgelijnd, sleept u het markeerteken naar links, in de richting van de tekst, totdat het markeerteken verdwijnt.)

Maateenheid wijzigen Kies Wijzigen > Document. Selecteer de gewenste maateenheid in het menu Liniaaleenheden van het dialoogvenster.

[Naar boven](#) 

Aziatische tekst en tekst die van rechts naar links loopt

Aziatische tekst maken

Als u wilt werken met eigenschappen die van toepassing zijn op Aziatische tekst, moet u de opties voor Aziatische tekst inschakelen. Dit kunt u op een van de volgende manieren doen:

- Zorg ervoor dat er TLF-tekst is geselecteerd in het werkgebied en kies in het optiemenu van het deelvenster Eigenschapcontrole de optie Aziatische opties tonen.
- Selecteer in Voorkeuren (Bewerken > Voorkeuren) in het gedeelte Tekst de optie Aziatische tekstopties tonen.

De eigenschappen voor Aziatische tekst bevatten onder meer de volgende waarden:

- Tate Chu Yoko: deze optie wordt gebruikt in combinatie met Aziatische tekst waarbij Romeinse tekens naar een horizontale richting moeten worden gedraaid, zodat ze correct worden weergegeven in een verticale lay-out.



Romeinse tekens in verticale tekst zonder Tate Chu Yoko-rotatie (links) en met Tate Chu Yoko-rotatie (rechts)

- Dominante basislijn
- Uittijning basislijn
- Mojikumi
- Kinsoku Shori-type
- Regelaafstandmodel



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met Illustrator AI-bestanden in Animate CC

[Adobe Illustrator AI-bestanden](#)

[Werken met Illustrator en Animate](#)

[AI-bestanden importeren in de Animate-bibliotheek](#)

[Adobe Illustrator-bestanden importeren](#)

[Importopties voor Illustrator-objecten](#)

[Kopiëren en plakken tussen Illustrator en Animate](#)

[Naar boven](#) 

Adobe Illustrator AI-bestanden

Met Animate importeert u Adobe® Illustrator® AI-bestanden met behoud van het grootste deel van de bewerkingsmogelijkheden en visuele betrouwbaarheid van uw illustraties. Met de AI-importmodule kunt u in grote mate zelf bepalen hoe uw Illustrator-illustraties worden geïmporteerd in Animate, aangezien u kunt opgeven hoe bepaalde objecten in een AI-bestand moeten worden geïmporteerd.

De AI-importmodule van Animate biedt de volgende kenmerken:

- De bewerkbaarheid van de meest gebruikte Illustrator-effecten blijft behouden als Animate-filters.
- De bewerkbaarheid van overvloeimodi die Animate en Illustrator gemeen hebben, blijft behouden.
- De kwaliteit en bewerkbaarheid van verloopopvullingen blijven behouden.
- Behoudt het uiterlijk van de RGB-kleuren (rood, groen, blauw).
- Illustrator-symbolen worden geïmporteerd als Animate-symbolen.
- Het aantal Bezier-besturingspunten en de positie van deze besturingspunten worden niet gewijzigd.
- De kwaliteit van clipmaskers blijft behouden.
- De kwaliteit van patroonstreken en vullingen blijft behouden.
- De transparantie van objecten blijft behouden.
- De AI-bestandslagen worden omgezet in afzonderlijke Animate-lagen, hoofdframes of één Animate-laag. U kunt het AI-bestand ook als één bitmapafbeelding importeren. In dat geval wordt het bestand in Animate afgevlakt (gerasterd).
- Het werkschema voor kopieer- en plakbewerkingen tussen Illustrator en Animate is verbeterd. Er wordt een dialoogvenster voor kopiëren en plakken weergegeven met instellingen voor het plakken van AI-bestanden in het Animate-werkgebied.

Compatibiliteit tussen Animate en Illustrator

Bepaalde visuele kenmerken worden mogelijk niet correct geïmporteerd of kunnen, nadat ze zijn geïmporteerd, niet meer worden bewerkt in de Animate-ontwerpomgeving. In de AI-importmodule beschikt u over verschillende opties waarmee u illustraties zo kunt importeren en opnemen dat de visuele kwaliteit en bewerkbaarheid zo goed mogelijk behouden blijven. Bepaalde visuele kenmerken gaan echter verloren. Gebruik de volgende richtlijnen om de weergave van geïmporteerde AI-bestanden in Animate te verbeteren:

- Animate ondersteunt alleen de RGB-kleurreimte, en niet de CMYK-kleurreimte die veel wordt gebruikt bij afdrukken. In Animate kunnen CMYK-afbeeldingen in RGB worden omgezet, maar de kleuren blijven beter behouden wanneer u de kleuren in Illustrator omzet in RGB.
- Als u de AI-effecten voor slagschaduw, binnengloed, buitengloed en Gaussiaans vervagen wilt behouden als bewerkbare Animate-filters, importeert Animate de objecten waarop deze zijn toegepast als een Animate-filmclip. Als u een object met deze kenmerken als iets anders dan een filmclip probeert te importeren, wordt in Animate een waarschuwing over incompatibiliteit weergegeven en wordt u aangeraden het object als een filmclip te importeren.

[Naar boven](#) 

Werken met Illustrator en Animate

U kunt Illustrator-illustraties verplaatsen naar de Animate-bewerkingsomgeving of rechtstreeks naar Flash Player. U kunt illustraties kopiëren en plakken, bestanden in de SWF-indeling opslaan of illustraties rechtstreeks exporteren naar Animate. Bovendien biedt Illustrator ondersteuning voor dynamische tekst en filmclipsymbolen van Animate.

Illustrator-illustraties plakken

U kunt grafisch geavanceerde illustraties maken in Illustrator, deze illustraties kopiëren en ze vervolgens snel en gemakkelijk in Animate plakken.

Wanneer u Illustrator-illustraties in Animate plakt, blijven de volgende kenmerken behouden:

- Paden en vormen
- Schaalbaarheid
- Lijndiktes
- Kleurverloopdefinities
- Tekst (inclusief OpenType-lettertypen)
- Gekoppelde afbeeldingen
- Symbolen
- Overvloeimodi

Bovendien ondersteunen Illustrator en Animate geplakte illustraties op de volgende manieren:

- Wanneer u volledige lagen van het hoogste niveau in een Illustrator-illustratie selecteert en deze in Animate plakt, blijven deze lagen en hun eigenschappen (zichtbaarheid en vergrendeling) behouden.
- Niet-RGB-kleuren van Illustrator (CMYK-kleuren, grijswaarden en aangepaste kleuren) worden omgezet in RGB-kleuren in Animate. RGB-kleuren worden bij het plakken weergegeven zoals verwacht.
- Wanneer u Illustrator-illustraties importeert of plakt, kunt u verschillende opties gebruiken om effecten (zoals slagschaduw van tekst) te behouden als Animate-filters.
- Animate behoudt de maskers van Illustrator.

SWF-bestanden exporteren vanuit Illustrator

U kunt vanuit Illustrator SWF-bestanden exporteren die qua kwaliteit en compressie overeenkomen met SWF-bestanden die vanuit Animate worden geëxporteerd.

Wanneer u exporteert, kunt u kiezen uit een aantal verschillende voorinstellingen voor een optimaal resultaat. Bovendien kunt u opgeven hoe meerdere tekengebieden, symbolen, lagen, tekst en maskers moeten worden behandeld. U kunt bijvoorbeeld opgeven of Illustrator-symbolen moeten worden geëxporteerd als filmclips of afbeeldingen. U kunt er ook voor kiezen om SWF-symbolen te maken van Illustrator-lagen.

Illustrator-bestanden importeren in Animate

Wanneer u volledige lay-outs wilt maken in Illustrator en deze vervolgens in één keer wilt importeren in Animate, kunt u uw illustratie opslaan in de Illustrator-indeling (.ai) en de illustratie met een hoogwaardige kwaliteit in Animate importeren met de Animate-opdrachten Bestand > Importeren in werkgebied of Bestand > Importeren in bibliotheek.

Als uw Illustrator-bestand meerdere tekengebieden bevat, selecteert u het tekengebied dat u wilt importeren in het dialoogvenster Importeren in Animate en geeft u de instellingen voor elke laag in dat tekengebied op. Alle objecten in het geselecteerde tekengebied kunnen als één of meerdere Animate-lagen of -hoofdframes worden geïmporteerd in Animate.

Wanneer u een Illustrator-illustratie als een AI-, EPS- of PDF-bestand importeert, blijven voor dit bestand in Animate dezelfde kenmerken behouden als voor geplakte Illustrator-illustraties. Als een geïmporteerd Illustrator-bestand lagen bevat, kunt u deze importeren op een van de volgende manieren:

- Illustrator-lagen omzetten in Animate-lagen
- Illustrator-lagen omzetten in Animate-frames
- Alle Illustrator-lagen omzetten in één Animate-laag

Symboolworkflow

De symboolworkflow in Illustrator is vergelijkbaar met de symboolworkflow in Animate.

Tekstomzetting Als het AI-bestand tekst bevat, kunt u de tekst omzetten in:

- Bewerkbare tekst
- Vectorcontour
- Afgevlakte bitmapafbeelding

Laagomzetting Met Animate CC kunt u lagen in het geïmporteerde AI-bestand omzetten in:

- Eén afgevlakt bitmapbestand
- Bewerkbare paden en effecten

(Alleen Flash Professional CS6 en eerdere versies) Symbooleigenschappen en -koppelingen Met behulp van het deelvenster Symbolen of het deelvenster Beheer kunt u eenvoudig namen aan symboolvarianten toewijzen, koppelingen tussen varianten en symbolen verbreken, een symboolvariant verwisselen voor een ander symbool of een kopie van het symbool maken. In Animate werken de bewerkingfuncties in het deelvenster Bibliotheek op vergelijkbare wijze.

(Alleen Flash Professional CS6 en eerdere versies) Statische objecten, dynamische objecten en objecten voor tekstinvoer

Wanneer u statische tekst van Illustrator naar Animate overbrengt, wordt deze tekst door Animate omgezet in contouren. Bovendien kunt u uw tekst in Illustrator instellen als dynamische tekst. Dynamische tekst biedt u de mogelijkheid om tekstinhoud programmatisch te bewerken in Animate en om projecten die in meerdere talen moet worden vertaald, gemakkelijk te beheren.

In Illustrator kunt u voor afzonderlijke tekstobjecten opgeven of het statische of dynamische tekstobjecten of invoertekstobjecten zijn. Dynamische tekstobjecten hebben in Illustrator en Animate vergelijkbare eigenschappen. In beide toepassingen is de tekenspatiëring bijvoorbeeld van invloed op alle tekens in een tekstblok in plaats van op afzonderlijke tekens, wordt anti-alias op dezelfde manier op de tekst toegepast en

kan er een koppeling worden gemaakt naar een extern XML-bestand met tekst.

[Naar boven](#)

AI-bestanden importeren in de Animate-bibliotheek

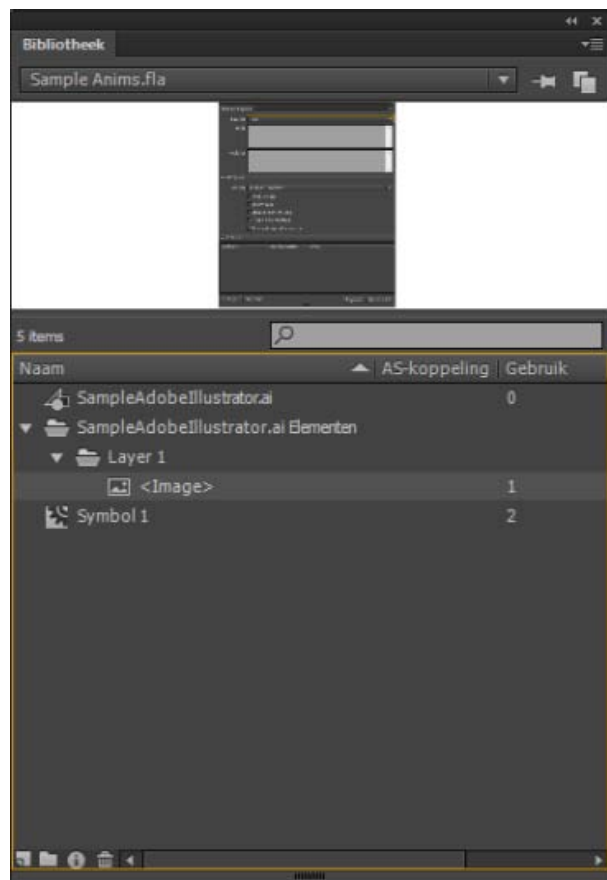
U importeert een AI-bestand ongeveer op dezelfde wijze in de bibliotheek als in het werkgebied. Wanneer u het bestand in de bibliotheek importeert, wordt het hele bestand echter ingekapseld als een Animate-symbool. De inhoud wordt geïmporteerd in de bibliotheek en ingedeeld op basis van de laag- en groepsstructuur van het AI-bestand.

Wanneer u een AI-bestand in de bibliotheek importeert, wordt voor de hoofdmap de naam van het AI-bestand gebruikt. Nadat het AI-bestand in de bibliotheek is geïmporteerd, kunt u de naam van de hoofdmap wijzigen of de lagen uit de map verplaatsen.

Opmerking: In het deelvenster Bibliotheek wordt de inhoud van het geïmporteerde AI-bestand op alfabet gesorteerd. De hiërarchische groepering en mapstructuur worden niet gewijzigd, maar in de bibliotheek worden ze op alfabet gesorteerd.

Wanneer u AI-lagen omzet in hoofdframes, wordt het AI-bestand geïmporteerd als een filmclip. Wanneer de AI-lagen worden omgezet in Flash-lagen, of in één Flash-laag, wordt het AI-bestand geïmporteerd als een grafisch symbool. De resulterende filmclip of het grafische symbool bevat de inhoud van het AI-bestand dat is geïmporteerd naar de tijdlijn, alsof de inhoud is geïmporteerd in het werkgebied. Aan bijna alle filmclips is een bitmap of ander element gekoppeld. Om verwarring en naamconflicten te voorkomen, worden deze elementen in een elementenmap in dezelfde map als de filmclip opgeslagen.

Opmerking: Wanneer u importeert in de bibliotheek, wordt de inhoud van het AI-bestand geïmporteerd in de tijdlijn van de filmclip, niet de Animate-hoofdtijdlijn.



Het deelvenster Bibliotheek na het importeren van een AI-bestand

In het dialoogvenster Animate-voorkeuren kunt u importvoorkeuren voor AI-bestanden en voor het dialoogvenster AI-bestanden importeren opgeven. Met welke opties het dialoogvenster voor het importeren van AI-bestanden voor Illustrator-objecttypen aanvankelijk wordt gevuld, is afhankelijk van de voorkeuren die u opgeeft voor het importeren van AI-bestanden.

Opmerking: In het dialoogvenster *Illustrator-document importeren* kunt u de opgegeven voorkeuren voor verschillende laagtypen per object overschrijven. Selecteer de laag, het object of de groep waarvan u de importopties wilt wijzigen en geef de betreffende opties op.

Algemeen Voorkeuren die de reactie van de AI-importmodule bepalen bij het importeren van AI-bestanden:

Dialoogvenster Importeren weergeven Hiermee wordt opgegeven dat het dialoogvenster AI-bestanden importeren wordt weergegeven.

Objecten buiten snijgebied uitsluiten Objecten op het Illustrator-canvas die buiten het teken-/snijgebied vallen, worden uitgesloten.

Verborgen lagen importeren Verborgen lagen worden standaard geïmporteerd.

Tekst importeren als Hiermee kunt u de volgende importvoorkeuren opgeven voor tekstobjecten:

Bewerkbare tekst Hiermee wordt opgegeven dat geïmporteerde Illustrator-tekst bewerkbare Animate-tekst is. Mogelijk wordt de weergave van de tekst aangepast om de bewerkbaarheid van de tekst te behouden.

Vectorcontouren Hiermee wordt tekst omgezet in vectorpaden. Gebruik deze optie om de weergave van de tekst te behouden. Bepaalde visuele effecten, zoals niet-ondersteunde overvloeimodi en filters, kunnen verloren gaan, maar visuele kenmerken, zoals tekst op een pad, blijven behouden als de tekst wordt geïmporteerd als een filmclip. De tekst is niet meer bewerkbaar, maar de dekking en compatibele overvloeimodi kunnen nog worden bewerkt.

Opmerking: Als u de slagschaduw, binnengloed, buitengloed en Gaussiaans vervagen wilt behouden die door AI-effecten als bewerkbare Animate-filters op tekst zijn toegepast, selecteert u de importoptie *Filmclip maken* om de tekst als een filmclip te importeren.

Bitmaps Hiermee wordt de tekst in een bitmap gerasterd zodat deze exact zo wordt weergegeven als de tekst in Illustrator. Als er filters of andere effecten zijn toegepast die niet compatibel zijn met Animate, blijft de weergave behouden wanneer de tekst wordt geïmporteerd als een bitmap. Gerasterde tekst kan niet meer worden bewerkt.

Filmclips maken Hiermee wordt opgegeven dat tekstobjecten in een filmclip worden geïmporteerd. Als u ondersteunde overvloeimodi, AI-effecten en een lagere transparantie dan 100% tussen Illustrator en Animate wilt behouden, geeft u op dat de tekst moet worden geïmporteerd als een filmclip.

Paden importeren als Hiermee kunt u de volgende importvoorkeuren opgeven voor paden:

Bewerkbare paden Hiermee wordt een bewerkbaar vectorpad gemaakt. Ondersteunde overvloeimodi, effecten en objecttransparantie blijven behouden, maar kenmerken die niet worden ondersteund in Animate, worden genegeerd.

Bitmaps Hiermee wordt het pad in een bitmap gerasterd zodat deze exact zo wordt weergegeven als het pad in Illustrator. Een gerasterde afbeelding kan niet meer worden bewerkt.

Filmclips maken Hiermee wordt opgegeven dat padobjecten in een filmclip worden geïmporteerd.

Afbeeldingen Hiermee kunt u de importvoorkeuren opgeven voor afbeeldingen:

Bitmaps afvlakken om uiterlijk te behouden Hiermee wordt de groep in een bitmap gerasterd zodat de overvloeimodi en effecten die niet worden ondersteund in Animate, behouden blijven. Een gerasterde afbeelding kan niet meer worden bewerkt.

Filmclips maken Hiermee wordt opgegeven dat afbeeldingen in een filmclip worden geïmporteerd.

Groepen Hiermee kunt u de importvoorkeuren opgeven voor groepen:

Importeren als bitmaps Hiermee wordt de groep in een bitmap gerasterd zodat de objecten exact zo worden weergegeven als in Illustrator. Wanneer een groep is omgezet in een bitmap, kunnen de objecten hierin niet worden geselecteerd of hernoemd.

Filmclips maken Hiermee wordt opgegeven dat alle objecten in de groep worden ingekapseld in één filmclip.

Lagen Hiermee kunt u de importvoorkeuren opgeven voor lagen:

Importeren als bitmaps Hiermee wordt de laag in een bitmap gerasterd zodat de objecten exact zo worden weergegeven als in Illustrator.

Filmclips maken Hiermee wordt opgegeven dat de laag wordt ingekapseld in een filmclip.

Filmclipregistratie Hiermee geeft u een algemeen registratiepunt op voor nieuwe films. Deze instelling is van toepassing op het registratiepunt voor alle objecttypen. In het dialoogvenster AI-bestanden importeren kunt u deze optie per object wijzigen; dit is de begininstelling voor alle objecttypen. Zie Symbolen bewerken voor meer informatie over het registreren van filmclips.

[Naar boven](#) ¹¹

Adobe Illustrator-bestanden importeren

Wanneer u volledige lay-outs wilt maken in Illustrator en deze vervolgens in één keer wilt importeren in Animate, kunt u uw illustratie opslaan in de Illustrator-indeling (.ai) en de illustratie met een hoogwaardige kwaliteit in Animate importeren met de Animate-opdrachten Bestand > Importeren in werkgebied of Bestand > Importeren in bibliotheek.

Als uw Illustrator-bestand meerdere tekengebieden bevat, selecteert u het tekengebied dat u wilt importeren in het dialoogvenster Importeren in Animate en geeft u de instellingen voor elke laag in dat tekengebied op. Alle objecten in het geselecteerde tekengebied kunnen als één of meerdere Flash-lagen of -hoofdframes worden geïmporteerd in Animate.

Wanneer u een Illustrator-illustratie als een AI-, EPS- of PDF-bestand importeert, blijven voor dit bestand in Animate dezelfde kenmerken behouden als voor geplakte Illustrator-illustraties. Als een geïmporteerd Illustrator-bestand lagen bevat, kunt u deze importeren op een van de volgende manieren:

- Illustrator-lagen omzetten in Flash-lagen
- Illustrator-lagen omzetten in Flash-frames
- Alle Illustrator-lagen omzetten in één Flash-laag

Symboolworkflow

De symboolworkflow in Illustrator is vergelijkbaar met de symboolworkflow in Animate.

Tekstomzetting

Als het AI-bestand tekst bevat, kunt u de tekst omzetten in:

- Bewerkbare tekst
- Vectorcontour
- Afgevlakte bitmapafbeelding

Laagomzetting

Met Animate CC kunt u lagen in het geïmporteerde AI-bestand omzetten in:

- Eén afgevlakt bitmapbestand
- Bewerkbare paden en effecten

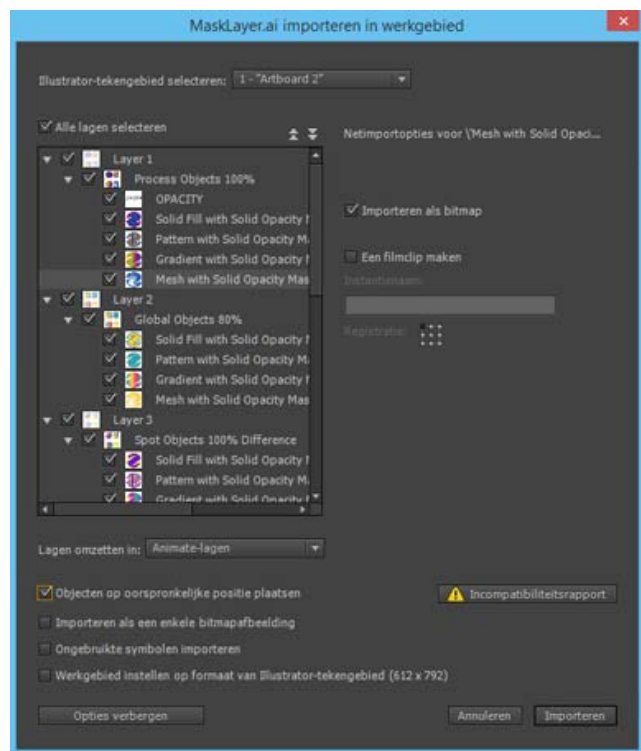
(Alleen Flash Professional CS6 en eerdere versies) Symbooleigenschappen en -koppelingen

Met behulp van het deelvenster Symbolen of het deelvenster Beheer kunt u eenvoudig namen aan symboolvarianten toewijzen, koppelingen tussen varianten en symbolen verbreken, een symboolvariant verwisselen voor een ander symbool of een kopie van het symbool maken. In Animate werken de bewerkingfuncties in het deelvenster Bibliotheek op vergelijkbare wijze.

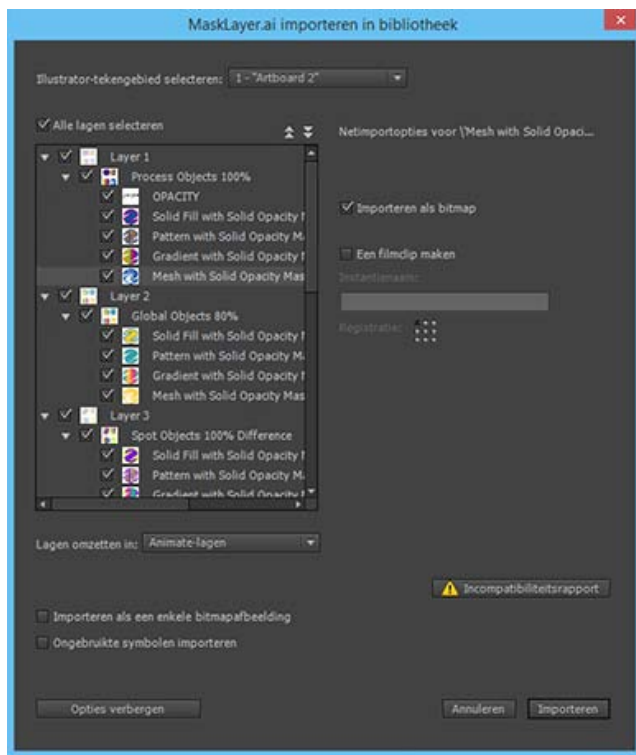
(Alleen Flash Professional CS6 en eerdere versies) Statische objecten, dynamische objecten en objecten voor tekstinvoer

Wanneer u statische tekst van Illustrator naar Animate overbrengt, wordt deze tekst door Animate omgezet in contouren. Bovendien kunt u uw tekst in Illustrator instellen als dynamische tekst. Dynamische tekst biedt u de mogelijkheid om tekstinhoud programmatisch te bewerken in Animate en om projecten die in meerdere talen moet worden vertaald, gemakkelijk te beheren.

In Illustrator kunt u voor afzonderlijke tekstobjecten opgeven of het statische of dynamische tekstobjecten of invoertekstobjecten zijn. Dynamische tekstobjecten hebben in Illustrator en Animate vergelijkbare eigenschappen. In beide toepassingen is de tekenspatiëring bijvoorbeeld van invloed op alle tekens in een tekstblok in plaats van op afzonderlijke tekens, wordt anti-alias op dezelfde manier op de tekst toegepast en kan er een koppeling worden gemaakt naar een extern XML-bestand met tekst.



Geavanceerde opties voor AI-import: werkgebied



1. Geavanceerde opties voor AI-import: bibliotheek

Selecteer Bestand > Importeren in werkgebied of Importeren in bibliotheek.

2. Navigeer naar het te importeren AI-bestand, selecteer het en klik op OK. Het dialoogvenster Illustrator-document importeren in werkgebied of Illustrator Document importeren in bibliotheek wordt weergegeven.

Dit dialoogvenster bevat opties voor het importeren van het Illustrator-bestand. Welke opties beschikbaar zijn, is afhankelijk van de typen objecten die u importeert.

3. (Optioneel) Als u een lijst wilt genereren met items in het AI-bestand die niet compatibel zijn met Animate, klikt u op **Incompatibiliteitsrapport**. De knop Incompatibiliteitsrapport wordt alleen weergegeven als het bestand items bevat die niet compatibel zijn met Animate.

In het incompatibiliteitsrapport worden mogelijke incompatibiliteiten tussen Illustrator en Animate geanalyseerd. In het gedeelte Importopties (naast de knop Waarschuwing) van het dialoogvenster AI-importmodule worden voor elk incompatibel item aanbevelingen voor een optimale compatibiliteit weergegeven.

Het incompatibiliteitsrapport bevat het selectievakje Aanbevolen importinstellingen toepassen. Wanneer dit selectievakje is ingeschakeld, worden in Animate automatisch de aanbevolen importinstellingen voor incompatibele objecten in het AI-bestand toegepast. Dit gebeurt echter niet wanneer het AI-document groter is dan wordt ondersteund door Animate en wanneer in het AI-document de kleurmodus CMYK wordt gebruikt. In dat geval moet u het bestand opnieuw openen in Illustrator CS3 en de grootte van het document aanpassen of de kleurmodus wijzigen in RGB.

4. Selecteer de volgende opties in het scherm Importeren:

- **Illustrator-tekengebied selecteren:** selecteer het tekengebied dat u wilt importeren.
- **Importeren als bitmap:** hiermee maakt u een bitmap van het geïmporteerde AI asset.c3-element.
- **Filmclip maken:** hiermee geeft u op dat de afbeeldingslagen moeten worden omgezet in een filmclip wanneer deze worden geïmporteerd in Animate. In het dialoogvenster voor het importeren van AI-bestanden kunt u deze optie per laag wijzigen als u niet van alle afbeeldingslagen filmclips wilt maken.
- **Registratie:** hiermee kunt u het registratiepunt van uw filmclip instellen.
- **Lagen converteren naar Animate-lagen, enkele Animate-lagen en hoofdframes:**
 - **Lagen animeren:** alle geselecteerde lagen in de lijst Selecteer te importeren Photoshop-lagen worden in hun eigen laag geplaatst. Elke laag wordt gelabeld met de naam van de laag in het Photoshop-bestand.
 - **Eén Animate-laag:** alle AI-lagen worden op één Animate-laag geplaatst.
 - **Hoofdframes:** alle geselecteerde lagen in de lijst Selecteer te importeren Illustrator-lagen worden in afzonderlijke hoofdframes in een nieuwe laag geplaatst.
- **Objecten op oorspronkelijke positie plaatsen:** de inhoud van het AI-bestand behoudt exact dezelfde positie als in Illustrator. Wanneer een object zich in Illustrator bijvoorbeeld op de positie X = 100 Y = 50 bevindt, heeft het object dezelfde coördinaten in het Animate-werkgebied. (Niet weergegeven in de optie Importeren in bibliotheek).
- **Importeren als enkele bitmapafbeelding:** hiermee worden de AI-lagen gecomprimeerd naar één bitmapafbeelding.
- **Ongebruikte symbolen importeren:** hiermee worden ook de niet-gebruikte symbolen geïmporteerd.
- **Werkgebied instellen op formaat van Illustrator-tekengebied:** hiermee wordt het werkgebied ingesteld op dezelfde grootte als het Illustrator-tekengebied. De afmetingen van het geselecteerde tekengebied worden aan de zijkant weergegeven.
- Selecteer **Importeren** om de bestanden te importeren, **Annuleren** om het proces te annuleren en **Geavanceerde opties verbergen** als u de basisopties wilt weergeven.



Basisopties voor AI: bibliotheek



Basisopties voor AI: werkgebied

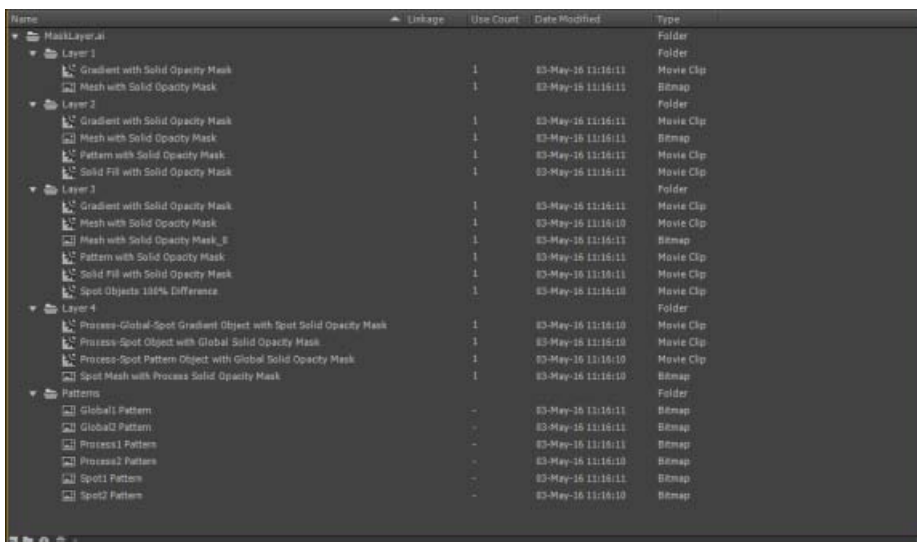
5. In Basisopties selecteert u de opties in **Laagomzetting**, **Tekstomzetting** en **Lagen omzetten**:

- **Illustrator-tekengebied selecteren:** selecteer het tekengebied dat u wilt importeren. Als u het tekengebied in Basisopties wijzigt, wordt de structuurlay-out in Geavanceerde opties bijgewerkt op basis van het geselecteerde tekengebied.

- **Importeren als bitmap:** hiermee maakt u een bitmap van het geïmporteerde AI-element.
- **Bewerkbare paden en effecten behouden:** hiermee wordt een bewerkbare vectorvorm gemaakt met een geknipte bitmap in de vector. Ondersteunde overvloeimodi, filters en dekking blijven behouden.
- **Eén afgevlakte afbeelding:** hiermee wordt de vorm in een bitmap gerasterd zodat deze exact zo wordt weergegeven als de vormlaag in Illustrator.
- **Bewerkbare tekst:** hiermee wordt een bewerkbaar tekstobject gemaakt van de tekst in de geselecteerde Illustrator-laag. Mogelijk wordt de weergave van de tekst aangepast om de bewerkbaarheid van de tekst te behouden.
- **Vectorcontouren:** tekst wordt omgezet in vectorpaden om de weergave van de tekst te behouden.
- **Afgevlakte bitmapafbeelding:** hiermee wordt de tekst in een bitmap gerasterd zodat deze exact zo wordt weergegeven als de tekstlaag in Illustrator. Gerasterde tekst kan niet meer worden bewerkt.
- **Lagen animeren:** alle geselecteerde lagen in de lijst Selecteer te importeren Illustrator-lagen worden in hun eigen laag geplaatst. Elke laag wordt gelabeld met de naam van de laag in het Illustrator-bestand.
- **Eén Animate-laag:** alle AI-lagen worden op één Animate-laag geplaatst.
- **Hoofdframes:** alle geselecteerde lagen in de lijst Selecteer te importeren Illustrator-lagen worden in afzonderlijke hoofdframes in een nieuwe laag geplaatst.
- **Objecten op oorspronkelijke positie plaatsen:** hiermee behouden objecten exact dezelfde positie als in Illustrator. Wanneer een object zich in Illustrator bijvoorbeeld op de positie X = 100 Y = 50 bevindt, heeft het object dezelfde coördinaten in het Animate-werkgebied. (Niet weergegeven in de optie Importeren in bibliotheek).
- **Importeren als enkele bitmapafbeelding:** hiermee worden de AI-lagen gecomprimeerd naar één bitmapafbeelding.
- **Ongebruikte symbolen importeren:** hiermee worden ook de niet-gebruikte symbolen geïmporteerd.
- **Werkgebied instellen op formaat van Illustrator-tekengebied (612x792):** hiermee wordt het werkgebied ingesteld op de grootte van het Illustrator-tekengebied, indien geselecteerd. (Wordt niet weergegeven bij importeren naar bibliotheek).

6. Tekst van stap

7. Selecteer **Importeren** om de bestanden te importeren, **Annuleren** om het proces te annuleren en **Geavanceerde opties weergeven** als u de geavanceerde opties wilt weergeven.



AI-bestanden in de bibliotheek

Importopties voor Illustrator-objecten

Alle items die deel uitmaken van Illustrator-illustraties worden in lagen beheerd. Standaard worden alle items ingedeeld in één bovenliggende laag. U kunt alle items in een bepaalde bovenliggende laag als één afgevlakte bitmap importeren of elk object afzonderlijk selecteren en importopties opgeven voor het specifieke objecttype (tekst, pad, groep, enzovoort). De AI-importmodule biedt opties waarmee u lagen kunt selecteren in de illustraties die u importeert en afzonderlijke importopties kunt selecteren om de weergave of de bewerkbaarheid van het object in Animate te behouden.

Incompatibele grafische effecten corrigeren

1. Klik op Incompatibiliteitsrapport om een dergelijk rapport te genereren. In het incompatibiliteitsrapport wordt een lijst met items uit het AI-bestand weergegeven die niet compatibel zijn met Animate.
2. Selecteer Importinstellingen wijzigen om objectincompatibiliteiten op te lossen. Veel incompatibiliteiten tussen Illustrator en Animate kunnen automatisch worden gecorrigeerd met het incompatibiliteitsrapport en de aanbevelingen in het gebied met importopties van het dialoogvenster voor het importeren van AI-bestanden.

Afzonderlijke objecten selecteren

1. Selecteer het object waarvoor u importopties wilt opgeven. Tot de Illustrator-objecten die u kunt selecteren, behoren lagen, groepen, afzonderlijke paden, tekst en afbeeldingen.
2. Bekijk de beschikbare importopties voor het type object dat u hebt geselecteerd in het gedeelte met objectopties in het dialoogvenster. Als er incompatibiliteiten worden weergegeven, noteert u de aanbevolen correctie voor het importeren van het object.
3. Selecteer de gewenste importopties en klik op OK als u alleen voor dit object importopties wilt opgeven.

(Alleen Flash Professional CS6 en eerdere versies) Lagen selecteren

In het deelvenster Lagen worden de objecten in een document weergegeven. Standaard bevat elk Illustrator-document minstens één laag en elk object in een bestand wordt onder die laag weergegeven.




Wanneer een item in het deelvenster Lagen andere items bevat, wordt er een driehoek weergegeven naast de naam van het item. Klik op de driehoek om de inhoud weer te geven of te verbergen. Als er geen driehoek wordt weergegeven, bevat de laag geen andere items.

Opmerking: U kunt alle groepen en lagen uit- of samenvouwen met het contextmenu van de AI-importmodule. Klik met de rechtermuisknop om het contextmenu weer te geven en selecteer Alles uitvouwen of Alles samenvouwen.

De kolom Selectie Hier wordt aangegeven of items zijn geselecteerd om geïmporteerd te worden. Als een item is geselecteerd, kunt u die laag selecteren en importopties opgeven. Als Bewerken niet is geselecteerd, wordt de laag gedimd weergegeven en kunt u geen importinstellingen opgeven voor het item in die laag.

De kolom Type object Met een pictogram wordt aangegeven wat het Animate-objecttype in die laag is wanneer het wordt geïmporteerd en, indien zichtbaar, of het item is geselecteerd. De objecttypen zijn:

- Tekst 
- Pad 
- Groep 

- Filmclip 
- Afbeeldingssymbool 
- Afbeelding 

Opties voor het importeren van tekst

Met Animate kunt u tekst importeren als bewerkbare tekst, vectorcontouren of een afgevlakte bitmap. Als u ondersteunde overvloeimodi, AI-effecten en een lagere transparantie dan 100% tussen Illustrator en Animate wilt behouden, moet u de tekst importeren als een filmclip. Wanneer u tekst als een filmclip importeert, blijft de bewerkbaarheid van compatibele visuele effecten behouden.

Bewerkbare tekst Standaard wordt Illustrator-tekst geïmporteerd als bewerkbare Animate-tekst. Mogelijk wordt de weergave van de tekst aangepast om de bewerkbaarheid van de tekst te behouden.

Vectorcontouren Hiermee wordt tekst omgezet in vectorpaden. Gebruik deze optie om de weergave van de tekst te behouden. Bepaalde visuele effecten, zoals niet-ondersteunde overvloeimodi en filters, kunnen verloren gaan, maar visuele kenmerken, zoals tekst op een pad, blijven behouden als de tekst wordt geïmporteerd als een filmclip. De tekst is niet meer bewerkbaar, maar de dekking en compatibele overvloeimodi kunnen nog worden bewerkt.

Opmerking: *Als u de slagschaduw, binnengloed, buitengloed en Gaussiaans vervagen wilt behouden die door AI-effecten als bewerkbare Animate-filters op tekst zijn toegepast, selecteert u de importoptie Filmclip maken om de tekst als een filmclip te importeren.*

Bitmap Hiermee wordt de tekst in een bitmap gerasterd zodat deze exact zo wordt weergegeven als de tekst in Illustrator. Als er filters of andere effecten zijn toegepast die niet compatibel zijn met Animate, blijft de weergave behouden wanneer de tekst wordt geïmporteerd als een bitmap. Gerasterde tekst kan niet meer worden bewerkt.

Opties voor het importeren van paden

Een pad is de lijn die wordt gevormd bij tekenen in Illustrator. Een pad is open, zoals een boog, of gesloten, zoals een cirkel. Bij een open pad worden de ankerpunten voor het begin en einde van het pad eindpunten genoemd. Bewerkbare paden kunnen in Animate worden geïmporteerd, maar als bepaalde overvloeimodi, filters of andere effecten op het pad zijn toegepast, zijn die effecten mogelijk niet compatibel met Animate.

Bitmap Hiermee wordt het pad in een bitmap gerasterd zodat deze exact zo wordt weergegeven als het pad in Illustrator. Een gerasterde afbeelding kan niet meer worden bewerkt.

Bewerkbaar pad Hiermee wordt een bewerkbaar vectorpad gemaakt. Ondersteunde overvloeimodi, effecten en objecttransparantie blijven behouden, maar kenmerken die niet worden ondersteund in Animate, worden genegeerd.

Opties voor het importeren van afbeeldingen

Bitmapafbeeldingen zijn het meest gangbare elektronische medium voor afbeeldingen als foto's en digitale schilderijen. In Illustrator worden met filters, effecten en grafische stijlen bitmapeffecten gemaakt. Hoewel veel van deze effecten compatibel zijn met Animate, moeten sommige mogelijk worden afgevlakt, of gerasterd, om de weergave te behouden.

Opmerking: *Als een rasterbestand in Illustrator gekoppeld is, behouden alleen JPEG-, GIF- en PNG-bestanden hun eigen indeling. Alle andere bestandstypen worden in PNG-bestanden omgezet in Animate. Daarnaast is de omzetting (in PNG) afhankelijk van de geïnstalleerde versie van QuickTime® op uw*

computer.

Bitmaps afvlakken om uiterlijk te behouden Hiermee wordt de groep in een bitmap gerasterd zodat de overvloeimodi en effecten die niet worden ondersteund in Animate, behouden blijven. Een gerasterde afbeelding kan niet meer worden bewerkt.

Filmclip maken Hiermee worden Illustrator-afbeeldingen geïmporteerd als filmclips.

(Alleen in Flash Professional CS6 en eerdere versies) Opties voor het importeren van groepen

Groepen zijn verzamelingen van grafische objecten die worden behandeld als één eenheid. Wanneer u objecten groepeerd, kunt u een aantal objecten verplaatsen of transformeren zonder dat dit invloed heeft op hun kenmerken of relatieve posities. U kunt bijvoorbeeld de objecten in een logo-ontwerp groeperen zodat u het logo als geheel kunt verplaatsen en schalen. Groepen kunnen ook worden genest. In dat geval worden ze in andere objecten of groepen gegroepeerd om grotere groepen te vormen.

Groepen worden als <Groep>-items weergegeven in het deelvenster Importeren. Wanneer een item zoals een groep andere items bevat, wordt er een driehoek weergegeven naast de naam van het item. Klik op de driehoek om de inhoud van de groep weer te geven of te verbergen. Als er geen driehoek wordt weergegeven, bevat het item geen andere items.

Importeren als bitmap Hiermee wordt de groep in een bitmap gerasterd zodat de objecten exact zo worden weergegeven als in Illustrator. Wanneer een groep is omgezet in een bitmap, kunnen de objecten hierin niet worden geselecteerd of hernoemd.

Filmclip maken Hiermee worden alle objecten in de groep ingekapseld in één filmclip.

[Naar boven](#) 

Kopiëren en plakken tussen Illustrator en Animate

Als u illustraties kopieert en plakt (of sleept en neerzet) tussen Illustrator en Animate, wordt het dialoogvenster Plakken weergegeven dat instellingen voor importeren bevat voor het AI-bestand dat wordt gekopieerd (of geplakt).

Plakken als bitmap Hiermee wordt het gekopieerde bestand afgevlakt in één bitmapobject.

Plakken met voorkeuren AI-importmodule Hiermee wordt het bestand geïmporteerd met de importinstellingen voor AI-bestanden die zijn opgegeven in Animate-voorkeuren (Bewerken > Voorkeuren).

Aanbevolen importinstellingen toepassen om incompatibiliteiten op te lossen Deze optie wordt standaard ingeschakeld wanneer Plakken met voorkeuren AI-importmodule wordt geselecteerd. Hiermee worden eventuele incompatibiliteiten in het AI-bestand automatisch opgelost.

Lagen behouden Deze optie wordt standaard ingeschakeld wanneer Plakken met voorkeuren AI-importmodule wordt geselecteerd. Hiermee wordt opgegeven dat lagen in het AI-bestand moeten worden omgezet in Animate-lagen (net als wanneer u Lagen omzetten in Flash-lagen selecteert in het dialoogvenster Illustrator-document importeren). Als deze optie niet is geselecteerd, worden alle lagen afgevlakt in één laag.

- Afbeeldingen exporteren

Werken met InDesign-bestanden in Animate

U kunt InDesign-illustraties importeren met de XFL-bestandsindeling die is geëxporteerd uit InDesign CS4, of met de FLA-bestandsindeling die is geëxporteerd uit InDesign CS5. Zie XFL-bestanden openen voor meer informatie over de XFL-bestandsindeling.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met symbolen in Animate CC

Informatie over symbolen

Symbolen maken

Animatie in het werkgebied omzetten in een filmclip symbool

Symbolen dupliceren

Symbolen bewerken

[Naar boven](#) 

Informatie over symbolen

Een *symbol* is een afbeelding, knop of filmclip die u één keer maakt in de Animate CC-ontwerpomgeving (voorheen Flash Professional CC) of met de klassen SimpleButton (AS 3.0) en MovieClip. U kunt het symbool vervolgens in uw document of in andere documenten hergebruiken.

Een symbool kan een illustratie bevatten die u vanuit een andere toepassing kunt importeren. Elk symbool dat u maakt, wordt automatisch onderdeel van de bibliotheek voor het huidige document.

Een *instantie* is een kopie van een symbool dat zich in het werkgebied bevindt of dat binnen een ander symbool is genest. Een instantie kan van het bovenliggende symbool verschillen in kleur, grootte en functie. Wanneer u het symbool bewerkt, worden alle bijbehorende instanties bijgewerkt, maar wanneer u effecten op een instantie van een symbool toepast, wordt alleen die betreffende instantie bijgewerkt.

Door symbolen in uw documenten te gebruiken, wordt de bestandsgrootte aanzienlijk verkleind. Het opslaan van meerdere instanties van een symbool neemt minder opslagruimte in beslag dan het opslaan van meerdere kopieën van de inhoud van het symbool. U kunt de bestandsgrootte van uw documenten bijvoorbeeld verkleinen door statische afbeeldingen, zoals achtergrondafbeeldingen, om te zetten in symbolen en deze vervolgens opnieuw te gebruiken. Het gebruik van symbolen kan ook het afspelen van SWF-bestanden versnellen, een symbool hoeft namelijk slechts één keer naar Flash® Player te worden gedownload.


U kunt symbolen tussen documenten als gezamenlijke bibliotheekelementen delen tijdens het ontwerpen of bij uitvoering. Voor gezamenlijke elementen bij uitvoering kunt u elementen in een brondocument koppelen aan elk gewenst aantal doeldocumenten, zonder dat u de elementen in het doeldocument importeert. Voor gezamenlijke elementen bij uitvoering kunt u een symbool bijwerken met of vervangen door elk gewenst ander symbool dat op uw lokale netwerk beschikbaar is.



Wanneer u bibliotheekelementen importeert die dezelfde naam hebben als elementen die al in de bibliotheek staan, kunt u naamgevingsconflicten voorkomen zonder per ongeluk bestaande elementen te overschrijven.

U vindt aanvullende, inleidende instructies over symbolen in deze bronnen:

Typen symbolen

Elk symbool heeft een unieke tijdlijn en een uniek werkgebied, compleet met lagen. U kunt frames, hoofdframes en lagen aan een symbool Tijdlijn toevoegen, net als bij de hoofdtijdlijn. Wanneer u een symbool maakt, kiest u het symbooltype.

- Gebruik grafische symbolen  voor statische afbeeldingen en om herbruikbare stukken animatie te maken die aan de hoofdtijdlijn zijn verbonden. Grafische symbolen werken in synchronisatie met de hoofdtijdlijn. Interactieve besturingselementen en geluiden werken niet in de animatiereeks van een grafisch symbool. Grafische symbolen voegen minder toe aan de FLA-bestandsgrootte dan knoppen of filmclips, omdat ze geen tijdlijn hebben.

- Gebruik knopsymbolen  om interactieve knoppen te maken die reageren op muisklikken, rollovers of andere handelingen. U definieert de afbeeldingen die aan diverse knoptoestanden zijn gekoppeld en wijst vervolgens handelingen toe aan een knopinstantie. Zie *Gebeurtenissen afhandelen in de ActionScript 3.0-ontwikkelaarsgids* voor meer informatie.
- Gebruik filmclipsymbolen  om herbruikbare stukken animatie te maken. Filmclips hebben een eigen tijdlijn met meerdere frames die onafhankelijk is van de hoofdtijdlijn. U kunt ze beschouwen als geneste tijdlijnen binnen een hoofdtijdlijn die interactieve besturingselementen, geluiden en zelfs andere filmclipinstanties kunnen bevatten. U kunt ook filmclipinstanties binnen de tijdlijn van een knopsymbool plaatsen om bewegende knoppen te maken. Bovendien zijn filmclips scriptbaar met ActionScript®.
- Gebruik lettertypesymbolen om een lettertype te exporteren en te gebruiken in andere Animate-documenten.

Animate biedt ingebouwde *componenten*, filmclips met gedefinieerde parameters, die u kunt gebruiken om gebruikersinterface-elementen aan uw documenten toe te voegen (zoals knoppen, selectievakjes of schuifbalken). Zie *Over ActionScript 3.0-componenten in ActionScript 3.0-componenten gebruiken* voor meer informatie.

Opmerking: Als u een voorvertoning van een animatie in componentinstanties en schaling van 9-delig geschaalde filmclips wilt zien in de Animate-ontwerpomgeving, selecteert u *Besturing > Live voorvertoning inschakelen*.

[Naar boven](#) 

Symbolen maken

U kunt een symbool maken via geselecteerde objecten in het werkgebied, een leeg symbool maken en de inhoud ervan maken of importeren in symboolbewerkmodus en u kunt lettertypesymbolen maken in Animate. Symbolen kunnen alle functionaliteit hebben die Animate kan maken, inclusief animatie.

Door symbolen te gebruiken die animatie bevatten, kunt u Animate-toepassingen maken met veel beweging en toch de bestandsgrootte minimaliseren. U kunt overwegen animatie te maken in een symbool met een herhalende of cyclische handeling, zoals de op- en neergaande beweging van de vleugels van een vogel.

Wanneer u symbolen aan uw document wilt toevoegen, moet u gezamenlijke bibliothekelementen gebruiken tijdens het ontwerpen of bij uitvoering.

Geselecteerde elementen omzetten in een symbool

1. Selecteer een element of diverse elementen in het werkgebied. Ga als volgt te werk:
 - Selecteer *Wijzigen > Omzetten in symbool*.
 - Sleep de selectie naar het deelvenster Bibliotheek.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op *Omzetten in symbool* in het contextmenu.
2. Typ in het dialoogvenster *Omzetten in symbool* de naam van het symbool en selecteer het gedrag.
3. Klik in het registratieraster om het registratiepunt van het symbool te positioneren.
4. Klik op OK.

Animate voegt het symbool toe aan de bibliotheek. De selectie in het werkgebied wordt een instantie van het symbool. Wanneer u een symbool hebt gemaakt, kunt u het in de symboolbewerkmodus bewerken. Kies hiertoe *Bewerken > Symbolen bewerken*. U kunt een symbool ook binnen het werkgebied bewerken via *Bewerken > Op plaats bewerken*. U kunt ook het registratiepunt van een symbool wijzigen.

Leeg symbool maken

1. Ga als volgt te werk:

- Selecteer Invoegen > Nieuw symbool.
- Klik op de knop Nieuw symbool linksonder in het deelvenster Bibliotheek.
- Selecteer Nieuw symbool in het menu Bibliotheekopties in de rechterbovenhoek van het deelvenster Bibliotheek.

2. Typ in het dialoogvenster Nieuw symbool maken de naam van het symbool en selecteer het gedrag.

3. Klik op OK.

Animate voegt het symbool toe aan de bibliotheek en activeert de symboolbewerkmodus. In de symboolbewerkmodus wordt de naam van het symbool boven de linkerbovenhoek van het werkgebied weergegeven en geeft een kruisdraad het registratiepunt van het symbool aan.

4. Wanneer u symboolinhoud wilt maken, gebruikt u de tijdlijn, tekent u met het gereedschap Teken, importeert u media of maakt u instanties van andere symbolen.

5. U kunt als volgt de documentbewerkmodus activeren:

- Klik op de knop Vorige.
- Selecteer Bewerken > Document bewerken.
- Klik op de scènenaam in de werkbalk.

Wanneer u een symbool maakt, wordt het registratiepunt in het midden van het venster geplaatst in symboolbewerkmodus. U kunt de symboolinhoud in het venster plaatsen ten opzichte van het registratiepunt. Wanneer u het registratiepunt wilt wijzigen, wanneer u een symbool bewerkt, verplaatst u het symbool ten opzichte van het registratiepunt.

6. In de sectie ActionScript-koppeling kunt u kiezen om te exporteren voor ActionScript door het selectievakje Exporteren voor ActionScript in te schakelen. De Klasse en Basisklasse worden automatisch weergegeven (u kunt de namen van de klassen wijzigen). Animate zoekt naar klassendefinities in een extern AS-bestand of een gekoppeld SWC-bestand. Als de klassendefinities niet worden gevonden in deze locaties, genereert Animate automatisch klassenbestanden. Zie dit artikel voor meer informatie.

(Alleen Animate CC) Meerdere symbolen wisselen

Met de optie Symbool wisselen kunt u symbolen omwisselen voor geselecteerde symbolen of bitmaps

1. Selecteer meerdere symbolen in het werkgebied van uw Animate-document.
2. Klik op Wisselen in het deelvenster Eigenschappen.
3. In het dialoogvenster Symbool wisselen selecteert u het symbool dat u wilt gebruiken ter vervanging van alle geselecteerde symbolen/bitmaps.
4. Klik op OK.

[Naar boven](#)

Animatie in het werkgebied omzetten in een filmclip symbool

Wanneer u een animatiereeks in het werkgebied opnieuw wilt gebruiken, of deze als een instantie wilt manipuleren, moet u de reeks selecteren en opslaan als een filmclipsymbool.

1. Selecteer op de hoofdtijdlijn elk frame in elke laag van de animatie in het werkgebied dat u wilt gebruiken. Zie Frames in de tijdlijn invoegen voor informatie over het selecteren van frames.

2. U kunt als volgt de frames kopiëren:

- Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op een van de geselecteerde frames en selecteer Frames kopiëren in het contextmenu. Selecteer Knippen wanneer u de reeks wilt verwijderen nadat u deze hebt omgezet in een filmclip.
- Selecteer Bewerken > Tijdlijn > Frames kopiëren. Selecteer Frames knippen wanneer u de reeks wilt verwijderen nadat u deze hebt omgezet in een filmclip.

3. Maak de selectie ongedaan en zorg dat niets in het werkgebied is geselecteerd. Selecteer Invoegen > Nieuw symbool.

4. Geef het symbool een naam. Selecteer de optie Filmclip bij Type en klik op OK.

5. Klik in de tijdlijn op frame 1 op laag 1 en selecteer Bewerken >Tijdlijn > Frames plakken.

Met deze handeling worden de frames (en alle lagen en laagnamen) die u uit de hoofdtijdlijn hebt gekopieerd, in de tijdlijn van dit filmclipsymbool geplakt. Elke animatie, knop of interactiviteit uit de frames die u hebt gekopieerd, wordt nu een onafhankelijke animatie (een filmclipsymbool) dat u opnieuw kunt gebruiken.

6. U kunt als volgt de documentbewerkmodus activeren:

- Klik op de knop Vorige.
- Selecteer Bewerken > Document bewerken.
- Klik op de scène-naam in de bewerkbalk boven in het werkgebied.

[Naar boven](#) 

Symbolen dupliceren

Door een symbool te dupliceren kunt u een bestaand symbool gebruiken als startpunt voor het maken van een symbool.

U kunt ook instanties gebruiken om versies van het symbool met een verschillend uiterlijk te maken.

Symbool dupliceren via het deelvenster Bibliotheek

- Selecteer een symbool in het deelvenster Bibliotheek en ga als volgt te werk:
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op Dupliceren in het contextmenu.
 - Selecteer Dupliceren in het menu Bibliotheekopties.

Symbool dupliceren door een instantie te selecteren

1. Selecteer een instantie van het symbool in het werkgebied.
2. Selecteer Wijzigen > Symbool > Symbool dupliceren.

Het symbool wordt gedupliceerd en de instantie wordt vervangen door een instantie van het gedupliceerde symbool.

[Naar boven](#) 

Symbolen bewerken

Wanneer u een symbool bewerkt, werkt Animate alle instanties van dat symbool in uw document bij. U kunt het symbool als volgt bewerken:

- In context met de andere objecten in het werkgebied met de opdracht Op plaats bewerken. Andere objecten worden gedimd (inactief) zodat u deze kunt onderscheiden van het symbool dat u bewerkt. De naam van het symbool dat u bewerkt, wordt in de bewerkbalk boven in het werkgebied weergegeven, rechts van de huidige scène-naam.
- Gebruik de opdracht Bewerken in nieuw venster in een afzonderlijk venster. Door een symbool in een afzonderlijk venster te bewerken, kunt u het symbool en de hoofdtijdlijn tegelijkertijd bekijken. De naam van het symbool dat u bewerkt, wordt in de bewerkbalk boven in het werkgebied weergegeven.

U kunt het symbool bewerken door de werkgebiedweergave te veranderen in een weergave van alleen het symbool met de symboolbewerkmodus. De naam van het symbool dat u bewerkt, wordt in de bewerkbalk boven in het werkgebied weergegeven, rechts van de huidige scène-naam.

Wanneer u een symbool bewerkt, werkt Animate alle instanties van het symbool in het gehele document bij om uw wijzigingen door te voeren. Tijdens het bewerken van een symbool kunt u een van de gereedschappen Teken gebruiken, media importeren of instanties van andere symbolen maken.

- Wijzig het registratiepunt van een symbool (het punt met de coördinaten 0, 0) via een symboolbewerkmethode.

Symbool op plaats bewerken

1. Ga als volgt te werk:
 - Dubbelklik op een instantie van het symbool in het werkgebied.
 - Selecteer een instantie van het symbool in het werkgebied, klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op Op plaats bewerken.
 - Selecteer een instantie van het symbool in het werkgebied en selecteer vervolgens Bewerken > Op plaats bewerken.
2. Bewerk het symbool.
3. U kunt als volgt de modus Op plaats bewerken afsluiten en teruggaan naar de documentbewerkmodus:
 - Klik op de knop Vorige.
 - Selecteer de huidige scène-naam in het menu Scène in de bewerkbalk.
 - Selecteer Bewerken > Document bewerken.
 - Dubbelklik buiten de symbolinhoud.

U kunt als volgt een symbool in een nieuw venster bewerken

1. Selecteer een instantie van het symbool in het werkgebied, klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op Bewerken in nieuw venster.
2. Bewerk het symbool.
3. Klik op het afsluitenvakje rechtsboven (Windows) of linksboven (Macintosh) om het nieuwe venster te sluiten en klik in het hoofdvenster van het document om verder te gaan met het bewerken van het hoofddocument.

Symbool bewerken in symboolbewerkmodus

1. U kunt als volgt het symbool selecteren:

- Dubbelklik in het deelvenster Bibliotheek op het pictogram van het symbool.
 - Selecteer een instantie van het symbool in het werkgebied, klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op Bewerken in het contextmenu.
 - Selecteer een instantie van het symbool in het werkgebied en selecteer vervolgens Bewerken > Symbolen bewerken.
 - Selecteer het symbool in het deelvenster Bibliotheek en selecteer vervolgens Bewerken in het menu Bibliotheekopties of klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op het symbool in het deelvenster Bibliotheek en selecteer Bewerken.
2. Bewerk het symbool.
3. U kunt als volgt de symboolbewerkmodus afsluiten en teruggaan naar de documentbewerkmodus:
- Klik op de knop Terug links van de bewerkbalk boven in het werkgebied.
 - Selecteer Bewerken > Document bewerken.
 - Klik op de scènenaam in de bewerkbalk boven in het werkgebied.
 - Dubbelklik buiten de symboolinhoud.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Knoppen maken
- Bibliotheekelementen delen
- Werken met bibliotheken
- Eigenschappen van instanties bewerken
- Bibliotheekelementen delen



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Exporteren en publiceren

Bestanden exporteren uit Animate CC

SWF-bestanden exporteren

Informatie over exportbestandsindelingen

SWF-bestanden bijwerken voor Dreamweaver

[Naar boven](#) 

SWF-bestanden exporteren

Bij de Animate-opdracht Exporteren worden de exportinstellingen niet afzonderlijk opgeslagen bij elk bestand, zoals bij de opdracht Publiceren. (Gebruik de opdracht Publiceren om alle bestanden te maken die nodig zijn om Animate-inhoud op het web te plaatsen.)

Met Film exporteren exporteert u een Animate-document naar een indeling met stilstaande beelden, maakt u een genummerd afbeeldingsbestand voor ieder frame in het document en exporteert u het geluid in een document naar een WAV-bestand (alleen Windows).

1. Open het Animate-document dat u wilt exporteren, of selecteer het frame of de afbeelding om in het huidige document te exporteren.
2. Selecteer Bestand > Film exporteren of Bestand > Exporteren > Afbeelding exporteren.
3. Voer een naam in voor het uitvoerbestand.
4. Selecteer de bestandsindeling en klik op Opslaan. Wanneer de indeling die u hebt geselecteerd meer informatie vereist, wordt een dialoogvenster Export weergegeven.
5. Stel de exportopties in voor de indeling die u hebt geselecteerd. Zie [Informatie over exportbestandsindelingen](#).
6. Klik op OK en vervolgens op Opslaan.

[Naar boven](#) 

Informatie over exportbestandsindelingen

Let hierbij op het volgende:

- Wanneer de indeling die u hebt geselecteerd meer informatie vereist, wordt een dialoogvenster Export weergegeven.
- Wanneer u een Animate-afbeelding opslaat als een GIF-, JPEG-, PICT- (Macintosh) of BMP- (Windows) bitmapbestand, verliest het bestand de vectorinformatie en wordt het alleen met pixelinformatie opgeslagen. U kunt afbeeldingen geëxporteerd als bitmaps in beeldbewerkingsprogramma's zoals Adobe® Photoshop® bewerken, maar u kunt ze niet langer bewerken in op vector gebaseerde tekenprogramma's.
- Wanneer u een Animate-bestand in SWF-indeling exporteert, wordt de tekst gecodeerd als Unicode, waardoor internationale tekensets, inclusief double-bytelettertypen, worden ondersteund. Flash Player 6 en hogere versies ondersteunen Unicode-codering.

Animate-inhoud wordt als reeksen geëxporteerd en afbeeldingen worden als afzonderlijke bestanden geëxporteerd. PNG is de enige bitmapindeling voor verschillende platforms die transparantie (als een alpha-

kanaal) ondersteunt. Sommige niet-bitmap exportindelingen ondersteunen geen alpha (transparantie)-effecten of -maskeerlagen.

De volgende tabel bevat de indelingen waar u Animate-inhoud en -afbeeldingen naartoe kunt exporteren:

Bestandstype	Extensie	Windows	Macintosh
Bewegende GIF, GIF-reeks en GIF-afbeelding	.gif	•	•
Bitmap (BMP)-reeks en bitmapafbeelding	.bmp	•	
Animate-document (SWF)	.swf	•	•
JPEG-reeks en JPEG-afbeelding	.jpg	•	•
JPEG-reeks en PICT-afbeelding (Macintosh)	.pct		•
PNG-reeks en PNG-afbeelding	.png	•	•
QuickTime exporteren	.mov	•	•
WAV-audio (Windows)	.wav	•	
Windows AVI (Windows)	.avi	•	

[Naar boven](#) 

SWF-bestanden bijwerken voor Dreamweaver

Exporteer SWF-bestanden direct naar een Adobe® Dreamweaver®-site om de inhoud aan de pagina toe te voegen. Dreamweaver genereert alle benodigde HTML-code. U kunt Animate starten vanuit Dreamweaver om de inhoud bij te werken. In Dreamweaver kunt u het Animate-document (FLA-bestand) bijwerken en de bijgewerkte inhoud automatisch opnieuw exporteren.

Zie *Dreamweaver gebruiken* in Dreamweaver Help voor meer informatie over het werken met Dreamweaver.

1. Open in Dreamweaver de HTML-pagina die de Animate-inhoud bevat.
2. Ga als volgt te werk:
 - Selecteer de Animate-inhoud binnen de HTML-pagina en klik op Bewerken.
 - Druk op Control (Windows) of Cmd (Macintosh) in Ontwerpweergave en dubbelklik op de Animate-inhoud.
 - Klik in Ontwerpweergave met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op de Animate-inhoud en selecteer Bewerken met Animate.
 - Klik in Ontwerpweergave, in het deelvenster Site, met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op de Animate-inhoud en selecteer Openen met Animate.
3. Wanneer het FLA-bestand voor het geëxporteerde bestand niet wordt geopend, wordt het dialoogvenster Bestand openen weergegeven. Navigeer naar het FLA-bestand en klik op Openen.
4. Wanneer de gebruiker de functie Change Link Sitewide in Dreamweaver heeft gebruikt, wordt een waarschuwing weergegeven. Klik op OK om de gewijzigde koppelingen toe te passen op het SWF-bestand. Klik op Niet meer waarschuwen om te voorkomen dat de melding wordt weergegeven wanneer u het SWF-bestand bijwerkt.
5. Sla het FLA-bestand op zoals is vereist in Animate.

6. Wanneer u het FLA-bestand wilt opslaan en opnieuw naar Dreamweaver wilt exporteren, kunt u het volgende doen:

- Klik op de knop Gereed boven de linkerbovenhoek van het werkgebied om het bestand bij te werken en Animate af te sluiten.
- Selecteer Bestand > Bijwerken voor Dreamweaver, om het bestand bij te werken en Animate open te houden.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- [Animate-documenten publiceren](#)
- Meertalige tekst maken



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

SVG-bestanden exporteren

Wat is SVG?

[De workflow voor exporteren naar SVG in Animate CC](#)

[Illustraties exporteren in de SVG-indeling](#)

[SVG-bestanden uitwisselen met Adobe Illustrator](#)

[Naar boven](#) 

Wat is SVG?

SVG (Scalable Vector Graphics) is een XML-markeertaal voor het beschrijven van tweedimensionale afbeeldingen. SVG-bestanden verschaffen compacte, resolutie-onafhankelijke HiDPI-afbeeldingen voor het web, drukwerk en mobiele apparatuur. U kunt een SVG opmaken met CSS en dankzij de ondersteuning voor scripts en animatie vormt SVG een integraal onderdeel van het webplatform.

Bepaalde gebruikelijke afbeeldingsindelingen voor het web, zoals GIF, JPEG en PNG, zijn groot en hebben vaak een lage resolutie. De SVG-indeling is veel praktischer, omdat u afbeeldingen kunt beschrijven aan de hand van vectorvormen, tekst en filtereffecten. SVG-bestanden zijn compact en verschaffen hoogwaardige illustraties voor het web en ook voor handheldapparaten met beperkte resources. U kunt een SVG-afbeelding op het scherm vergroten zonder verlies van scherpte, details of helderheid. Daarnaast biedt SVG betere ondersteuning voor tekst en kleuren, waardoor u de afbeeldingen ziet zoals ze in het werkgebied worden weergegeven. De SVG-indeling is volledig gebaseerd op XML en biedt veel voordelen voor zowel ontwikkelaars als gebruikers.

[Naar boven](#) 

De workflow voor exporteren naar SVG in Animate CC

Met Animate CC kunt u bestanden exporteren naar de SVG-indeling, versie 1.1. U kunt visueel rijke illustraties maken met behulp van krachtige ontwerpgereedschappen die beschikbaar zijn in Animate en vervolgens exporteren naar SVG.

In Animate CC kunt u bepaalde frames en keyframes van een animatie exporteren. En omdat de geëxporteerde illustratie een Vector is, is de resolutie van de afbeelding hoog, zelfs wanneer u schaaft naar verschillende grootten.

De functie SVG exporteren vervangt de vroegere functie FXG exporteren (verwijderd uit Animate CC (**juni 2013**)). U zult merken dat de functie SVG exporteren veel krachtiger is en dat de uitvoer van veel hogere kwaliteit is. In vergelijking met FXG gaat er bovendien nauwelijks inhoud verloren in SVG.

Illustratie met filtereffecten

Met SVG is het mogelijk dat filtereffecten niet precies zo worden weergegeven als in Animate, aangezien er geen één-op-één toewijzing tussen filters beschikbaar is tussen Animate en SVG. In Animate worden combinaties van verschillende primitieve filters die beschikbaar zijn in SVG benut om een vergelijkbaar effect te simuleren.

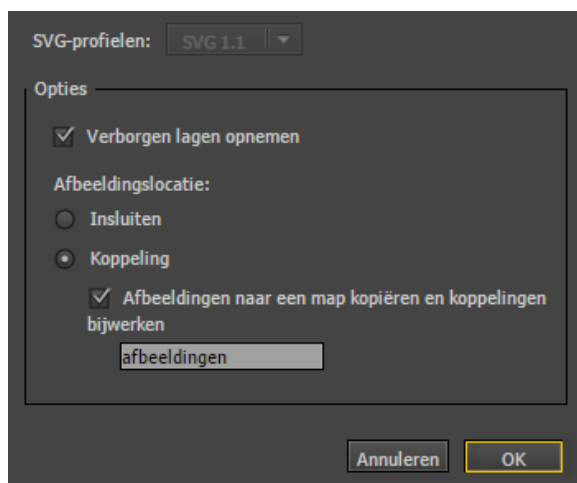
Omgaan met meerdere symbolen

SVG-exportbewerkingen verwerken naadloos meerdere symbolen, waarbij geen inhoud verloren gaat. De uitvoer lijkt precies op de illustraties in het werkgebied in Animate.

[Naar boven](#)

Illustraties exporteren in de SVG-indeling

1. Scrub of verplaats in Animate CC de afspeelkop naar het gewenste frame.
2. Selecteer Bestand > Exporteren > Afbeelding exporteren. Of selecteer Bestand > Publicatie-instellingen (selecteer de optie SVG-afbeelding in de sectie met overige indelingen.)
3. Typ de locatie waar u het SVG-bestand wilt opslaan of blader er naartoe. Zorg dat u SVG selecteert als type bij Opslaan als.
4. Klik op OK.
5. Kies Insluiten of Koppelen naar uw SVG-bestand in het dialoogvenster SVG exporteren.
 - **Verborgen lagen opnemen** Alle verborgen lagen in het Animate-document worden geëxporteerd. Als u de selectie van Verborgen lagen exporteren opheft, worden alle lagen die als verborgen zijn gemarkeerd (met inbegrip van lagen die in filmclips zijn genest) niet naar het resulterende SVG-bestand geëxporteerd. Zo kunt u gemakkelijk verschillende versies van Animate-documenten testen door lagen onzichtbaar te maken.
 - **Insluiten**: er wordt een bitmap ingesloten in het SVG-bestand. Gebruik deze optie als u bitmaps rechtstreeks wilt insluiten in het SVG-bestand.
 - **Koppeling**: verschaft een koppeling naar het pad van bitmapbestanden. Gebruik deze optie als u de bitmaps niet wilt insluiten, maar een koppeling wilt verschaffen naar de bitmaps in het SVG-bestand. Als u de optie **Afbeeldingen kopiëren naar map** selecteert, worden de bitmaps opgeslagen in de map *images* die is gemaakt op de exportlocatie van het SVG-bestand. Als de optie **Afbeeldingen kopiëren naar map** niet is geselecteerd, wordt in het SVG-bestand vanaf de oorspronkelijke bronlocatie verwezen naar de bitmaps. Als de bronlocatie van de bitmap niet beschikbaar is, worden de bitmaps ingesloten in het SVG-bestand.
 - **Afbeeldingen kopiëren naar / Images-map**: hiermee kopieert u de bitmap naar de map */Images*. Als de map */Images* nog niet bestaat, wordt deze gemaakt op de exportlocatie van het SVG-bestand.



6. Klik op OK.

Opmerking: Niet alle Animate-functies worden ondersteund door de SVG-indeling. De met deze functies gemaakte inhoud wordt tijdens het exporteren verwijderd of standaard omgezet in een ondersteunde functie. Zie dit artikel voor meer informatie.

U kunt ook het dialoogvenster Publicatie-instellingen gebruiken om SVG-bestanden te exporteren in Animate CC (**Bestand > Publicatie-instellingen**). Selecteer de optie **SVG** in de sectie Andere indelingen om SVG-bestanden te exporteren.

Opmerking: U wordt aangeraden SVG-bestanden alleen te bekijken in moderne browsers waarop de laatste updates zijn toegepast. Bepaalde grafische filters en kleureffecten worden namelijk wellicht niet goed gerenderd in oudere versies van browsers, zoals Internet Explorer 9.

[Naar boven](#) 

SVG-bestanden uitwisselen met Adobe Illustrator

U kunt in Animate CC inhoud uitwisselen met Adobe Illustrator. Deze workflow dient ter vervanging van de functie voor FXG-export die niet meer voorkomt in Animate CC (13.0). U kunt SVG-bestanden exporteren vanuit Animate en deze importeren in Adobe Illustrator. Meer informatie over het gebruik van SVG-bestanden in Adobe Illustrator vindt u in dit [Help-onderwerp](#).

Gebruik deze workflow als u losse bewerkingen wilt aanbrengen aan uw illustraties en veelsprekende details wilt toevoegen. U kunt Illustrator ook gebruiken om effecten, zoals slagschaduw, toe te voegen aan de illustratie.

Ga als volgt te werk om SVG-bestanden te bewerken in Adobe Illustrator en de bewerkte inhoud te gebruiken in Animate:

1. In Animate CC exporteert u naar SVG.
2. Bewerk uw illustraties door het SVG-bestand te openen met gebruik van Adobe Illustrator.
3. Sla het SVG-bestand op als een .ai-bestand en importeer het in Animate. Voor meer informatie over het gebruik van Illustrator-bestanden in Animate.



 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Afbeeldingen en video's exporteren met Animate CC

Afbeeldingen exporteren

PNG-reeks

FXG (Graphics Interchange Format-indeling) (verouderd in Animate CC)

JPEG-reeks en JPEG-afbeelding

PNG-reeks en PNG-afbeelding

Bewegende GIF, GIF-reeks en GIF-afbeelding



(Verouderd in Animate CC) Bitmapafbeelding (BMP)

Animate-document (SWF)

HD-video's exporteren met Adobe Media Encoder

De oudere en nieuwe workflows voor het exporteren van video vergelijken

Exporteren begint bij frame #2

HD-video exporteren

[Naar boven](#) 

Afbeeldingen exporteren

PNG-reeks

U kunt een aantal afbeeldingsbestanden exporteren uit een individuele filmclip of knop of uit een grafisch symbool in de bibliotheek of in het werkgebied. Tijdens het exporteren maakt Animate CC (voorheen Flash Professional CC) een afzonderlijk afbeeldingsbestand voor elk frame in het symbool. Als u exporteert uit het werkgebied, blijven alle transformaties (bijvoorbeeld schaling) die u op de symboolinstantie hebt toegepast, behouden in de afbeeldingsuitvoer.

Een PNG-reeks exporteren:

1. Selecteer één filmclip, knop of grafisch symbool in de bibliotheek of in het werkgebied.
2. Klik er met de rechtermuisknop op en kies PNG-reeks exporteren.
3. Kies een locatie voor de uitvoer in het dialoogvenster Opslaan als en klik op OK.
4. Stel de gewenste opties in in het dialoogvenster PNG-reeks exporteren. Zie verderop.
5. Klik op Exporteren om de PNG-reeks te exporteren.

U kunt de volgende exportopties kiezen:

Breedte - de breedte van de uitgevoerde afbeelding. U kunt de uitvoer schalen door deze waarde te wijzigen. De standaardinstelling is de breedte van de symboolinhoud.

Hoogte - de hoogte van de uitgevoerde afbeelding. U kunt de uitvoer schalen door deze waarde te wijzigen. De standaardinstelling is de hoogte van de symboolinhoud.

Resolutie - hiermee bepaalt u de resolutie van de uitgevoerde afbeelding. De standaardinstelling 72 dpi.

Kleuren - de bitdiepte van de uitgevoerde afbeelding. U kunt 8, 24 of 32 bits selecteren. De standaardwaarde is 32 bits en biedt ondersteuning voor transparantie. 24 en 8 bits bieden geen ondersteuning voor transparantie en als u een van deze opties selecteert, verandert de instelling Achtergrond in Werkgebied. Zie verderop.

Achtergrond - De kleur die u als achtergrondkleur voor de uitgevoerde afbeelding wilt gebruiken. Deze instelling is alleen beschikbaar als de optie Kleuren is ingesteld op 8 of 24 bits. Als Kleuren is ingesteld op 32 bits, is de achtergrond van de afbeelding altijd transparant. Als de optie Kleuren is ingesteld op 8 of 24 bits, wordt voor de achtergrond standaard de werkgebiedkleur gebruikt. Met 8-bits of 24-bits afbeeldingen kunt u

de instelling wijzigen in Dekkend en vervolgens een achtergrondkleur kiezen in de Kleurkiezer. U kunt ook een alfawaarde voor de achtergrond kiezen om transparantie te maken.

Vloeiend - hiermee schakelt u het vloeiend maken van de randen van de uitgevoerde afbeelding in of uit. Schakel deze optie uit als u geen transparante achtergrond gebruikt en de afbeeldingen op een achtergrondkleur worden geplaatst die afwijkt van de huidige kleur van het werkgebied.

FXG (Graphics Interchange Format-indeling) (verouderd in Animate CC)

Informatie over FXG-bestanden

De FXG-indeling is een Graphics Interchange Format-indeling voor het Animate/Flash-platform. FXG is gebaseerd op een subset van MXML, de op XML gebaseerde programmeertaal die wordt gebruikt door het Flex-raamwerk. Dankzij de FXG-indeling kunnen ontwerpers en ontwikkelaars effectiever samenwerken omdat ze grafische inhoud kunnen uitwisselen met hoge nauwkeurigheid. Ontwerpers kunnen met de Adobe-ontwerpgereedschappen afbeeldingen maken die ze kunnen exporteren naar de FXG-indeling. Vervolgens kunt u het FXG-bestand gebruiken in programma's als Adobe Flash Builder en Adobe Flash Catalyst om allesomvattende internet-ervaringen en -toepassingen te maken.

Wanneer u een FXG-bestand maakt, worden vectorafbeeldingen rechtstreeks opgeslagen in het bestand. Elementen waarvoor geen overeenkomende tag beschikbaar is in FXG, worden geëxporteerd als bitmapafbeeldingen waarnaar vervolgens wordt verwezen in het FXG-bestand. Het gaat hierbij onder andere om bitmaps, bepaalde filters en overvloeimodi, verlopen, maskers en 3D. Enkele van deze effecten kunnen worden geëxporteerd als FXG, maar kunnen niet worden geïmporteerd door de toepassing die het FXG-bestand opent.

Als u een bestand met vector- en bitmapafbeeldingen exporteert met de FXG-exportfunctie, wordt behalve het FXG-bestand ook een aparte map gemaakt. Deze map heeft de naam <bestandsnaam.assets> en bevat de bitmapafbeeldingen die zijn gekoppeld aan het FXG-bestand.

Meer informatie over de FXG-bestandsindeling vindt u in de [FXG 2.0-specificatie](#).

Beperkingen bij het exporteren van FXG-bestanden

In Animate kunnen een of meer objecten in het werkgebied worden gebruikt en naar FXG worden geëxporteerd. Namen van objecten en lagen blijven behouden wanneer u bestanden naar de FXG-indeling exporteert.

Voor de volgende items geldt een beperking wanneer u ze naar een FXG-bestand opslaat:

- Schaal-9-rasters: worden geëxporteerd, maar kunnen alleen door Adobe Illustrator worden gelezen.
- Geluid en video: worden niet geëxporteerd.
- Componenten: worden niet geëxporteerd.
- Tweens en animatie met meerdere frames: worden niet geëxporteerd, maar een geselecteerd frame wordt geëxporteerd als een statisch object.
- Ingesloten lettertypen: worden niet geëxporteerd.
- Knopsymbolen: Animate exporteert alleen de toestand Omhoog van knoppen.
- 3D-eigenschappen: worden niet geëxporteerd.
- Eigenschappen voor omgekeerde bewegingen (Inverse Kinematics of IK): worden niet geëxporteerd.
- Tekstkenmerken: sommige kenmerken worden mogelijk niet geëxporteerd.

Animate-inhoud exporteren naar de FXG-indeling

In Animate kunt u op twee manieren inhoud exporteren naar de FXG-indeling.

- Als u objecten in het werkgebied wilt exporteren naar de FXG-indeling, selecteert u de desbetreffende objecten en kiest u Exporteren > Selectie exporteren. Selecteer vervolgens de FXG-indeling in het menu Bestandstype.
- Als u het hele werkgebied in de FXG-indeling wilt opslaan, kiest u Exporteren > Afbeelding exporteren en selecteert u vervolgens de optie Adobe FXG in het menu Bestandstype.

JPEG-reeks en JPEG-afbeelding

Deze opties komen overeen met de JPEG-opties voor Publicatie-instellingen. Identiek aan scherm zorgt echter dat de geëxporteerde afbeelding overeenkomt met de grootte van de Animate-inhoud die op uw scherm wordt weergegeven. Identiek aan film zorgt dat de JPEG-afbeelding dezelfde grootte heeft als de Animate-inhoud en dat de hoogte-breedteverhouding van de oorspronkelijke afbeelding behouden blijft.

PNG-reeks en PNG-afbeelding

De exportopties voor PNG zijn vergelijkbaar met de publicatie-instellingen voor PNG (die u ook kunt toepassen), met de volgende uitzonderingen:

Afmetingen Stelt de grootte van de geëxporteerde bitmapafbeelding in op het aantal pixels dat u in de velden Breedte en Hoogte invoert.

Resolutie - voer een resolutie in dpi in. Selecteer Identiek aan scherm om de schermresolutie te gebruiken en de hoogte-breedteverhouding van uw oorspronkelijke afbeelding te behouden.

Kleuren Dit is hetzelfde als de optie Bitdiepte op het tabblad Publicatie-instellingen voor PNG-bestanden. Hiermee kunt u het aantal bits per pixel instellen dat wordt gebruikt bij het maken van de afbeelding. Selecteer 8-bits voor een 256-kleurenafbeelding; selecteer 24-bpc voor duizenden kleuren; selecteer 24-bpc met alfa voor duizenden kleuren met transparantie (32 bpc). Hoe groter de bitdiepte, hoe groter het bestand.

Opnemen - hiermee kunt u het minimale afbeeldingsgebied exporteren of de volledige documentgrootte opgeven.

Bewegende GIF, GIF-reeks en GIF-afbeelding

De instellingen zijn dezelfde als die op het tabblad GIF in het dialoogvenster Publicatie-instellingen, met de volgende uitzonderingen:

Resolutie - wordt ingesteld in dpi (dots per inch). Voer een resolutie in of klik op Identiek aan scherm om de schermresolutie te gebruiken.

Opnemen - het minimale afbeeldingsgebied of de volledige documentgrootte exporteren.

Kleuren - het aantal kleuren instellen dat gebruikt kan worden om de geëxporteerde afbeelding te maken.

De mogelijke kleuren zijn: 256 kleuren; of Standaardkleur (het webveilige standaardpalet met 216 kleuren).

Animatie Alleen beschikbaar voor de exportindeling Bewegende GIF. Voer het aantal herhalingen in, waarbij 0 eindeloos herhaalt.

Opmerking: De afmetingen van het geëxporteerde GIF-bestand mogen niet meer dan 4000 pixels bedragen. Deze beperking is van toepassing in CS6 en later.

Opmerking: De optie Effen kleuren ditheren werkt niet wanneer de optie 256 kleuren is geselecteerd. Dit betekent dat de GIF-afbeelding niet wordt geditherd als het geselecteerde kleurenschema voor de GIF 256 kleuren bevat.

(Verouderd in Animate CC) Bitmapafbeelding (BMP)

Maak bitmapafbeeldingen voor gebruik in andere toepassingen. Het dialoogvenster Bitmap exporteren bevat de volgende opties:

Afmetingen - stelt de grootte van de geëxporteerde bitmapafbeelding in pixels in. De grootte die u opgeeft heeft altijd dezelfde hoogte-breedteverhouding als uw originele afbeelding.

Resolutie - stelt de resolutie van de geëxporteerde afbeelding in dpi (dots per inch) in en berekent automatisch de breedte en hoogte op basis van de grootte van uw tekening. Selecteer Identiek aan scherm om de schermresolutie zo in te stellen dat deze overeenkomt met de monitor.

Kleurdiepte - geeft de bitdiepte van een kleur op. Sommige Windows-toepassingen ondersteunen de nieuwere 32-bpc (bits per channel) diepte voor bitmapafbeeldingen niet. Als u problemen hebt met een 32-bpc indeling, kunt u de 24-bpc indeling gebruiken.

Vloeiend maken - past anti-alias op de geëxporteerde bitmap toe. Anti-alias maakt een bitmapafbeelding van hogere kwaliteit, maar het kan een halo van grijze pixels rond een afbeelding op een gekleurde achtergrond maken. Hef deze optie op wanneer een halo wordt weergegeven.

Animate-document (SWF)

Exporteer het gehele document als Flash SWF-bestand om de Animate-inhoud in een andere toepassing te plaatsen, zoals Dreamweaver. Animate exporteert het SWF-bestand met de huidige instellingen in het dialoogvenster Publicatie-instellingen voor het FLA-bestand.

[Naar boven](#) 

HD-video's exporteren met Adobe Media Encoder

In Animate kunt u tweens, symbolen en afbeeldingen exporteren naar verschillende HD-video-indelingen. De HD-video's die u exporteert met Animate kunnen worden gebruikt met communicatietoepassingen voor videoconferenties, streaming en delen.

Standaard kan Animate alleen exporteren naar .MOV-bestanden (QuickTime Movie). Voor deze exportfunctie dient u de laatste versie van QuickTime Player te installeren, aangezien Animate voor het exporteren van MOV-bestanden QuickTime-bibliotheken gebruikt.

De workflow voor het exporteren van HD-video's is gewijzigd, aangezien Animate nu geïntegreerd is met Adobe Media Encoder. U kunt MOV-bestanden nu omzetten in verschillende andere indelingen. Daarom is Adobe Media Encoder geoptimaliseerd en worden alleen exportindelingen weergegeven die relevant zijn voor Animate-inhoud. Zie Video en audio coderen en exporteren voor meer informatie over het coderen en exporteren van video's met Adobe Media Encoder.

Opmerking: Adobe Media Encoder wordt automatisch geïnstalleerd wanneer u Animate CC installeert vanuit de Creative Cloud-bureaubladtoepassing.

De oudere en nieuwe workflows voor het exporteren van video vergelijken

De nieuwe workflow verschilt van de workflow voor het exporteren van video's in CS6 en eerder.

Dit zijn de grootste verschillen:

- **Integratie met Adobe Media Encoder:** Animate CC is geïntegreerd met Adobe Media Encoder 7.0, en de eerdere versies waren niet afhankelijk van AME.
- **Exportindelingen:** Animate CC kan alleen naar QuickTime-films exporteren.
- **HD-video's:** Met Animate CC kunt u HD-video's exporteren.

De CS6-workflow kende bovendien de volgende problemen:

- Het exporteren naar MOV-bestanden met gebruik van QuickTime leidde vaak tot fouten en nam veel geheugen in beslag.
- Bij het exporteren naar AVI-bestanden werd geen ondersteuning verschaft voor filmclips.

In Animate CC zijn deze problemen opgelost, inclusief het probleem met weggevalen frames. Met de Adobe Media Encoder-workflow kunt u bestanden met Animate CC echter naadloos exporteren naar de MOV-indeling. Met de nieuwe AME-workflow kunt u Animate-inhoud exporteren naar MOV-bestanden. Daarna kunt u AME gebruiken om de MOV-bestanden om te zetten in elke gewenste bestandsindeling.

Exporteren begint bij frame #2

Afhankelijk van hoe de tijdlijn is gestructureerd, kan de geëxporteerde video het resultaat zijn van een van de volgende scenario's:

1. Als er zich meer dan één frame op de hoofdtijdlijn bevindt, begint het exporteren vanaf frame #2.
2. Als er zich slechts één frame op de hoofdtijdlijn bevindt, zal bij het exporteren ook frame #1 worden opgenomen.
3. Als er zich meer dan één frame op de hoofdtijdlijn bevindt en ActionScript of geluid wordt toegevoegd aan frame #1, wordt dit niet aangeroepen.

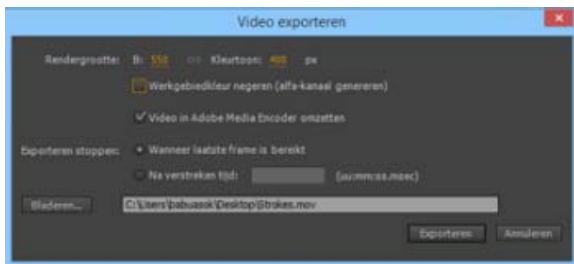
HD-video exporteren

Ga als volgt te werk voordat u video's gaat exporteren:

- Installeer QuickTime
 - Stel de waarde voor de framesnelheid in op 60 fps of lager. Zie Basisbeginselen van animaties voor meer informatie.
1. Maak of open een bestaand FLA-bestand.
 2. Kies Bestand > Exporteren > Video exporteren.
 3. In het dialoogvenster Video exporteren nemen de waarden voor Renderbreedte en Renderhoogte de breedte- en hoogtewaarden over die zijn ingesteld voor de werkgebiedgrootte.
 4. Kies de volgende opties in het dialoogvenster Video exporteren:
 - Rendergrootte H en B: configureer de rendergrootte op basis van de resolutie waarin u wilt exporteren, afhankelijk van de vraag of u HD-video of een normale resolutie wilt exporteren. Stel de waarden gelijk aan de Breedte en Hoogte van het Werkgebied. Als u de waarden voor de Renderbreedte en de Renderhoogte wilt

wijzigen, dient u de grootte van het Werkgebied dienovereenkomstig aan te passen. Animate behoudt de hoogte-breedteverhouding die geldt voor de afmetingen van het werkgebied.

- Werkgebiedkleur negeren (alfakanaal genereren): er wordt een alfakanaal gemaakt met gebruik van de werkgebiedkleur. Het alfakanaal wordt gecodeerd als een transparante track. U kunt de geëxporteerde QuickTime-film boven andere inhoud plaatsen om de achtergrondkleur of -scène te veranderen.
- Video in Adobe Media Encoder omzetten: schakel deze optie in als u het geëxporteerde MOV-bestand in een andere indeling wilt omzetten met gebruik van AME. Als deze optie wordt geselecteerd, wordt AME gestart nadat Animate de video volledig heeft geëxporteerd.
- Exporteren stoppen: geef aan wanneer Animate het exporteren moet beëindigen.
 - Wanneer laatste frame is bereikt: schakel deze optie in als u het exporteren wilt beëindigen bij het laatste frame.
 - Na verstreken tijd: schakel deze optie in en geef het tijdbereik op waarna u het exporteren wilt beëindigen. Met deze optie kunt u secties van de video afzonderlijk exporteren.
- Pad voor de geëxporteerde video: typ het pad waar u de video naartoe wilt exporteren of blader naar dit pad.



Dialoogvenster Video exporteren

5. Klik op Exporteren. Als u de optie Video in Adobe Media Encoder omzetten hebt ingeschakeld, wordt AME gestart en is het geëxporteerde MOV-bestand beschikbaar in een nieuwe wachtrij. Zie Video en audio coderen en exporteren voor meer informatie over het coderen en converteren van video's met behulp van AME.

Video: De rendergrootte van video's opgeven in Animate CC

Door Train Simple (www.trainsimple.com)

Zie ook

- Publicatie-instellingen voor JPEG-bestanden opgeven
- Publicatie-instellingen voor PNG-bestanden opgeven
- Publicatie-instellingen voor Flash Player-detectie configureren
- Animate-documenten publiceren
- Publicatie-instellingen voor SWF-bestanden opgeven
- Geluiden comprimeren voor het exporteren



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

AS3-documenten publiceren

[Overzicht van publicatie](#)

[Omsluitend HTML-bestand voor AS3-documenten](#)

[Bepalen of Flash Player aanwezig is](#)

[Publiceren voor mobiele apparaten](#)

[Beveiligde AS3-documenten publiceren](#)

[Flash Player](#)

[Flash Player bijwerken of opnieuw installeren](#)

[Een server voor Flash Player configureren](#)

[Zoekmachine optimaliseren voor SWF-inhoud](#)

[Informatie over Omniture en Flash](#)

[Naar boven](#) 

Overzicht van publicatie

U kunt inhoud als volgt afspelen:

- In internetbrowsers die zijn voorzien van Flash Player
- Als een zelfstandige toepassing, een projector genaamd
- Met het Flash-ActiveX-besturingselement in Microsoft Office en andere ActiveX-hosts
- Met Flash Xtra in Director® en Authorware® van Adobe®

Standaard maakt u met de opdracht Publiceren een SWF-bestand en een HTML-document dat uw Flash-inhoud in een browservenster invoegt. Met de opdracht Publiceren maakt en kopieert u ook detectiebestanden voor Macromedia Flash 4 van Adobe en hoger. Als u de publicatie-instellingen wijzigt, slaat Flash de wijzigingen met het document op. Nadat u een publicatieprofiel hebt gemaakt, kunt u dit exporteren voor gebruik in andere documenten of voor andere die aan hetzelfde project werken.

Wanneer u de opdrachten Publiceren, Film testen of Fouten opsporen in film gebruikt, wordt er in Flash een SWF-bestand van uw FLA-bestand gemaakt. U kunt in Eigenschapcontrole voor documenten de grootte weergeven van alle SWF-bestanden die van het huidige FLA-bestand zijn gemaakt.

Flash® Player 6 en hoger ondersteunt Unicode-tekstcodering. Bij Unicode-ondersteuning kunnen gebruikers meertalige tekst bekijken, ongeacht de taal van het besturingssysteem waarin de speler wordt uitgevoerd.

U kunt het FLA-bestand publiceren in andere bestandsindelingen (GIF, JPEG en PNG, samen met de HTML-code die nodig is om het bestand weer te geven in het browservenster. Dankzij die alternatieve indelingen kan een browser de animatie en interactiviteit in het SWF-bestand weergeven voor gebruikers die de beoogde versie van Adobe Flash Player niet hebben geïnstalleerd. Wanneer u een FLA-bestand publiceert in alternatieve bestandsindelingen, worden de instellingen voor elke bestandsindeling opgeslagen met het FLA-bestand.

U kunt het FLA-bestand ook exporteren in verschillende indelingen. Dit lijkt op het publiceren van FLA-bestanden in andere bestandsindelingen, behalve dat de instellingen voor elke bestandsindeling niet met het FLA-bestand worden opgeslagen.

In plaats daarvan kunt u ook een HTML-document maken met een HTML-editor en de vereiste tags voor weergave van een SWF-bestand invoegen.

Als u wilt testen hoe het SWF-bestand werkt voordat u dit publiceert, gebruikt u Film testen (Besturing > Film testen > Testen) en Scène testen (Besturing > Scène testen).

Omsluitend HTML-bestand voor AS3-documenten

U hebt een HTML-document nodig als u een SWF-bestand wilt afspelen in een webbrowser en browserinstellingen wilt opgeven. Als u een SWF-bestand in een webbrowser wilt weergeven, moet u hiervoor een HTML-document met de tags `object` en `embed` met de juiste parameters gebruiken.

Opmerking: U kunt een HTML-document met de juiste `object`- en `embed`-tags genereren door de optie *HTML* te selecteren in het dialoogvenster *Publicatie-instellingen*. Zie *Publicatie-instellingen voor HTML-bestanden opgeven voor meer informatie*.

Animate kan het HTML-document automatisch maken wanneer u een SWF-bestand publiceert.

Bepalen of Flash Player aanwezig is

Flash Player moet geïnstalleerd zijn in de webbrowser van webgebruikers die uw gepubliceerde Animate-inhoud willen bekijken.

De volgende bronnen en artikelen bieden up-to-date informatie over hoe u code kunt toevoegen aan uw webpagina's om te bepalen of Flash Player is geïnstalleerd en bieden alternatieve inhoud voor de pagina als Flash Player niet is geïnstalleerd.

Raadpleeg de [Flash Player Help](#) om te bepalen of Flash Player al dan niet is geïnstalleerd.

Publiceren voor mobiele apparaten

In Adobe® AIR® for Android® en iOS® kunt u aansprekende inhoud voor mobiele apparatuur maken aan de hand van de ActionScript®-scripttaal, tekengereedschappen en sjablonen. Voor meer informatie over het schrijven van toepassingen voor mobiele apparaten raadpleegt u de documentatie [AIR Developer Reference](#).

Opmerking: *Afhankelijk van het mobiele apparaat waarvoor u ontwikkelt, kunnen er bepaalde beperkingen gelden met betrekking tot de ActionScript-opdrachten en geluidsindelingen die worden ondersteund. Raadpleeg de artikelen over mobiele apparaten in het Mobile and Devices Development Center voor meer informatie.*

Mobiele inhoud testen met de simulator voor mobiele inhoud

De simulator voor mobiele inhoud biedt u de mogelijkheid om de inhoud die u met Adobe Air hebt gemaakt, te testen in een geëmuleerde Android- of iOS-omgeving. Gebruik de opdracht *Besturing > Film testen* met de simulator voor mobiele inhoud om uw bestand te testen in de AIR Debug Launcher for Mobile die op zijn beurt de simulator start.

Als het simulatorvenster is geopend, kunt u invoer naar het document sturen. Hierbij lijkt het net alsof het document op een mobiel apparaat wordt uitgevoerd. U kunt onder andere de volgende invoer verzenden:

- Versnellingsmeter, X-, Y- en Z-assen
- Oriëntatie, drempel, hoek
- Aanrakingen en gebaren, waaronder drukgevoeligheid
- Geolocatie, richting en snelheid
- Hardwaretoetsen (op Android-apparaten)

Beveiligde AS3-documenten publiceren

Flash Player 8 en hoger bevatten de volgende functies die u helpen uw documenten te beveiligen:

Beveiliging tegen bufferoverloop

Deze functie wordt automatisch ingeschakeld en voorkomt opzettelijk misbruik van externe bestanden in een document, waarbij het geheugen van de gebruiker wordt overschreven of destructieve code zoals een virus wordt ingevoegd. Zo wordt voorkomen dat een document gegevens leest of schrijft buiten de aan het document toegewezen geheugenruimte op het systeem van de gebruiker.

Exacte domeinovereenkomst voor het delen van gegevens tussen documenten

Flash Player 7 en latere versies gebruiken een strenger beveiligingsmodel dan eerdere versies. Het beveiligingsmodel is op twee manieren ingrijpend gewijzigd tussen Flash Player 6 en Flash Player 7:

Exacte domeinovereenkomst In Flash Player 6 kunnen SWF-bestanden uit vergelijkbare domeinen (bijvoorbeeld `www.adobe.com` en `store.adobe.com`) zonder beperkingen communiceren met elkaar en met andere documenten. In Flash Player 7 is communicatie tussen domeinen alleen mogelijk als het domein van de gegevens waartoe toegang wordt verkregen *exact* overeenkomt met het domein van de gegevensaanbieder.

HTTPS/HTTP -beperking Een SWF-bestand dat wordt geladen via een niet-beveiligd protocol (niet-HTTPS) heeft geen toegang tot inhoud die is geladen via een beveiligd protocol (HTTPS), zelfs niet als beide protocollen zich in exact hetzelfde domein bevinden.

Lokale en netwerkafspeelbeveiliging

Flash Player 8 en hoger gebruiken een beveiligingsmodel waarmee u de lokale en netwerkafspeelbeveiliging kunt bepalen voor SWF-bestanden die u publiceert. Standaard hebben SWF-bestanden leesttoegang tot lokale bestanden en netwerken. Een SWF-bestand met lokale toegang kan echter niet communiceren met het netwerk en het SWF-bestand kan geen bestanden of informatie naar netwerken verzenden.

Als u SWF-bestanden toegang biedt tot netwerkbronnen, kan het SWF-bestand gegevens verzenden en ontvangen. Als u het SWF-bestand toegang biedt tot netwerkbronnen, wordt lokale toegang uitgeschakeld. Zo wordt voorkomen dat informatie op de lokale computer naar het netwerk wordt geüpload.

U selecteert lokale of netwerkafspeelbeveiliging voor gepubliceerde SWF-bestanden in het dialoogvenster Publicatie-instellingen.

Flash Player

Flash Player speelt Flash-inhoud op dezelfde manier af als waarop deze wordt weergegeven in een webbrowser of een ActiveX-hosttoepassing. Flash Player wordt samen met de Flash-toepassing geïnstalleerd. Wanneer u dubbelklikt op Flash-inhoud, start het besturingssysteem het programma Flash Player, dat vervolgens het SWF-bestand afspeelt. Gebruik de speler om inhoud zichtbaar te maken voor gebruikers die geen webbrowser of ActiveX-hosttoepassing gebruiken.

U kunt inhoud in Flash Player beheeren met behulp van menuopdrachten en de functie `fscommand()`.

Gebruik het contextmenu van Flash Player als u frames met Flash Pro-inhoud wilt afdrukken.

- Ga als volgt te werk:

- Als u een nieuw of bestaand bestand wilt openen, selecteert u Bestand > Nieuw of Openen.
- Als u de weergave van de toepassing wilt wijzigen, selecteert u Beeld en kiest u een menuoptie.
- Als u de weergave van inhoud wilt regelen, selecteert u Besturing > Afspelen, Terugspoelen of In lus afspelen.

[Naar boven](#)

Flash Player bijwerken of opnieuw installeren

Als u problemen hebt met de installatie van uw Flash Player, kunt u het programma bijwerken of opnieuw installeren. Kies Help > Nieuwste versie van Flash Player ophalen om vanuit Flash rechtstreeks naar de downloadpagina van Flash Player te gaan.

Voer de volgende stappen uit als u Flash Player liever eerst verwijdt:

1. Sluit uw browser.
2. Verwijder andere geïnstalleerde versies van de speler.

Zie TechNote in het ondersteuningscentrum op www.adobe.com/go/tn_14157_nl voor instructies.

3. Ga naar http://www.adobe.com/go/getflashplayer_nl als u het programma wilt installeren.

Volg de aanwijzingen op het scherm op om de speler te installeren.

U kunt ook een van de volgende installatiebestanden in de map Players uitvoeren. De installer op de website van Adobe is gewoonlijk echter beter bijgewerkt dan die in de map Players.

- Voer voor het ActiveX-besturingselement voor Windows® (Internet Explorer of AOL) het bestand Install Flash Player 9 AX.exe uit.
- Voer voor de insteekmodule voor Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari of Opera) het bestand Install Flash Player 9.exe uit.
- Voer voor de insteekmodule voor Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer voor Macintosh, Netscape, Opera of Safari) Install Flash Player 10 (Mac OS 10.x) of Install Flash Player 9 OS X (Mac OS X.x) uit.

Opmerking: Ga vanuit uw webbrowser naar <http://www.adobe.com/nl/shockwave/welcome/> als u de installatie wilt controleren.

[Naar boven](#)

Een server voor Flash Player configureren

Gebruikers kunnen uw Flash-inhoud alleen op het web zien als de webserver correct is geconfigureerd om SWF-bestanden te herkennen.

Wanneer een server wordt geconfigureerd, worden de juiste MIME-typen (Multipart Internet Mail Extension) ingesteld, zodat de server bestanden met de extensie .swf kan identificeren als Flash-bestanden.

Een browser die het juiste MIME-type ontvangt, kan de juiste insteekmodule of hulptoepassing of het juiste besturingselement laden om de binnenkomende gegevens te verwerken en correct weer te geven. Als het MIME-type ontbreekt of niet correct door de server wordt aangeboden, kan de browser een foutbericht of een leeg venster met het pictogram van een puzzelstuk weergeven.

- Als uw site wordt geleverd via een internetprovider (ISP), vraagt u de ISP of dit MIME-type aan de server kan worden toegevoegd: application/x-shockwave-flash met de extensie .swf.

Als u uw eigen server beheert, raadpleegt u de documentatie van de webserver voor aanwijzingen over het toevoegen of configureren van MIME-typen.

- Systeembeheerders van bedrijven kunnen Flash zo configureren dat Flash Player beperkt toegang heeft tot bronnen in het lokale bestandssysteem. Maak een beveiligingsconfiguratiebestand dat de functionaliteit van Flash Player op het lokale systeem beperkt.

Dit beveiligingsconfiguratiebestand is een tekstbestand dat in dezelfde map wordt geplaatst als het installatieprogramma van Flash Player. Het installatieprogramma van Flash Player leest het configuratiebestand tijdens de installatie en volgt de beveiligingsinstructies erin op. Flash Player gebruikt het object System om het configuratiebestand beschikbaar te maken voor ActionScript.

Dit configuratiebestand schakelt de toegang van Flash Player tot de camera of microfoon uit, beperkt de hoeveelheid lokale opslagruimte die Flash Player kan gebruiken, regelt de functie voor automatische updates en voorkomt dat Flash Player iets van de lokale vaste schijf van de gebruiker leest.

MIME-typen toevoegen

Wanneer een webserver toegang wil tot bestanden, moet de server de bestanden correct identificeren als Flash-inhoud om ze te kunnen weergeven. Als het MIME-type ontbreekt of niet correct door de server wordt aangeboden, kan de browser foutberichten of een leeg venster met het pictogram van een puzzelstuk weergeven.

Als de server niet correct is geconfigureerd, moet u (of de serverbeheerder) de MIME-typen van het SWF-bestand toevoegen aan de configuratiebestanden van de server en de volgende MIME-typen koppelen aan de SWF-bestandsextensies:

- Het MIME-type application/x-shockwave-flash heeft de bestandsextensie .swf.
- Het MIME-type application/futuresplash heeft de bestandsextensie .spl.

Als u een server beheert, raadpleegt u de softwaredocumentatie van de server voor aanwijzingen over het toevoegen of configureren van MIME-typen. Als u geen server beheert, neemt u contact op met de internetprovider, webbeheerder of serverbeheerder over het toevoegen van informatie over de MIME-typen.

Als uw site op een Macintosh-server staat, moet u ook de volgende parameters instellen: Actie: Binair; Type: SWFL en Auteur: SWF2.

[Naar boven](#) 

Zoekmachine optimaliseren voor SWF-inhoud

Medio Augustus 2008 kondigde Adobe een aanzienlijke vooruitgang aan van de Flash Player-technologie, waarmee de tekstinhoud in SWF-bestanden kan worden geïndexeerd door zoekmachines zoals Google en Yahoo!. U kunt allerlei strategieën gebruiken om SWF-inhoud beter zichtbaar te maken voor zoekmachines. Er wordt naar al deze procedures verwezen met *zoekmachineoptimalisatie* (SEO of search engine optimization).

[Naar boven](#) 

Informatie over Omniture en Flash

Flash-inhoud kan worden geïntegreerd met Omniture SiteCatalyst en Omniture Test&Target. Met SiteCatalyst kunnen marketers snel de meest winstgevende paden identificeren via hun website en vaststellen vanaf welke locatie bezoekers hun website verlaten en essentiële gegevens verzamelen voor online marketingcampagnes. Test&Target biedt marketers de mogelijkheid om hun online inhoud voortdurend relevant te maken voor hun klanten. Test&Target biedt een interface voor het ontwerpen en uitvoeren van tests, het maken van publiekssegmenten en het instellen van inhoud als doel.

Klanten van Omniture kunnen SiteCatalyst en Test&Target gebruiken met Flash door het Omniture

Extension-pakket te downloaden en te installeren.

- Kies Help > Omniture als u de Omniture-uitbreidingen en de toegangsinstructies voor het gebruik ervan wilt downloaden.
- Publicatieprofielen gebruiken
- Publicatie-instellingen
- Meertalige tekst maken
- Publicatie-instellingen voor SWF-bestanden opgeven



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Een sprite-werkblad maken

Sprite-werkbladen maken

Een sprite-werkblad is een bitmapafbeeldingsbestand dat meerdere, kleine en naast elkaar geplaatste afbeeldingen in een raster bevat. Door meerdere afbeeldingen in één bestand te compileren, kunnen Animate en andere toepassingen deze afbeeldingen gebruiken terwijl ze maar één bestand hoeven te laden. Deze korte laadtijd is bijzonder nuttig tijdens het ontwikkelen van bijvoorbeeld games, waarin de snelheid bijzonder belangrijk is.



Een sprite-werkblad met de sprites in een op frames gebaseerde animatie.

U kunt een sprite-werkblad maken van een willekeurige combinatie van geselecteerde filmclips, knopsymbolen, grafische symbolen of bitmaps. U kunt items selecteren in het deelvenster Bibliotheek of in het werkgebied, maar niet in beide. Elke bitmap en elk frame met geselecteerde symbolen wordt als een afzonderlijke afbeelding weergegeven in het sprite-werkblad. Tijdens het exporteren van het werkgebied blijven alle op de symboolinstantie toegepaste transformaties (schalen, schuintrekken, enz.) behouden in de uitgevoerde afbeelding.

Een sprite-werkblad maken:

1. Selecteer een of meerdere symbolen in de bibliotheek of een of meerdere symboolinstanties in het werkgebied. De selectie mag ook bitmaps bevatten.
2. Klik met de rechtermuisknop op de selectie en kies Sprite-werkblad genereren.
3. Selecteer de gewenste opties in het dialoogvenster Sprite-werkblad genereren en klik op Exporteren.

De volgende exportopties zijn beschikbaar:

Afmetingen afbeelding De totale omvang van het sprite-werkblad, uitgedrukt in pixels. De standaardinstelling is Afmetingen automatisch instellen waarbij alle door u opgenomen sprites in het werkblad passen.

Afbeeldingsindeling De bestandsindeling van het geëxporteerde sprite-werkblad. 8-bits en 32-bits PNG bieden beide ondersteuning voor het gebruik van een transparante achtergrond (alfakanaal). JPG en 24-bits PNG bieden geen ondersteuning voor transparante achtergronden. Over het algemeen is het visuele verschil tussen 8-bits en 32-bits PNG klein. 32-bits PNG-bestanden zijn vier keer zo groot als 8-bits PNG-bestanden.

Randopvulling Opvulling rond de randen van het sprite-werkblad, uitgedrukt in pixels.

Vormopvulling Opvulling tussen elke afbeelding in het sprite-werkblad, uitgedrukt in pixels.

Algoritme Dit is een techniek voor het verpakken van de afbeeldingen in het sprite-werkblad. Er zijn twee opties:

- Basis (standaard)
- MaxRects

Gegevensindeling De interne indeling die voor de afbeeldingsgegevens wordt gebruikt. Kies de indeling die het beste aansluit bij uw gewenste workflow voor het sprite-werkblad na het exporteren. De standaardinstelling is de Starling-indeling.

Roteren Hiermee worden de sprites 90 graden gedraaid. Deze optie is alleen beschikbaar voor bepaalde gegevensindelingen.

Bijsnijden Met deze optie bespaart u ruimte in het sprite-werkblad door het bijsnijden van ongebruikte pixels uit elk symboolframe dat aan het werkblad wordt toegevoegd.

Frames stapelen Selecteer deze optie om te voorkomen dat gedupliceerde frames in de geselecteerde symbolen worden gedupliceerd in het uiteindelijke sprite-werkblad.

Trefwoorden: sprite-werkblad, flash professional, cs6, starling, easeljs, een sprite-werkblad maken, een sprite-werkblad maken, een sprite-werkblad exporteren



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Geluiden exporteren

Geluiden voor export comprimeren

Geluid comprimeren voor export

Richtlijnen voor het exporteren van geluid in Animate-documenten

[Naar boven](#) 

Geluiden voor export comprimeren

In Adobe Animate CC (voorheen Flash Professional CC) kunt u compressieopties selecteren voor afzonderlijke gebeurtenisgeluiden en de geluiden met die instellingen exporteren. U kunt ook compressieopties voor afzonderlijke streaming geluiden selecteren. Alle streaming geluiden in een document worden echter als één streaming bestand geëxporteerd met de hoogste instelling van alle op de afzonderlijke streaming geluiden toegepaste instellingen. Dit omvat tevens streaming geluiden in video-objecten.

Wanneer u algemene compressie-instellingen voor gebeurtenisgeluiden of streaming geluiden in het dialoogvenster Publicatie-instellingen selecteert, worden deze toegepast op afzonderlijke gebeurtenisgeluiden of alle streaming geluiden wanneer u geen compressie-instellingen voor de geluiden in het dialoogvenster Geluidseigenschappen selecteert.

U kunt ook de exportinstellingen in het dialoogvenster Geluidseigenschappen overschrijven door Geluidsinstellingen overschrijven in het dialoogvenster Publicatie-instellingen te selecteren. Deze optie is nuttig wanneer u een groter hifi-audiobestand wilt maken voor lokaal gebruik en een kleinere lofi-versie voor het web.

De bemonsteringsfrequentie en de mate van compressie zorgen voor een aanzienlijk verschil in de kwaliteit en grootte van geluiden in geëxporteerde SWF-bestanden. Hoe meer u een geluid comprimeert en hoe lager de bemonsteringsfrequentie, hoe kleiner het bestand en hoe lager de kwaliteit. U kunt experimenteren om de optimale balans tussen geluidskwaliteit en bestandsgrootte te vinden.

Wanneer u werkt met geïmporteerde MP3-bestanden, kunt u de bestanden in MP3-indeling exporteren met dezelfde instellingen die de bestanden hadden bij het importeren.

Opmerking: in Windows kunt u ook alle geluiden via Bestand > Exporteren > Film exporteren als WAV-bestand exporteren.

[Naar boven](#) 

Geluid comprimeren voor export

1. Ga als volgt te werk:
 - Dubbelklik in het deelvenster Bibliotheek op het pictogram van het geluid.
 - Klik met de rechtermuisknop (Windows) of houd de Control-toets ingedrukt en klik (Macintosh) op een geluidssymbool in het deelvenster Bibliotheek en selecteer Eigenschappen in het contextmenu.
 - Selecteer een geluid in het deelvenster Bibliotheek en selecteer Eigenschappen in het optiemenu rechtsboven in het paneel.
 - Selecteer een geluid in het deelvenster Bibliotheek en klik op de knop Eigenschappen onder in het deelvenster Bibliotheek.
2. Klik op Bijwerken wanneer het geluidsbestand extern is bewerkt.
3. Selecteer Standaard, ADPCM, MP3, Onbewerkt of Spraak voor Compressie.

De compressieoptie Standaard gebruikt de algemene compressie-instellingen in het dialoogvenster Publicatie-instellingen wanneer u uw SWF-bestand exporteert. Wanneer u Standaard selecteert, zijn geen aanvullende exportinstellingen mogelijk.

4. Exportinstellingen instellen.
5. Klik op Testen om het geluid eenmaal af te spelen. Klik op Stoppen wanneer u het testen van het geluid wilt stoppen voordat het klaar is met afspelen.
6. U kunt de exportinstellingen zo nodig aanpassen totdat de gewenste geluidskwaliteit is bereikt. Klik vervolgens op OK.

Compressieopties ADPCM en Onbewerkt

ADPCM-compressie stelt de compressie in voor 8- of 16-bits geluidsgegevens. Gebruik de instelling ADPCM wanneer u korte gebeurtenisgeluiden, zoals klikgeluiden voor knoppen, exporteert.

Onbewerkte compressie exporteert geluiden zonder geluidscompressie

Voorbewerken - zet gemengd stereogeluid om in mono wanneer u Stereo omzetten in mono selecteert (monogeluid wordt door deze optie niet beïnvloed).

Bemonsteringsfrequentie Beheert geluidskwaliteit en bestandsgrootte. Lagere frequenties verkleinen het bestand, maar verlagen tevens de geluidskwaliteit. De volgende frequentieopties zijn beschikbaar:

Opmerking: *Animate kan de frequentie van een geïmporteerd geluid niet verhogen tot boven de frequentie waarop het is geïmporteerd.*

5 kHz - nauwelijks geschikt voor spraak.

11 kHz - de laagste aanbevolen kwaliteit voor een kort muzieksegment en een kwart van de standaard-cd-frequentie.

22 kHz - een populaire keuze voor afspelen op het web en de helft van de standaard-cd-frequentie.

44 kHz - de standaardaudiofrequentie voor cd.

ADPCM-bits (Alleen ADPCM) Geeft de bitdiepte van de geluidscompressie op. Hogere bitdiepten leveren een betere geluidskwaliteit.

MP3-compressieopties

MP3-compressie Hiermee kunt u geluiden met MP3-compressie exporteren. Gebruik MP3 als u langere streaming geluiden zoals muziekgeluidssporen exporteert.

Wanneer u een bestand exporteert dat in MP3-indeling is geïmporteerd, kunt u het bestand exporteren met dezelfde instellingen die het had toen het werd geïmporteerd.

Geïmporteerde MP3-kwaliteit gebruiken - de standaardinstelling. Hef de selectie hiervan op om andere MP3-compressie-instellingen te selecteren. Selecteer deze optie om een geïmporteerd MP3-bestand met dezelfde instellingen te exporteren als het bestand had toen het werd geïmporteerd.

Bitsnelheid - bepaalt het aantal bits per seconde in het geëxporteerde geluidsbestand. Animate ondersteunt 8 tot en met 160 kbps CBR (constante bitsnelheid). Stel de bitsnelheid in op 16 kbps of hoger voor een goed resultaat wanneer u muziek exporteert.

Voorbewerken - zet gemengd stereogeluid om in mono (monogeluid wordt door deze optie niet beïnvloed).

Opmerking: De optie Voorbewerken is alleen beschikbaar wanneer u een bitsnelheid van 20 kbps of hoger selecteert.

Kwaliteit - bepaalt de compressiesnelheid en de geluidskwaliteit.

Snel - levert snellere compressie op, maar lagere geluidskwaliteit.

Normaal - levert een langzamere compressie op, maar hogere geluidskwaliteit.

Beste - levert de langzaamste compressie en de hoogste geluidskwaliteit op.

Compressieoptie Spraak

Met de compressieoptie **Spraak** worden geluiden geëxporteerd met een compressiemethode die voor spraak is aangepast.

Opmerking: Flash Lite 1.0 en Flash Lite 1.1 ondersteunen de compressieoptie **Spraak** niet. U kunt de compressieopties MP3, ADPCM of Onbewerkt gebruiken voor inhoud die spelers van die versies als doel hebben.

Bemonsteringsfrequentie Beheert geluidskwaliteit en bestandsgrootte. Een lagere frequentie verkleint het bestand, maar verlaagt ook de geluidskwaliteit. Selecteer een van de volgende opties:

5 kHz - geschikt voor spraak.

11 kHz - aanbevolen voor spraak.

22 kHz - geschikt voor de meeste soorten muziek op het web.

44 kHz - de standaardaudiofrequentie voor cd. Aangezien compressie op is toegepast, is de geluidskwaliteit echter niet van cd-kwaliteit in het SWF-bestand.

[Naar boven](#) ¹⁵

Richtlijnen voor het exporteren van geluid in Animate-documenten

Naast bemonsteringsfrequentie en compressie zijn er verschillende manieren om geluid efficiënt te gebruiken in een document en de bestandsgrootte klein te houden:

- Stel de in- en uitpunten in om te voorkomen dat gebieden met stilte in het Animate-bestand worden opgeslagen en om de omvang van de geluidsgegevens in het bestand te beperken.
- Haal meer uit dezelfde geluiden door verschillende effecten voor geluiden toe te passen (zoals volumecurven, herhalen en in-/uitpunten) op verschillende hoofdframes. U kunt een aantal geluidseffecten gebruiken met slechts één geluidsbestand.
- Herhaal korte geluiden als achtergrondmuziek.
- U kunt streaming geluid niet instellen op herhalen.
- Wanneer u audio in ingesloten videoclips exporteert, moet u er rekening mee houden dat de audio wordt geëxporteerd met de algemene streaming instellingen die in het dialoogvenster Publicatie-instellingen zijn geselecteerd.

Gebruik streamsynchronisatie om de animatie synchroon te houden met uw geluidsspoor wanneer u een voorvertoning van uw animatie in de editor weergeeft. Wanneer uw computer de animatieframes niet snel genoeg kan weergeven om het geluidsspoor bij te houden, slaat Animate frames over.

- U kunt bij het exporteren van QuickTime-films net zoveel geluiden en kanalen gebruiken als u wilt zonder dat u zich zorgen hoeft te maken over de bestandsgrootte. De geluiden worden gecombineerd tot een enkel geluidsspoor wanneer u als QuickTime-bestand exporteert. Het aantal geluiden dat u gebruikt, heeft geen invloed op de uiteindelijke bestandsgrootte.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- [Overzicht van publicatie](#)
- Publicatie-instellingen voor SWF-bestanden opgeven
- Informatie over exporteren vanuit Animate



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

QuickTime-videobestanden exporteren

Met Animate CC kunt u QuickTime®-films (MOV-bestanden) maken die gebruikers kunnen afspelen met de insteekmodule QuickTime geïnstalleerd op hun computer. Dit gebeurt vaak als mensen met Animate titelreeksen of animatie maken als inhoud van de video. Het gepubliceerde QuickTime-bestand kan worden gedistribueerd als dvd of worden opgenomen in andere toepassingen, zoals Adobe® Director® of Adobe® Premiere® Pro.

Als u een QuickTime-video maakt met Animate, moet u de publicatie-instelling instellen op Flash Professional 3, 4 of 5.

Opmerking: De QuickTime Player ondersteunt geen Flash Player-bestanden later dan versie 5.

Lesbestanden en video's

- Video: 17:24. [QuickTime exporteren naar Animate](#). Leer hoe u op ActionScript gebaseerde animaties exporteert naar Animate en vervolgens samenstelt in After Effects.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- [Informatie over QuickTime](#)
- [QuickTime exporteren](#)



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Afspelen van externe video met ActionScript beheren

[Externe FLV- of F4V-bestanden dynamisch afspelen](#)

[Gedragingen bij het afspelen van video](#)

[De FLVPlayback-component](#)

[Mediacomponenten \(Flash Player 6 en 7\)](#)

[Naar boven](#) 

Externe FLV- of F4V-bestanden dynamisch afspelen

Als alternatief voor het importeren van video in de Animate-ontwerpomgeving kunt u de FLVPlayback-component of ActionScript gebruiken om externe FLV- of F4V-bestanden dynamisch af te spelen in Flash Player. U kunt ook de FLVPlayback-component en ActionScript samen gebruiken.

U kunt FLV- of F4V-bestanden afspelen die zijn geplaatst als HTTP-downloads of als lokale mediabestanden. Voor het afspelen van een extern FLV- of F4V-bestand plaatst u een FLV- of F4V-bestand op een URL (op een HTTP-site of in een lokale map) en voegt u de component FLVPlayback of ActionScript-code toe aan het Animate-document voor toegang tot en besturing van het afspelen van het bestand bij uitvoering.

U hebt meer mogelijkheden bij het gebruik van externe FLV- of F4V-bestanden dan bij het gebruik van geïmporteerde video:

- U kunt langere videoclips gebruiken zonder vertraging bij het afspelen. Externe FLV- of F4V-bestanden maken tijdens het afspelen gebruik van *geheugen in cache*. Dit betekent dat grote bestanden worden opgeslagen in kleine delen die dynamisch kunnen worden geopend, zodat minder geheugen nodig is dan bij ingesloten videobestanden.
- Een extern FLV- of F4V-bestand kan een andere framesnelheid hebben dan het Animate-document waarin het bestand wordt afgespeeld. U kunt bijvoorbeeld de framesnelheid van het Animate-document instellen op 30 fps en de framesnelheid van de video op 21 fps. Dit geeft u meer controle over de afspreekwaliteit van de video.
- Bij externe FLV- of F4V-bestanden hoeft u het afspelen van een Animate-document niet te onderbreken wanneer een videobestand wordt geladen. Bij geïmporteerde videobestanden moet het afspelen van een document soms worden onderbroken om bepaalde functies uit te voeren (zoals toegang tot een cd-romstation). Bij FLV- of F4V-bestanden kunnen functies worden uitgevoerd onafhankelijk van het Animate-document, zodat het afspelen niet wordt onderbroken.
- Bij FLV- of F4V-bestanden kunt u video-inhoud makkelijker van een bijschrift voorzien, omdat u callback-functies gebruikt om toegang te krijgen tot de videometagegevens.

[Naar boven](#) 

Gedragingen bij het afspelen van video

Videogedragingen vormen een manier om het afspelen van video te beheren. Gedragingen zijn vooraf geschreven ActionScript-scripts die u aan een activeringsobject kunt toevoegen om een ander object te besturen. Met gedragingen kunt u de kracht, besturing en flexibiliteit van ActionScript-codering aan uw document toevoegen zonder zelf ActionScript-code te hoeven schrijven. Met videogedragingen kunt u een videoclip afspelen, stoppen, terugspoelen, vooruitspoelen, weergeven en verbergen.

U kunt een videoclip met een gedraging besturen door de gedraging via het deelvenster Gedragingen toe te passen op een activeringsobject, zoals een filmclip. Geef de gebeurtenis op die het gedrag in werking zet

(zoals het vrijgeven van de filmclip), selecteer een doelobject (de video waarop de gedraging effect heeft) en selecteer, indien nodig, instellingen voor de gedraging, zoals het aantal terug te spoelen frames.

Opmerking: Het activeringsobject moet een filmclip zijn. U kunt gedragingen voor het afspelen van video niet koppelen aan knopsymbolen of knopcomponenten.

De volgende gedragingen in Animate besturen ingesloten video:

Gedrag	Doel	Parameters
Video afspelen	Een video afspelen in het huidige document.	Instantienaam van doelvideo
Video stoppen	De video stoppen.	Instantienaam van doelvideo
Video pauzeren	De video pauzeren.	Instantienaam van doelvideo
Video terugspoelen	De video terugspoelen met het opgegeven aantal frames.	Instantienaam van doelvideo Aantal frames
Video vooruitspoelen	De video vooruitspoelen met het opgegeven aantal frames.	Instantienaam van doelvideo Aantal frames
Video verbergen	De video verbergen.	Instantienaam van doelvideo
Video weergeven	De video weergeven.	Instantienaam van doelvideo

Afspelen van video met gedragingen beheren

1. Selecteer de filmclip om de gedraging te activeren.
2. Klik in het deelvenster Gedragingen (Venster > Gedragingen) op de knop Toevoegen (+) en selecteer de gewenste gedraging in het submenu Ingesloten video.
3. Selecteer de video die u wilt besturen.
4. Selecteer een relatief of absoluut pad.
5. Selecteer indien nodig instellingen voor de gedragingsparameters en klik op OK.
6. Klik in het deelvenster Gedragingen onder Gebeurtenis op Bij vrijgeven (de standaardgebeurtenis) en selecteer een muisgebeurtenis. Laat de optie Bij vrijgeven ongewijzigd als u deze optie wilt gebruiken.

[Naar boven](#) 

De FLVPlayback-component

Met de FLVPlayback-component kunt u een videospeler in uw Animate-toepassing opnemen om progressief gedownloade videobestanden (FLV of F4V) via HTTP af te spelen, of om streaming FLV-bestanden af te spelen vanaf een Adobe Media Server (AMS) of een Flash Video Streaming Service (FVSS).

De component FLVPlayback biedt de volgende mogelijkheden:

- Een set vooraf ontworpen skins voor de aanpassing van afspelerbesturingselementen en het uiterlijk van de gebruikersinterface.
- Geavanceerde gebruikers kunnen hun eigen aangepaste skins maken.
- Actiepunten waarmee u video met animatie, tekst en afbeeldingen in uw Animate-toepassing kunt synchroniseren.
- Live voorvertoning van aanpassingen.
- Het SWF-bestand behoudt een redelijke grootte voor het downloaden.

De component FLVPlayback is het weergavegebied waarin u video afspeelt. De component FLVPlayback bevat de aangepaste UI-componenten voor het afspelen van FLV (knoppen voor het afspelen, stoppen, pauzeren en besturen van de video).

De component FLVPlayback configureren

1. Selecteer de FLVPlayback-component in het werkgebied, open Eigenschapcontrole (Venster > Eigenschappen) en voer een instantienaam in.
2. Selecteer Parameters in Eigenschapcontrole of open Componentcontrole (Venster > Componenten).
3. Voer waarden in voor de parameters of gebruik de standaardinstellingen.

Voor elke instantie van de component FLVPlayback kunt u de volgende parameters instellen in Componentcontrole of Eigenschapcontrole:

Opmerking: *In de meeste gevallen is het niet nodig de instellingen in de component FLVPlayback te wijzigen, tenzij u het uiterlijk van een videoskin wilt veranderen. De wizard Video importeren configureert de parameters afdoende voor de meeste implementaties.*

autoPlay Een Booleaanse waarde die bepaalt hoe de FLV of F4V moet worden afgespeeld. Bij `true` wordt de video direct na het laden afgespeeld. Bij `false` wordt het eerste frame geladen en vervolgens gepauzeerd. De standaardwaarde is `true`.

autoRewind Een Booleaanse waarde die bepaalt of de video automatisch moet worden teruggespoeld. Bij `true` wordt de video automatisch teruggespoeld tot het begin wanneer de afspeler het einde heeft bereikt of wanneer de gebruiker op de kop Stop klikt. Bij `false` wordt de video niet automatisch teruggespoeld. De standaardwaarde is `true`.

autoSize Een Booleaanse waarde die bij `true` de component bij uitvoering de afmetingen van de bronvideo laat overnemen. De standaardwaarde is `false`.

Opmerking: *De gecodeerde framegrootte van de video is niet gelijk aan de standaardafmetingen van de component FLVPlayback.*

bufferTime Het aantal seconden voor bufferen voordat het afspelen begint. De standaardwaarde is 0.

contentPath (AS2-bestanden) Een tekenreeks die de URL opgeeft naar een FLV, F4V of naar een XML-bestand met een beschrijving voor het afspelen van de video. Dubbelklik op de waardecel voor deze parameter om het dialoogvenster Inhoudspad te openen. De standaardwaarde is een lege tekenreeks. Als u geen waarde opgeeft voor de parameter `contentPath`, gebeurt er niets wanneer de instantie van FLVPlayback in Animate wordt uitgevoerd.

bron (AS3-bestanden) Een tekenreeks die de URL opgeeft naar een FLV, F4V of naar

een XML-bestand met een beschrijving voor het afspelen van de video. Dubbelklik op de waardecel voor deze parameter om het dialoogvenster Inhoudspad te openen. De standaardwaarde is een lege tekenreeks. Als u geen waarde opgeeft voor de parameter `contentPath`, gebeurt er niets wanneer de instantie van `FLVPlayback` in `Animate` wordt uitgevoerd.

isLive Een Booleaanse waarde die bij `true` opgeeft dat de video live streamt via FMS. De standaardwaarde is `false`.

cuePoints Een tekenreeks die de actiepunten voor de video opgeeft. Met actiepunten kunt u specifieke punten in de video synchroniseren met animatie, afbeeldingen of tekst in `Animate`. De standaardwaarde is een lege tekenreeks.

maintainAspectRatio Een Booleaanse waarde die bij `true` de afmetingen van de videospeler in de component `FLVPlayback` wijzigt met behoud van de hoogte-breedteverhouding van de bronvideo. De bronvideo wordt geschaald en de afmetingen van de component `FLVPlayback` zelf worden niet gewijzigd. De parameter `autoSize` heeft voorrang op deze parameter. De standaardwaarde is `true`.

skin Een parameter waarmee het dialoogvenster `Skin` selecteren wordt geopend waarin u een skin kunt kiezen voor de component. De standaardwaarde is `Geen`. Als u `Geen` kiest, bevat de instantie van `FLVPlayback` geen besturingselementen waarmee de gebruiker de video kan afspelen, stoppen of terugspoelen of andere handelingen kan uitvoeren. Als de parameter `autoPlay` wordt ingesteld op `true`, wordt de video automatisch afgespeeld. Zie *De component `FLVPlayback` aanpassen in `ActionScript 3.0`-componenten gebruiken* of *Naslaggids voor componenten van `ActionScript 2.0`* voor meer informatie.

totalTime Het totale aantal seconden in de bronvideo. De standaardwaarde is 0. Bij progressief downloaden wordt dit aantal in `Animate` gebruikt als een waarde groter dan nul (0) is ingesteld. Anders wordt de tijd in `Animate` zo mogelijk uit de metagegevens afgeleid.

Opmerking: *Bij het gebruik van FMS of FVSS wordt deze waarde genegeerd. In dat geval wordt de totale tijd van de video van de server overgenomen.*

volume Een getal van 0 tot 100 dat het percentage voorstelt van het maximale volume waarop het volume wordt ingesteld.

De parameter `contentPath` of `source` opgeven

Als u een lokale videoclip hebt geïmporteerd in `Animate` voor gebruik met progressief gedownloade inhoud of streaming video-inhoud, moet u de parameter `contentPath` (AS2 FLA-bestanden) of `source` (AS3 FLA-bestanden) van de `FLVPlayback`-component bijwerken voordat u de inhoud uploadt naar een webserver of Adobe Media Server. De parameter `contentPath` of `source` geeft de naam en de locatie van het videobestand op de server op en bevat impliciet de afspeelmethode (bijvoorbeeld progressief downloaden via HTTP of streaming vanaf Adobe Media Server met RTMP).

1. Selecteer de `FLVPlayback`-component in het werkgebied, open de Eigenschapcontrole (Venster > Eigenschappen) en selecteer Parameters, of open de Componentcontrole (Venster > Componentcontrole).
2. Voer waarden in voor de parameters of gebruik de standaardinstellingen. Ga als volgt te werk voor de parameter `contentPath` of `source`:
 - a) Dubbelklik op de waardecel voor de parameter `contentPath` of `source` om het dialoogvenster Inhoudspad te openen.
 - b) Voer de URL of het lokale pad in naar het FLV- of F4V-bestand of het XML-bestand (voor Adobe Media Server of FVSS) met een beschrijving van hoe het videobestand moet worden afgespeeld.

Als u de locatie van de video of het XML-bestand niet weet, klikt u op het mappictogram

om naar de juiste locatie te gaan. Wanneer bij het bladeren naar een videobestand het bestand zich op of onder de locatie bevindt van het doel-SWF-bestand, wordt het pad in Animate automatisch relatief gemaakt ten opzichte van die locatie, zodat u het van een webserver kunt laten halen. Anders is het pad een absoluut Windows- of Macintosh-bestandspad.

Als u een HTTP-URL opgeeft, is het videobestand een progressief gedownload FLV- of F4V-bestand. Als u een RTMP-URL (Real-Time Messaging Protocol) opgeeft, streamt de video vanaf Adobe Media Server (AMS). Een URL naar een XML-bestand kan ook een streaming videobestand zijn vanaf AMS of FVSS.

Opmerking: Wanneer u op OK klikt in het dialoogvenster *Inhoudspad*, wordt de waarde van de parameter `cuePoints` in Animate ook bijgewerkt, omdat u de parameter `contentPath` mogelijk hebt gewijzigd zodat de parameter `cuePoints` niet meer van toepassing is op het huidige inhoudspad. Het resultaat is dat eventuele uitgeschakelde actiepunten verloren gaan, maar geen ActionScript-actiepunten. Om deze reden kan het verstandig zijn actiepunten die niet van ActionScript komen via ActionScript uit te schakelen en niet via het dialoogvenster *Actiepunten*.

Als u de parameter `contentPath` of `source` opgeeft, probeert Animate te verifiëren of de video die u hebt opgegeven compatibel is met Flash Player. Wanneer u een waarschuwingdialoogvenster ziet, probeer dan de video met Adobe Media Encoder opnieuw te coderen naar FLV- of F4V-indeling.

U kunt ook de locatie van een XML-bestand opgeven dat beschrijft hoe meerdere streams van videobestanden voor meerdere bandbreedten moeten worden afgespeeld. In het XML-bestand wordt SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language) gebruikt om de videobestanden te beschrijven. Zie 'Een SMIL-bestand gebruiken' in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0-componenten* voor een beschrijving van het XML SMIL-bestand.

[Naar boven](#)

Mediacomponenten (Flash Player 6 en 7)

Opmerking: De mediacomponenten zijn in Macromedia Flash MX Professional 2004 geïntroduceerd en zijn bedoeld voor gebruik met Flash Player 6 of 7. Als u video-inhoud ontwikkelt voor gebruik met Flash Player 8 gebruik dan de component `FLVPlayback` die in versie 8 is geïntroduceerd. De component `FLVPlayback` biedt een verbeterde functionaliteit, waardoor u meer controle hebt over het afspelen van video in de Animate-omgeving.

De drie mediacomponenten zijn: `MediaDisplay`, `MediaController` en `MediaPlayback`. Met de component `MediaDisplay` kunt u media toevoegen aan uw Animate-documenten door de component naar het werkgebied te slepen en in Componentcontrole te configureren. Naast het instellen van parameters in Componentcontrole kunt u actiepunten toevoegen om andere handelingen te activeren. De component `MediaDisplay` wordt niet visueel weergegeven tijdens het afspelen. Alleen de videoclip is zichtbaar.

De component `MediaController` biedt besturingselementen waarmee de gebruiker met streaming media kan werken. De controller heeft knoppen voor afspelen, pauzeren, terugspoelen tot het begin en een volumeregelaar. De controller bevat tevens afspelenbalken die aangeven hoeveel van de media is geladen en hoeveel is afgespeeld. U kunt een afspelenkopschuifregelaar voorwaarts en achterwaarts slepen op de afspelenbalk om snel naar verschillende gedeelten van de video te navigeren. Met behulp van gedragingen of ActionScript kunt u deze component eenvoudig aan de component `MediaDisplay` koppelen om streaming video weer te geven en de gebruiker controle te geven.

De component `MediaPlayback` biedt de eenvoudigste en snelste manier om video en een controller toe te voegen aan uw Animate-documenten. De component `MediaPlayback` combineert de componenten `MediaDisplay` en `MediaController` in één geïntegreerde component. De instanties van de componenten `MediaDisplay` en `MediaController` worden automatisch aan elkaar gekoppeld voor de besturing van het afspelen.

U kunt parameters configureren voor het afspelen, de grootte en de lay-out voor alle drie de componenten met behulp van Componentcontrole of het tabblad Parameters in Eigenschapcontrole. Alle mediacomponenten werken even goed met MP3-audio-inhoud.

Zie 'Mediacomponenten' in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0-componenten* voor meer informatie over de mediacomponenten.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- Video streamen met Adobe Media Server
- Video progressief downloaden met gebruikmaking van een webserver
- Instanties met gedragingen beheren
- Afspelen van video besturen met de tijdlijn



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Tips en trucs: Tips voor het maken van inhoud voor mobiele apparaten

[Animate-inhoud maken voor gebruik op mobiele apparaten](#)
[Flash Lite-richtlijnen voor animaties op mobiele apparaten](#)
[Bitmap- en vectorafbeeldingen van Flash Lite in mobiele apparaten](#)
[De compressie van Flash Lite-bitmaps voor mobiele apparaten instellen](#)
[Flash Lite-frames optimaliseren voor mobiele apparaten](#)
[ActionScript optimaliseren voor Flash Lite-inhoud op mobiele apparaten](#)
[Het Flash Lite-bestandsgeheugen voor mobiele apparaten beheren](#)
[Gegevens laden voor mobiele apparaten in Flash Lite](#)
[Klassen uitsluiten van compilatie voor Flash Lite](#)

[Naar boven](#) 

Animate-inhoud maken voor gebruik op mobiele apparaten

Als u Animate-inhoud voor mobiele apparaten wilt maken, dient u zich aan een aantal basisprincipes te houden. Animate-ontwikkelaars vermijden bijvoorbeeld vaak het gebruik van al te complexe illustraties en te veel tweening of transparantie.

Flash Lite-ontwikkelaars hebben met extra uitdagingen te maken, omdat de prestaties op verschillende mobiele apparaten sterk kunnen variëren. Als er inhoud naar veel verschillende apparaten moet worden gepubliceerd, moeten ontwikkelaars soms kiezen voor de kleinste gemene deler.

Voor het optimaliseren van mobiele inhoud moet u soms zaken tegen elkaar afwegen. Zo ziet inhoud er bijvoorbeeld beter uit als u de ene techniek gebruikt, terwijl de prestaties weer beter zijn als u een andere techniek gebruikt. Tijdens het maken van deze afwegingen zult u herhaaldelijk schakelen tussen de emulator en het doelapparaat om de inhoud te testen. U moet de inhoud op het daadwerkelijke apparaat bekijken om de ware kleuren, de leesbaarheid van de tekst, de fysieke interactie, de reactiesnelheid van de gebruikersinterface en de gebruikersvriendelijkheid goed te kunnen beoordelen.

[Naar boven](#) 

Flash Lite-richtlijnen voor animaties op mobiele apparaten

Wanneer u inhoud met animaties maakt voor mobiele apparaten, moet u rekening houden met de beperkingen van de CPU. Als u deze richtlijnen volgt, voorkomt u dat Flash Lite-inhoud traag wordt weergegeven:

- Wanneer u een nieuw Flash Lite-bestand maakt, moet u controleren of het document goed is ingesteld. Hoewel Animate-bestanden zonder problemen kunnen worden geschaald, kunnen de prestaties teruglopen als het bestand niet wordt uitgevoerd in zijn eigen formaat, maar in de speler moet worden geschaald. Probeer het formaat van het document in overeenstemming te brengen met de resolutie van het doelapparaat. U moet Flash Player ook instellen op de correcte versie van Flash Lite.
- Flash Lite kan vectorillustraties renderen op lage, gemiddelde en hoge kwaliteit. Hoe hoger de kwaliteit van de rendering, hoe gemakkelijker en nauwkeuriger vectorillustraties in Flash Lite kunnen worden gerenderd en hoe meer er van de CPU van het apparaat wordt geleverd. Als u een complexe animatie wilt weergeven, moet u experimenteren met kwaliteitsinstelling van de speler en het SWF-bestand vervolgens grondig testen. U kunt de renderkwaliteit van een SWF-bestand bepalen met de eigenschap `_quality` of de

opdracht `SetQuality`. Geldige waarden voor de eigenschap `_quality` zijn `LOW`, `MEDIUM` en `HIGH`.

- Beperk het aantal gelijktijdige tweens. Verminder het aantal tweens of plaats animaties achter elkaar, zodat de ene animatie begint zodra de voorgaande is beëindigd.
- Maak spaarzaam gebruik van transparantie-effecten (alfa) voor symbolen omdat deze effecten veel van de CPU vergen. Vermijd met name tweening-symbolen met alfaniveaus die niet volledig ondoorzichtig zijn (minder dan 100%).
- Gebruik geen visuele effecten die de CPU zwaar belasten, zoals grote maskers, uitgebreide bewegingen, alfaovervloeiing, uitgebreide kleurverlopen en complexe vectoren.
- Experimenteer met combinaties van tweens, keyframe-animaties en `ActionScript`-bewegingen voor de meest efficiënte resultaten.
- Het renderen van vector-ovalen en -cirkels vergt veel meer van het geheugen dan het renderen van vierhoeken. Ook het toepassen van ronde en ovale penseelstreken vergt veel van de CPU.
- Test animaties geregeld op de doelapparaten waarvoor ze bestemd zijn.
- Wanneer u een gebied met animaties tekent in `Animate`, wordt er een rechthoekig selectiekader rond het gebied gedefinieerd. Optimaliseer de tekening door die rechthoek zo klein mogelijk te maken. Gebruik geen tweens die elkaar overlappen, want het samengevoegde gebied wordt door `Animate` geïnterpreteerd als één rechthoek, hetgeen resulteert in een groter totaalgebied. Gebruik de functie `Opnieuw te tekenen gebieden` weergegeven van `Animate` om de animatie te optimaliseren.
- Maak geen gebruik van `_alpha = 0` en `_visible = false` om filmclips op het scherm te verbergen. Als u de zichtbaarheid van een filmclip eenvoudig uitschakelt of de alfa van de clip wijzigt in nul, wordt de clip nog steeds opgenomen in berekeningen voor het renderen van lijnen, wat van nadelige invloed kan zijn op de prestaties.
- Probeer een filmclip ook niet te verbergen door er een illustratie of iets dergelijks boven op te plaatsen. De clip wordt ook in dat geval in de berekeningen van de speler opgenomen. Verwijder filmclips in plaats daarvan volledig van de Stage of verwijder ze door `removeMovieClip` aan te roepen.

[Naar boven](#) 

Bitmap- en vectorafbeeldingen van Flash Lite in mobiele apparaten

In Flash Lite kunnen zowel vector- als bitmapafbeeldingen worden gerenderd. Elk type afbeelding heeft zijn voor- en nadelen. Of u vector- of bitmapafbeeldingen moet gebruiken is niet altijd duidelijk en hangt vaak af van meerdere factoren.

Vectorafbeeldingen worden in een compacte vorm in SWF-bestanden opgenomen als wiskundige vergelijkingen en worden tijdens runtime gerenderd door de Flash Lite-speler. In tegenstelling tot vectorafbeeldingen worden bitmapafbeeldingen opgenomen als reeksen afbeeldingselementen (pixels). Dit vereist meer bytes aan gegevens. Als u dus vectorafbeeldingen in een bestand gebruikt, kunt u de grootte van het bestand en het geheugengebruik beperken.

Vectorafbeeldingen behouden ook hun vloeiende vormen wanneer ze groter of kleiner worden gemaakt. Als bitmapafbeeldingen groter of kleiner worden gemaakt, worden vloeiende lijnen mogelijk hoekig weergegeven of worden de afzonderlijke pixels zichtbaar.

Vergeleken met bitmapafbeeldingen vergen vectorafbeeldingen meer verwerkingscapaciteit voor het renderen. Dit geldt met name voor vectorafbeeldingen met veel complexe vormen en vullingen. Het gebruik van veel vectorvormen kan er daarom toe leiden dat het hele bestand langzamer wordt weergegeven. Omdat voor het renderen van bitmapafbeeldingen minder verwerkingstijd nodig is dan voor het renderen van vectorafbeeldingen, zijn bitmapafbeeldingen voor bepaalde bestanden een betere keus, bijvoorbeeld voor een complexe plattegrond waarop animaties te zien zijn en waarmee moet worden geschoven op een mobiele telefoon.

Houd het volgende in uw achterhoofd:

- Gebruik geen omtrekken voor vectorvormen. Omtrekken hebben een binnen- en een buitenrand (vullingen hebben slechts één rand) en er is twee keer zoveel verwerkingstijd

nodig om deze omtrekken te renderen.

- Hoeken zijn eenvoudiger te renderen dan curven. Gebruik, indien mogelijk, platte randen, met name bij zeer kleine vectorvormen.
- Optimalisatie is vooral nuttig voor kleine vectorvormen, zoals pictogrammen. Bij het renderen van complexe pictogrammen gaan mogelijk details verloren en is al het werk dat het kost om de details te renderen voor niets geweest.
- Gebruik daar waar mogelijk bitmapafbeeldingen voor kleine, complexe afbeeldingen, zoals pictogrammen, en gebruik vectorafbeeldingen voor grotere, eenvoudige afbeeldingen.
- Importeer bitmapafbeeldingen met de juiste grootte. Importeer geen grote afbeeldingen om deze vervolgens kleiner te maken in Animate, omdat hierdoor de bestanden groter worden en er een groter beroep wordt gedaan op het runtimegeheugen.
- In de Flash Lite-speler kunt u bitmapafbeeldingen niet vloeiender maken. Als een bitmapafbeelding wordt geschaald of geroteerd, wordt de afbeelding hoekig of lijkt deze ineens uit blokjes te zijn opgebouwd. Als een afbeelding moet worden geschaald of geroteerd, kunt u in plaats van een bitmapafbeelding beter een vectorafbeelding gebruiken.
- Tekst is in wezen een zeer complexe vectorvorm. Natuurlijk is tekst vaak van essentieel belang en kan tekst slechts zelden volledig worden weggelaten. Wanneer er tekst nodig is, moet u die tekst niet van animaties voorzien of boven op een animatie plaatsen. Overweeg om tekst in de vorm van een bitmapafbeelding te gebruiken. Voor dynamische tekst en invoertekst van meerdere regels wordt het geregeleinde van de tekstreeks niet in de cache opgeslagen. In Animate worden regels tijdens de runtime afgebroken. Ook worden de geregeleinden telkens opnieuw berekend wanneer het tekstveld opnieuw moet worden getekend. Statische tekst levert geen problemen op omdat het afbreken van de regels vooraf tijdens het compileren wordt berekend. Voor dynamische inhoud is het gebruik van dynamische tekstvelden onontkoombaar, maar gebruik, als dat maar enigszins mogelijk is, liever statische tekstvelden dan dynamische tekstvelden.
- Maak zo min mogelijk gebruik van transparantie in PNG-bestanden. Bij het opnieuw tekenen moet Animate zelfs de transparante delen van de bitmapafbeelding berekenen. Met een transparant PNG-bestand dat een voorgrondelement voorstelt, moet u bijvoorbeeld niet het transparante PNG-bestand exporteren met de volledige schermgrootte. Exporteer het PNG-bestand in plaats daarvan met de daadwerkelijke grootte van het voorgrondelement.
- Probeer de bitmaplagen en de vectorlagen afzonderlijk te groeperen. Animate moet verschillende renderers voor bitmap- en vectorinhoud implementeren en het overschakelen van de ene renderer naar de andere kost tijd.

[Naar boven](#) 

De compressie van Flash Lite-bitmaps voor mobiele apparaten instellen

Wanneer u bitmaps gebruikt, kunt u opties voor het comprimeren van de afbeelding instellen (voor één bitmapafbeelding of voor alle bitmapafbeeldingen) om de grootte van het SWF-bestand te beperken.

Compressie-opties voor een afzonderlijk bitmapbestand instellen

1. Start Animate en maak een document.
2. Selecteer een bitmap in het venster Library.
3. Klik met de rechtermuisknop (Windows) of klik terwijl u Control ingedrukt houdt (Macintosh) op het bitmappictogram in het venster Library en selecteer Properties in het snelmenu om het dialoogvenster Bitmap Properties te openen.
4. Selecteer in het pop-upmenu Compression een van de volgende opties:
 - Selecteer de optie Photo (JPEG) voor afbeeldingen met complexe variaties in kleur

of toon, zoals foto's of afbeeldingen met verloopvullingen. Deze optie resulteert in een JPEG-bestand. Schakel het selectievakje Use Imported JPEG Data in om de standaardinstelling voor compressiekwiteit te gebruiken die voor de geïmporteerde afbeelding is opgegeven. Als u een nieuwe instelling voor de compressiekwiteit wilt instellen, schakelt u het selectievakje Use Imported JPEG Data uit en voert u in het tekstvak Quality een waarde in tussen 1 en 100. Als u een hogere waarde instelt, resulteert dat in een afbeelding van een hogere kwaliteit, maar ook in een groter bestand. Houd hier rekening mee als u de waarde aanpast.

- Selecteer de optie voor compressie zonder kwaliteitsverlies (PNG/GIF) voor afbeeldingen met eenvoudige vormen en slechts enkele kleuren. Met deze optie comprimeert u de afbeelding zonder dat er gegevens verloren gaan.

5. Klik op Test om na te gaan wat de resultaten van de bestandscompressie zijn.

Vergelijk de oorspronkelijke bestandsgrootte met de grootte van het gecomprimeerde bestand om te bepalen of de geselecteerde compressie-instelling aanvaardbaar is.

Compressie voor alle bitmapafbeeldingen instellen

1. Selecteer File > Publish Settings en klik vervolgens op het tabblad Flash om de compressie-opties weer te geven.
2. Verschuif de schuifregelaar voor JPEG-kwaliteit of voer een waarde in. Een hogere waarde voor JPEG-kwaliteit leidt tot een afbeelding van hogere kwaliteit, maar ook tot een groter SWF-bestand. Een lagere waarde voor de kwaliteit van de afbeelding, leidt tot een kleiner SWF-bestand. Probeer verschillende instellingen om het gunstigste evenwicht tussen kwaliteit en grootte te bepalen.

[Naar boven](#)

Flash Lite-frames optimaliseren voor mobiele apparaten

- Op de meeste apparaten die Flash Lite ondersteunen, wordt inhoud afgespeeld met een snelheid van ongeveer 15 tot 20 frames per seconde (fps). De framesnelheid kan in bepaalde gevallen slechts 6 fps bedragen. Tijdens de ontwikkeling van Flash Lite-inhoud kunt u de framesnelheid van het document instellen op ongeveer de afspeelsnelheid van het doelapparaat. Zo kunt u zien hoe de inhoud zal worden afgespeeld op een minder snel apparaat. Voordat u een definitief SWF-bestand publiceert, stelt u de framesnelheid van het document in op ten minste 20 fps of meer om te voorkomen dat het document te langzaam wordt afgespeeld op een apparaat dat een hogere framesnelheid ondersteunt.
- Wanneer u `gotoAndPlay` gebruikt, moet u niet vergeten dat elk frame tussen het huidige frame en het frame dat u opvraagt, moet worden geïnitieerd voordat het gevraagde frame door Animate kan worden afgespeeld. Als veel van deze frames ook nog eens inhoud bevatten die erg verschilt van de inhoud van de andere frames, kan het efficiënter zijn om in plaats van de tijdlijn, verschillende filmclips te gebruiken.
- Voor bestanden die op een desktopcomputer worden afgespeeld is het verstandig om alle inhoud aan het begin van het bestand te plaatsen, zodat deze vooraf wordt geladen. Maar als u op een mobiel apparaat de inhoud vooraf laadt, kan dat tot gevolg hebben dat er een vertraging optreedt bij het starten van het bestand. Het is beter om de inhoud over het hele bestand te verspreiden, zodat de filmclips pas worden geïnitieerd op het moment dat deze worden gebruikt.

[Naar boven](#)

ActionScript optimaliseren voor Flash Lite-inhoud op mobiele apparaten

De meeste mobiele apparaten hebben slechts een beperkte verwerkingssnelheid en een beperkte hoeveelheid beschikbaar geheugen. Volg daarom deze richtlijnen bij het ontwikkelen van ActionScript for

Flash Lite-inhoud die bestemd is voor mobiele apparaten:

- Houd het bestand en de code ervan zo eenvoudig mogelijk. Verwijder filmclips die u niet gebruikt, verwijder overbodige frame- en codelussen en gebruik vooral niet te veel frames of externe frames.
- Het gebruik van `FOR`-lussen kan ook sterk vertragend werken, omdat het controleren van de voorwaarde bij elke iteratie veel tijd kost. Als het gebruik van iteraties en lussen te veel tijd gaat kosten, kunt u beter meerdere bewerkingen afzonderlijk uitvoeren in plaats van lus te gebruiken. De code is in dat geval misschien langer, maar de inhoud wordt wel sneller en beter afgespeeld.
- Stop een lusbewerking voor frames zodra deze niet meer nodig is.
- Probeer verwerking van tekenreeksen en matrices zoveel mogelijk te voorkomen, want daarmee wordt de CPU zwaar belast.
- Probeer altijd rechtstreeks toegang te krijgen tot eigenschappen; gebruik liever geen ActionScript-methoden voor het ophalen en instellen van eigenschappen, omdat deze meer tijd kosten dan andere methodeaanroepen.
- Beheer gebeurtenissen op een verstandige manier. Zorg dat gebeurtenislistener-matrices compact blijven door voorwaarden te gebruiken om te controleren of een bepaalde listener bestaat (niet `null` is) voordat u deze aanroept. Wis alle actieve intervallen door `clearInterval` aan te roepen en verwijder alle actieve listeners door `removeListener` aan te roepen voordat u inhoud verwijdert met `unloadapplication` of `removeapplicationclip`. Wanneer een filmclip uit het geheugen wordt verwijderd, haalt Animate de SWF-gegevens (bijvoorbeeld van intervallen en listeners) niet opnieuw uit het geheugen op als er nog steeds ActionScript-functies zijn die naar de SWF-gegevens verwijzen.
- Verwijder variabelen of maak ze `null` wanneer u ze niet meer nodig hebt. Hierdoor worden de variabelen gemarkeerd voor garbage collection. Door variabelen te verwijderen helpt u het geheugengebruik te optimaliseren tijdens runtime omdat elementen die u niet nodig hebt, uit het SWF-bestand zijn verwijderd. Het is beter variabelen te verwijderen dan ze op `null` in te stellen.
- Verwijder listeners expliciet van objecten door voorafgaande aan de 'garbage collection' `removeListener` aan te roepen.
- Wordt een functie dynamisch aangeroepen en geeft deze een vaste set parameters door, gebruik dan `call` in plaats van `apply`.
- Maak naamruimten (zoals paden) compacter om de opstarttijd te verminderen. Elk niveau in het pakket wordt gecompileerd tot een `IF`-instructie en leidt tot een nieuwe `Object`-aanroep, dus als er minder niveaus in het pad aanwezig zijn, kost de verwerking van het pad minder tijd. Een pad met bijvoorbeeld de niveaus `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.functionName` leidt ertoe dat er een object wordt gemaakt voor `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc`. Sommige ontwikkelaars die werken met Flash, gebruiken voorverwerkingssoftware om het pad om te zetten in een unieke id, zoals `58923409876.functionName`, voordat de SWF-code wordt gecompileerd.
- Bestaat een bestand uit meerdere SWF-bestanden die dezelfde ActionScript-klassen gebruiken, sluit deze klassen dan uit bij het selecteren van SWF-bestanden tijdens het compileren. Hiermee kunt u de tijd die het kost om een bestand te downloaden verkorten en de geheugenbehoefte tijdens runtime verminderen.
- Vermijd het gebruik van `Object.watch` en `Object.unwatch`; bij elke verandering aan een objecteigenschap moet de player namelijk controleren of er een veranderingsbericht moet worden verzonden.
- Als het voltooien van de ActionScript-code die wordt uitgevoerd in een keyframe in de tijdlijn, langer dan 1 seconde duurt, kunt u de code het beste opsplitsen en verdelen over meerdere keyframes.
- Verwijder `trace`-instructies uit de code wanneer u het SWF-bestand publiceert. Schakel daartoe het selectievakje `Omit Trace Actions` in op het tabblad `Flash` in het dialoogvenster `Publish Settings`.
- Door overname wordt het aantal methodeaanroepen vergroot en wordt er meer geheugen gebruikt: een klasse die alle functionaliteit bevat die nodig is, is efficiënter tijdens runtime dan een klasse die een deel van haar functionaliteit overneemt van een bovenliggende

klasse. Daarom moet u bij het maken van uw ontwerp de uitbreidbaarheid van klassen en de efficiëntie van de code tegen elkaar afwegen.

- Als een SWF-bestand een ander SWF-bestand laadt dat een aangepaste ActionScript-klasse bevat (bijvoorbeeld `foo.bar.CustomClass`) en als vervolgens het SWF-bestand uit het geheugen wordt verwijderd, blijft de klassedefinitie in het geheugen aanwezig. Om geheugen te sparen, kunt u alle aangepaste klassen van SWF-bestanden die uit het geheugen zijn verwijderd, expliciet verwijderen. Gebruik de instructie `delete` en geef de volledige klassenaam op, zoals: `delete foo.bar.CustomClass`.
- Beperk het gebruik van globale variabelen, omdat deze niet worden gemarkeerd voor 'garbage collection' als de filmclip die deze variabelen heeft gedefinieerd, wordt verwijderd.
- Gebruik geen onderdelen van de standaardgebruikersinterface (beschikbaar in het deelvenster Componenten in Flash). Deze onderdelen zijn ontworpen voor gebruik op desktopcomputers en zijn niet geoptimaliseerd om te worden uitgevoerd op mobiele apparaten.
- Gebruik, wanneer dat maar enigszins mogelijk is, geen diep geneste functies.
- Verwijs niet naar variabelen, objecten of functies die niet bestaan. In vergelijking met de desktopversie van Flash Player, werkt Flash Lite 2 vrij langzaam bij het opzoeken van variabelen die niet bestaan, waardoor de prestaties aanzienlijk afnemen.
- Definieer geen functies met een anonieme syntaxis. Bijvoorbeeld `myObj.eventName = function{ ... }`. Expliciet gedefinieerde functies zijn efficiënter, zoals `function myFunc { ... }; my Obj.eventName = myFunc;`
- Gebruik zo weinig mogelijk wiskundige functies en drijvende-kommagetallen. Door het berekenen van deze waarden wordt de inhoud langzamer weergegeven. Als u gedwongen bent wiskundige routines te gebruiken, is het de moeite waard om de waarde vooraf te berekenen en in een matrix van variabelen op te slaan. De waarden kunnen veel sneller uit een gegevenstabel worden opgehaald dan dat Flash de waarden kan berekenen tijdens runtime.

[Naar boven](#) 

Het Flash Lite-bestandsgeheugen voor mobiele apparaten beheren

In Flash Lite worden objecten en variabelen waarnaar niet meer wordt verwezen vanuit een bestand, geregeld uit het geheugen verwijderd. Dit wordt "garbage collection" genoemd. Flash Lite voert het "garbage collection-proces" elke 60 seconden eenmaal uit. Dit proces wordt ook uitgevoerd zodra het gebruik van het bestandsgeheugen plotseling met 20% of meer toeneemt.

Hoewel u niet kunt bepalen hoe en wanneer Flash Lite het "garbage collection-proces" uitvoert, hebt u toch de mogelijkheid om op het door u gewenste moment geheugen dat niet langer nodig is, vrij te maken. Gebruik voor tijdslijnvariabelen en globale variabelen de instructie `delete` om geheugen dat ActionScript-objecten gebruiken, vrij te maken. Voor lokale variabelen, bijvoorbeeld een variabele die is gedefinieerd binnen een functiedefinitie, kunt u de instructie `delete` niet gebruiken om geheugen van een object vrij te maken. U kunt echter wel de variabele die verwijst naar het object, op `null` instellen. Hiermee maakt u geheugen vrij dat door het object wordt gebruikt, mits er geen andere verwijzingen naar dat object aanwezig zijn.

De volgende twee codevoorbeelden laten zien hoe u geheugen dat door objecten wordt gebruikt, kunt vrijmaken door de variabele die naar deze objecten verwijst, te verwijderen. De voorbeelden zijn identiek, met dit verschil dat met het eerste voorbeeld een tijdslijnvariabele wordt gemaakt en met het tweede een globale variabele.

```
// First case: variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
var mcDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(mcDateObject);
// Delete the object.
delete mcDateObject;
```

```
// Returns undefined.
trace(mcDateObject);
//
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
_global.gDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(_global.gDateObject);
// Delete the object.
delete _global.gDateObject;
// Returns undefined.
trace(_global.gDateObject);
```

U kunt, zoals al eerder is aangegeven, de instructie `delete` niet gebruiken om geheugen vrij te maken dat door een lokale functievareabele wordt gebruikt. In plaats daarvan kunt u de variabeleverwijzing op `null` instellen, waarmee u hetzelfde bereikt als met de instructie `delete`.

```
function func()
{
    // Create the Date object.
    var funcDateObject = new Date();
    // Returns the current date as a string.
    trace(funcDateObject);
    // Delete has no effect.
    delete funcDateObject;
    // Still returns the current date.
    trace(funcDateObject);
    // Set the object reference to null.
    funcDateObject = null;
    // Returns null.
    trace(funcDateObject);
}
// Call func() function.
func();
```

[Naar boven](#) 

Gegevens laden voor mobiele apparaten in Flash Lite

Wanneer u bestanden voor mobiele apparaten ontwikkelt, moet u de hoeveelheid gegevens die u in één keer probeert te laden, minimaliseren. Als u externe gegevens in een Flash Lite-bestand laadt (bijvoorbeeld met `XML.load()`), genereert het besturingssysteem van het apparaat mogelijk een geheugenfout als er onvoldoende geheugenruimte is toegewezen aan binnenkomende gegevens. Deze situatie kan zich zelfs voordoen als de totale hoeveelheid resterend geheugen toereikend is.

Stel dat een bestand een XML-bestand probeert te laden van 100 kB, maar dat in het besturingssysteem van het apparaat slechts 30 kB is toegewezen aan het verwerken van de binnenkomende gegevensstroom. In dat geval wordt er in Flash Lite een foutbericht weergegeven voor de gebruiker met de melding dat er onvoldoende geheugen beschikbaar is.

Als er grote hoeveelheden gegevens moeten worden geladen, moeten deze gegevens worden gegroepeerd in meerdere kleine pakketjes, bijvoorbeeld in meerdere XML-bestanden, en moeten er meerdere aanroepen voor het laden van gegevens voor deze pakketjes worden gemaakt. De grootte van elk gegevenspakketje, en daarmee het aantal aanroepen voor het laden van gegevens die u moet maken, kan per apparaat en bestand verschillen. Om de juiste balans te vinden tussen het aantal gegevensaanvragen en de kans dat er een geheugenfout optreedt, kunt u de bestanden het beste testen op allerlei verschillende doelapparaten.

Probeer voor optimale prestaties, het laden en parseren van XML-bestanden zoveel mogelijk te voorkomen. Sla in plaats daarvan gegevens op in eenvoudige naam/waarde-paren en laad de gegevens vanuit een tekstbestand met `loadVars` of vanuit vooraf gecompileerde SWF-bestanden.

Klassen uitsluiten van compilatie voor Flash Lite

U kunt om de grootte van een SWF-bestand te beperken, klassen uitsluiten van compilatie, maar daarbij de mogelijkheid behouden om deze klassen te gebruiken voor typecontrole. Probeer dit bijvoorbeeld als u een bestand ontwikkelt dat gebruik maakt van meerdere SWF-bestanden of gedeelde bibliotheken, en vooral als deze bestanden en bibliotheken veelal dezelfde klassen gebruiken. Door klassen uit te sluiten kunt u gemakkelijker voorkomen dat er dubbele klassen in deze bestanden worden gebruikt.

1. Maak een nieuw XML-bestand.
2. Geef het XML-bestand de naam `FLA_bestandsnaam_exclude.xml`, waarbij 'FLA_bestandsnaam' de naam van het FLA-bestand is zonder de extensie `.fla`. Als de naam van het FLA-bestand 'aandelenverkoop.fla' is, moet de XML-bestandsnaam 'aandelenverkoop_exclude.xml' zijn.
3. Sla het bestand op in dezelfde map als het FLA-bestand.
4. Plaats de volgende tags in het XML-bestand:

```
<excludeAssets>
  <asset name="className1" />
  <asset name="className2" />
</excludeAssets>
```

De waarden die voor de naamkenmerken in de `<asset>`-tags zijn opgegeven, zijn namen van klassen die niet in het SWF-bestand moeten worden opgenomen. Voeg zo veel tags toe als nodig is voor het bestand. Met het volgende XML-bestand kunt u er bijvoorbeeld voor zorgen dat de klassen `mx.core.UIObject` en `mx.screens.Slide` niet in het SWF-bestand worden opgenomen:

```
<excludeAssets>
  <asset name="mx.core.UIObject" />
  <asset name="mx.screens.Slide" />
</excludeAssets>
```

Zie www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_nl voor meer tips en technieken voor het maken van inhoud voor mobiele telefoons en apparaten.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Tips en trucs: videoconventies

Informatie over videoconventies

Video gebruiken in een toepassing

Problemen met video oplossen

[Naar boven](#) 

Informatie over videoconventies

Er zijn vele opties beschikbaar om video te bewerken voordat u deze in een FLA-document importeert of een FLV-bestand in een SWF-bestand laadt. Animate en Adobe Media Encoder hebben betere besturingselementen voor videocompressie. Het zorgvuldig comprimeren van video is van belang omdat dit de kwaliteit van de video-beelden en de grootte van het bestand bepaalt. Videobestanden zijn groot in vergelijking met de meeste andere elementen in uw SWF-bestand, zelfs wanneer ze zijn gecomprimeerd.

Opmerking: *bied de gebruiker de mogelijkheid de media in een SWF-bestand te beheren. Wanneer u bijvoorbeeld audio toevoegt aan een document met video (of zelfs een herhalend achtergrondgeluid), moet u de gebruiker het geluid laten beheren.*

[Naar boven](#) 

Video gebruiken in een toepassing

Voordat u video in Animate importeert, moet u bedenken welke videokwaliteit u nodig hebt, welke video-indeling u moet gebruiken voor het FLA-bestand en hoe het moet worden gedownload. Wanneer u video in een FLA-bestand importeert (*ingesloten video*), neemt de grootte van het SWF-bestand dat u publiceert toe. Deze video wordt progressief naar de computer van de gebruiker gedownload, ongeacht of hij of zij de video wel of niet bekijkt.

U kunt de video ook progressief downloaden of streamen bij uitvoering vanaf een extern FLV-bestand op uw server. Wanneer wordt begonnen met downloaden, hangt af van de structuring van uw toepassing.

Opmerking: *video wordt progressief vanaf de server gedownload, net als SWF-bestanden en wordt dus niet gestreamd. Dynamisch laden van inhoud heeft duidelijke voordelen op het opnemen van alle inhoud in een enkel SWF-bestand. U zult bijvoorbeeld kleinere bestanden hebben waardoor sneller wordt geladen, en de gebruiker downloadt alleen wat hij of zij in uw toepassing wil zien of gebruiken.*

U kunt externe FLV-video weergeven met behulp van een component of een video-object. Een component maakt het ontwikkelen van toepassingen met FLV-video gemakkelijk, omdat de videobesturingselementen vooraf gebouwd zijn en u alleen maar een FLV-bestandspad hoeft op te geven om de inhoud af te spelen. Geef video weer in een video-object en maak uw eigen elementen en code om de video te besturen om het SWF-bestand zo klein mogelijk te houden. U kunt ook overwegen de component FLVPlayback te gebruiken in Adobe Animate. Dit resulteert in een kleinere bestandsgrootte dan mediacomponenten (MX Professional 2004 en hoger).

Het wordt aanbevolen gebruikers besturingsmogelijkheden te bieden (zoals de mogelijkheid de video te stoppen, te pauzeren, af te spelen, te hervatten en het volume in te stellen) voor de video in een SWF-bestand.

Wanneer u bepaalde flexibiliteit voor uw video wilt, zoals het manipuleren van de video met animatie of het synchroniseren van diverse delen ervan met de tijdlijn, moet u de video in het SWF-bestand insluiten in plaats van deze met ActionScript of een van de mediacomponenten te laden.

Plaats de video in een filmclipinstantie voor meer controle over een video-instantie dan de klasse Video

toestaat. De tijdlijn van de video speelt onafhankelijk van een Animate-tijdlijn af en u kunt de inhoud in een filmclip plaatsen om tijdlijnen te beheren. U hoeft de hoofdtijdlijn niet met vele frames uit te breiden om plaats te maken voor de video, hetgeen het werken met het FLA-bestand lastig kan maken.

[Naar boven](#)

Problemen met video oplossen

U kunt een toepassing maken en vervolgens problemen ondervinden nadat u deze naar uw server hebt geüpload.

- Controleer of uw Flash Player-versie de juiste is.

Wanneer u bijvoorbeeld uw bestanden met On2-codec hebt gecodeerd, moet Flash Player 8 of hoger zijn geïnstalleerd voordat de browsers die u gebruikt de Animate-inhoud kunnen weergeven.

Opmerking: Zie *FLV-video gebruiken in [ActionScript 2.0 leren](#)* voor informatie over compatibiliteit tussen Flash Player en FLV.

- Controleer of uw server het mime-type ondersteunt voor de videobestanden die u gebruikt, FLV of F4V. Zie *Uw server configureren voor FLV-bestanden op [ActionScript 2.0 leren](#)* voor meer informatie over videobestanden op een server.

- Controleer de beveiligingsrichtlijnen.

Wanneer u FLV-bestanden vanaf een andere server laadt, moet u ervoor zorgen dat u de juiste bestanden of code hebt om vanaf die externe server te laden. Zie *Beleidsbestanden voor servers om gegevenstoegang toe te staan in [ActionScript 2.0 leren](#)* voor informatie over beleidsbestanden. Zie *Beveiliging in [ActionScript 2.0 leren](#)* voor informatie over laden beveiliging.

- Controleer of de doelpaden naar uw video juist zijn. Wanneer u relatieve paden gebruikt (zoals `/video/water.flv`), probeer dan absolute paden te gebruiken (zoals `http://www.helpexamples.com/flash/video/water.flv`). Wanneer de toepassing niet als een relatief pad werkt maar wel als een absoluut pad, moet u het relatieve pad corrigeren.
- Controleer of de versie van Flash Player die u in de Publicatie-instellingen hebt opgegeven, het type videobestanden ondersteunt die u gebruikt, FLV of F4V (H.264).

Adobe raadt ook het volgende aan:

- [Video](#)



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Tips en trucs: Richtlijnen voor het ontwerpen van SWF-toepassingen

Informatie over richtlijnen voor SWF-toepassingen

[Gegevens verzamelen en opmaken](#)

[Gegevens verzenden en verwerken](#)

[Gegevens laden en valideren](#)

[Foutafhandeling en foutopsporing gebruiken](#)

[Bestanden ordenen en code opslaan](#)

[Het ontwerppatroon MVC gebruiken](#)

[Beveiligde toepassingen maken](#)

[Naar boven](#) 

Informatie over richtlijnen voor SWF-toepassingen

De beste manier om Animate-toepassingen te maken, hangt af van de toepassing die u maakt en de technologie die u gebruikt om de toepassing te maken.

Bij een online toepassing kan de gebruiker door interactie invloed uitoefenen op een website. De toepassing kan bijvoorbeeld gegevens van de gebruiker verzamelen (zoals een gebruikersnaam en wachtwoord voor registratie), gegevens toevoegen aan de site (zoals in een forum) of er kan sprake zijn van realtime interactie tussen bezoekers van een site (zoals in een chatroom of interactief whiteboard). De resultaten van de server worden vaak in het SWF-bestand opgenomen, afhankelijk van de interactie. Dit zijn voorbeelden van toepassingen waarbij de gebruiker invloed uitoefent en verschillende typen interactie met de server plaatsvinden. Een website die geen informatie of gegevens van gebruikers gebruikt, is geen toepassing (zoals een portfolio, een animatie of een site met statische informatie). Animate-toepassingen omvatten een interactief proces tussen de gebruiker, een webtoepassing en een server. Het basisproces is als volgt:

1. Een gebruiker voert informatie in een SWF-bestand in.
2. De informatie wordt omgezet in gegevens.
3. De gegevens worden opgemaakt en naar een webserver gezonden.
4. De gegevens worden verzameld door de webserver en naar een toepassingsserver gezonden (zoals ColdFusion, PHP of ASP).
5. De gegevens worden verwerkt en naar de webserver teruggestuurd.
6. De webserver stuurt de resultaten naar het SWF-bestand.
7. Het SWF-bestand ontvangt de opgemaakte gegevens.
8. Uw ActionScript-code verwerkt de gegevens, zodat de toepassing die kan gebruiken.

Wanneer u een toepassing maakt, moet u een protocol voor het verzenden van gegevens selecteren. Het protocol waarschuwt de toepassing wanneer gegevens worden verzonden of ontvangen, in welke indeling de gegevens worden overgezet en hoe de reactie van de server moet worden verwerkt. Nadat de gegevens door het SWF-bestand zijn ontvangen, moeten deze worden gemanipuleerd en opgemaakt. Wanneer u een protocol gebruikt, hoeft u zich geen zorgen te maken dat gegevens in een onverwachte indeling worden verzonden. Wanneer u gegevens via naam-waardeparen overdraagt, kunt u de indeling van de gegevens controleren. Controleer of de gegevens de juiste indeling hebben, zodat u geen XML-gegevens ontvangt en het SWF-bestand weet welke gegevens het kan verwachten en verwerken.

Gegevens verzamelen en opmaken

Toepassingen zijn afhankelijk van gebruikersinteractie met het SWF-bestand. Vaak is de toepassing afhankelijk van de invoer van gegevens in formulieren. Animate biedt vele manieren om gegevens in Animate-toepassingen in te voeren en op te maken. Deze flexibiliteit is mogelijk dankzij animatiemogelijkheden en creatief beheer van de interface en dankzij de foutcontrole en -validatie die u met ActionScript kunt uitvoeren.

Het gebruik van Animate om formulieren te maken voor gegevensverzameling biedt de volgende voordelen:

- Meer controle over het ontwerp.
- Pagina's hoeven niet of minder vaak te worden vernieuwd.
- Algemene elementen kunnen opnieuw worden gebruikt.

Tip: Wanneer u informatie wilt opslaan die u van de gebruiker hebt verzameld, slaat u deze op in een gezamenlijk object op de computer van de gebruiker. Via gezamenlijke objecten kunt u gegevens op de computer van de gebruiker opslaan, vergelijkbaar met het gebruik van een cookie. Raadpleeg de klasse `sharedObject` in de Naslaggids voor ActionScript 2.0 of de Naslaggids voor ActionScript® 3.0 voor Adobe® Flash® Professional CS5 voor meer informatie over gezamenlijke objecten.

Gegevens verzenden en verwerken

Gewoonlijk moet u informatie verwerken voordat u deze naar de server verzendt, zodat de gegevens een indeling hebben die de server begrijpt. Wanneer de server de gegevens ontvangt, kunnen deze op verschillende manieren worden gemanipuleerd en teruggestuurd naar een SWF-bestand in een indeling die dat bestand accepteert. De indeling kan variëren van naam-waardeparen tot complexe objecten.

Opmerking: Op uw toepassingsserver moet het MIME-type van de uitvoer zijn ingesteld op `application/x-www-urlform-encoded`. Wanneer dat MIME-type ontbreekt, is het resultaat gewoonlijk onbruikbaar wanneer het Animate bereikt.

In de volgende tabel worden diverse opties getoond voor het verzenden van gegevens naar een server en het ontvangen van gegevens met Animate:

Gegevens verzenden	Beschrijving
<code>LoadVars.load()</code> en <code>LoadVars.sendAndLoad()</code>	Verzendt naam-waardeparen naar een serverscript voor verwerking. <code>LoadVars.send</code> verzendt variabelen naar een extern script en negeert reacties. <code>LoadVar.sendAndLoad</code> verzendt naam-waardeparen naar een server en laadt of parseert de antwoorden in een doelobject <code>LoadVars</code> .
<code>XML.send</code> en <code>XML.sendAndLoad</code>	Vergelijkbaar met <code>LoadVars</code> , maar <code>XML.send</code> en <code>XML.sendAndLoad</code> verzenden XML-pakketten in plaats van naam-waardeparen.
<code>getURL</code>	Wanneer u de functie <code>getURL()</code> of de methode <code>MovieClip.getURL</code> gebruikt, kunt u variabelen uit Animate naar een frame of pop-upvenster sturen.
Remoting	Hiermee kunt u gemakkelijk complexe informatie tussen Animate en ColdFusion, ASP.NET, Java en meer

	uitwisselen. U kunt Animate Remoting ook gebruiken voor webservices.
Webservices	<p>Adobe Animate bevat de component <code>WebServiceConnector</code> die u kunt gebruiken om verbinding te maken met externe webservices, gegevens te verzenden en te ontvangen en resultaten aan componenten te verbinden. Zo kunnen Animate-ontwikkelaars snel RIA's (Rich Internet Applications) maken zonder dat ze ook maar één regel <code>ActionScript</code>-code hoeven te schrijven.</p> <p>U kunt externe webservices gebruiken met behulp van <code>WebServiceClasses</code>, waarvoor complexe <code>ActionScript</code>-code vereist kan zijn.</p>

[Naar boven](#) 

Gegevens laden en valideren

Gegevens die u ontvangt, moeten worden gevalideerd voordat ze naar de server worden verzonden. Hierdoor neemt de belasting van de externe server af, aangezien minder aanvragen hoeven te worden afgehandeld wanneer gebruikers de vereiste velden niet invullen. Vertrouw echter in geen enkele toepassing uitsluitend op validatie aan de clientzijde; zorg ook voor validatie aan de serverzijde.

Zelfs wanneer u een eenvoudig registratie- of aanmeldingsformulier maakt, moet u controleren of de gebruiker zijn/haar naam en wachtwoord heeft ingevoerd. Voer deze validatie uit voordat u de aanvraag naar het script op de externe server verzendt en op een resultaat wacht. Vertrouw niet uitsluitend op validatie aan de serverzijde. Wanneer de gebruiker alleen een gebruikersnaam invoert, moet het serverscript de aanvraag ontvangen, de verzonden gegevens valideren en een foutbericht naar de Animate-toepassing terugsturen waarin wordt vermeld dat zowel een gebruikersnaam als een wachtwoord is vereist. Wanneer de validatie daarentegen alleen wordt uitgevoerd aan de clientzijde (in het SWF-bestand), zou een gebruiker het SWF-bestand kunnen kraken, de validatie omzeilen en gegevens naar de server verzenden om te proberen onjuiste gegevens te posten.

Clientvalidatie kan zeer eenvoudig zijn. U kunt bijvoorbeeld controleren of een formulerveld ten minste één teken bevat of dat de gebruiker een numerieke waarde heeft ingevoerd en geen tekenreeks. Wanneer u bijvoorbeeld een e-mailadres wilt valideren, controleert u of het tekstveld in Animate niet leeg is en op zijn minst een apenstaartje (@) en punt (.) bevat. Voor servervalidatie voegt u complexere validatie toe en controleert u of het e-mailadres deel uitmaakt van een geldig domein.

U moet `ActionScript`-code schrijven om de gegevens te verwerken die vanaf de server in het SWF-bestand worden geladen. Nadat de gegevens in een SWF-bestand zijn geladen, kunt u vanaf die locatie toegang krijgen tot de gegevens. Gebruik `ActionScript` om te controleren of de gegevens volledig zijn geladen. U kunt callback-functies of listeners gebruiken om een signaal te verzenden dat aangeeft dat de gegevens in het document zijn geladen.

Wanneer u gegevens laadt, kunnen deze op verschillende manieren worden opgemaakt:

- U kunt XML laden, in welk geval u de methoden en eigenschappen van XML-klassen gebruikt om de gegevens te parsen en te gebruiken. Wanneer u naam-waardeparen gebruikt, worden de paren omgezet in variabelen en kunt u ze als variabelen manipuleren.
- U kunt gegevens ontvangen van een webservice of via Animate Remoting.

In beide gevallen zou u complexe gegevensstructuren kunnen ontvangen, zoals arrays, objecten of recordsets, die u moet parsen en binden.

[Naar boven](#) 

Foutafhandeling en foutopsporing gebruiken

Uw toepassing moet krachtig genoeg zijn om te anticiperen op bepaalde fouten en deze op de juiste manier te verwerken.

Een van de beste manieren om foutafhandeling toe te passen in `ActionScript 2.0` is om `try-catch`-

`finally`-blokken te gebruiken waarmee u aangepaste fouten kunt genereren en afvangen. Door aangepaste foutklassen te maken, kunt u code in uw toepassing opnieuw gebruiken zonder dat u de foutafhandelingscode opnieuw hoeft te schrijven. Raadpleeg de klasse `Error` in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0* voor meer informatie over het genereren van aangepaste fouten. Zie voor meer informatie over `try-catch-finally`-blokken `try...catch...finally` in de *Naslaggids voor ActionScript 2.0* voor meer informatie.

Gebruik in ActionScript 3.0 de klasse `flash.errors` om fouten af te vangen.

Zie Synchronische fouten in een toepassing afhandelen in *ActionScript 3.0 programmeren* voor meer informatie.

[Naar boven](#) 

Bestanden ordenen en code opslaan

Beantwoord de volgende vragen voordat u bestanden ordent en code opslaat:

- Splitst u het SWF-bestand op in meerdere SWF-bestanden en zo ja, hoe moeten deze met elkaar communiceren?
- Welke elementen kunt u tussen SWF-bestanden delen?
- Welke bestanden worden dynamisch geladen?
- Hoe en waar slaat u ActionScript-code op?

Wanneer u een toepassing ontwikkelt, slaat u code en bestanden aan de serverzijde op in een logische mapstructuur, vergelijkbaar met die in een ActionScript-pakket. Wanneer u de code op deze manier opslaat, blijft deze goed geordend en verkleint u de kans dat de code wordt overschreven.

Voor grotere toepassingen kunt u client/server-communicatie en -services onderbrengen in klassen. Het gebruik van klassen biedt de volgende voordelen:

- U kunt de code opnieuw gebruiken in meerdere SWF-bestanden.
- U kunt code bewerken op een centrale locatie en alle SWF-bestanden bijwerken door ze opnieuw te publiceren.
- U kunt een enkele API maken die verschillende elementen van de gebruikersinterface of andere elementen kan manipuleren die soortgelijke functies uitvoeren.

[Naar boven](#) 

Het ontwerppatroon MVC gebruiken

Het ontwerppatroon MVC wordt gebruikt om de verwerking van informatie, uitvoer en gegevens in de toepassing van elkaar te scheiden. De toepassing bestaat uit drie onderdelen: model, weergave en bediening (in het Engels: model, view en controller, kortweg MVC), waarbij elk onderdeel een ander deel van het proces afhandelt.

Het model - omvat de gegevens en regels van de toepassing. Een groot deel van de verwerking van de toepassing vindt plaats in dit deel van het ontwerppatroon. Het model bevat ook eventuele componenten (zoals CFC's, EJB's en webservices) en de database. De geretourneerde gegevens worden in dit deel van het proces niet opgemaakt voor de interface (of front-end) van de toepassing. De geretourneerde gegevens kunnen voor verschillende interfaces (of weergaven) worden gebruikt.

De weergave Handelt het front-end van de toepassing af (de interface waarmee de interactie met de gebruiker plaatsvindt) en rendert de inhoud van het model. De interface bepaalt hoe de gegevens van het model worden aangeboden, levert de weergave voor de gebruiker, biedt de gebruiker toegang tot de gegevens van de toepassing en maakt het mogelijk dat de gebruiker die gegevens manipuleert. Wanneer het model verandert, wordt de weergave bijgewerkt om die wijzigingen te weerspiegelen door gegevens te verzenden ('push') of op te vragen ('pull'). Wanneer u een hybride webtoepassing maakt (zoals een toepassing waarbij Animate interacties aangaat met andere toepassingen op de pagina), moet u de verschillende interfaces beschouwen als onderdeel van de weergave in het ontwerppatroon. Het

ontwerppatroon MVC ondersteunt de afhandeling van diverse weergaven.

De bediening - handelt de vereisten van het model en de weergave af om gegevens te verwerken en weer te geven en bevat gewoonlijk veel code. De bediening roept een deel van het model aan, afhankelijk van de gebruikersaanvragen vanuit de interface (of de weergave) en bevat code die specifiek is voor de toepassing. Aangezien deze code specifiek is voor de toepassing, kan deze gewoonlijk niet opnieuw worden gebruikt. De andere componenten in het ontwerppatroon kunnen echter wel opnieuw worden gebruikt. De bediening verwerkt geen gegevens en levert geen uitvoer van gegevens, maar ontvangt de aanvraag van de gebruiker en beslist welk onderdeel van het model of de weergave moet worden aangeroepen. Vervolgens wordt bepaald waar de gegevens naartoe moeten worden verzonden en welke indeling op de geretourneerde gegevens moet worden toegepast. De bediening zorgt ervoor dat weergaven toegang hebben tot de onderdelen van de modelgegevens die moeten worden weergegeven. De bediening verzendt en reageert op wijzigingen die betrekking hebben op het model en de weergave.

Elk onderdeel van het model is ontworpen als een op zichzelf staande component binnen het algemene proces. Wanneer u een onderdeel van het model wijzigt (u zou bijvoorbeeld de interface kunnen aanpassen), hoeven de andere onderdelen van het proces gewoonlijk niet te worden gewijzigd, waardoor de kans op problemen afneemt. Wanneer uw ontwerppatroon correct is opgezet, kunt u de weergave wijzigen zonder het model of de bediening te hoeven aanpassen. Wanneer uw toepassing MVC niet gebruikt, kunnen wijzigingen in de toepassing overal elders in de code doorwerken, waardoor meer wijzigingen nodig zijn dan wanneer u een specifiek ontwerppatroon gebruikt.

Een belangrijke reden om het ontwerppatroon MVC te gebruiken, is dat gegevens en logica worden gescheiden van de gebruikersinterface. Doordat deze onderdelen van het proces worden gescheiden, kunt u verschillende grafische interfaces gebruiken die hetzelfde model en dezelfde niet-opgemaakte gegevens gebruiken. Dit betekent dat u uw toepassing met verschillende Animate-interfaces kunt gebruiken, zoals een interface voor het web, een interface voor Pocket PC, een versie voor mobiele telefoons en wellicht een HTML-versie die helemaal geen gebruik maakt van Animate. Door de gegevens van de rest van de toepassing te scheiden, kan het ontwikkelen, testen en zelfs bijwerken van meerdere clientinterfaces aanzienlijk minder tijd in beslag nemen. Om dezelfde reden kunt u gemakkelijker nieuwe front-ends voor dezelfde toepassing toevoegen wanneer u een bestaand model kunt gebruiken.

Gebruik MVC alleen wanneer u een grote of complexe toepassing maakt, zoals een e-commercewebsite of een e-learningtoepassing. Het gebruik van de architectuur vereist planning en begrip van de manier waarop Animate en dit ontwerppatroon werken. Overdenk zorgvuldig de interactie tussen de verschillende delen door ze te testen en fouten op te sporen. Wanneer u MVC gebruikt, zijn tests en foutopsporing veelomvatter en ingewikkelder dan in standaard Animate-toepassingen. Wanneer u een toepassing maakt waarin u extra complexiteit nodig hebt, overweeg dan het gebruik van MVC om uw werk te ordenen.

[Naar boven](#)

Beveiligde toepassingen maken

Kwaadwillende gebruikers kunnen proberen uw toepassing te kraken, ongeacht of u een kleine portalsite maakt waar gebruikers zich kunnen aanmelden en artikelen kunnen lezen of een grote e-commercewinkel. Overweeg daarom de volgende stappen te nemen om uw toepassing te beveiligen.

- Post gegevens die moeten worden beveiligd als HTTPS. Versleutel waarden in Animate voordat u deze voor verwerking naar een externe server verzendt.

Opmerking: *Sla informatie of code die gebruikers niet mogen zien nooit in een SWF-bestand op. SWF-bestanden kunnen gemakkelijk worden gedeassembleerd, waarna de inhoud ervan met software van derden kan worden bekeken.*

- Voeg een interdomainbeleid toe dat voorkomt dat onbevoegde domeinen toegang krijgen tot uw elementen.

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Tips en trucs: Structuur geven aan FLA-bestanden

[Tijdslijnen en de bibliotheek ordenen](#)

[Scènes gebruiken](#)

[Bestanden opslaan en versiebeheer](#)

[Naar boven](#) 

Tijdslijnen en de bibliotheek ordenen

Frames en lagen op een tijdslijn laten zien waar elementen zijn geplaatst en bepalen hoe uw document werkt. De manier waarop een tijdslijn en de bibliotheek zijn ingesteld en worden gebruikt, beïnvloedt het gehele FLA-bestand en de algemene bruikbaarheid ervan. De volgende richtlijnen helpen u bij het efficiënt ontwikkelen van inhoud, zodat andere ontwikkelaars die uw FLA documenten gebruiken, beter begrijpen hoe het document is gestructureerd.

- Geef elke laag een intuïtieve laagnaam en plaats gerelateerde elementen op dezelfde locatie. Vermijd het gebruik van standaardlaagnamen (zoals Laag 1, Laag 2).

Beschrijf het doel of de inhoud van elke laag of map duidelijk wanneer u ze benoemt.

Plaats lagen die ActionScript-code bevatten en een laag voor framelabels zoveel mogelijk boven in de laagstapel op de tijdslijn. Geef bijvoorbeeld de laag die de ActionScript-code bevat de naam handelingen.

- Gebruik laagmappen om gelijkwaardige lagen te groeperen en te ordenen, om het vinden van lagen die code en labels bevatten te vergemakkelijken.
- Vergrendel lagen die u niet gebruikt of niet wil wijzigen. Vergrendel de ActionScript-laag direct, zodat symboolinstanties of media-elementen niet op die laag worden geplaatst.
- Plaats nooit een instantie of element op een laag die ActionScript-code bevat. Omdat dit mogelijk conflicten kan veroorzaken tussen symbolen in het werkgebied en ActionScript-code die ernaar verwijst, moet u alle code op de eigen handelingenlaag houden en vergrendelen nadat u deze hebt gemaakt.
- Gebruik framelabels in een FLA-bestand in plaats van framenummers in uw Actionscript-code wanneer u in de code naar frames verwijst. Wanneer deze frames later veranderen wanneer u de tijdslijn bewerkt en u de framelabels gebruikt en verplaatst op de tijdslijn, hoeft u geen verwijzingen in uw code te wijzigen.
- Gebruik bibliotheekmappen..

Gebruik mappen in de bibliotheek om vergelijkbare elementen (zoals symbolen en media-elementen) in een FLA bestand te ordenen. Wanneer u bibliotheekmappen consistent benoemt zodra u een bestand maakt, kunt u gemakkelijker onthouden waar u elementen plaatst. Vaak gebruikte mapnamen zijn Knoppen, Filmclips, Elementen, Componenten en soms Klassen.

[Naar boven](#) 


Scènes gebruiken

Het gebruik van scènes is vergelijkbaar met het gebruik van verschillende SWF-bestanden om een grotere presentatie te maken. Elke scène heeft een tijdslijn. Wanneer de afspeelkop het laatste frame van een scène bereikt, gaat de afspeelkop verder naar de volgende scène. Wanneer u een SWF-bestand publiceert, wordt

de tijdlijn van elke scène gecombineerd tot een enkele tijdlijn in het SWF-bestand. Nadat het SWF-bestand is gecompileerd, gedraagt het bestand zich alsof het FLA-bestand is gemaakt met één scène. Gezien dit gedrag moet u het gebruik van scènes om de volgende redenen vermijden.

- Scènes kunnen ervoor zorgen dat documenten lastig te bewerken zijn, met name in omgevingen met meerdere ontwikkelaars. Iedereen die het FLA-document gebruikt, moet mogelijk verschillende scènes binnen een FLA-bestand doorzoeken om codes en elementen te vinden. Overweeg in plaats hiervan inhoud te laden of filmclips te gebruiken.
- Scènes resulteren vaak in grote SWF-bestanden.
- Scènes dwingen gebruikers het gehele SWF-bestand progressief te downloaden in plaats van de elementen te laden die ze eigenlijk willen zien of gebruiken. Wanneer u geen scènes gebruikt, kunnen gebruikers zelf bepalen welke inhoud zij downloaden terwijl zij uw SWF-bestand doorlopen. De gebruiker heeft meer controle over de hoeveel inhoud die hij of zij downloadt en dat is gunstig voor het bandbreedtebeheer. Een nadeel is de noodzakelijkheid tot het beheren van een groter aantal FLA-documenten.
- De combinatie scènes en ActionScript-code kan leiden tot onverwachte resultaten. Omdat elke tijdlijn van een scène tot een enkele tijdlijn wordt gecomprimeerd, kunnen fouten optreden in ActionScript-code en scènes. Dit vereist weer extra, gecompliceerde foutopsporing.

Wanneer u lange animaties maakt, is het mogelijk handiger scènes te gebruiken. Overweeg het gebruik van meerdere FLA-bestanden of filmclips om een animatie te maken in plaats van scènes te gebruiken wanneer u in uw document met deze nadelen te maken hebt.

[Naar boven](#) 

Bestanden opslaan en versiebeheer

Wanneer u uw FLA-bestanden opslaat, moet u een consistent naamgevingssysteem voor uw documenten gebruiken. Dit is met name van belang wanneer u meerdere versies van een enkel project opslaat.

Opmerking: Het deelvenster *Project* is verouderd in *Animate CC*.

Er kunnen problemen ontstaan wanneer u slechts met een enkel FLA-bestand werkt en geen versies opslaat wanneer u het bestand maakt. Bestanden kunnen groter worden als gevolg van de geschiedenis die in het FLA-bestand wordt opgeslagen. Bestanden kunnen ook beschadigen (zoals met elke software die u gebruikt) terwijl u aan het bestand werkt.

Wanneer u meerdere versies opslaat tijdens het ontwikkelen, hebt u altijd een eerdere versie beschikbaar om op terug te vallen.

Gebruik intuïtieve namen voor uw bestanden die makkelijk te lezen zijn, niet cryptisch zijn en online goed werken:

- Gebruik geen spaties, hoofdletters of speciale tekens.
- Gebruik alleen letters, cijfers, streepjes en onderstrepingstekens.
- Wanneer u meerdere versies van hetzelfde bestand opslaat, moet u een consistent nummeringsysteem opstellen, bijvoorbeeld `menu01.swf`, `menu02.swf`, enzovoort.
- Overweeg het gebruik van alleen kleine letters in uw benoemingssysteem; bepaalde serversoftware is hoofdlettergevoelig.
- Overweeg een benoemingssysteem dat combinaties van zelfstandig naamwoord en werkwoord of van bijwoord en zelfstandig naamwoord gebruikt, bijvoorbeeld, `classplanning.swf` en `myproject.swf`.

Gebruik de volgende methoden om nieuwe versies van een FLA-bestand op te slaan wanneer u aan een groot project werkt:

- Selecteer Bestand > Opslaan als en sla een nieuwe versie van uw document op.

- Gebruik versiebeheersoftware of het deelvenster Project om uw Animate-documenten te beheren.

Opmerking: *Het deelvenster Project is verouderd in Animate CC.*

Wanneer u geen versiebeheersoftware gebruikt om back-ups van uw FLA-bestanden te maken, moet u Opslaan als gebruiken en een nieuwe bestandsnaam voor uw document invoeren na elke mijlpaal in uw document.

Veel softwarepakketten staan gebruikers toe versiebeheer te gebruiken met hun bestanden. Hierdoor kunnen teams efficiënt werken en kan het aantal fouten worden verminderd (zoals het overschrijven van bestanden of het werken aan oudere versies van een document.) Net als met andere documenten, kunt u deze programma's gebruiken om de Animate-documenten buiten Animate om te ordenen.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Beste werkwijzen voor het optimaliseren van FLA-bestanden voor Animate CC

[Animate-documenten optimaliseren](#)
[Documentweergave versnellen](#)
[Afbeeldingen en animaties optimaliseren](#)
[Framesnelheid en prestatie van animaties](#)
[Filters en prestaties van SWF-bestanden](#)
[Bitmapcaching en de prestaties van SWF-bestanden](#)
[Werken met componenten in Flash Player](#)
[Componentstijlen en prestaties optimaliseren](#)
[Gezamenlijke bibliotheken tijdens uitvoering gebruiken](#)
[Speciale tekens weergeven](#)
[De downloadprestaties van een document testen](#)

[Naar boven](#) 

Animate-documenten optimaliseren

Naarmate de bestandsgrootte van documenten toeneemt, neemt de downloadtijd toe en neemt de weergavesnelheid af. U kunt diverse stappen nemen om uw document voor te bereiden voor optimale weergave. Als onderdeel van het publicatieproces past Animate automatisch enkele optimalisatiebewerkingen toe op documenten. Voordat u een document exporteert, kunt u dit verder optimaliseren door de bestandsgrootte op diverse manieren te verkleinen. U kunt een SWF-bestand ook comprimeren wanneer u dit publiceert. Terwijl u wijzigingen doorvoert, test u uw document door het op verschillende computers met verschillende besturingssystemen en internetverbindingen uit te voeren.

Documenten optimaliseren

- Gebruik symbolen, al dan niet bewegende, voor elk element dat meer dan éénmaal wordt weergegeven.
- Gebruik waar mogelijk getweende animaties wanneer u animatiereeksen maakt. Getweende animaties nemen minder bestandsruimte in dan een reeks hoofdframes.
- Gebruik filmclips in plaats van grafische symbolen voor animatiereeksen.
- Beperk het verandergebied in elk hoofdframe. Zorg dat de handeling plaatsvindt in een zo klein mogelijk gebied.
- Gebruik geen bitmapelementen voor animaties. Gebruik bitmapafbeeldingen als achtergrond of als statische elementen.
- Gebruik waar mogelijk MP3, de kleinste geluidsindeling.

Elementen en lijnen optimaliseren

- Groepeer elementen.

Gebruik lagen om elementen die tijdens de animatie veranderen, te scheiden van elementen die niet veranderen.

- Gebruik Wijzigen > Vorm > Optimaliseren om het aantal afzonderlijke lijnen dat wordt gebruikt om vormen te beschrijven tot een minimum te beperken.
- Beperk het aantal speciale lijntypen, zoals onderbroken lijnen, stippellijnen, onregelmatige lijnen enzovoort. Ononderbroken lijnen vereisen minder geheugen. Lijnen die zijn gemaakt met het potlood vereisen minder geheugen dan penseelstreken.

Tekst en lettertypen optimaliseren

- Beperk het aantal lettertypen en tekenstijlen. Maak spaarzaam gebruik van ingesloten lettertypen omdat hierdoor de bestandsgrootte toeneemt.
- Selecteer voor de optie Ingesloten lettertypen alleen de tekens die nodig zijn in plaats van het gehele lettertype.

Kleuren optimaliseren

- Gebruik het menu Kleur in Eigenschapcontrole voor symbolen om meerdere instanties van een enkel symbool in verschillende kleuren te maken.
- Gebruik het deelvenster Kleur (Venster > Kleur) om het kleurpalet van het document af te stemmen op een browserspecifiek palet.
- Maak spaarzaam gebruik van verlopen. Wanneer u een gebied met een verloopkleur vult, vereist dit ongeveer 50 bytes meer dan wanneer u het vult met een effen kleur.
- Maak spaarzaam gebruik van alpha-transparantie omdat dit het afspelen kan vertragen.

[Naar boven](#) 

Documentweergave versnellen

U versnelt de weergave van een document door met de opdrachten in het menu Weergave functies voor de renderingkwaliteit uit te schakelen. Deze functies vereisen extra verwerkingsvermogen en vertragen de weergave van documenten.

Geen van deze opdrachten is van invloed op de manier waarop Animate een document exporteert. Wanneer u de weergavekwaliteit van Animate-documenten in een webbrowser wilt opgeven, gebruikt u de parameters `object` en `embed`. De opdracht Publiceren kan dit automatisch voor u doen.

- Selecteer Weergave > Modus Voorvertoning en selecteer een van de volgende opties:

Contouren - geeft alleen de contouren van de vormen in de scène weer en geeft alle lijnen weer als dunne lijnen. Hierdoor kan de vorm van grafische elementen gemakkelijker worden gewijzigd en kunnen complexe scènes snel worden weergegeven.

Snel - schakelt anti-aliasing uit en geeft alle kleuren en lijnstijlen van uw tekening weer.

Anti-alias - schakelt anti-aliasing in voor lijnen, vormen en bitmaps en geeft vormen en lijnen zo weer dat hun randen vloeiender worden weergegeven. Tekent langzamer dan de optie Snel. Anti-aliasing werkt het beste bij grafische kaarten die duizenden (16-bits) of miljoenen (24-bits) kleuren kunnen weergeven. In de 16- of 256-kleurenmodus zijn zwarte lijnen vloeiend, maar kleuren zien er mogelijk beter uit in de modus Snel.

Anti-alias tekst - maakt de randen van tekst vloeiender. Werkt het beste bij grote tekengrootten en kan traag zijn bij grote hoeveelheden tekst. Dit is de meest gangbare

modus om in te werken.

Volledig - rendert alle inhoud in het werkgebied volledig. Deze optie kan de weergave vertragen.

[Naar boven](#) ¹⁵

Afbeeldingen en animaties optimaliseren

Voordat u geoptimaliseerde en gestroomlijnde animaties of afbeeldingen maakt, moet u uw project afbakenen en plannen. Stel uzelf een doel voor de bestandsgrootte en duur van de animatie en test dit gedurende het ontwikkelproces.

Houd u aan de volgende richtlijnen voor het optimaliseren van afbeeldingen en animaties:

- Gebruik geen verlopen omdat die veel kleuren en berekeningen vereisen en daardoor moeilijker door de processor kunnen worden gerenderd.
- Beperk om dezelfde reden de hoeveelheid alpha-transparantie die u in een SWF-bestand gebruikt tot een minimum.

Animaties van objecten die transparantie bevatten, zijn processorintensief en moeten tot een minimum worden beperkt. Een animatie van transparante afbeeldingen boven bitmaps is met name processorintensief, zodat u dit tot een minimum moet beperken of volledig moet vermijden.

Opmerking: *PNG is de beste bitmapindeling om te importeren in Animate. (Dit is de native bestandsindeling van Macromedia Fireworks van Adobe.) PNG-bestanden bevatten RGB- en alpha-informatie voor elke pixel. Wanneer u een PNG-bestand van Fireworks importeert in Animate, kunt u de grafische objecten tot op zekere hoogte bewerken in het FLA-bestand.*

- Optimaliseer bitmaps zonder te veel compressie toe te passen. Een resolutie van 72 dpi is optimaal voor het web. Wanneer u een bitmapafbeelding comprimeert, neemt de bestandsgrootte af, maar wanneer u de afbeelding te veel comprimeert, neemt de kwaliteit af. Controleer of de instellingen voor JPEG-kwaliteit in het dialoogvenster Publicatie-instellingen de afbeelding niet te veel comprimeren. In de meeste gevallen verdienen vectorafbeeldingen de voorkeur. Bij gebruik van vectorafbeeldingen neemt de bestandsgrootte af, aangezien deze afbeeldingen bestaan uit berekeningen in plaats van vele pixels. Beperk het aantal kleuren in de afbeelding, maar zorg dat de kwaliteit behouden blijft.

Opmerking: *Schaal bitmaps niet groter dan de originele afmetingen, aangezien de kwaliteit van de afbeelding daardoor afneemt en dit processorintensief is.*

- Stel de eigenschap `_visible` in op `false` in plaats van het `_alpha`-niveau te wijzigen in 0 of 1 in een SWF-bestand. Het berekenen van het `_alpha`-niveau voor een instantie in het werkgebied is processorintensief. Wanneer u de zichtbaarheid van de instantie uitschakelt, bespaart u hiermee CPU-cycli en geheugen, waardoor de animaties in het SWF-bestand vloeiender kunnen zijn. Stel de eigenschap `_visible` in op `false` in plaats van dat u elementen verwijdert en mogelijk opnieuw laadt; dit is minder processorintensief.
- Verminder het aantal lijnen en punten dat u in een SWF-bestand gebruikt. Gebruik het dialoogvenster Curven optimaliseren (Wijzigen > Vorm > Optimaliseren) om het aantal vectoren in een tekening te verminderen. Selecteer de optie Herhaaldelijk toepassen om bestanden nog verder te optimaliseren. Wanneer u een afbeelding optimaliseert, neemt de bestandsgrootte af, maar bij te veel compressie neemt de kwaliteit af. Wanneer u echter curven optimaliseert, neemt de bestandsgrootte af en verbeteren de prestaties van het SWF-bestand. Er zijn ook opties van derden beschikbaar voor gespecialiseerde optimalisatie van curven en punten die verschillende resultaten opleveren.

Voor het beste resultaat moet u verschillende methoden om bewegende inhoud te maken uitproberen en elke optie testen.

Een hogere framesnelheid (gemeten in frames per seconde of *fps*) levert een vloeiender animatie in een SWF-bestand op, maar kan processorintensief zijn, met name op oudere computers. Test uw animaties met

verschillende framesnelheden om zo de laagst mogelijke framesnelheid te vinden.

Zie de pagina met Flash-voorbeelden www.adobe.com/go/learn_fl_samples_nl voor een voorbeeld van gescipte animatie. Download het bestand Samples.zip, pak het uit en ga naar de map ActionScript 2.0\Animation om het voorbeeld te openen.

[Naar boven](#)

Framesnelheid en prestatie van animaties

Wanneer u animatie aan een toepassing toevoegt, moet u rekening houden met de framesnelheid waarop u het FLA-bestand instelt. De framesnelheid kan van invloed zijn op de prestaties van het SWF-bestand en de computer waarop het wordt afgespeeld. Wanneer u de framesnelheid te hoog instelt, kan dit leiden tot processorproblemen, met name wanneer u veel elementen gebruikt of ActionScript gebruikt om animatie te maken.

U moet echter ook rekening houden met de ingestelde framesnelheid, omdat deze bepaalt hoe vloeiend de animatie wordt afgespeeld. Bij een animatie die in Eigenschapcontrole bijvoorbeeld op 12 frames per seconde (fps) is ingesteld, worden 12 frames per seconde weergegeven. Wanneer de framesnelheid van het document op 24 fps is ingesteld, lijkt de animatie vloeiender te zijn dan bij 12 fps. Uw animatie wordt bij 24 fps echter ook sneller afgespeeld dan bij 12 fps, zodat de totale duur (in seconden) korter is. Met andere woorden, wanneer u een animatie van 5 seconden wilt maken met een hogere framesnelheid, moet u in vergelijking met een lagere framesnelheid extra frames toevoegen om die 5 seconden te vullen (waardoor de totale bestandsgrootte van de animatie toeneemt). Een animatie van 5 seconden bij 24 fps levert normaalgesproken een groter bestand op dan een animatie van 5 seconden bij 12 fps.

Opmerking: wanneer u de gebeurtenishandler `onEnterFrame` gebruikt om gescipte animaties te maken, wordt de animatie op de framesnelheid van het document uitgevoerd, net als wanneer u een bewegingstween op een tijdlijn zou hebben gemaakt. Een alternatief voor de gebeurtenishandler `onEnterFrame` is `setInterval` (raadpleeg de Naslaggids voor ActionScript 2.0). In plaats van afhankelijk te zijn van de framesnelheid kunt u functies aanroepen met een bepaald interval. Net als bij `onEnterFrame` geldt dat hoe vaker u `setInterval` gebruikt om een functie aan te roepen, hoe bronintensiever de animatie voor de processor wordt.

Gebruik de laagst mogelijke framesnelheid waarbij uw animatie vloeiend wordt afgespeeld tijdens uitvoering. Hierdoor neemt de belasting van de processor van de eindgebruiker af. Een hoge framesnelheid (meer dan 30 tot 40 fps) vormt een zware belasting voor de processor, maar verandert het uiterlijk van de animatie tijdens de uitvoering niet of nauwelijks.

Selecteer zo vroeg mogelijk in het ontwikkelproces een framesnelheid voor de animatie. Controleer de duur van de animatie en de grootte van het SWF-bestand wanneer u het SWF-bestand test. De framesnelheid beïnvloedt de snelheid van de animatie aanzienlijk.

[Naar boven](#)

Filters en prestaties van SWF-bestanden

Wanneer u te veel filters in een toepassing gebruikt, kan dit zeer veel geheugen vereisen waardoor de prestaties van Flash Player afnemen. Aangezien een filmclip met gekoppelde filters twee bitmaps heeft van beide 32 bits, kunnen deze bitmaps ertoe leiden dat uw toepassing een aanzienlijke hoeveelheid geheugen gebruikt wanneer u veel bitmaps gebruikt. Het besturingssysteem van de computer kan een foutmelding over onvoldoende geheugen genereren. Op een moderne computer zouden dergelijke foutmeldingen niet vaak moeten voorkomen, tenzij u veel filtereffecten in een toepassing gebruikt (bijvoorbeeld wanneer het werkgebied duizenden bitmaps bevat).

Wanneer echter een fout optreedt ten gevolge van onvoldoende geheugen, gebeurt het volgende:

- De array filters wordt genegeerd.
- De filmclip wordt getekend met de standaardvectorrenderer.
- Er worden geen bitmaps voor de filmclip in cache geplaatst.

Nadat een fout is opgetreden ten gevolge van onvoldoende geheugen, probeert een

filmclip nooit een array filters of een bitmapcache te gebruiken. Een andere factor die van invloed is op de prestaties van de speler, is de waarde die u gebruikt voor de kwaliteitsparameter van elk filter dat u toepast. Hogere waarden vereisen een sterkere processor en meer geheugen om het effect te renderen, terwijl minder computerbronnen zijn vereist wanneer de kwaliteitsparameter op een lagere waarde wordt ingesteld. Pas daarom niet te veel filters toe en gebruik waar mogelijk een lagere instelling voor de kwaliteit.

Opmerking: Wanneer een object van 100 x 100 pixels in één keer wordt ingezoomd, vereist dit viermaal zoveel geheugen omdat de afmetingen van de inhoud nu 200 x 200 pixels zijn. Wanneer u nog eens tweemaal inzoomt, wordt de vorm getekend als een object van 800 x 800 pixels en wordt 64 keer zoveel geheugen gebruikt in vergelijking met het oorspronkelijke object van 100 x 100 pixels. Wanneer u filters in een SWF-bestand gebruikt, schakel de zoomopties dan uit via het snelmenu van het SWF-bestand.

Er kunnen fouten optreden wanneer u ongeldige parametertypen gebruikt. Sommige parameters hebben ook een bepaald geldig bereik. Wanneer u een waarde instelt die buiten het geldige bereik valt, verandert de waarde in een waarde die binnen het bereik valt. De kwaliteit zou bijvoorbeeld standaard een waarde tussen 1 en 3 moeten zijn, terwijl de waarde kan worden ingesteld tussen 0 en 15. Een waarde hoger dan 15 wordt op 15 ingesteld.

Sommige constructors hebben beperkingen voor wat betreft de lengte van arrays die als invoerparameters zijn vereist. Wanneer een convolutiefilter of kleurenmatrixfilter met een ongeldige array (niet de juiste grootte) is gemaakt, mislukt de constructor en wordt het filter niet gemaakt. Wanneer het filterobject vervolgens als invoer in de array filters van een filmclip wordt gebruikt, wordt dit genegeerd.

Tip: Wanneer u een vervagend filter gebruikt, kunnen waarden voor `blurX` en `blurY` die machten van 2 zijn (zoals 2, 4, 8, 16 en 32) sneller worden berekend, zodat een prestatieverbetering van 20 tot 30% wordt behaald.

[Naar boven](#)

Bitmapcaching en de prestaties van SWF-bestanden

Door bitmaps in cache te plaatsen (bitmapcaching), kunt u de prestaties van niet-veranderende filmclips in uw toepassingen verbeteren. Wanneer u de eigenschappen `MovieClip.cacheAsBitmap` of `Button.cacheAsBitmap` instelt op `true`, plaatst Flash Player een interne bitmaprepresentatie van de filmclip- of knopinstantie in cache. Dit kan de prestaties verbeteren van filmclips die complexe vectorinhoud bevatten. Alle vectorgegevens van een filmclip die een bitmap bevat die in cache is geplaatst, worden toegepast op de bitmap in plaats van op het hoofdwerkgebied.

Opmerking: De bitmap wordt naar het hoofdwerkgebied gekopieerd als niet-uitgerekte, niet-geroteerde pixels die op de dichtstbijzijnde pixelgrenzen worden uitgelijnd. Pixels worden een-op-een aan het bovenliggende object toegewezen. Wanneer de grenzen van de bitmap veranderen, wordt de bitmap opnieuw gemaakt in plaats van uitgerekt.

Voor gedetailleerde informatie over het in cache plaatsen van knop- of filmclipinstanties raadpleegt u de volgende onderwerpen:

- Informatie over het in cache plaatsen schuiven van filmclips met ActionScript in [ActionScript 2.0 leren](#)
- Een filmclip in het cachegeheugen plaatsen in [ActionScript 2.0 leren](#)

Gebruik de eigenschap `cacheAsBitmap` met filmclips die voornamelijk statische inhoud bevatten en niet vaak worden geschaald en geroteerd. Met dergelijke filmclips kan het gebruik van de eigenschap `cacheAsBitmap` leiden tot prestatieverbeteringen wanneer de filmclip wordt vertaald (wanneer de posities `x` en `y` worden gewijzigd).

Wanneer caching is ingeschakeld voor een filmclip, wordt een *oppervlak* gemaakt. Dit biedt een aantal voordelen. Zo worden complexe vectoranimaties bijvoorbeeld snel gerenderd. In sommige gevallen worden de prestaties niet verbeterd, of nemen zelfs af, wanneer u caching inschakelt.

De totale prestaties van gegevens die in cache zijn geplaatst, zijn afhankelijk van de

complexiteit van de vectorgegevens van de instanties, van de hoeveelheid gegevens die u wijzigt en van de instelling van de eigenschap `opaqueBackground`. Wanneer u kleine gebieden wijzigt, kan het verschil tussen het gebruik van een oppervlak en het gebruik van vectorgegevens verwaarloosbaar klein zijn. Test beide methoden met uw werk voordat u de toepassing implementeert.

Wanneer moet u bitmaps in cache plaatsen?

Hier volgt een aantal standaardsituaties waarin bitmapcaching aanzienlijke voordelen kan opleveren doordat vectorafbeeldingen worden geoptimaliseerd.

Complexe achtergrondafbeelding - een toepassing die een gedetailleerde en complexe achtergrondafbeelding van vectorgegevens bevat. U kunt de prestaties verbeteren door de inhoud te selecteren, deze in een filmclip op te slaan en de eigenschap `opaqueBackground` op `true` in te stellen. De achtergrond wordt gerenderd als een bitmap en kan snel opnieuw worden getekend, waardoor de animatie sneller wordt afgespeeld.

Schuivend tekstveld Een toepassing waarin een grote hoeveelheid tekst in een schuivend tekstveld wordt weergegeven. Plaats het tekstveld in een filmclip die u als schuifbaar met verschuivende grenzen (de eigenschap `scrollRect`) instelt, waardoor snelle pixelverschuiving voor de opgegeven instantie wordt ingeschakeld. Wanneer de gebruiker de filmclipinstantie verschuift, worden de verschoven pixels omhoog verplaatst en wordt alleen het nieuwe gebied gegenereerd in plaats van het gehele tekstveld.

Venstersysteem - een toepassing met een complex systeem van overlappende vensters. Elk venster (zoals vensters van een webbrowser) kan zijn geopend of gesloten. Wanneer u elk venster markeert als een oppervlak (de eigenschap `cacheAsBitmap` op `true` instelt), wordt elk venster van de rest gescheiden en in cache geplaatst. Gebruikers kunnen de vensters verslepen, zodat deze elkaar overlappen, en de vectorinhoud hoeft niet voor elk venster opnieuw te worden gegenereerd.

Wanneer moet u bitmapcaching vermijden?

Verkeerd gebruik van bitmapcaching kan een negatief effect hebben op het SWF-bestand. Wanneer u een FLA-bestand ontwikkelt waarin oppervlakken worden gebruikt, moet u de volgende richtlijnen aanhouden:

- Maak geen overmatig gebruik van oppervlakken (filmclips waarvoor caching is ingeschakeld). Elk oppervlak gebruikt meer geheugen dan een normale filmclip. Schakel oppervlakken alleen in om de renderprestaties te verbeteren.
- Een in cache geplaatste bitmap kan aanzienlijk meer geheugen gebruiken dan een standaardfilmclipinstantie. Wanneer de filmclip in het werkgebied bijvoorbeeld 250 x 250 pixels groot is, kan deze in cache 250 kB in beslag nemen in plaats van 1 kB wanneer het een standaardfilmclipinstantie (niet in cache geplaatst) betreft.
- Vermijd in- en uitzoomen op oppervlakken die in cache zijn geplaatst. Wanneer u te veel gebruikmaakt van bitmapcaching, wordt zeer veel geheugen gebruikt (zie vorige punt), met name wanneer u inzoomt op de inhoud.
- Gebruik oppervlakken voor filmclipinstanties die overwegend statisch (zonder animatie) zijn. U kunt de instantie slepen of verplaatsen, maar de inhoud van de instantie mag niet bewegen of veel veranderen. Wanneer u bijvoorbeeld een instantie roteert of transformeert, verandert de instantie tussen het oppervlak en de vectorgegevens. De verwerking hiervan is moeilijk en heeft een negatief effect op het SWF-bestand.
- Wanneer u oppervlakken combineert met vectorgegevens, neemt de hoeveelheid verwerking voor Flash Player (en soms voor de computer) toe. Groepeer oppervlakken, bijvoorbeeld wanneer u venstertoepassingen maakt.

Via het raamwerk van componenten kunt u functionaliteit aan componenten toevoegen, maar hierdoor kan de bestandsgrootte van een toepassing aanzienlijk toenemen. Componenten nemen van elkaar over. Een component maakt een Animate-document groter, maar volgende componenten die hetzelfde raamwerk gebruiken, maken het bestand niet automatisch nog groter. Wanneer u componenten aan het werkgebied toevoegt, neemt de bestandsgrootte toe, maar op een bepaald punt stagneert de grootte omdat componenten dezelfde klasse gebruiken en geen nieuwe kopieën van die klassen laden.

Wanneer u meerdere componenten gebruikt die niet hetzelfde raamwerk delen, kan de bestandsgrootte van het SWF-bestand aanzienlijk toenemen. De component XML Connector voegt bijvoorbeeld 17 kB toe aan het SWF-bestand, terwijl componenten TextInput 24 kB aan het document toevoegen. Wanneer u de component ComboBox toevoegt, wordt 28 kB toegevoegd, aangezien deze geen deel uitmaakt van het raamwerk van een van beide eerdere componenten. Aangezien de component XML Connector gegevensbinding gebruikt, voegen de klassen 6 kB toe aan het SWF-bestand. Een document dat al deze componenten gebruikt, bevat 77 kB voordat u iets anders aan het bestand toevoegt. Houd rekening met de grootte van het SWF-bestand wanneer u een nieuwe component aan het document toevoegt.

Componenten moeten in de bibliotheek van het bovenliggende SWF-bestand aanwezig zijn. De bibliotheek van een toepassing moet bijvoorbeeld een kopie van de gebruikte componenten bevatten, zelfs van de componenten die voor onderliggende SWF-bestanden zijn vereist die tijdens uitvoering worden geladen. Dit is nodig om ervoor te zorgen dat de componenten correct werken, maar hierdoor neemt de downloadtijd van het bovenliggende SWF-bestand iets toe. De bovenliggende bibliotheek wordt echter niet overerfd of gedeeld door de SWF-bestanden die u in het bovenliggende bestand laadt. Elk onderliggend SWF-bestand moet in de toepassing worden gedownload met een eigen kopie van dezelfde componenten.

Wanneer u een SWF-bestand wilt publiceren met achterwaartse compatibiliteit, moet u goed begrijpen welke componenten over die mogelijkheid beschikken. Raadpleeg de volgende tabel voor de beschikbaarheid van componenten in verschillende versies van Flash Player:

Componenten	Flash Player 6 (6.0.65.0) en lager	Flash Player 6 (6.0.65.0)	Flash Player 7 en 8	Flash Player 9
ActionScript 3.0	Niet ondersteund	Niet ondersteund	Niet ondersteund	Ondersteund
ActionScript 2.0	Ondersteund	Ondersteund	Ondersteund	Ondersteund
Componentset V2-gebruikersinterface	Niet ondersteund	Ondersteund	Ondersteund	Ondersteund
Mediacomponenten	Niet ondersteund	Niet ondersteund	Ondersteund	Ondersteund
Gegevenscomponenten	Niet ondersteund	Niet ondersteund	Ondersteund	Ondersteund

Hef de selectie van de optie Optimaliseren voor Flash Player 6 r65 in Publicatie-instellingen op als u wilt dat de V2-gebruikersinterfacecomponenten werken.

[Naar boven](#)

Componentstijlen en prestaties optimaliseren

Wanneer u ActionScript 2.0 gebruikt, is een van de meest processorintensieve aanroepen in een raamwerk van componenten de aanroep van `setStyle`. De aanroep van `setStyle` wordt efficiënt uitgevoerd, maar is intensief vanwege de manier waarop deze is geïmplementeerd. De aanroep van `setStyle` is niet altijd in alle toepassingen noodzakelijk, maar wanneer u deze aanroep gebruikt, houd dan rekening met het effect ervan op de prestaties.

U kunt de prestaties verbeteren door stijlen te wijzigen voordat ze worden geladen, berekend en toegepast op

de objecten in het SWF-bestand. Wanneer u stijlen kunt wijzigen voordat ze worden geladen en berekend, hoeft u `setStyle` niet aan te roepen.

U kunt de prestaties verbeteren wanneer u stijlen gebruikt, door eigenschappen voor elk object instellen terwijl een instantie van dat object wordt geïnitieerd. Wanneer u instanties dynamisch aan het werkgebied koppelt, stelt u eigenschappen in voor `initObj` in de aanroep van `createClassObject()`, zoals getoond in de volgende ActionScript-code:

```
createClassObject(ComponentClass, "myInstance", 0, {styleName:"myStyle", color:0x99CCFF});
```

Voor instanties die u rechtstreeks in het werkgebied plaatst, kunt u `onClipEvent()` gebruiken voor elke instantie. U kunt ook subklassen gebruiken (aanbevolen). Zie Informatie over het schrijven van een subklasse in [ActionScript 2.0 leren](#) voor informatie over subklassen.

Wanneer u de stijl van uw componenten moet wijzigen, kunt u de efficiëntie van de toepassing verbeteren door de component Loader te gebruiken. Wanneer u meerdere stijlen wilt implementeren in verschillende componenten, plaatst u elke component in een eigen SWF-bestand. Wanneer u stijlen in de component Loader wijzigt en het SWF-bestand opnieuw laadt, worden de componenten in het SWF-bestand opnieuw gemaakt. Wanneer de component opnieuw wordt gemaakt, wordt de cache met stijlen leeg gemaakt, wordt de stijl voor de component opnieuw ingesteld en wordt er opnieuw naar verwezen.

Opmerking: Wanneer u een enkele stijl wilt toepassen op alle instanties van een component in het SWF-bestand, verandert u die stijl algemeen met `_global.styles.ComponentName`.

[Naar boven](#) 

Gezamenlijke bibliotheken tijdens uitvoering gebruiken

U kunt de downloadtijd verkorten door gezamenlijke bibliotheken tijdens uitvoering te gebruiken. Deze bibliotheken zijn gewoonlijk nodig voor grotere toepassingen of wanneer meerdere toepassingen op een site dezelfde componenten of symbolen gebruiken. Wanneer u de gemeenschappelijke elementen van uw SWF-bestanden extern opslaat, hoeft u klassen niet meerdere keren te downloaden. Het eerste SWF-bestand dat een gezamenlijke bibliotheek gebruikt, heeft een langere downloadtijd omdat zowel het SWF-bestand als de bibliotheek moeten worden geladen. De bibliotheek wordt in cache opgeslagen op de computer van de gebruiker, waarna alle volgende SWF-bestanden de bibliotheek gebruiken. Hierdoor kan de downloadtijd voor sommige grotere toepassingen aanzienlijk worden verkort.

[Naar boven](#) 

Speciale tekens weergeven

Computerbesturingssystemen bevatten een speciale, regiogebonden codepagina. Een computer in Japan heeft bijvoorbeeld een andere codepagina dan een computer in Nederland. Flash Player 5 en lagere versies maakten gebruik van de codepagina om tekst weer te geven; Flash Player 6 en hogere versies gebruiken Unicode om tekst weer te geven. Unicode is betrouwbaarder en gestandaardiseerd voor de weergave van tekst, omdat het een universele tekenset is die tekens voor alle talen bevat. De meeste moderne toepassingen gebruiken Unicode.

U kunt escape-reeksen uit Unicode gebruiken om speciale tekens in Flash Player 6 en later weer te geven. Niet alle tekens worden echter correct weergegeven wanneer u tekst die is gecodeerd als UTF-8 of UTF-16 (Unicode) niet laadt of wanneer u geen Unicode-escape-reeks gebruikt om het speciale teken weer te geven. Raadpleeg de Unicode-website op Unicode.org voor een set Unicode-codetabellen. Zie de tabel die later in deze sectie volgt voor een lijst met veelgebruikte escape-reeksen.

Een niet-Unicode-toepassing gebruikt de codepagina van het besturingssysteem om tekens op een pagina te renderen. In dit geval bepaalt de codepagina welke tekens u ziet, zodat de tekens correct wordt weergegeven wanneer u de codepagina van het besturingssysteem van de gebruiker overeenstemt met de codepagina van de toepassing. De codepagina die is gebruikt om het SWF-bestand te maken, moet overeenstemmen met de codepagina op de computer van de eindgebruiker. Het gebruik van codepagina's wordt afgeraden bij toepassingen voor een internationale doelgroep. Gebruik in dat geval Unicode.

Als u `System.useCodepage` in uw code gebruikt, dwingt u het SWF-bestand de codepagina van het systeem te gebruiken in plaats van Unicode.

Gebruik deze methode alleen wanneer u tekst die niet in Unicode is gecodeerd, vanaf een externe locatie

laadt en wanneer deze tekst is gecodeerd met dezelfde codepagina als de computer van de gebruiker. Wanneer aan beide voorwaarden wordt voldaan, wordt de tekst zonder problemen weergegeven. Wanneer niet aan beide voorwaarden wordt voldaan, moet u Unicode en een Unicode-escape-reeks gebruiken om de tekst op te maken. Wanneer u een escape-reeks wilt gebruiken, voegt u de volgende ActionScript 2.0-code toe aan frame 1 op de tijdlijn:

```
this.createTextField("myText_txt", 99, 10, 10, 200, 25);
myText_txt.text = "this is my text, \u00A9 2004";
```

Deze ActionScript-code maakt een tekstveld en voert tekst die een copyrightsymbool (©) bevat, in het tekstveld in.

U kunt ervoor zorgen dat een SWF-bestand de codepagina van het besturingssysteem gebruikt door middel van de eigenschap `useCodepage`. Wanneer Animate een SWF-bestand exporteert, wordt standaard Unicode-tekst geëxporteerd en wordt `System.useCodepage` ingesteld op `false`. Wanneer u problemen ondervindt met de weergave van speciale tekst of tekst op internationale systemen, kan dit probleem schijnbaar worden opgelost door de codepagina van het systeem te gebruiken. `System.useCodePage` vormt echter altijd een laatste redmiddel.

Als u de codepagina van het systeem wilt gebruiken, plaatst u de volgende ActionScript 2.0-coderegels in frame 1 van de tijdlijn:

```
System.useCodepage = true;
<< need an AS3 example here as well. See
dev/qa. >>
```

Opmerking: een speciaal teken kan alleen worden weergegeven wanneer dat teken deel uitmaakt van het gebruikte lettertype op de computer van de gebruiker. Wanneer u daar niet zeker van bent, sluit u het teken of lettertype in het SWF-bestand in.

De volgende tabel bevat een aantal veelgebruikte Unicode-escape-tekens.

Tekenomschrijving	Unicode-escape-reeks
em-streepje (—)	\u2014
geregistreerd-teken (®)	\u00AE
copyrightteken (©)	\u00A9
handelsmerkteken (™)	\u2122
euroteken (€)	\u20AC
backslash (\)	\u005C
slash (/)	\u002F
accolade openen ({)	\u007B
accolade sluiten (})	\u007D
kleiner dan (<)	\u003C
groter dan (>)	\u003E
sterretje (*)	\u002A

Flash Player probeert te voldoen aan de ingestelde framesnelheid. De werkelijke framesnelheid tijdens het afspelen kan echter per computer verschillen. Wanneer een document dat wordt gedownload een bepaald frame bereikt voordat de vereiste gegevens van dat frame zijn gedownload, pauzeert het document totdat de gegevens binnen zijn.

Wanneer u het downloadproces grafisch wilt weergeven, gebruikt u Bandbreedteanalyse, die aangeeft hoeveel gegevens voor elk frame zijn verzonden op basis van de opgegeven modemsnelheid.

Opmerking: (Alleen Animate CC) De bandbreedteanalyse is niet beschikbaar met Animate CC. U kunt in plaats daarvan kiezen om Adobe Scout te gebruiken met Animate. Zie [Adobe Scout met Animate gebruiken](#) voor meer informatie.

Bij het simuleren van de downloadsnelheid, gebruikt Animate schattingen van gangbare internetsnelheden, niet de exacte modemsnelheid. Wanneer u bijvoorbeeld een modemsnelheid van 28,8 kbps wilt simuleren, stelt Animate de daadwerkelijke snelheid in op 2,3 kbps om de internetsnelheid te weerspiegelen. De analyse compenseert ook de extra compressie die voor SWF-bestanden wordt ondersteund, waardoor de bestandsgrootte afneemt en de streamingprestaties toenemen.

Wanneer externe SWF-, GIF- en XML-bestanden in een speler worden gestreamd met ActionScript-aanroepen zoals `loadMovie` en `getUrl`, worden de gegevens doorgegeven met de opgegeven snelheid voor het streamen. De streamingsnelheid voor het SWF-hoofdbestand wordt verlaagd op basis van de afname van de bandbreedte die wordt veroorzaakt door de extra gegevensaanvragen. Test uw document op elke snelheid en op elke computer die u wilt ondersteunen om er zeker van te zijn dat het document de traagste verbinding en computer waarvoor het is ontworpen niet overbelast.

U kunt ook een rapport genereren met frames die het afspelen vertragen en vervolgens de inhoud van die frames optimaliseren of deels verwijderen.

Wanneer u de instellingen wilt wijzigen voor het SWF-bestand dat wordt gemaakt met de opdrachten Film testen en Scène testen, gebruikt u Bestand > Publicatie-instellingen.

Downloadprestaties testen

1. Ga als volgt te werk:

- Selecteer Besturing > Scène testen of Besturing > Testen.

Wanneer u een scène of document test, publiceert Animate de huidige selectie als een SWF-bestand met de instellingen in het dialoogvenster Publicatie-instellingen. Het SWF-bestand wordt in een nieuw venster geopend en wordt direct afgespeeld.

- Selecteer Bestand > Openen en selecteer een SWF-bestand.

2. Selecteer Weergave > Downloadinstellingen en selecteer een downloadsnelheid om de streamingsnelheid te bepalen die door Animate wordt gesimuleerd. Selecteer Aanpassen wanneer u een aangepaste instelling wilt invoeren.

3. Wanneer u het SWF-bestand bekijkt, selecteert u Weergave > Bandbreedteanalyse om een grafiek van de downloadsnelheid weer te geven.

Links in Bandbreedteanalyse wordt informatie weergegeven over het document, de instellingen, de status en eventuele streams die in het document zijn ingesloten.

Rechts in Bandbreedteanalyse worden de tijdlijnkop en -grafiek weergegeven. Elke balk in de grafiek vertegenwoordigt een afzonderlijk frame van het document. De grootte van de balk komt overeen met de grootte van dat frame in bytes. De rode lijn onder de tijdlijnkop geeft aan of een bepaald frame realtime als stream wordt verzonden bij de huidige modemsnelheid die via het menu Besturing is ingesteld. Wanneer de balk boven de rode lijn uitkomt, moet het document wachten totdat dat frame is geladen.

Opmerking: (Alleen Animate CC) De bandbreedteanalyse is niet beschikbaar met Animate CC. U kunt in plaats daarvan kiezen om Adobe Scout te gebruiken met Animate. Zie [Adobe Scout met Animate gebruiken](#) voor meer informatie.

4. Selecteer Weergave > Download simuleren om streaming in of uit te schakelen.

Wanneer u streaming uitschakelt, begint het document opnieuw zonder een

internetverbinding te simuleren.

Opmerking: (Alleen Animate CC) De optie Download simuleren is niet beschikbaar in Animate CC.

5. Klik op een balk op de grafiek om de instellingen voor het bijbehorende frame in het linkervenster weer te geven en het document te stoppen.
6. Pas zo nodig de weergave van de grafiek aan door een van de volgende handelingen uit te voeren:
 - Selecteer Weergave > Streaming grafiek om aan te geven welke frames pauzes veroorzaken.

Deze standaardweergave toont afwisselend lichtgrijze en donkergrijze blokken die elk frame vertegenwoordigen. De zijde van elk blok geeft de relatieve grootte in bytes aan. In het eerste frame wordt de inhoud van een symbool opgeslagen, zodat dit vaak groter is dan andere frames.
 - Selecteer Weergave > Frame-na-framegrafiek om de grootte van elk frame weer te geven.

Deze weergave helpt u te bepalen welke frames bijdragen aan streamingvertraging. Wanneer een frameblok boven de rode lijn in de grafiek uitsteekt, stopt Flash Player de weergave totdat het gehele frame is gedownload.
7. Sluit het testvenster om naar de ontwerpomgeving terug te gaan.

Nadat u een testomgeving met behulp van Bandbreedteanalyse hebt opgezet, kunt u elk SWF-bestand direct in de testomgeving openen. Het bestand wordt in een Flash Player-venster geopend, waarbij de opties van Bandbreedteanalyse en andere geselecteerde weergaveopties worden gebruikt.

Opmerking: (Alleen Animate CC) De bandbreedteanalyse is niet beschikbaar met Animate CC. U kunt in plaats daarvan kiezen om Adobe Scout te gebruiken met Animate. Zie [Adobe Scout met Animate gebruiken](#) voor meer informatie.

Eindrapport genereren

1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen en klik op het tabblad Animate.
2. Selecteer Grootterapport genereren.
3. Klik op Publiceren.

Animate genereert een tekstbestand met de extensie .txt. (Wanneer het documentbestand myMovie.flr heet, heet het tekstbestand myMovie Report.txt.) In het rapport wordt de grootte van elk frame, elke vorm, elke tekst, elk geluid, elke video en elke ActionScript-code per frame vermeld.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- [Overzicht van publicatie](#)
- Videoconventies
- [Foutopsporing in ActionScript 3.0](#)

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Tips en trucs: gedragconventies

[Informatie over gedragconventies](#)

[Tijdslijncode met objectcode vergelijken](#)

[Wanneer moet u gedragingen gebruiken?](#)

[Gedragingen consistent gebruiken](#)

[Bestanden delen die gedragingen gebruiken](#)

[Naar boven](#) 

Informatie over gedragconventies

Gedragingen zijn gebaseerd op vooraf geschreven ActionScript 2.0-code die u kunt toevoegen aan onderdelen van een FLA-bestand. Vele ontwikkelaars voeren ActionScript-code in een of meerdere frames op de hoofdtijdslijn of in externe ActionScript-bestanden in. Wanneer u echter gedragingen gebruikt, wordt code soms direct op symboolinstanties geplaatst (zoals knoppen, filmclips of componenten) in plaats van op de tijdslijn.

Gedragingen worden niet ondersteund door ActionScript 3.0.

[Naar boven](#) 

Tijdslijncode met objectcode vergelijken

Wanneer u problemen als gevolg van gedecentraliseerde ActionScript 2.0-code wilt vermijden, moet u zorgvuldig een document plannen dat gebruikmaakt van gedragingen. Vele ontwikkelaars plaatsen geen ActionScript-code op symboolinstanties maar plaatsen hun code op de tijdslijn (tijdslijncode) of in klassen. Omdat gedragingen op vele locaties in een FLA-bestand code toevoegen, is uw ActionScript-code niet gecentraliseerd en kan deze moeilijk te vinden zijn. Wanneer code niet gecentraliseerd is, is het moeilijk interacties tussen de codefragmenten te begrijpen en is het onmogelijk elegante code te schrijven. Gedecentraliseerde code kan mogelijk leiden tot problemen bij foutopsporing in de code of bij het bewerken van bestanden.

Wanneer u gedragingen gebruikt, kunt u de volgende functies gebruiken om het werken met gedragingen en gedecentraliseerde ActionScript-code te vergemakkelijken:

Scriptnavigatie - zorgt ervoor dat uw tijdslijncode of code op afzonderlijke objecten gemakkelijk te vinden en te bewerken is in het deelvenster Handelingen.

Zoeken en vervangen - hiermee kunt u naar tekenreeksen zoeken en deze in een FLA-bestand vervangen.

Scripts vastzetten - hiermee kunt u meerdere scripts van verschillende objecten vastzetten en er tegelijkertijd in het deelvenster Handelingen mee werken. Deze methode werkt het beste met Scriptnavigatie.

Filmverkenner - hiermee kunt u de inhoud van een FLA-bestand bekijken en ordenen en elementen (inclusief scripts) voor verdere aanpassing selecteren.

[Naar boven](#) 

Wanneer moet u gedragingen gebruiken?

Het belangrijkste verschil tussen een FLA-bestand met gedragingen en een FLA-bestand zonder gedragingen is het werkschema dat u moet gebruiken om het project te bewerken. Wanneer u gedragingen gebruikt, moet u elke instantie in het werkgebied of het gehele werkgebied selecteren en het deelvenster Handelingen of Gedragingen openen om wijzigingen door te voeren. Wanneer u zelf ActionScript schrijft en alle code op de hoofdtijdlijn plaatst, hoeft u alleen op de tijdlijn wijzigingen door te voeren.

Wanneer u een FLA-bestand met symbolen hebt, kunt u een van de instanties in het werkgebied selecteren en het menu Toevoegen in het deelvenster Gedragingen gebruiken om een gedrag aan die instantie toe te voegen. Het door u geselecteerde gedrag voegt met gebruikmaking van 'objectcode' automatisch code toe die aan de instantie wordt gekoppeld, zoals de handler `on()`. U kunt ook een frame op een tijdlijn selecteren en verschillende gedragingen aan een frame toevoegen via het deelvenster Gedragingen.

Bepaal hoe u het FLA-bestand wilt structureren. Onderzoek hoe en waar u gedragingen en ActionScript-code in uw FLA-bestand wilt gebruiken. Overweeg de volgende vragen:

- Welke code bevatten de gedragingen?
- Moet u de gedragscode wijzigen? Zo ja, in welke mate? Gebruik geen gedragingen om gedragscode op enige wijze te wijzigen. U kunt gedragingen meestal niet bewerken via het deelvenster Gedragingen wanneer u wijzigingen in de ActionScript-code doorvoert. Het is meestal gemakkelijker zelf alle ActionScript-code op een gecentraliseerde locatie te schrijven wanneer u gedragingen in het deelvenster Handelingen aanzienlijk wilt bewerken.
- Welke andere ActionScript-code hebt u nodig en moet andere ActionScript-code op de gedragscode reageren? Foutopsporing is gemakkelijker uit te voeren en wijzigingen zijn gemakkelijker door te voeren vanaf een centrale locatie. Wanneer code op een tijdlijn bijvoorbeeld reageert op gedragingen die op objecten zijn geplaatst, moet u gedragingen vermijden.
- Hoeveel gedragingen moet u gebruiken en waar in het FLA-bestand wilt u ze opnemen? Wanneer alle gedragingen op een tijdlijn zijn geplaatst, kunnen deze in uw document goed werken. Uw werkschema wordt mogelijk niet beïnvloed wanneer u slechts een klein aantal gedragingen gebruikt. Wanneer u echter vele gedragingen gebruikt op een grote hoeveelheid objectinstanties, kan het schrijven van uw eigen code op de tijdlijn of in externe ActionScript-bestanden efficiënter zijn.

Gedragingen worden niet ondersteund door ActionScript 3.0.

[Naar boven](#) 

Gedragingen consistent gebruiken

Gebruik gedragingen consistent binnen een document wanneer deze uw belangrijkste of enige ActionScript-bron zijn. Gebruik gedragingen wanneer u weinig of geen extra code in het FLA-bestand hebt of een consistent systeem hebt om de door u gebruikte gedragingen te beheren.

Wanneer u ActionScript-code aan een FLA-bestand toevoegt, moet u code op dezelfde locaties opnemen als waar gedragingen worden toegevoegd en documenteren hoe en waar u code toevoegt.

Wanneer u bijvoorbeeld code op instanties in het werkgebied (objectcode), op de hoofdtijdlijn (framescripts) en ook in externe AS-bestanden plaatst, moet u de bestandsstructuur onderzoeken. Wanneer u code op al deze plaatsen hebt, zal uw project moeilijk te beheren zijn. Wanneer u gedragingen echter op logische wijze gebruikt en uw code zo structureert dat deze op een bepaalde manier rondom deze gedragingen werkt (plaats alles op objectinstanties), is het werkschema tenminste consistent. Het document is later gemakkelijk te wijzigen.

[Naar boven](#) 

Bestanden delen die gedragingen gebruiken

Wanneer u het FLA-bestand met andere gebruikers wilt delen en ActionScript-code gebruikt die op of in

objecten (zoals filmclips) is geplaatst, kan het voor die gebruikers lastig zijn de locatie van de code te vinden, zelf wanneer ze Filmverkenner gebruiken om in het document te zoeken.

Documenteer het gebruik van gedragingen wanneer u met een complex document werkt. Afhankelijk van de grootte van de toepassing maakt u een stroomdiagram of een overzicht, of gebruikt u duidelijke documentatieopmerkingen op een centrale locatie op de hoofdtijdslijn.

Wanneer u een FLA-bestand maakt met code die op vele locaties binnen het document is geplaatst en van plan bent dit bestand te delen, neemt u een opmerking op in frame 1 op de hoofdtijdslijn om aan te geven waar gebruikers de code kunnen vinden en hoe het bestand is gestructureerd. In het volgende voorbeeld wordt een opmerking (in frame 1) getoond die de locatie van de ActionScript-code aangeeft:

```
/*  
    ActionScript placed on component instances and inside movie clips using behaviors.  
    Use the Movie Explorer to locate ActionScript  
*/
```

Opmerking: *deze techniek is niet noodzakelijk wanneer uw code gemakkelijk te vinden is, wanneer het document niet gedeeld wordt of wanneer alle code in frames op de hoofdtijdslijn is geplaatst.*



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Publicatie-instellingen voor ActionScript

[Publicatie-instellingen voor ActionScript wijzigen](#)

[Klassebestanden en configuratiebestanden](#)

[ActionScript 3.0-documentklassen declareren](#)

[De locatie van de ActionScript-bestanden instellen](#)

[ActionScript voorwaardelijk compileren](#)

[Contextmenu's aanpassen in documenten \(CS5.5\)](#)

[Configuratiemappen geïnstalleerd met Flash \(CS5.5\)](#)

[Naar boven](#) 

Publicatie-instellingen voor ActionScript wijzigen

Als u een nieuw FLA-document maakt, vraagt Animate CC (voorheen Flash Professional CC) welke versie van ActionScript u wilt gebruiken. Als u op een later moment besluit uw scripts met een andere versie van ActionScript te schrijven, kunt u deze instelling wijzigen.

Opmerking: *ActionScript 3.0 is niet compatibel met ActionScript 2.0. De compiler van ActionScript 2.0 compileert alle code van ActionScript 1.0, met uitzondering van de slash-syntaxis (/) die wordt gebruikt om paden voor filmclips aan te geven (bijvoorbeeld `parentClip/testMC:varName= "hello world"`). Om dit probleem te voorkomen, kunt u uw code herschrijven met puntnotatie (.) of de compiler van ActionScript 1.0 selecteren.*

1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen.
2. Selecteer de ActionScript-versie in het menu Script.

[Naar boven](#) 

Klassebestanden en configuratiebestanden

Als u Animate installeert, worden er verschillende ActionScript-gerelateerde configuratiemappen en -bestanden op uw computer geïnstalleerd. Als u deze bestanden wijzigt om de ontwerpomgeving te configureren, moet u een back-up maken van de oorspronkelijke bestanden.

De map ActionScript-klassen Bevat alle ingebouwde ActionScript 2.0-klassen (AS-bestanden). De meest gangbare paden naar deze map:

- Windows 7 en 8: Harde schijf\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes
- Macintosh: Harde schijf/Users/*gebruiker*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*taal*/Configuration/Classes

De map Classes wordt georganiseerd in klassen voor Flash Player 10 en klassen voor Flash Player 11. Raadpleeg het Leesmij-bestand in de map Classes voor meer informatie over de rangschikking van deze map.

De klassenmap Include Bevat alle include-bestanden voor de algemene ActionScript-code. De locaties hiervan zijn:

- Windows 7 en 8: Harde schijf\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\

- Macintosh: Harde schijf/Users/*gebruiker*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*taal*/Configuration/Include

Het configuratiebestand ActionsPanel.xml Bevat het configuratiebestand voor codehints in ActionScript. Er zijn afzonderlijke bestanden met configuraties voor elke versie van ActionScript en Flash Lite en voor JavaScript. De locaties hiervan zijn:

- Windows 7 en 8: Harde schijf\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Harde schijf/Users/*gebruiker*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*taal*/Configuration/ActionsPanel

Het configuratiebestand AsColorSyntax.xml Het configuratiebestand voor ActionScript-syntaxismarkering met codekleuren. De locaties hiervan zijn:

- Windows 7 en 8: Harde schijf\Program Files\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Harde schijf/Users/*gebruiker*/Library/Application Support/Adobe/Animate CC/*taal*/Configuration/ActionsPanel

[Naar boven](#) 

ActionScript 3.0-documentklassen declareren

Wanneer u ActionScript 3.0 gebruikt, is aan een SWF-bestand mogelijk een klasse op hoofdniveau gekoppeld. Deze klasse wordt de documentklasse genoemd. Wanneer het SWF-bestand door Flash Player wordt geladen, wordt een instantie van die klasse gemaakt die het object op hoofdniveau wordt van het SWF-bestand. Dit object van een SWF-bestand kan ook een instantie zijn van een aangepaste klasse die u hebt gekozen.

Een SWF-bestand dat bijvoorbeeld een agendacomponent implementeert, kan het hoofdniveau koppelen aan een klasse Calendar met methoden en eigenschappen die geschikt zijn voor een agendacomponent. Wanneer het SWF-bestand wordt geladen, maakt Flash Player een instantie van deze Calendar-klasse.

1. Hef de selectie van alle objecten in het werkgebied en de tijdlijn op door op een leeg gedeelte van het werkgebied te klikken. Hierdoor worden de Documenteigenschappen in Eigenschapcontrole weergegeven.
2. Geef de bestandsnaam van het ActionScript-bestand voor de klasse op in het tekstvak Documentklasse in de eigenschappencontrole. Laat de bestandsnaamextensie .as weg.

Opmerking: U kunt ook informatie over de documentklasse opgeven in het dialoogvenster *Publicatie-instellingen*.

Opmerking: Of u kunt ook de naam van de klasse invoeren in een SWC-bestand, gekoppeld in *Bibliotheekpad*, dat u wilt instellen als de documentklasse.

[Naar boven](#) 

De locatie van de ActionScript-bestanden instellen

Als u een ActionScript-klasse die u hebt gedefinieerd wilt gebruiken, moet Animate de externe ActionScript-bestanden met de klassendefinitie kunnen vinden. De lijst met mappen waarin Animate naar klassendefinities zoekt wordt in ActionScript 2.0 *klassenpad* en in ActionScript 3.0 *bronpad* genoemd. Klassenpaden en bronpaden komen voor op toepassingsniveau (globaal) en documentniveau. Zie [Klassen in ActionScript 2.0 leren in Adobe Animate](#) of [Pakketten in ActionScript 3.0 leren gebruiken](#) voor meer informatie over klassenpaden.

U kunt de volgende ActionScript-locaties instellen in Animate:

- ActionScript 2.0
 - Toepassingsniveau (beschikbaar voor alle AS2 FLA-bestanden):

- Klassepapad (ingesteld in ActionScript-voorkeuren)
- Documentniveau (alleen beschikbaar voor het FLA-bestand dat dit pad opgeeft):
 - Klassepapad (ingesteld in Publicatie-instellingen)
- ActionScript 3.0
 - Toepassingsniveau (beschikbaar voor alle AS3 FLA-bestanden):
 - Bronpapad (ingesteld in ActionScript-voorkeuren)
 - Bibliotheekpapad (ingesteld in ActionScript-voorkeuren)
 - Extern bibliotheekpapad (ingesteld in ActionScript-voorkeuren)
 - Documentniveau (alleen beschikbaar voor het FLA-bestand dat deze paden opgeeft):
 - Bronpapad (ingesteld in Publicatie-instellingen)
 - Bibliotheekpapad (ingesteld in Publicatie-instellingen)
 - Documentklasse (ingesteld in Eigenschapcontrole voor documenten)

Met het *bibliotheekpapad* wordt de locatie opgegeven van vooraf gecompileerde ActionScript-code die zich in door u gemaakte SWC-bestanden bevindt. Met het FLA-bestand dat dit pad opgeeft, wordt elk SWC-bestand op het hoogste niveau van dit pad geladen, en tevens alle andere codebronnen die zijn opgegeven binnen de SWC-bestanden zelf. Als u het bibliotheekpapad gebruikt, mag niets van de gecompileerde code in de SWC-bestanden worden gedupliceerd in niet-gecompileerde AS-bestanden in het bronpapad. Door de overbodige code wordt het compileren van het SWF-bestand vertraagd.

U kunt meer dan een pad opgeven waarin door Animate wordt gezocht. Alle bronnen die in de opgegeven paden worden gevonden, worden gebruikt. Als u een pad toevoegt of wijzigt, kunt u absolute mappaden (bijvoorbeeld C:/my_classes) en relatieve mappaden (bijvoorbeeld ../my_classes of ".") toevoegen.

Het klassepapad instellen voor ActionScript 2.0

Opmerking: ActionScript 2.0 is verouderd in Animate CC. Zie [dit artikel](#) voor meer informatie

.U kunt als volgt het klassepapad op documentniveau instellen:




1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen en klik op Flash.
2. Controleer of ActionScript 2.0 is geselecteerd in het pop-upmenu ActionScript-versie en klik op Instellingen.
3. Geef het frame waarin de klassedefinitie zich moet bevinden op in het tekstveld Frame exporteren voor klassen.
4. U kunt als volgt paden toevoegen aan de lijst met klassepapaden:
 - Als u een map wilt toevoegen aan het klassenpapad, klikt u op de knop Bladeren naar papad , bladert u naar de map die u wilt toevoegen en klikt u op OK.
 - Klik op de knop Nieuw papad toevoegen  als u een nieuwe regel wilt toevoegen aan de lijst Klassepapad. Dubbelklik op de nieuwe regel, typ een relatief of absoluut papad en klik op OK.
 - Als u een bestaande klassepapadmap wilt wijzigen, selecteert u het papad in de lijst Klassepapad, klikt u op de knop Bladeren naar papad, bladert u naar de map die u wilt toevoegen en klikt u op OK. U kunt ook dubbelklikken op het papad in de lijst Klassepapad, het gewenste papad typen en op OK klikken.
 - Als u een map wilt verwijderen uit het klassenpapad, selecteert u het papad in de lijst Klassenpapad en klikt u op de knop Geselecteerd papad verwijderen .

U kunt als volgt het klassepapad op toepassingsniveau instellen:

1. Kies Voorkeuren bewerken (Windows) of Flash > Voorkeuren (Macintosh) en klik op de categorie ActionScript.
2. Klik op de knop Instellingen ActionScript 2.0 en voeg het pad/de paden toe aan de lijst klassepapad.

Het bronpapad instellen voor ActionScript 3.0

U kunt als volgt het bronpapad op documentniveau instellen:

1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen en klik op Animate.
2. Controleer of ActionScript 3.0 is geselecteerd in het pop-upmenu ActionScript-versie en klik op Instellingen. Als u ActionScript 3.0 wilt gebruiken, moet uw Flash Player-versie zijn ingesteld op Flash Player 9.
3. Geef het frame waarin de klassedefinitie zich moet bevinden op in het tekstveld Klassen in frame exporteren.
4. Geef de instellingen voor fouten op. U kunt de strikte modus en de waarschuwingsmodus selecteren. In de strikte modus worden compilerwaarschuwingen gerapporteerd als fouten. Dit betekent dat de compilatie niet slaagt als dergelijke soorten fouten aanwezig zijn. In de waarschuwingsmodus worden extra waarschuwingen gemeld die handig zijn om incompatibiliteiten op te sporen als u ActionScript 2.0-code bijwerkt naar ActionScript 3.0.
5. (Optioneel) Selecteer Werkgebied als u automatisch instanties van het werkgebied wilt declareren.
6. Selecteer ActionScript 3.0 of ECMAScript als het dialect dat moet worden gebruikt. ActionScript 3.0 wordt aanbevolen.
7. U kunt als volgt paden toevoegen aan de lijst met bronpapaden:
 - Als u een map wilt toevoegen aan het bronpapad, klikt u op het tabblad Bronpapad, klikt u op de knop Bladeren naar papad , bladert u naar de map die moet worden toegevoegd en klikt u op OK.
 - Als u een nieuwe regel wilt toevoegen aan de lijst met bronpapaden, klikt u op de knop Nieuw papad toevoegen . Dubbelklik op de nieuwe regel, typ een relatief of absoluut papad en klik op OK.
 - Als u een bestaande bronpapadmap wilt bewerken, selecteert u het papad in de lijst Bronpapad, klikt u op de knop Bladeren naar papad, bladert u naar de map die u wilt toevoegen en klikt u op OK. U kunt ook dubbelklikken op het papad in de lijst Bronpapad, het gewenste papad typen en op OK klikken.
 - Als u een map wilt verwijderen uit het bronpapad, selecteert u het papad in de lijst Bronpapad en klikt u op de knop Verwijderen uit papad .

U kunt als volgt het bronpapad op toepassingsniveau instellen:

1. Kies Voorkeuren bewerken (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh) en klik op de categorie ActionScript.
2. Klik op de knop Instellingen ActionScript 3.0 en voeg het papad/de paden toe aan de lijst Bronpapad.

Het bibliotheekpapad instellen voor ActionScript 3.0-bestanden

De procedure voor het instellen van het bibliotheekpad op documentniveau is dezelfde als die voor het instellen van het bronpad:

1. Kies Bestand > Publicatie-instellingen
2. Controleer of ActionScript 3.0 is opgegeven in het menu Script en klik op de knop ActionScript-instellingen.
3. Klik in het dialoogvenster Geavanceerde ActionScript 3.0-instellingen op het tabblad Bibliotheekpad.
4. Voeg het bibliotheekpad toe aan de lijst Bibliotheekpad. U kunt mappen of afzonderlijke SWC-bestanden toevoegen aan de padlijst.
5. Dubbelklik op Koppelingstype in de eigenschappenstructuur van het pad om de eigenschap Koppelingstype in te stellen. U kunt voor Koppelingstype de volgende keuzen maken:
 - Samengevoegd in code: de codebronnen die in het pad worden gevonden, worden samengevoegd in het gepubliceerde SWF-bestand.
 - Extern: de codebronnen die in het pad worden gevonden, worden niet aan het gepubliceerde SWF-bestand toegevoegd, maar de compiler controleert of ze zich op de locaties bevinden die u hebt opgegeven.
 - Gezamenlijke bibliotheek bij uitvoering (RSL): Flash Player downloadt de bronnen tijdens runtime.

U kunt als volgt het bibliotheekpad op toepassingsniveau instellen:

1. Kies Voorkeuren bewerken (Windows) of Animate > Voorkeuren (Macintosh) en klik op de categorie ActionScript.
2. Klik op de knop Instellingen ActionScript 3.0 en voeg het pad/de paden toe aan de lijst Bibliotheekpad.

[Naar boven](#) 

ActionScript voorwaardelijk compileren

Voorwaardelijke compilatie kan in ActionScript 3.0 op dezelfde wijze worden gebruikt als in C++ en andere programmeertalen. U kunt bijvoorbeeld voorwaardelijke compilatie gebruiken om codeblokken door een heel project in of uit te schakelen, zoals code waarmee een bepaalde functie wordt uitgevoerd of code die wordt gebruikt voor foutopsporing.

Met configuratieconstanten die u in de publicatie-instellingen definieert, kunt u opgeven of bepaalde regels van ActionScript-code wel of niet worden gecompileerd. Elke constante ziet er als volgt uit:

```
CONFIG::SAMPLE_CONSTANT
```

In deze vorm is `CONFIG` de config-naamruimte en is `SAMPLE_CONSTANT` de constante die u instelt op waar of onwaar in de publicatie-instellingen. Als de waarde van de constante waar is, wordt de coderegel die in ActionScript op de constante volgt, gecompileerd. Als de waarde onwaar is, wordt de coderegel die op de constante volgt niet gecompileerd.

De volgende functie heeft bijvoorbeeld twee coderegels die alleen worden gecompileerd als de waarde van de constante die eraan voorafgaat op waar is ingesteld in de publicatie-instellingen:

```
public function CondCompTest() {  
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {  
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");  
    }  
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {  
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR BROWSERS=true.");  
    }  
}
```

Een configuratieconstante definiëren met het dialoogvenster Publicatie-instellingen:

1. Kies Bestand > Publicatie-instellingen.
2. Controleer of het menu Script is ingesteld op ActionScript 3.0 en klik op de knop Instellingen naast het menu.
3. Klik in het dialoogvenster Geavanceerde ActionScript 3.0-instellingen op het tabblad Configuratieconstanten.
4. Als u een constante wilt toevoegen, klikt u op de knop Toevoegen.
5. Typ de naam van de constante die u wilt toevoegen. De standaardconfiguratienaamruimte is `CONFIG` en de standaardnaam voor de constante is `CONFIG_CONST`.

Opmerking: De configuratienaamruimte `CONFIG` wordt automatisch door de Animate-compiler gedeclareerd. U kunt uw eigen configuratienaamruimten toevoegen door ze met een constantenaam toe te voegen in de publicatie-instellingen en ze met de volgende syntaxis toe te voegen aan uw ActionScript-code:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

6. Geef de gewenste waarde voor de constante op (waar of onwaar). U kunt deze waarde wijzigen om de compilatie van bepaalde coderegels in of uit te schakelen.

[Naar boven](#)

Contextmenu's aanpassen in documenten (CS5.5)

U kunt het standaardcontextmenu en het contextmenu voor het bewerken van tekst dat in SWF-bestanden in Flash Player 7 en hoger wordt weergegeven aanpassen.

- Het standaardcontextmenu wordt weergegeven als de gebruiker op een willekeurige plek in het SWF-bestand in Flash Player met de rechtermuisknop klikt (Windows) of de Control-toets ingedrukt houdt en klikt (Macintosh), met uitzondering van het bewerkbare tekstveld. U kunt uw eigen items aan het menu toevoegen en ingebouwde items verbergen, met uitzondering van de items Instellingen en Foutopsporing.
- Het contextmenu voor het bewerken van tekst wordt weergegeven als de gebruiker in het SWF-bestand in Flash Player met de rechtermuisknop in het bewerkbare tekstveld klikt (Windows) of de Control-toets ingedrukt houdt en in het bewerkbare tekstveld klikt (Macintosh). U kunt uw eigen items aan dit menu toevoegen. U kunt geen ingebouwde items verbergen.

Opmerking: Flash Player geeft ook een contextmenu voor fouten weer als de gebruiker met de rechtermuisknop klikt (Windows) of de Control-toets ingedrukt houdt en klikt (Macintosh) in Flash Player als er geen SWF-bestand is geladen. U kunt dit menu niet aanpassen.

In ActionScript 2.0 kunt u contextmenu's in Flash Player 7 aanpassen met de objecten `ContextMenu` en `ContextMenuItem`. Zie `ContextMenu` in de [Naslaggids voor ActionScript 2.0](#) voor meer informatie over het gebruik van deze objecten.

Houd rekening met de volgende voorwaarden als u uw eigen menu-items maakt voor het contextmenu in Flash Player:

- Nieuwe items worden in de volgorde waarin ze zijn gemaakt aan het contextmenu toegevoegd. Nadat u de items hebt gemaakt, kunt u de volgorde niet wijzigen.
- U kunt de zichtbaarheid en de beschikbaarheid van uw eigen items opgeven.
- Aangepaste contextmenu-items worden automatisch gecodeerd met Unicode UTF-8-tekstcodering.

Configuratiemappen geïnstalleerd met Flash (CS5.5)

Flash maakt tijdens de installatie diverse configuratiemappen op de computer. In de configuratiemappen worden de bestanden die aan de toepassing zijn gekoppeld op de juiste niveaus ondergebracht. Als u met ActionScript® of met componenten werkt, wilt u wellicht de inhoud van deze mappen bekijken. De configuratiemappen voor Flash zijn de volgende:

Configuratiemap op toepassingsniveau

Omdat deze map zich op toepassingsniveau bevindt, hebben gebruikers zonder beheerdersrechten geen toegang tot deze map. De meest gangbare paden naar deze map:

- In Microsoft Windows XP of Microsoft Windows Vista bladert u naar *opstartschijf*\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\taa\Configuration\.
- Op de Mac bladert u naar *Macintosh HD*/Programma's/Adobe Flash CS3//Configuration/.

First Run (map)

Deze map, die zich net als de configuratiemap op toepassingsniveau bevindt, zorgt ervoor dat configuratiebestanden door verschillende gebruikers van dezelfde computer kunnen worden gedeeld. De mappen en bestanden in de map First Run worden automatisch naar de configuratiemap op gebruikersniveau gekopieerd. Bestanden die u aan de map First Run toevoegt, worden naar de configuratiemap op gebruikersniveau gekopieerd als u de toepassing start.

De meest gangbare paden naar de map First Run:

- In Windows XP of Vista bladert u naar *opstartschijf*\Program Files\Adobe\Adobe Flash CS3\taa\First Run\.
- Op de Mac bladert u naar *Macintosh HD*/Programma's/Adobe Flash CS3/First Run/.

Configuratiemap op gebruikersniveau

Naar deze map (die u vindt in het gebied gebruikersprofiel) kan door de huidige gebruiker altijd worden geschreven. De meest gangbare paden naar deze map:

- In Windows XP of Vista bladert u naar *opstartschijf*\Documents and Settings\gebruikersnaam\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\taa\Configuration.
- Op de Mac bladert u naar *Macintosh HD*/Users/gebruikersnaam/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/taa//Configuration/.

De configuratiemap All-user-level

Deze map, die u vindt in het gebied met algemene gebruikersprofielen, maakt deel uit van de standaardinstallatie van de besturingssystemen Windows en Macintosh en wordt door alle gebruikers van een computer gedeeld. Het besturingssysteem zorgt ervoor dat deze map en alle bestanden in de map beschikbaar zijn voor alle gebruikers van een computer. De meest gangbare paden naar deze map:

- In Windows XP of Vista bladert u naar *opstartschijf*\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3\taa\Configuration\.
- Op de Mac bladert u naar *Macintosh HD*/Users/Shared/Application Support/Adobe/Flash

Configuratiemap voor gebruikers met beperkte rechten

Voor gebruikers met beperkte rechten op een computer. In een netwerkomgeving hebben doorgaans alleen systeembeheerders beheerdersbevoegdheden op computers. Alle andere gebruikers hebben slechts beperkte toegang. Dat houdt doorgaans in dat deze gebruikers niet naar bestanden op toepassingsniveau kunnen schrijven (zoals bestanden in de map Program Files in Windows of de map Programma's in Macintosh OS X).



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Publicatie-instellingen opgeven voor Animate

[Publicatie-instellingen opgeven voor een HTML5 Canvas-document](#)
[Publicatie-instellingen opgeven voor SVG-bestanden](#)
[Publicatie-instellingen opgeven voor een WebGL-document](#)
[Publicatie-instellingen opgeven voor AIR-toepassingen op Android](#)
[Publicatie-instellingen opgeven voor AIR-toepassingen op iOS](#)
[Publicatie-instellingen opgeven voor AIR-toepassingen op het bureaublad](#)
[Publicatie-instellingen voor Animate SWF-bestanden opgeven](#)
[Publicatie-instellingen opgeven voor SWC-bestanden en -projectors](#)
[Publicatie-instellingen opgeven voor omsluitende HTML-bestanden](#)
[Publicatie-instellingen voor Flash Player-detectie configureren](#)
[Publicatie-instellingen voor GIF-bestanden opgeven](#)
[Publicatie-instellingen voor JPEG-bestanden opgeven](#)
[Publicatie-instellingen voor PNG-bestanden opgeven](#)
[Publicatie-instellingen opgeven voor OAM-export](#)
[Publicatie-indeling en -instellingen testen via voorvertoning](#)
[Publicatieprofielen gebruiken](#)

[Naar boven](#) ¹

Publicatie-instellingen opgeven voor een HTML5 Canvas-document

Voor informatie over de publicatie-instellingen voor een HTML5 Canvas-document gaat u naar dit artikel.

[Naar boven](#) ¹

Publicatie-instellingen opgeven voor SVG-bestanden

Voor informatie over de publicatie-instellingen voor het exporteren van een SVG-bestand gaat u naar dit artikel.

[Naar boven](#) ¹

Publicatie-instellingen opgeven voor een WebGL-document

Voor informatie over de publicatie-instellingen voor een WebGL-document gaat u naar dit artikel.

[Naar boven](#) ¹

Publicatie-instellingen opgeven voor AIR-toepassingen op Android

Voor informatie over de publicatie-instellingen voor iOS gaat u naar dit artikel.

[Naar boven](#) ¹

Publicatie-instellingen opgeven voor AIR-toepassingen op iOS

Voor informatie over de publicatie-instellingen voor iOS gaat u naar dit artikel.

[Naar boven](#)

Publicatie-instellingen opgeven voor AIR-toepassingen op het bureaublad

Voor informatie over de publicatie-instellingen voor iOS gaat u naar dit artikel.

[Naar boven](#)

Publicatie-instellingen voor Animate SWF-bestanden opgeven

Opmerking: Alleen CS5.5 - U kunt de Publicatie-instellingen voor de Player- en ActionScript-versie ook opgeven in Eigenschapcontrole. Hef de selectie van alle items in het werkgebied op om Documenteigenschappen weer te geven in Eigenschapcontrole.

1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen en selecteer een Player-versie in het pop-upmenu Speler. Niet alle -functies werken in gepubliceerde SWF-bestanden die zijn gemaakt voor eerdere Flash Player-versies dan Flash Player 10. Als u Flash Player-detectie wilt opgeven, klikt u op de categorie Omsluitend HTML-bestand in de linkerkolom, selecteert u Flash-versie detecteren en voert u de te detecteren Flash Player-versie in.

Opmerking: Als u de instelling Flash Player 10.2 gebruikt in Flash Pro CS5.5, wordt een SWF-bestand gemaakt op basis van versie 11 van de SWF-indeling. Met de instelling Flash Player 10 & 10.1 wordt een SWF-bestand gemaakt op basis van versie 10 van de SWF-indeling.

2. Selecteer de versie van ActionScript® in het pop-upmenu Script. Als u ActionScript 2.0 of 3.0 selecteert en klassen hebt gemaakt, klikt u op ActionScript-instellingen om het relatieve klassenpad in te stellen voor klassenbestanden die een ander pad gebruiken dan het pad naar de standaardmappen dat is ingesteld via de voorkeuren.

Opmerking: in Animate CC wordt alleen ActionScript 3.0 ondersteund.

3. U regelt de bitmapcompressie door op de Animate-categorie in de linkerkolom te klikken en de waarde voor JPEG-kwaliteit aan te passen. Een lagere beeldkwaliteit levert kleinere bestanden op; een hogere beeldkwaliteit leidt tot grotere bestanden. Probeer verschillende instellingen om de beste verhouding tussen grootte en kwaliteit te bepalen. De waarde 100 biedt de hoogste kwaliteit en de minste compressie.

Als u vergaand gecomprimeerde JPEG-afbeeldingen vloeiender wilt maken, selecteert u JPEG-deblokkering inschakelen. Met deze optie worden typische artefacten die het gevolg zijn van JPEG-compressie, zoals de gebruikelijke weergave van 8x8-pixelblokken van de afbeelding, beperkt. Wanneer deze optie is geselecteerd kan dat bij sommige JPEG-afbeeldingen ten koste gaan van de detaillering.

4. Als u de samplingfrequentie en de compressie voor alle streaming- of gebeurtenisgeluiden in het SWF-bestand wilt instellen, klikt u op de waarden naast Audiostream of Audiogebeurtenis en selecteert u de gewenste opties.

Opmerking: Een streaming geluid wordt afgespeeld zodra voldoende gegevens voor de eerste paar frames zijn gedownload. Het geluid wordt gesynchroniseerd met de tijdlijn. Een gebeurtenisgeluid wordt pas afgespeeld nadat dit volledig is gedownload en het afspelen wordt vervolgd totdat het geluid expliciet wordt gestopt.

5. Als u instellingen voor afzonderlijke geluiden die zijn opgegeven in het gedeelte Geluid van Eigenschapcontrole wilt wijzigen, selecteert u Geluidsinstellingen overschrijven. Selecteer deze optie als een kleinere versie van een SWF-bestand met een lagere geluidskwaliteit wilt maken.

Opmerking: Als de optie Geluidsinstellingen overschrijven is uitgeschakeld, controleert Animate alle streaminggeluiden in het document (met inbegrip van geluiden in geïmporteerde video) en worden alle streaminggeluiden gepubliceerd met de hoogste individuele instelling. Hierdoor kan de bestandsgrootte toenemen als een of meer streaminggeluiden een hoge exportinstelling hebben.

6. Als u in plaats van het oorspronkelijke bibliotheekgeluid geluiden wilt exporteren die geschikt zijn voor mobiele apparaten, selecteert u Apparaatgeluiden exporteren. Klik op OK.
7. Selecteer een of meer van de volgende opties als u Geavanceerde instellingen wilt opgeven:

Film comprimeren (Standaardinstelling) Comprimeert het SWF-bestand om de bestandsgrootte en de downloadtijd terug te brengen.

Er zijn twee compressiemodi beschikbaar:

- Deflate - Dit is de oude compressiemodus die compatibel is met Flash Player 6.x en later.
- LZMA - Deze modus kan tot 40% efficiënter zijn dan Deflate en is alleen compatibel met Flash Player 11.x en later of AIR 3.x en later. LZMA-compressie is het meest geschikt voor FLA-bestanden die veel ActionScript- of vectorafbeeldingen bevatten. Als SWC is geselecteerd in de Publicatie-instellingen, is alleen de compressie Verkleinen beschikbaar.

Verborgene lagen opnemen (Standaardinstelling) Exporteert alle verborgen lagen in het Animate-document. Als u de selectie van Verborgene lagen exporteren opheft, worden lagen die als verborgen zijn gemarkeerd (met inbegrip van lagen die in filmclips zijn genest) niet naar het resulterende SWF-bestand geëxporteerd. Zo kunt u gemakkelijk verschillende versies van Animate-documenten testen door lagen onzichtbaar te maken.

Inclusief XMP-metagegevens (Standaardinstelling) Exporteert alle metagegevens die zijn ingevoerd in het dialoogvenster Bestandsinfo. Klik op de knop XMP-metagegevens wijzigen om het dialoogvenster te openen. U kunt ook het dialoogvenster Bestandsinfo openen door Bestand > Bestandsinfo te kiezen. De metagegevens kunnen worden weergegeven wanneer het SWF-bestand is geselecteerd in Adobe® Bridge.

Grootterapport genereren Genereert een rapport waarin de hoeveelheid gegevens in de uiteindelijke Animate-inhoud per bestand wordt vermeld.

Instructies trace weglaten Zorgt ervoor dat Animate alle ActionScript-trace-instructies in het huidige SWF-bestand negeert. Als u deze optie selecteert, wordt informatie van trace-instructies niet weergegeven in het deelvenster Uitvoer. Zie Overzicht van het deelvenster Uitvoer voor meer informatie.

Foutopsporing toestaan Activeert de foutopsporing en staat foutopsporing op afstand van een Animate SWF-bestand toe. Hiermee kunt u wachtwoordbeveiliging voor uw SWF-bestand gebruiken.

Beveiligen tegen importeren Voorkomt dat anderen een SWF-bestand importeren en terugconverteren naar een FLA-document. Hiermee kunt u wachtwoordbeveiliging voor uw Animate SWF-bestand gebruiken.

8. **(Alleen Animate CC)** U kunt de optie Gedetailleerde telemetrie inschakelen kiezen voor het SWF-bestand door de desbetreffende optie in te schakelen. Als u deze optie inschakelt, kan Adobe Scout de telemetriegegevens voor het SWF-bestand bijhouden. U vindt meer informatie in Adobe Scout gebruiken met Animate CC.
9. Als u ActionScript 2.0 gebruikt en Foutopsporing toegestaan of Beveiligen tegen importeren hebt geselecteerd, typt u een wachtwoord in het veld Wachtwoord. Als u een

wachtwoord toevoegt, moeten andere gebruikers het wachtwoord invoeren voordat ze foutopsporing op het SWF-bestand kunnen toepassen of het bestand kunnen importeren. Als u het wachtwoord wilt verwijderen, maakt u het veld Wachtwoord leeg en publiceert u het bestand opnieuw. Zie [Foutopsporing in ActionScript 1.0 en 2.0](#) voor meer informatie over foutopsporing. Zie Foutopsporing in ActionScript 3.0 als u ActionScript 3.0 gebruikt.

Opmerking: ActionScript 1.0 en 2.0 worden niet ondersteund door Animate CC. U vindt meer informatie in Flash Pro CS6-bestanden openen met Animate CC.

10. Als u een maximumtijd wilt instellen dat scripts over uitvoering in het SWF-bestand kunnen doen, voert u een waarde in voor Tijdslimiet voor scripts. Flash Player annuleert uitvoering van alle scripts die deze limiet overschrijden.
11. Selecteer het Animate-beveiligingsmodel dat moet worden gebruikt in het pop-upmenu Lokale afspelerbeveiliging. Geef aan of u het gepubliceerde SWF-bestand toegang wilt bieden tot het lokale systeem of tot het netwerk.

Alleen lokale bestanden benaderen Hiermee kan het gepubliceerde SWF-bestand communiceren met bestanden en bronnen op het lokale systeem, maar niet in het netwerk.

Alleen netwerk benaderen Hiermee kan het gepubliceerde SWF-bestand communiceren met bestanden en bronnen in het netwerk, maar niet op het lokale systeem.

12. Als u wilt dat het SWF-bestand gebruik kan maken van hardwareversnelling, selecteert u een van de volgende opties in het menu Hardwareversnelling:

Niveau 1 - Direct De modus Direct verbetert de prestaties bij terugspelen doordat Flash Player direct op het scherm kan tekenen en het tekenen niet hoeft over te laten aan de browser.

Niveau 2 - GPU In de modus GPU gebruikt Flash Player de beschikbare verwerkingskracht van de grafische kaart voor de videoweergave en voor samengestelde lagen van afbeeldingen. Dit biedt een andere mate van prestatievoordeel afhankelijk van de grafische hardware van de gebruiker. Gebruik deze optie wanneer u verwacht dat uw publiek grafische kaarten van hoge kwaliteit heeft.

Als het weergavesysteem niet voldoende hardware heeft om versnelling mogelijk te maken, keert Flash Player automatisch terug naar de normale tekenmodus. Voor de beste prestaties bij webpagina's met meerdere SWF-bestanden schakelt u hardwareversnelling voor slechts één van de SWF-bestanden in. Hardwareversnelling wordt niet in de modus Film testen gebruikt.

Als u uw SWF-bestand publiceert, bevat het HTML-bestand dat het insluit een HTML-parameter `wmode`. Door het selecteren van de hardwareversnelling Niveau 1 of Niveau 2 wordt de HTML-parameter `wmode` op "direct" of "gpu" ingesteld. Als u hardwareversnelling inschakelt, wordt daarmee de instelling Venstermodus overschreven die u hebt gekozen op het tabblad HTML of in het dialoogvenster Publicatie-instellingen, omdat deze tevens is opgeslagen in de parameter `wmode` in het HTML-bestand.

[Naar boven](#)

Publicatie-instellingen opgeven voor SWC-bestanden en -projectors

Een SWC-bestand wordt gebruikt bij de distributie van componenten. Het SWC-bestand bevat een gecompileerde clip, het ActionScript-klassenbestand van de component en andere bestanden waarmee de component wordt beschreven.

Projectoren zijn Animate-bestanden die zowel het gepubliceerde SWF-bestand als Flash Player bevatten. Projectoren kunnen worden afgespeeld, net als elke andere toepassing. U hebt hiervoor geen webbrowser, Flash Player-insteekmodule of Adobe AIR nodig.

- Als u een SWC-bestand wilt publiceren, selecteert u de optie SWC in de linkerkolom in het dialoogvenster Publicatie-instellingen en klikt u op Publiceren.
- Als u een Windows-projector wilt publiceren, selecteert u Win-projector in de linkerkolom en klikt u op Publiceren.
- Als u een Macintosh-projector wilt publiceren, selecteert u Mac-projector in de linkerkolom en klikt u op Publiceren.

Als u een SWC-bestand of -projector wilt opslaan met een andere bestandsnaam dan die van het oorspronkelijke FLA-bestand, voert u de gewenste naam in voor het uitvoerbestand.

[Naar boven](#)

Publicatie-instellingen opgeven voor omsluitende HTML-bestanden

Als u Animate-inhoud wilt afspelen in een webbrowser, moet er een HTML-document aanwezig zijn dat het SWF-bestand activeert en de browserinstellingen opgeeft. De opdracht Publiceren genereert dit document automatisch op basis van parameters in een HTML-sjabloondocument.

Het sjabloondocument kan elk tekstbestand zijn dat de juiste sjabloonvariabelen bevat, zoals een eenvoudig HTML-bestand, een bestand dat code bevat voor speciale interpreters zoals ColdFusion® of Active Server Pages (ASP) of een sjabloon die bij Animate wordt geleverd.

Als u de HTML-parameters voor Animate handmatig wilt invoeren of een ingebouwde sjabloon wilt aanpassen, gebruikt u een HTML-editor.

HTML-parameters bepalen de locatie waar de inhoud in het venster wordt weergegeven, de achtergrondkleur, de grootte van het SWF-bestand en dergelijke, en stellen kenmerken in voor de tags `object` en `embed`. U kunt deze en andere instellingen wijzigen in het deelvenster HTML van het dialoogvenster Publicatie-instellingen. Als u deze instellingen wijzigt, worden opties die u in het SWF-bestand hebt ingesteld overschreven.

Instellingen opgeven

1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen en klik op de categorie Omsluitend HTML-bestand in de linkerkolom van het dialoogvenster.
2. Gebruik de standaardbestandsnaam, die overeenkomt met de naam van het document, of voer een unieke naam in met de extensie `.html`.
3. Kies een van de geïnstalleerde sjablonen in het pop-upmenu Sjabloon om deze te gebruiken. Klik op Info als u een beschrijving van de geselecteerde sjabloon wilt weergeven. Standaard is de sjabloon Alleen Animate geselecteerd.
4. Als u een andere HTML-sjabloon dan Afbeeldingskaart selecteert en de Flash Player-versie instelt op 4 of later, selecteert u Animate-versiedetectie. Zie [Publicatie-instellingen voor Flash Player-detectie configureren](#) voor meer informatie.

Opmerking: *Animate-versiedetectie configureert uw document zo dat de versie van Flash Player van de gebruiker wordt gedetecteerd en de gebruiker naar een alternatieve HTML-pagina wordt gezonden als hij of zij niet over de beoogde speler beschikt. De alternatieve HTML-pagina bevat een koppeling om de meest recente versie van Flash Player te downloaden.*

5. Selecteer een optie voor Grootte om de waarden van de kenmerken `width` en `height` van de HTML-tags `object` en `embed` in te stellen:

Identiek aan film (Standaardinstelling) gebruikt de grootte van het SWF-bestand.

Pixels Hiermee wordt de door u opgegeven hoogte en breedte gebruikt. Voer het aantal pixels voor de breedte en de hoogte in.

Percentage Het SWF-bestand neemt het door u opgegeven percentage van het browservenster in beslag. Voer de gewenste percentages voor breedte en hoogte in.

6. Selecteer Afspeelopties als u de weergave en functies van het SWF-bestand wilt bepalen:

Gepauzeerd bij begin pauzeert het SWF-bestand totdat de gebruiker op een knop klikt of Afspelen kiest in het snelmenu. (Standaardinstelling) De optie is uitgeschakeld en de inhoud wordt afgespeeld zodra deze is geladen (de parameter `PLAY` is ingesteld op `true`).

Lus herhaalt de inhoud wanneer het laatste frame wordt bereikt. Hef de selectie van deze optie op als u de inhoud wilt stoppen wanneer het laatste frame wordt bereikt. (Standaardinstelling) De parameter `LOOP` is ingeschakeld.

Menu weergeven Toont een snelmenu wanneer de gebruiker met de rechtermuisknop (Windows) of terwijl die Ctrl ingedrukt houdt (Macintosh) op het SWF-bestand klikt. Hef de selectie van deze optie op als u alleen Over Animate in het snelmenu wilt weergeven. Deze optie is standaard geselecteerd (de parameter `MENU` is ingesteld op `true`).

Apparaatlettertype (Alleen Windows) vervangt lettertypen die niet op het systeem van de gebruiker zijn geïnstalleerd door anti-aliased systeemlettertypen (met vloeiende randen). Bij gebruik van apparaatlettertypen neemt de leesbaarheid van kleine tekst toe en neemt de grootte van het SWF-bestand af. Deze optie is alleen van toepassing op SWF-bestanden die statische tekst bevatten (tekst die u maakt wanneer u het SWF-bestand maakt en die niet verandert wanneer de inhoud wordt weergegeven) die is ingesteld op weergave met apparaatlettertypen.

7. Selecteer een optie voor Kwaliteit om de verhouding tussen verwerkingstijd en uiterlijk te bepalen, zoals wordt beschreven in de volgende lijst. Deze opties stellen de waarde van de parameter `QUALITY` in de tags `object` en `embed` in.

Low geeft voorrang aan de afspeelsnelheid boven het uiterlijk en past geen anti-aliasing toe.

Automatisch laag benadrukt in eerste instantie de snelheid, maar verbetert het uiterlijk waar mogelijk. Wanneer het afspelen begint, is anti-aliasing uitgeschakeld. Als Flash Player detecteert dat de processor dit aankan, wordt anti-aliasing automatisch ingeschakeld.

Automatisch hoog legt in eerste instantie evenveel nadruk op de afspeelsnelheid als op het uiterlijk, maar offert het uiterlijk zo nodig op aan de afspeelsnelheid. Wanneer het afspelen begint, is anti-aliasing ingeschakeld. Als de werkelijke framesnelheid zakt tot onder de opgegeven framesnelheid, wordt anti-aliasing uitgeschakeld om de afspeelsnelheid te verbeteren. Gebruik deze instelling als u de instelling Weergave > Anti-alias wilt emuleren.

Normaal past enige anti-aliasing toe, maar maakt bitmaps niet vloeiender. Normaal levert een hogere kwaliteit op dan de instelling Laag, maar een lagere kwaliteit dan de instelling Hoog.

High (Standaardinstelling) geeft voorrang aan het uiterlijk boven de afspeelsnelheid en gebruikt altijd anti-aliasing. Als het SWF-bestand geen animatie bevat, worden bitmaps vloeiend gemaakt. Als het SWF-bestand wel animatie bevat, worden bitmaps niet vloeiend gemaakt.

Beste Biedt de beste weergavekwaliteit en houdt geen rekening met de afspeelsnelheid. Op alle uitvoer wordt anti-aliasing toegepast en bitmaps worden altijd vloeiend gemaakt.

8. Selecteer een optie voor Venstermodus die het HTML-kenmerk `wmode` in de tags `object` en `embed` instelt. De venstermodus wijzigt de weergave van het begrenzingskader van de inhoud of het virtuele venster met inhoud op de HTML-pagina, zoals wordt beschreven in de volgende lijst:

Venster (Standaardinstelling) Sluit geen venstergerelateerde kenmerken in de tags `object` en `embed` in. De achtergrond van de inhoud is dekkend en gebruikt de HTML-achtergrondkleur. De HTML-code kan niets weergeven boven of onder de Animate-inhoud.

Dekkend, zonder venster Stelt de achtergrond van de Animate-inhoud in op dekkend, zodat alles onder de inhoud onzichtbaar is. HTML-inhoud boven of op de inhoud wordt weergegeven.

Transparant, zonder venster Stelt de achtergrond van de Animate-inhoud in op transparant, zodat de HTML-inhoud boven en onder de inhoud zichtbaar is. Zie [Parameters en kenmerken voor de tags object en embed](#) voor browsers die modi zonder vensters ondersteunen.

Als u Hardwareversnelling inschakelt op het tabblad Animate of in het dialoogvenster Publicatie-instellingen, wordt de door uw geselecteerde venstermodus genegeerd en wordt standaard Venster gebruikt.

Zie de TechNote [Een Flash-film met een transparante achtergrond maken](#) voor een demonstratie over het instellen van de venstermodus.

Opmerking: *In sommige gevallen kan complexe rendering in de modus Transparant, zonder venster leiden tot tragere animatie als de HTML-afbeeldingen ook complex zijn.*

Direct Hiermee wordt de rendermethode Stage3D gebruikt die, waar mogelijk, de GPU gebruikt. Als u de modus Direct gebruikt, is het niet mogelijk andere niet-SWF-afbeeldingen in een laag op het SWF-bestand in de HTML-pagina te plaatsen. Zie http://kb2.adobe.com/cps/921/cpsid_92103.html voor een lijst met processors die geen ondersteuning bieden voor Stage3D.

9. Selecteer Waarschuwingen weergeven als u foutberichten wilt weergeven in geval van conflicterende taginstellingen, bijvoorbeeld als een sjabloon code bevat die verwijst naar een alternatieve afbeelding die niet is opgegeven.
10. Als u de inhoud binnen de opgegeven grenzen wilt plaatsen terwijl u de originele breedte en hoogte van het document hebt gewijzigd, selecteert u een optie voor Schaal. De optie Schaal stelt de parameter `SCALE` in de HTML-tags `object` en `embed` in.

Standaardwaarde (alles weergeven) geeft het hele document zonder vervorming en met de oorspronkelijke hoogte-breedteverhouding van het SWF-bestand weer in het opgegeven gebied. Randen kunnen aan twee zijden van de toepassing worden weergegeven.

Geen rand schaal het document, zodat het opgegeven gebied wordt gevuld, waarbij de oorspronkelijke hoogte-breedteverhouding van het SWF-bestand zonder vervorming wordt behouden en het SWF-bestand zo nodig wordt bijgesneden.

Precies passend geeft het hele document weer in het opgegeven gebied zonder de oorspronkelijke hoogte-breedteverhouding te behouden, waardoor vervorming kan optreden.

Geen schaal voorkomt dat het document wordt geschaald wanneer de afmetingen van

het Flash Player-venster worden gewijzigd.

11. U bepaalt de positie van het venster met het SWF-bestand in het browservenster door een van de volgende HTML-opties voor Uitlijning te selecteren:

Standaardwaarde centreert de inhoud in het browservenster en snijdt de randen bij als het browservenster kleiner is dan de toepassing.

Links, Rechts of Boven lijnen SWF-bestanden uit langs de desbetreffende rand van het browservenster en snijden de overige drie zijden zo nodig bij.

12. Als u wilt bepalen hoe de inhoud binnen het toepassingsvenster wordt geplaatst en hoe die wordt bijgesneden, selecteert u de opties Horizontale Flash-uitlijning en Verticale Flash-uitlijning. Met deze opties stelt u de `SALIGN`-parameter van de HTML-tags `object` en `embed` in.

Parameters en kenmerken voor de tags `object` en `embed`

De volgende tagkenmerken en -parameters beschrijven de HTML-code die de opdracht Publiceren maakt. Raadpleeg deze lijst als u aangepaste HTML-code schrijft om Animate-inhoud weer te geven. Tenzij anders vermeld, zijn alle items van toepassing op de tag `object` en op de tag `embed`. Optionele items worden aangegeven. Internet Explorer herkent parameters die worden gebruikt met de tag `object`; Netscape herkent de tag `embed`. Kenmerken worden gebruikt met de tags `object` en `embed`. Wanneer u een sjabloon aanpast, kunt u de waarde vervangen door een sjabloonvariabele (aangegeven onder het kopje Waarde voor elke parameter in de volgende lijst).

Opmerking: De kenmerken en parameters in dit gedeelte worden weergegeven in kleine letters, zodat ze voldoen aan de XHTML-standaard.

devicefont, kenmerk/parameter (Optioneel) Hiermee wordt aangegeven of statische tekstobjecten worden weergegeven in apparaatlettertypen, zelfs als de optie Apparaatlettertype is uitgeschakeld. Dit kenmerk wordt toegepast als de benodigde lettertypen beschikbaar zijn in het besturingssysteem.

Waarde: `true` | `false`

Sjabloonvariabele: `$DE`

src, kenmerk Hiermee wordt de naam opgegeven van het SWF-bestand dat moet worden geladen. Is alleen van toepassing op de tag `embed`.

Waarde: `movieName.swf`

Sjabloonvariabele: `$MO`

movie, parameter Hiermee wordt de naam opgegeven van het SWF-bestand dat moet worden geladen. Is alleen van toepassing op de tag `object`.

Waarde: `movieName.swf`

Sjabloonvariabele: `$MO`

classid, kenmerk Hiermee wordt het ActiveX-besturingselement voor de browser aangegeven. De waarde moet exact worden ingevoerd zoals wordt weergegeven. Is alleen van toepassing op de tag `object`.

Waarde: `clsid:d27cdeb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000`

width, kenmerk Hiermee wordt de breedte van de toepassing opgegeven in pixels of als een percentage van het browservenster.

Waarde: `n` of `n %`

Sjabloonvariabele: `$WI`

height, kenmerk Hiermee wordt de hoogte van de toepassing opgegeven in pixels of als een percentage van het browservenster.

Opmerking: *Aangezien Animate-toepassingen schaalbaar zijn, neemt de kwaliteit niet af bij verschillende formaten, mits de hoogte-breedteverhouding gehandhaafd blijft. (De volgende afmetingen hebben bijvoorbeeld een hoogte-breedteverhouding van 4:3: 640x480 pixels, 320x240 pixels en 240x180 pixels.)*

Waarde: `n` of `n%`

Sjabloonvariabele: `$HE`

codebase, kenmerk Hiermee geeft u de locatie aan van het Flash Player ActiveX-besturingselement, zodat de browser dit automatisch kan downloaden als het nog niet is geïnstalleerd. De waarde moet exact worden ingevoerd zoals wordt weergegeven. Is alleen van toepassing op de tag `object`.

Waarde:

`http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0`

pluginspage, kenmerk Hiermee geeft u de locatie aan van de Flash Player-insteekmodule, zodat de gebruiker deze kan downloaden als deze nog niet is geïnstalleerd. De waarde moet exact worden ingevoerd zoals wordt weergegeven. Is alleen van toepassing op de tag `embed`.

Waarde: `http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?`

`Pl_Prod_Version=ShockwaveFlash`

swliveconnect, kenmerk (Optioneel) Hiermee wordt aangegeven of de browser Java™ moet starten wanneer Flash Player voor het eerst wordt geladen. De standaardwaarde is `false` als dit kenmerk wordt weggelaten. Als u JavaScript en Animate op dezelfde pagina gebruikt, moet Java worden uitgevoerd om te zorgen dat de functie `fscommand()` werkt. Als u JavaScript echter alleen gebruikt voor browserdetectie of voor een ander doel dat losstaat van `fscommand()`-handelingen, kunt u voorkomen dat Java wordt gestart door `SWLIVECONNECT` in te stellen op `false`. Als u Java wilt starten terwijl u JavaScript niet gebruikt, stelt u het kenmerk `SWLIVECONNECT` expliciet in op `true`. Als Java wordt gestart, neemt de opstarttijd van een SWF-bestand aanzienlijk toe. Stel deze tag daarom alleen in op `true` als dit noodzakelijk is. Is alleen van toepassing op de tag `embed`.

Gebruik de actie `fscommand()` om Java te starten vanuit een zelfstandig projectorbestand.

Waarde: `true` | `false`

play, kenmerk/parameter (Optioneel) Hiermee wordt aangegeven of de toepassing direct begint met afspelen terwijl deze in de webbrowser wordt geladen. Als uw Animate-toepassing interactief is, kunt u het afspelen starten als de gebruiker op een knop klikt of een andere taak uitvoert. Stel in dit geval het kenmerk `play` in op `false` om te voorkomen dat de toepassing automatisch wordt gestart. De standaardwaarde is `true` als dit kenmerk wordt weggelaten.

Waarde: `true` | `false`

Sjabloonvariabele: `$PL`

loop, kenmerk/parameter (Optioneel) Hiermee wordt aangegeven of de inhoud oneindig wordt herhaald of stopt wanneer het laatste frame wordt bereikt. De standaardwaarde is `true` als dit kenmerk wordt weggelaten.

Waarde: `true` | `false`

Sjabloonvariabele: `$LO`

quality, kenmerk/parameter (Optioneel) Hiermee wordt aangegeven hoeveel anti-aliasing moet worden gebruikt. Aangezien anti-aliasing een snellere processor vereist om elk frame van het SWF-bestand vloeiender te maken voordat dit op het scherm wordt weergegeven, selecteert u een van de volgende waarden, afhankelijk van het feit of u voorrang geeft aan snelheid of uiterlijk:

Low geeft voorrang aan de afspeelsnelheid boven het uiterlijk en past nooit anti-aliasing toe.

Autolow benadrukt in eerste instantie de snelheid, maar verbetert het uiterlijk waar mogelijk. Wanneer het afspelen begint, is anti-aliasing uitgeschakeld. Als Flash Player detecteert dat de

processor dit aankan, wordt anti-aliasing ingeschakeld. Opmerking: In SWF-bestanden die zijn geschreven met behulp van ActionScript 3.0 wordt de waarde `autolow` niet herkend.

Autohigh legt in eerste instantie evenveel nadruk op de afspeelsnelheid als op het uiterlijk, maar offert het uiterlijk zo nodig op aan de afspeelsnelheid. Wanneer het afspelen begint, is anti-aliasing ingeschakeld. Als de framesnelheid zakt tot onder de opgegeven framesnelheid, wordt anti-aliasing uitgeschakeld om de afspeelsnelheid te verbeteren. Gebruik deze instelling om de opdracht Anti-alias (Weergave > Modus Voorvertoning > Anti-alias) na te bootsen.

Normaal Past enige anti-aliasing toe en maakt bitmaps niet vloeiender. Deze instelling levert een hogere kwaliteit op dan de instelling Low, maar een lagere kwaliteit dan de instelling High.

High Geeft voorrang aan het uiterlijk boven de afspeelsnelheid en past altijd anti-aliasing toe. Als het SWF-bestand geen animatie bevat, worden bitmaps vloeiend gemaakt. Als het SWF-bestand wel animatie bevat, worden bitmaps niet vloeiend gemaakt.

Beste Biedt de beste weergavekwaliteit en houdt geen rekening met de afspeelsnelheid. Op alle uitvoer wordt anti-aliasing toegepast en alle bitmaps worden vloeiend gemaakt.

De standaardwaarde voor `quality` is `high` als dit kenmerk wordt weggelaten.

Waarde: `low` | `medium` | `high` | `autolow` | `autohigh` | `best`

Sjabloonvariabele: `$QU`

bgcolor, kenmerk/parameter (Optioneel) Hiermee wordt de achtergrondkleur van de toepassing aangegeven. Gebruik dit kenmerk als u de achtergrondkleur die is opgegeven in het SWF-bestand wilt vervangen. Dit kenmerk is niet van invloed op de achtergrondkleur van de HTML-pagina.

Waarde: `#RRGGBB` (hexadecimale RGB-waarde)

Sjabloonvariabele: `$BG`

scale, kenmerk/parameter (Optioneel) Hiermee wordt bepaald hoe de toepassing in het browservenster wordt geplaatst als de waarden voor `width` en `height` percentages zijn.

Showall (standaardinstelling) geeft de hele inhoud zonder vervorming en met de oorspronkelijke hoogte-breedteverhouding van de toepassing weer in het opgegeven gebied. Randen kunnen aan twee zijden van de toepassing worden weergegeven.

Noborder geeft de inhoud zonder vervorming en met de oorspronkelijke hoogte-breedteverhouding van toepassing weer, zodat het opgegeven gebied wordt gevuld. De inhoud kan worden bijgesneden.

Exactfit geeft de hele inhoud weer in het opgegeven gebied zonder dat wordt geprobeerd de oorspronkelijke hoogte-breedteverhouding te behouden. Hierbij kan vervorming optreden.

De standaardwaarde is `showall` als dit kenmerk wordt weggelaten (en de waarden voor `width` en `height` percentages zijn).

Waarde: `showall` | `noborder` | `exactfit`

Sjabloonvariabele: `$SC`

align, kenmerk Hiermee wordt de waarde voor `align` voor de tags `object`, `embed` en `img` opgegeven en bepaald hoe het SWF-bestand in het browservenster wordt geplaatst.

Standaardwaarde centreert de toepassing in het browservenster en snijdt de randen bij als het browservenster kleiner is dan de toepassing.

L, R en T Lijn de toepassing uit langs respectievelijk de linker-, rechter- of bovenrand van het browservenster en snijd de resterende drie zijden zo nodig bij.

salign, parameter (Optioneel) Hiermee wordt aangegeven waar een geschaald SWF-bestand wordt geplaatst in het gebied dat wordt aangegeven met de instellingen voor `width` en `height`.

L, R en T Lijn de toepassing uit langs respectievelijk de linker-, rechter- of bovenrand van het browservenster en snijd de resterende drie zijden zo nodig bij.

TL en TR Lijn de toepassing uit met respectievelijk de linkerbovenhoek of de rechterbovenhoek van het browservenster en snijd de onderkant en de linker- of rechterkant zo nodig bij.

Als dit kenmerk wordt weggelaten, wordt de inhoud in het browservenster gecentreerd.

Waarde: `L` | `R` | `T` | `B` | `TL` | `TR`

Sjabloonvariabele: `$SA`

base, kenmerk (Optioneel) Hiermee wordt de basismap of URL opgegeven die wordt gebruikt voor alle relatieve paden in het SWF-bestand. Dit kenmerk is handig als u SWF-bestanden opslaat in een andere map dan de andere bestanden.

Waarde: basismap of URL

menu, kenmerk of parameter (Optioneel) Hiermee wordt aangegeven welk type menu wordt weergegeven wanneer de gebruiker met de rechtermuisknop (Windows) of terwijl die Cmd ingedrukt houdt (Macintosh) op het toepassingsgebied in de browser klikt.

true toont het volledige menu, dat de gebruiker diverse opties biedt waarmee de weergave kan worden verbeterd of gestuurd.

false toont een menu dat alleen de opties About Adobe Flash Player 6 en Settings bevat.
De standaardwaarde is `true` als dit kenmerk wordt weggelaten.

Waarde: `true` | `false`

Sjabloonvariabele: `$ME`

wmode, kenmerk of parameter (Optioneel) Hiermee kunt u de transparante Animate-inhoud, absolute positionering en laagmogelijkheden van Internet Explorer 4.0 gebruiken. Zie Animate-documenten publiceren voor een lijst met browsers die dit kenmerk of deze parameter ondersteunen. De parameter `wmode` wordt ook gebruikt voor hardwareversnelling in Flash Player 9 en hoger.

Zie [Publicatie-instellingen voor SWF-bestanden opgeven](#) voor meer informatie over hardwareversnelling.

De standaardwaarde is `Venster` als dit kenmerk wordt weggelaten. Is alleen van toepassing op `object`.

Venster speelt de toepassing af in een eigen rechthoekig venster op een webpagina. Venster geeft aan dat de Animate-toepassing geen interactie heeft met HTML-lagen en altijd het bovenste item is.

Dekkend zorgt dat de toepassing alles eronder op de pagina verbergt.

Transparant zorgt dat de achtergrond van de HTML-pagina zichtbaar is door alle transparante delen van de toepassing. Hierdoor kunnen de animaties trager worden.

Dekkend, zonder venster en Transparant, zonder venster Beide werken met HTML-lagen, waarbij lagen boven het SWF-bestand de toepassing bedekken. Transparant staat transparantie toe zodat HTML-lagen onder het SWF-bestand zichtbaar zijn door de achtergrond van het SWF-bestand. Dit is niet het geval bij dekkend.

Direct Niveau 1 - Hardwareversnelling is ingeschakeld in de directe modus. De overige venstermodusinstellingen zijn slechts van toepassing wanneer hardwareversnelling is uitgeschakeld.

GPU Niveau 2 - Hardwareversnelling is ingeschakeld in de GPU-modus. De overige venstermodusinstellingen zijn slechts van toepassing wanneer hardwareversnelling is uitgeschakeld.

Waarde: `Window` | `Opaque` | `Transparent` | `Direct` | `GPU`

Sjabloonvariabele: `$WM`

allowscriptaccess, kenmerk of parameter Gebruik `allowscriptaccess` als u wilt dat uw Animate-toepassing kan communiceren met de HTML-pagina waarop deze toepassing zich bevindt. De bewerkingen `fscommand()` en `getURL()` kunnen ertoe leiden dat JavaScript de machtigingen van de HTML-pagina gebruikt, die kunnen verschillen van de machtigingen van uw Animate-toepassing. Dit heeft belangrijke gevolgen voor interdomeinbeveiliging.

always staat scriptbewerkingen altijd toe.

never staat geen scriptbewerkingen toe.

samedomain Staat scriptbewerkingen alleen toe als de Animate-toepassing zich in hetzelfde domein bevindt als de HTML-pagina.

De standaardwaarde die alle HTML-publicatiesjablonen gebruiken is `samedomain`.

Waarde: `always` | `never` | `samedomain`

SeamlessTabbing, parameter (Optioneel) Hiermee kunt u het ActiveX-besturingselement zo instellen dat de gebruiker op de Tab-toets kan drukken om een Animate-toepassing te verlaten. Deze parameter werkt alleen in Windows met versie 7 en hoger van het Flash Player ActiveX-besturingselement.

true (of weggelaten) Stelt het ActiveX-besturingselement in op naadloos gebruik van de Tab-toets: Nadat de gebruiker met Tab door de Animate-toepassing is gelopen, verplaatst de volgende druk op de Tab-toets de focus van de Animate-toepassing naar de omringende HTML-inhoud of de statusbalk van de browser als de HTML-inhoud na de Animate-toepassing geen elementen bevat die de focus kunnen krijgen.

false Stelt het ActiveX-besturingselement zo in dat dit werkt zoals in versie 6 en lager: Nadat de gebruiker met Tab door de Animate-toepassing is gelopen, verplaatst de volgende druk op de Tab-toets de focus naar het begin van de Animate-toepassing. In deze modus kunt u de Tab-toets niet gebruiken om de focus buiten de Animate-toepassing te verplaatsen.

Waarde: `true` | `false`

Voorbeelden met de tags `object` en `embed`

Vier instellingen voor `object` (`height`, `width`, `classid` en `codebase`) zijn kenmerken die worden ingesloten in de tag `object`; alle andere zijn parameters die in aparte, benoemde `param`-tags worden geplaatst, zoals in het volgende voorbeeld:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="movienamenameweb.com">
<param name="play" value="true">
```

```
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

Voor de tag `embed` zijn alle instellingen (zoals `height`, `width`, `quality` en `loop`) kenmerken die tussen de spitse haakjes van de begintag `embed` worden geplaatst, zoals in het volgende voorbeeld:

```
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
```

Als u beide tags wilt gebruiken, plaatst u de tag `embed` voor de eindtag `object`, zoals in het volgende voorbeeld:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="moviename.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="moviename.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Opmerking: Als u de tags `object` en `embed` gebruikt, dient u identieke waarden te gebruiken voor elk kenmerk en elke parameter, zodat de weergave in verschillende browsers consistent is. De parameter `swFlash.cab#version=9,0,0,0` is optioneel. Laat deze parameter alleen weg als u het versienummer niet wilt controleren.

Browsers die modi zonder venster ondersteunen

Zie de [tabel in TechNote 12701: Kenmerken van de Flash OBJECT-tag](#) voor gedetailleerde informatie over de webbrowsers die ondersteuning bieden voor het kenmerk `WMODE`.

[Naar boven](#) 

Publicatie-instellingen voor Flash Player-detectie configureren

Flash-versiedetectie configureert uw document zo dat de versie van Flash Player van de gebruiker wordt gedetecteerd en de gebruiker naar een alternatieve HTML-pagina wordt gezonden als hij of zij niet over de beoogde speler beschikt. De alternatieve HTML-pagina bevat een koppeling om de meest recente versie van Flash Player te downloaden.

Flash Player-detectie is alleen beschikbaar voor publicatie-instellingen die zijn ingesteld op Flash Player 4 of hoger en voor SWF-bestanden die zijn ingesloten in de Alleen Animate- of HTTPS-sjablonen.

Opmerking: Aangezien Flash Player 5 of hoger is geïnstalleerd op 98% van de computers met een internetverbinding, vormt Flash Player-detectie een goede methode om te controleren of eindgebruikers de juiste versie van Animate hebben geïnstalleerd om uw inhoud te zien.

De volgende HTML-sjablonen ondersteunen geen Flash Player-detectie omdat het JavaScript in deze sjablonen conflicteert met het JavaScript dat wordt gebruikt om Flash Player te detecteren:

- Animate voor PocketPC 2003

- Animate met AICC-tracking
- Animate met FSCCommand
- Animate met benoemde ankers
- Animate met SCORM-tracking

Opmerking: De HTML-sjabloon Afbeeldingskaart ondersteunt geen Player-detectie omdat deze de Flash Player niet insluit.

1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen en klik op de categorie Omsluitend HTML-bestand in de linkerkolom.
2. Selecteer een van de sjablonen Alleen Animate of de Animate-HTTPS-sjabloon in het pop-upmenu Sjabloon. Deze sjablonen ondersteunen de HTML-detectiekit van één pagina. Al deze sjablonen schakelen het vakje Animate-versie detecteren en de tekstvelden voor de versienummers in.
3. Schakel het selectievakje Animate-versie detecteren in. Het SWF-bestand wordt ingesloten in een webpagina die code voor Flash Player-detectie bevat. Als de detectiecode ziet dat een acceptabele versie van Flash Player op de computer van de eindgebruiker is geïnstalleerd, wordt het SWF-bestand op de beoogde manier afgespeeld.
4. (Optioneel) Als u exacte revisies van Flash Player wilt opgeven, gebruikt u de tekstvelden Grote revisie en Kleine revisie. Geef bijvoorbeeld Flash Player versie 10.1.2 op als deze versie een functie bevat die nodig is om het SWF-bestand af te spelen.

Wanneer u het SWF-bestand publiceert, maakt Animate één HTML-pagina waarin het SWF-bestand en de code voor Flash Player-detectie zijn ingesloten. Als een eindgebruiker niet beschikt over de versie van Animate die u hebt opgegeven, wordt een HTML-pagina weergegeven met een koppeling waarmee de nieuwste versie van Flash Player kan worden gedownload.

[Naar boven](#)

Publicatie-instellingen voor GIF-bestanden opgeven

U gebruikt GIF-bestanden om tekeningen en eenvoudige animaties uit Animate te exporteren voor gebruik in webpagina's. Standaard GIF-bestanden zijn gecomprimeerde bitmaps.

Een bewegend GIF-bestand (soms ook wel GIF89a genoemd) vormt een eenvoudige manier om korte animaties te exporteren. Animate optimaliseert een bewegend GIF-bestand door alleen de wijzigingen tussen de frames op te slaan.

Animate exporteert het eerste frame in het SWF-bestand als een GIF-bestand, tenzij u een ander hoofdfraam voor de exportbewerking opgeeft door het framelabel `#static` in Eigenschapcontrole in te voeren. Animate exporteert alle frames in het huidige SWF-bestand naar een bewegend GIF-bestand, tenzij u een reeks frames voor de exportbewerking opgeeft door de framelabels `#First` en `#Last` in de desbetreffende hoofdfraam in te voeren.

Animate kan een afbeeldingskaart voor een GIF-bestand genereren, zodat de URL-koppelingen voor knoppen in het oorspronkelijke document behouden blijven. Gebruik Eigenschapcontrole om het framelabel `#Map` te plaatsen in het hoofdfraam waarin de afbeeldingskaart moet worden gemaakt. Als u geen framelabel maakt, maakt Animate een afbeeldingskaart met de knoppen in het laatste frame van het SWF-bestand. Maak alleen een afbeeldingskaart als de sjabloonvariabele `$IM` aanwezig is in de geselecteerde sjabloon.

1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen en klik op GIF-afbeelding in de linkerkolom van het dialoogvenster.
2. Gebruik de standaardbestandsnaam voor het GIF-bestand of voer een nieuwe bestandsnaam in met de extensie `.gif`.
3. Selecteer opties voor het GIF-bestand:

Grootte Selecteer Identiek aan film om het GIF-bestand even groot te maken als het

SWF-bestand en de hoogte- en breedteverhouding van de originele afbeelding te behouden. U kunt ook pixelwaarden voor breedte en hoogte opgeven voor de geëxporteerde bitmapafbeelding.

Afspelen Bepaalt of Animate een stilstaande afbeelding (Statisch) of een bewegende GIF (Animatie) maakt. Als u Animatie selecteert, kunt u Continu herhalen selecteren of het aantal herhalingen invoeren.

4. Als u aanvullende weergave-instellingen voor het geëxporteerde GIF-bestand wilt opgeven, vouwt u de sectie Kleuren uit en selecteert u een van de volgende opties:

(Alleen CS6 en eerder) Kleuren optimaliseren verwijdert ongebruikte kleuren uit de kleurentabel van een GIF-bestand. Deze optie verlaagt de bestandsgrootte zonder dat dit van invloed is op de beeldkwaliteit. De geheugeneisen nemen wel iets meer toe. Deze optie is niet van invloed op een adaptief palet. (Een adaptief palet analyseert de kleuren in de afbeelding en maakt een unieke kleurentabel voor het geselecteerde GIF-bestand.)

(Alleen CS6 en eerder) Interliniëren geeft het geëxporteerde GIF-bestand geleidelijk in een browser weer terwijl dit wordt gedownload. Zo krijgt de gebruiker een algemene indruk van de inhoud voordat het hele bestand is gedownload en wordt het bestand sneller gedownload over een trage netwerkverbinding. Pas geen interliniëring toe op een bewegende GIF-afbeelding.

Vloeiend maken past anti-aliasing toe op een geëxporteerde bitmap om zo een bitmapafbeelding van hogere kwaliteit te maken en ook de tekstkwaliteit te verbeteren. Bij deze optie kan echter een 'halo' van grijze pixels verschijnen rondom een anti-aliased afbeelding op een gekleurde achtergrond en neemt de grootte van het GIF-bestand toe. Exporteer een afbeelding zonder deze vloeiend te maken als een halo zichtbaar is of als u een transparante GIF op een veelkleurige achtergrond plaatst.

(Alleen CS6 en eerder) Effen kleuren ditheren past dithering toe op effen kleuren en op verlopen.

(Alleen CS6 en eerder) Verlopen verwijderen (Standaard uitgeschakeld) converteert alle verloopvullingen in het SWF-bestand naar effen kleuren op basis van de eerste kleur in het verloop. De bestandsgrootte van een GIF-bestand neemt toe door verlopen en deze zijn vaak van slechte kwaliteit. Om onverwachte resultaten te voorkomen, dient u de eerste kleur van uw verlopen zorgvuldig te selecteren als u deze optie gebruikt.

5. **(Alleen CS6 en eerder)** U bepaalt de transparantie van de achtergrond van de toepassing en de manier waarop alfa-instellingen in GIF worden omgezet door een van de volgende opties voor Transparant te selecteren:

Dekkend verandert de achtergrond in een effen kleur.

Transparant maakt de achtergrond transparant.

Alpha stelt gedeeltelijke transparantie in. Voer een waarde voor Drempel in tussen 0 en 255. Een lagere waarde levert een grotere transparantie op. De waarde 128 komt overeen met een transparantie van 50%.

6. **(Alleen CS6 en eerder)** U bepaalt hoe pixels met beschikbare kleuren worden gecombineerd om zo kleuren na te bootsen die niet beschikbaar zijn in het huidige palet, door een optie voor Dither te selecteren. Dithering kan de kleurkwaliteit verbeteren, maar hierdoor neemt ook de bestandsgrootte toe.

Geen schakelt dithering uit en vervangt kleuren die niet in de basiskleurentabel staan door de effen kleur in de tabel die het meest lijkt op de opgegeven kleur. Als u dithering uitschakelt, kan dit een kleiner bestand opleveren, maar kan de kleurkwaliteit ook afnemen.

Geordend biedt dithering van goede kwaliteit met de kleinste toename in de bestandsgrootte.

Diffusie biedt dithering van de beste kwaliteit, maar de bestandsgrootte en de verwerkingstijd nemen toe. Werkt alleen als het kleurenpalet Web 216 is geselecteerd.

7. **(Alleen CS6 en eerder)** Als u het kleurenpalet van de afbeelding wilt opgeven, selecteert u een van de volgende paletsoorten:

Web 216 Gebruikt het webveilige standaardpalet met 216 kleuren om de GIF-afbeelding te maken: dit zorgt voor een goede beeldkwaliteit en de snelste verwerking op de server.

Adaptief Analyseert de kleuren in de afbeelding en maakt een unieke kleurentabel voor het geselecteerde GIF-bestand. Dit palet is het meeste geschikt voor systemen die duizenden of miljoenen kleuren weergeven. Dit palet maakt de meest nauwkeurige kleuren voor de afbeelding, maar de bestandsgrootte neemt wel toe. Als u de grootte van een GIF-bestand met een adaptief palet wilt verkleinen, gebruikt u de optie Max. kleuren om het aantal kleuren in het palet te verlagen. Voer een waarde in bij Max. kleuren om het aantal kleuren in te stellen dat in de GIF-afbeelding wordt gebruikt. Een kleiner aantal kleuren kan een kleiner bestand opleveren, maar hierdoor kan de kleurkwaliteit van de afbeelding wel afnemen.

Adaptief met web-afstemming Is hetzelfde als het palet Adaptief, behalve dat soortgelijke kleuren worden omgezet naar het webpalet met 216 kleuren. Het resulterende kleurenpalet is geoptimaliseerd voor de afbeelding, maar Animate gebruikt waar mogelijk kleuren uit het webpalet met 216 kleuren. Dit levert betere kleuren voor de afbeelding op als het kleurenpalet Web 216 wordt gebruikt op een systeem met 256 kleuren. Voer een waarde in bij Max. kleuren om het aantal kleuren in te stellen dat in de GIF-afbeelding wordt gebruikt. Een kleiner aantal kleuren kan een kleiner bestand opleveren, maar hierdoor kan de kleurkwaliteit van de afbeelding wel afnemen.

Aangepast gebruikt een palet dat u hebt geoptimaliseerd voor de geselecteerde afbeelding. Het aangepaste palet wordt verwerkt met dezelfde snelheid als het kleurenpalet Web 216. Als u deze optie wilt gebruiken, moet u weten hoe u aangepaste paletten maakt en gebruikt. U selecteert een aangepast palet door te klikken op het mappictogram Palet (het mappictogram aan het uiteinde van het tekstveld Palet) en een paletbestand te selecteren. Animate ondersteunt paletten die zijn opgeslagen in de ACT-indeling, die sommige grafische toepassingen exporteren.

[Naar boven](#)

Publicatie-instellingen voor JPEG-bestanden opgeven

Met de JPEG-indeling kunt u een FLA-bestand publiceren als een verregaand gecomprimeerde 24-bits bitmap. De GIF-indeling is gewoonlijk beter voor het exporteren van lijntekeningen, terwijl de JPEG-indeling beter is voor afbeeldingen met doorlopende kleuren, zoals foto's, verlopen of ingesloten bitmaps.

Animate exporteert het eerste frame in het SWF-bestand als een JPEG-bestand, tenzij u een ander hoofdfraam voor de exportbewerking opgeeft door het framelabel `#static` in de tijdlijn in te voeren.

1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen en selecteer JPEG-afbeelding in de linkerkolom.
2. Gebruik de standaardbestandsnaam voor het JPEG-bestand of voer een nieuwe bestandsnaam in met de extensie .jpg.

3. Selecteer opties voor het JPEG-bestand:

Grootte Selecteer Identiek aan film om de JPEG-afbeelding even groot te maken als het werkgebied en de hoogte- en breedteverhouding van de originele afbeelding te behouden. U kunt ook pixelwaarden voor breedte en hoogte opgeven voor de geëxporteerde bitmapafbeelding.

Kwaliteit Versleep de schuifregelaar of voer een waarde in als u de hoeveelheid JPEG-bestandscompressie wilt instellen. Hoe lager de beeldkwaliteit, hoe kleiner het bestand en omgekeerd. Probeer verschillende instellingen om de beste verhouding tussen grootte en kwaliteit te bepalen.

Opmerking: Als u de compressie-instelling van het object wilt wijzigen, gebruikt u het dialoogvenster *Bitmapeigenschappen* om de exportkwaliteit per object in te stellen. De standaardcompressieopties in het dialoogvenster *Bitmapeigenschappen* past de optie voor JPEG-kwaliteit in de publicatie-instellingen toe.

Progressief Geeft progressieve JPEG-afbeeldingen geleidelijk weer in een webbrowser, waardoor afbeeldingen sneller verschijnen wanneer ze via een trage netwerkverbinding worden geladen. Dit lijkt op interliniëring van GIF- en PNG-afbeeldingen.

4. Klik op OK.

[Naar boven](#)

Publicatie-instellingen voor PNG-bestanden opgeven

PNG is de enige bitmapindeling voor verschillende platforms die transparantie (een alpha-kanaal) ondersteunt. Het is tevens de eigen bestandsindeling van Adobe® Fireworks®.

Animate exporteert het eerste frame in het SWF-bestand als een PNG-bestand, tenzij u een ander hoofdfraam voor de exportbewerking opgeeft door het framelabel `#static` in de tijdlijn in te voeren.

1. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen en selecteer PNG-afbeelding in de linkerkolom.
2. Gebruik de standaardbestandsnaam voor het PNG-bestand of voer een nieuwe bestandsnaam in met de extensie .png.
3. Selecteer Identiek aan film bij Grootte om het PNG-bestand even groot te maken als het SWF-bestand en de hoogte- en breedteverhouding van de originele afbeelding te behouden. U kunt ook pixelwaarden voor breedte en hoogte opgeven voor de geëxporteerde bitmapafbeelding.
4. Stel bij Bitdiepte het aantal bits per pixel en het aantal kleuren in dat moet worden gebruikt om de afbeelding te maken. Hoe groter de bitdiepte, hoe groter het bestand.

8-bits per kanaal (bpc) voor een 256-kleurenafbeelding

24-bits voor duizenden kleuren

24-bits met alfa voor duizenden kleuren met transparantie (32 bpc)

5. Selecteer de volgende opties om het uiterlijk van de geëxporteerde PNG-afbeelding te bepalen:

(Alleen CS6 en eerder) Kleuren optimaliseren verwijdert ongebruikte kleuren uit de kleurentabel van een PNG-bestand, waarbij de bestandsgrootte wordt verkleind tot 1000 bij 1500 bytes zonder dat dit van invloed is op de beeldkwaliteit, maar de

geheugenvereisten iets toenemen. Deze optie is niet van invloed op een adaptief palet.

(Alleen CS6 en eerder) Interliniëren geeft het geëxporteerde PNG-bestand geleidelijk in een browser weer terwijl dit wordt gedownload. Zo krijgt de gebruiker een algemene indruk van de inhoud voordat het hele bestand is gedownload en wordt het bestand mogelijk sneller gedownload over een trage netwerkverbinding. Pas geen interliniëring toe op een bewegend PNG-bestand.

Vloeiend maken past anti-aliasing toe op een geëxporteerde bitmap om zo een bitmapafbeelding van hogere kwaliteit te maken en ook de tekstkwaliteit te verbeteren. Bij deze optie kan echter een 'halo' van grijze pixels verschijnen rondom een anti-aliased afbeelding op een gekleurde achtergrond en neemt de grootte van het PNG-bestand toe. Exporteer een afbeelding zonder deze vloeiend te maken als een halo zichtbaar is of als u een transparante PNG op een veelkleurige achtergrond plaatst.

(Alleen CS6 en eerder) Effen kleuren ditheren past dithering toe op effen kleuren en op verlopen.

(Alleen CS6 en eerder) Verlopen verwijderen (Standaard uitgeschakeld) converteert alle verloopvullingen in het de toepassing naar effen kleuren op basis van de eerste kleur in het verloop. De bestandsgrootte van een PNG-bestand neemt toe door verlopen en deze zijn vaak van slechte kwaliteit. Om onverwachte resultaten te voorkomen, dient u de eerste kleur van uw verlopen zorgvuldig te selecteren als u deze optie gebruikt.

6. **(Alleen CS6 en eerder)** Als u 8 bits per kanaal hebt geselecteerd bij Bitdiepte, selecteert u een optie voor Dither om te bepalen hoe pixels met beschikbare kleuren worden gecombineerd om zo kleuren na te bootsen die niet beschikbaar zijn in het huidige palet. Dithering kan de kleurkwaliteit verbeteren, maar hierdoor neemt ook de bestandsgrootte toe. Selecteer een van de volgende opties:

Geen schakelt dithering uit en vervangt kleuren die niet in de basiskleurentabel staan door de effen kleur in de tabel die het meest lijkt op de opgegeven kleur. Als u dithering uitschakelt, kan dit een kleiner bestand opleveren, maar kan de kleurkwaliteit ook afnemen.

Geordend biedt dithering van goede kwaliteit met de kleinste toename in de bestandsgrootte.

Diffusie biedt dithering van de beste kwaliteit, maar de bestandsgrootte en de verwerkingstijd nemen toe. Dit werkt alleen als het webpalet met 216 kleuren is geselecteerd.

7. **(Alleen CS6 en eerder)** Als u 8 bits per kanaal hebt geselecteerd bij Bitdiepte, selecteert u een van de volgende palettypen om het kleurenpalet voor de PNG-afbeelding te definiëren:

Web 216 Gebruikt het webveilige standaardpalet met 216 kleuren om de PNG-afbeelding te maken: dit zorgt voor een goede beeldkwaliteit en de snelste verwerking op de server.

Adaptief analyseert de kleuren in de afbeelding en maakt een unieke kleurentabel voor het geselecteerde PNG-bestand. Dit palet is het meest geschikt voor systemen die duizenden of miljoenen kleuren kunnen weergeven. Dit palet levert de meest accurate kleuren voor de afbeelding op, maar het bestand is groter dan bij een PNG-afbeelding met het webveilige palet met 216 kleuren.

Adaptief met web-afstemming Is hetzelfde als het palet Adaptief, behalve dat soortgelijke kleuren worden omgezet naar het webveilige palet met 216 kleuren. Het

resulterende kleurenpalet is geoptimaliseerd voor de afbeelding, maar Animate gebruikt waar mogelijk kleuren uit het webveilige palet met 216 kleuren. Dit levert betere kleuren voor de afbeelding op als het webveilige palet met 216 kleuren wordt gebruikt op een systeem met 256 kleuren. Als u de grootte van een PNG-bestand met een adaptief palet wilt verkleinen, gebruikt u de optie Max. kleuren om het aantal paletkleuren te verlagen.

Aangepast gebruikt een palet dat u hebt geoptimaliseerd voor de geselecteerde afbeelding. Het aangepaste palet wordt verwerkt met dezelfde snelheid als het webveilige palet met 216 kleuren. Als u deze optie wilt gebruiken, moet u weten hoe u aangepaste paletten maakt en gebruikt. U selecteert een aangepast palet door te klikken op het mappictogram Palet (het mappictogram aan het uiteinde van het tekstveld Palet) en een paletbestand te selecteren. Animate ondersteunt paletten die zijn opgeslagen in de ACT-indeling die door toonaangevende grafische toepassingen wordt geëxporteerd.

8. **(Alleen CS6 en eerder)** Als u het palet Adaptief of Adaptief met web-afstemming hebt geselecteerd, voert u een waarde in voor Max. kleuren om het aantal gebruikte kleuren in de PNG-afbeelding in te stellen. Een kleiner aantal kleuren kan een kleiner bestand opleveren, maar hierdoor kan de kleurkwaliteit van de afbeelding wel afnemen.
9. **(Alleen CS6 en eerder)** Selecteer een van de volgende opties voor Filter als u een filtermethode wilt selecteren waarmee het PNG-bestand beter wordt gecomprimeerd of als u wilt experimenteren met de verschillende opties voor een bepaalde afbeelding:

Geen schakelt filtering uit.

Sub verzendt het verschil tussen elke byte en de waarde van het overeenkomstige byte van de vorige pixel.

Omhoog verzendt het verschil tussen elke byte en de waarde van het overeenkomstige byte van de pixel er direct boven.

Gemiddeld gebruikt het gemiddelde van twee aangrenzende pixels (links en boven) om de waarde van een pixel te voorspellen.

Pad berekent een eenvoudige lineaire functie met de drie aangrenzende pixels (links, boven en linksboven) en selecteert de aangrenzende pixel die het dichtst bij de berekende waarde ligt om de kleur te voorspellen.

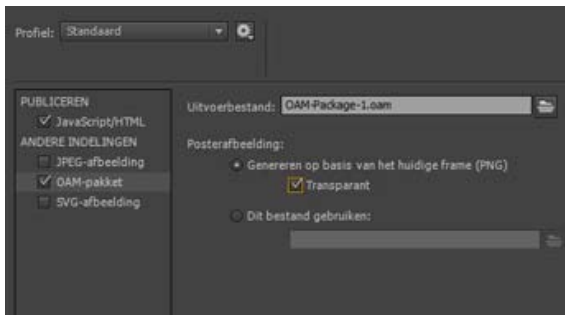
Adaptief analyseert de kleuren in de afbeelding en maakt een unieke kleurentabel voor het geselecteerde PNG-bestand. Dit palet is het meest geschikt voor systemen die duizenden of miljoenen kleuren kunnen weergeven. Dit levert de meest accurate kleuren voor de afbeelding op, maar het bestand is groter dan bij een PNG-afbeelding met het kleurenpalet Web 216. Verklein een PNG-afbeelding die is gemaakt met een adaptief palet door het aantal kleuren in het palet te verminderen.

[Naar boven](#) 

Publicatie-instellingen opgeven voor OAM-export

U kunt nu Animate-inhoud in ActionScript, WebGL of HTML5 Canvas exporteren naar geanimeerde OAM-widgetbestanden (.oam). De OAM-bestanden van Animate kunnen worden geplaatst in Dreamweaver, Muse en InDesign. Ga als volgt te werk om uw Animate-inhoud te exporteren naar de OAM-indeling:

1. Klik op Bestand > Publicatie-instellingen.
2. Selecteer OAM in het linkerdeelvenster van het dialoogvenster Publicatie-instellingen.



OAM-instellingen

3. Selecteer een locatie en typ de naam van het pakket in het vak Uitvoerbestand.
4. Selecteer een van de volgende opties onder Posterafbeelding:
 - Als u het OAM-pakket wilt samenstellen op basis van de inhoud van het huidige frame, selecteert u Genereren op basis van het huidige frame (PNG). Selecteer Transparant als u een transparante PNG-afbeelding wilt genereren.
 - Als u een OAM-pakket wilt genereren op basis van een ander bestand, typt u het pad van het bestand in het vak Dit bestand gebruiken.
5. Klik op Publiceren. U kunt het OAM-pakket bekijken in de opgeslagen locatie.

Video: OAM-publicatieopties

Door Train Simple (www.trainsimple.com)

[Naar boven](#)

Publicatie-indeling en -instellingen testen via voorvertoning

De opdracht Voorvertoning publiceren exporteert het bestand en opent de voorvertoning in de standaardbrowser. Als u een QuickTime-video voorvertoont, start Voorvertoning publiceren de QuickTime-videospeler. Als u een projector voorvertoont, start Animate de projector.

- Selecteer Bestand > Voorvertoning publiceren en selecteer de bestandsindeling voor de voorvertoning.

Animate maakt een bestand met het opgegeven type op dezelfde locatie als het FLA-bestand, waarbij de huidige waarden voor de publicatie-instellingen worden gebruikt. Dit bestand blijft op deze locatie staan totdat u dit overschrijft of verwijdt.

Opmerking: Als een FLA-bestand dat in Animate CC is gemaakt, wordt geopend in Flash Professional CS6, worden de standaardinstellingen toegepast voor de publicatie-instellingen die niet beschikbaar zijn voor deze velden in Animate CC.

[Naar boven](#)

Publicatieprofielen gebruiken

Publicatieprofielen bieden de volgende mogelijkheden:

- Een configuratie met publicatie-instellingen opslaan en exporteren, waarna u het publicatieprofiel in andere documenten kunt importeren of anderen het kunnen gebruiken.
- Publicatieprofielen importeren voor gebruik in uw document.
- Profielen maken die u kunt publiceren in verschillende media-indelingen.
- Een publicatieprofiel maken voor intern gebruik dat verschilt van de manier waarop u

bestanden voor een klant publiceert.

- Een standaardpublicatieprofiel voor uw bedrijf maken om ervoor te zorgen dat bestanden op dezelfde manier worden gepubliceerd.

Publicatieprofielen worden opgeslagen in het document in plaats van op toepassingsniveau.

Een publicatieprofiel maken

1. Ga naar het dialoogvenster Publicatie-instellingen, klik op het menu Profielopties en kies Profiel maken.
2. Geef het publicatieprofiel een naam en klik op OK.
3. Geef de publicatie-instellingen voor het document op en klik op OK.

Een publicatieprofiel dupliceren, aanpassen of verwijderen

- Selecteer het publicatieprofiel dat u wilt gebruiken in het pop-upmenu Profiel van het dialoogvenster Publicatie-instellingen (Bestand > Publicatie-instellingen):
 - Als u een duplicaatprofiel wilt maken, klikt u in het menu Profielopties op Profiel dupliceren. Typ de naam van het profiel in het tekstvak Naam en klik op OK.
 - Als u een publicatieprofiel wilt wijzigen, selecteert u het profiel in het menu Profiel en geeft u de nieuwe publicatie-instellingen op voor uw document. Klik vervolgens op OK.
 - Als u een publicatieprofiel wilt verwijderen, klikt u in het menu Profielopties op Profiel verwijderen. Klik vervolgens op OK.

Een publicatieprofiel exporteren

1. Selecteer het publicatieprofiel dat u wilt exporteren in het pop-upmenu Profiel van het dialoogvenster Publicatie-instellingen (Bestand > Publicatie-instellingen):
2. Klik op Profiel exporteren in het menu Profielopties. Exporteer het publicatieprofiel als een XML-bestand dat u kunt importeren in andere documenten.
3. Accepteer de standaardlocatie waar u het publicatieprofiel wilt opslaan of blader naar een nieuwe locatie en klik op Opslaan.

Een publicatieprofiel importeren

Andere gebruikers kunnen publicatieprofielen maken en exporteren. U kunt die profielen importeren en selecteren als optie voor publicatie-instellingen.

1. Ga naar het dialoogvenster Publicatie-instellingen (Bestand > Publicatie-instellingen), klik op het menu Profielopties en kies Profiel importeren.
2. Blader naar het XML-bestand met het publicatieprofiel en klik op Openen.

Aangepaste HTML5-sjablonen

Animate CC biedt ondersteuning voor aangepaste sjablonen voor het omvattende HTML-bestand tijdens de publicatie van HTML5 Canvas-projecten. U kunt de standaardjabloon gebruiken, een aangepast HTML-

sjabloonbestand importeren, of de huidige sjabloon exporteren naar een extern bestand.

U kunt de volgende opties kiezen:

- **Standaard gebruiken:** gebruik de standaardsjabloon voor het genereren van het omvattende HTML-bestand tijdens het publiceren.
- **Nieuw importeren:** importeer een aangepaste sjabloon op basis waarvan het omvattende HTML-bestand wordt gemaakt tijdens het publiceren.
- **Exporteren:** exporteer de huidige sjabloon die voor het publiceren wordt gebruikt.

Uw aangepaste sjabloon maken

Exporteer de standaardsjabloon, wijzig deze en importeer de sjabloon om de Canvas-uitvoer met uw wijzigingen te publiceren. De gewijzigde (aangepaste) sjabloon moet alle tokens bevatten (uitgelegd in de standaardsjabloon) die aanwezig zijn in de standaardsjabloon.

Een sjabloon koppelen aan uw publicatieprofiel

U kunt nu HTML5 Canvas-sjablonen koppelen aan uw publicatieprofielen en op een efficiënte manier consistente HTML5-inhoud maken. Een bestaande sjabloon toevoegen aan een profiel:

1. Klik op **Bestand > Publicatie-instellingen**.
2. Selecteer het tabblad **Geavanceerd** in het dialoogvenster **Publicatie-instellingen**.
3. In het vak **Profiel** selecteert u het profiel waaraan u een nieuwe sjabloon wilt importeren en toevoegen.
4. Klik op **Nieuw importeren**, selecteer de sjabloon en klik op **Openen**.

- [Publicatieprofielen gebruiken](#)
- [Sound](#)
- [Geluiden gebruiken in Flash Lite](#)
- [Overzicht van publicatie](#)
- [Een server voor Flash Player configureren](#)
- [HTML-publicatiesjablonen](#)
- [Afbeeldingskaart maken ter vervanging van een SWF-bestand](#)
- [Kleurenpaletten importeren en exporteren](#)
- [Bitmapeigenschappen instellen](#)



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met Adobe Premiere Pro en After Effects

[Werken met Adobe Premiere Pro en Adobe Animate](#)

[Middelen overbrengen tussen Adobe Premiere Pro en Adobe Animate](#)

[Werken met Animate en After Effects](#)

[Naar boven](#) 

Werken met Adobe Premiere Pro en Adobe Animate

Adobe Premiere Pro is een professioneel programma voor het bewerken van video. Als u Adobe Animate gebruikt voor het ontwerpen van interactieve inhoud voor websites of mobiele apparaten, kunt u in Adobe Premiere Pro de films bewerken voor deze projecten. Adobe Premiere Pro bevat professionele gereedschappen voor het bewerken van films op frameniveau, waaronder gereedschappen waarmee videobestanden kunnen worden geoptimaliseerd voor het afspelen op computerschermen en mobiele apparaten.

Adobe Animate is een gereedschap waarmee u videomateriaal kunt opnemen in presentaties voor het web en voor mobiele apparaten. Adobe Animate biedt technologische en creatieve voordelen waarmee u videobeelden kunt samenvoegen met gegevens, afbeeldingen, geluid en interactieve besturing. Met de FLV- en F4V-indelingen kunt u video's op een webpagina plaatsen in een indeling die door vrijwel elke gebruiker kan worden weergegeven.

U kunt FLV- en F4V-bestanden vanuit Adobe Premiere Pro exporteren. Deze bestanden kunt u met Adobe Animate insluiten in interactieve websites of toepassingen voor mobiele apparaten. Met Adobe Animate kunt u volgordemarkeringen importeren die u aan een reeks Adobe Premiere Pro-beelden toevoegt als actiepunten. U kunt deze cuepunten gebruiken om gebeurtenissen in SWF-bestanden bij het afspelen te activeren.

Als u videobestanden exporteert naar andere standaardindelingen, kan Adobe Animate uw video's coderen binnen Rich Media-toepassingen. Adobe Animate gebruikt de nieuwste compressietechnologieën om de beste kwaliteit te leveren die mogelijk is bij kleine bestandsgrootten.

[Naar boven](#) 

Middelen overbrengen tussen Adobe Premiere Pro en Adobe Animate

In Adobe Premiere Pro kunt u Flash-aanwijzingen toevoegen aan een tijdlijn. Flash-aanwijzingen kunnen worden gebruikt als aanwijzingen in een rich-mediatoepassing. Er zijn twee typen aanwijzingen: aanwijzingen voor gebeurtenissen en navigatieaanwijzingen. U kunt navigatieaanwijzingen gebruiken om naar verschillende gedeelten van FLV en F4V-bestanden te navigeren en om de weergave van schermtekst te activeren. Gebeurtenisaanwijzingen kunnen op opgegeven punten in FLV- en F4V-bestanden actiescripts activeren.

U kunt een film vanuit Adobe Premiere Pro rechtstreeks exporteren naar de indelingen FLV en F4V. U kunt verschillende voorinstellingen voor Exportinstellingen selecteren. Met deze voorinstellingen kunt u het optimale evenwicht tussen bestandsgrootte en audio- en videokwaliteit instellen, om zodoende de bitsnelheid te bereiken die nodig is voor een doelgroep of een bepaald apparaat. Als u de film met een alfakanaal exporteert, kunt u de film eenvoudig als een laag gebruiken in een Rich Media-project.

U kunt het FLV- of F4V-bestand importeren in Adobe Animate. Animate leest de volgordemarkeringen als navigatie- of gebeurtenisaanwijzingen. In Animate kunt u tevens de interface om uw video heen aanpassen.

Daarnaast kunt u Animate gebruiken om animaties te maken die u wilt gebruiken in films. U kunt een animatie maken in Animate. De animatie kunt u exporteren als FLV- of F4V-bestand. Vervolgens kunt u het FLV- of F4V-bestand importeren in Adobe Premiere Pro om het te bewerken. In Adobe Premiere Pro kunt u

Werken met Animate en After Effects

Als u Adobe® Animate® gebruikt om video of animatie te maken, kunt u After Effects gebruiken om de video te bewerken en te verbeteren. Zo kunt u vanuit Animate animaties en toepassingen exporteren als QuickTime-films of Flash Video-bestanden (FLV). Vervolgens kunt u After Effects gebruiken om de video te bewerken en te verbeteren.

Als u After Effects gebruikt om een video te bewerken en samen te stellen, kunt u die video vervolgens publiceren in Animate. U kunt een After Effects-compositie ook exporteren als XFL-inhoud en deze verder bewerken in Animate.

In Animate en After Effects worden verschillende termen gebruikt voor bepaalde gemeenschappelijke concepten, waaronder de volgende:

- Een compositie in After Effects is vergelijkbaar met een filmclip in Animate.
- Het compositieframe in het deelvenster Compositie is vergelijkbaar met het werkgebied in Animate.
- Het deelvenster Project is vergelijkbaar met het deelvenster Bibliotheek in Animate.
- Projectbestanden in After Effects zijn vergelijkbaar met FLA-bestanden in Animate.
- In After Effects rendert en exporteert u een film; in Flash Professional publiceert u een SWF-bestand.

Een QuickTime-video exporteren vanuit Flash

Als u animaties of toepassingen maakt met Animate, kunt u deze exporteren als QuickTime-films met de Animate-opdracht Bestand > Exporteren > Film exporteren. Voor een Animate-animatie kunt u de video-uitvoer optimaliseren voor animatie. Voor een Animate-toepassing rendert Animate de video van de toepassing op het moment dat de toepassing wordt uitgevoerd en kan de gebruiker de video manipuleren. Dit biedt u de mogelijkheid om de 'branches' of de verschillende statussen van uw toepassing die u in het videobestand wilt opnemen, vast te leggen.

FLV- en F4V-bestanden renderen en exporteren uit After Effects

Wanneer u voltooide video rendert uit After Effects, selecteert u .flv of .f4v als de uitvoerindeling voor het renderen en exporteren van video die kan worden afgespeeld in Flash Player. U kunt vervolgens het FLV- of F4V-bestand in Animate importeren en de video in de vorm van een SWF-bestand publiceren, dat kan worden afgespeeld in Flash Player.

Video importeren en publiceren in Flash

Wanneer u een FLV- of F4V-bestand in Animate importeert, kunt u verschillende technieken gebruiken, zoals scripts of Animate-componenten, om de visuele interface rond de video vorm te geven. U kunt bijvoorbeeld knoppen voor het afspelen van de video toevoegen of andere grafische elementen definiëren. U kunt ook grafische lagen boven het FLV- of F4V-bestand plaatsen voor speciale samengestelde effecten.

Samenstellingen met grafische elementen, animaties en video

Animate en After Effects bevatten beide veel functies waarmee u een complexe compositie van videobeelden en grafische elementen kunt maken. Welke toepassing u het liefst gebruikt, hangt af van uw persoonlijke voorkeur en van het gewenste type uitvoer.

Animate is vooral gericht op internet, met uitvoer die bestaat uit kleine bestanden. Animate biedt ook de mogelijkheid om animaties tijdens runtime te besturen. After Effects is gericht op de productie van video en film, biedt een scala aan visuele effecten en wordt gewoonlijk gebruikt voor het maken van videobestanden als uiteindelijke uitvoer.

Beide toepassingen kunnen worden gebruikt om originele afbeeldingen en animaties te maken. In beide toepassingen wordt een tijdlijn gebruikt en zijn er mogelijkheden aanwezig om scripts te maken voor het programmatisch besturen van animaties. After Effects bevat een grotere set effecten, terwijl de ActionScript®-taal van Animate de krachtigste is van de twee scriptomgevingen.

Beide toepassingen bieden u de mogelijkheid om afbeeldingen op aparte lagen te plaatsen voor het maken van composities. Deze lagen kunnen naar behoefte worden in- en uitgeschakeld. U kunt ook met beide toepassingen effecten toepassen op de inhoud van afzonderlijke lagen.

In Animate hebben samenstellingen niet rechtstreeks invloed op de video-inhoud. Ze beïnvloeden alleen de weergave van de video tijdens het afspelen in Flash Player. Wanneer u echter een samenstelling maakt met geïmporteerde video in After Effects, worden de samengestelde afbeeldingen en effecten daadwerkelijk opgenomen in het videobestand dat u exporteert.

Omdat tekenen in After Effects plaatsvindt op lagen die losstaan van de geïmporteerde video-inhoud, hebben deze bewerkingen geen destructief effect op de video. In Animate kan zowel in een destructieve als een niet-destructieve tekenmodus worden getekend.

After Effects-inhoud exporteren voor gebruik in Flash

U kunt After Effects-inhoud exporteren voor gebruik in Animate. U kunt een SWF-bestand exporteren dat onmiddellijk in Flash Player kan worden afgespeeld of dat kan worden gebruikt als onderdeel van een ander project met veel media. Wanneer u inhoud vanuit After Effects in de SWF-indeling exporteert, kan een deel van de inhoud in het SWF-bestand worden omgezet in pixels en samengevoegd tot één laag.

Als u de After Effects-inhoud verder in Animate wilt bewerken, exporteert u een compositie als een XFL-bestand. Een XFL-bestand is een type Animate-bestand waarin dezelfde informatie wordt opgeslagen als in een FLA-bestand, maar dan in XML-indeling. Wanneer u een compositie uit After Effects exporteert als een XFL-bestand voor gebruik in Animate, blijven de lagen en keyframes die u in After Effects hebt gemaakt, behouden in de Animate-versie. Wanneer u het XFL-bestand importeert in Animate, wordt het XFL-bestand uitgepakt en worden de elementen uit het bestand volgens de aanwijzingen in het XFL-bestand toegevoegd aan het FLA-bestand.

De volgende videohandleidingen bevatten gedetailleerde informatie over het exporteren van XFL-bestanden vanuit After Effects:

Flash SWF-bestanden in After Effects importeren

Animate bevat een unieke set gereedschappen voor vectorillustraties, waarmee allerlei tekentaken kunnen worden uitgevoerd die niet mogelijk zijn in After Effects of Adobe® Illustrator®. U kunt SWF-bestanden in After Effects importeren om deze samen te voegen met ander videomateriaal of om ze te renderen als video met extra creatieve effecten. Interactieve inhoud en scriptanimaties blijven niet behouden. Door keyframes gedefinieerde animatie blijft behouden.

Alle SWF-bestanden die in After Effects worden geïmporteerd, worden samengevoegd tot één continu in pixels omgezette laag waarvan het alfakanaal behouden blijft. Continue omzetting in pixels houdt in dat de afbeelding scherp blijft als deze omhoog wordt geschaald. Deze importmethode biedt u de mogelijkheid om de hoofdlaag of het hoofdobject van uw SWF-bestanden als een vloeiend gerenderd element in After Effects te gebruiken. Op deze manier kunt u de beste functies van elke toepassing combineren om tot de beste resultaten te komen.

 De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Werken met Animate en Flash Builder

Bewerkingen en foutopsporing uitvoeren in ActionScript met Animate en Flash Builder

Aanmaken van componenten voor Flex

Flex-metagegevens gebruiken

Aanvullende bronnen

Adobe Animate (voorheen Flash Professional CC) en Flex® kunnen samen worden gebruikt op verschillende manieren, inclusief voor het maken van aangepaste afbeeldingen en componenten in Animate voor gebruik in Flex®. De volgende zelfstudies laten verschillende manieren zien waarop Animate® en Flex® samen kunnen worden gebruikt.

Opmerking: (Alleen Animate CC) De workflow Ontwerpweergave tussen Animate en Flash Builder is verouderd. Als u deze workflow start vanuit Flash Builder 4.6, wordt er een fout gemeld in Animate.

[Naar boven](#) 

Bewerkingen en foutopsporing uitvoeren in ActionScript met Animate en Flash Builder

Voordat u begint

U moet ervoor zorgen dat aan de volgende voorwaarden is voldaan om deze workflows mogelijk te maken in Animate/Flash Builder.

- Zowel Flash CS5 als Flash Builder 4 moeten zijn geïnstalleerd.
- Aan uw project moeten in het deelvenster van de pakketverkenner de projectkenmerken van Animate zijn toegewezen om een FLA-bestand vanuit Flash Builder te kunnen starten.

Zie de Help van Flash Builder voor meer informatie over het toewijzen van projectkenmerken in Flash Builder.

- Als u een FLA-bestand in Flash Builder wilt starten, moet aan het project een FLA-bestand zijn toegewezen dat moet worden gebruikt voor het testen en het opsporen van fouten in de Animate CC-eigenschappen van het project.

Animate testen, fouten opsporen en publiceren vanuit Flash Builder

Testen en fouten opsporen in Animate met een bestand dat u bewerkt in Flash Builder 4:

- Kies vanuit Flash Builder de optie Uitvoeren > Film testen of Uitvoeren > Fouten opsporen in film. Naast elk menu-item staat een pictogram van Animate. Als het SWF-venster eenmaal is gesloten of het opsporen van fouten is gestopt, keert de focus terug naar Flash Builder, tenzij zich compilerfouten voordoen in framescripts in het FLA-bestand dat aan het project is gekoppeld. Informatie over alle fouten wordt naar het deelvenster met compilerfouten in Flash Builder verzonden.

Een FLA-bestand publiceren dat is gekoppeld aan het huidige project in Flash Builder

- Kies Project > Film publiceren vanuit Flash Builder. Naast de menuopdracht wordt het Animate-pictogram weergegeven.

AS-bestanden bewerken in Flash Builder vanuit Animate

Een nieuwe ActionScript 3.0-klasse of -interface maken en Flash Builder toewijzen als editor:

1. Kies Bestand > Nieuw.
2. Kies in het dialoogvenster Nieuw document de optie ActionScript 3.0-klasse of ActionScript 3.0-interface.
3. Selecteer in het dialoogvenster ActionScript 3.0 maken Flash Builder als toepassing voor het maken van het bestand en klik op OK. Flash Builder wordt geopend.
4. Kies in Flash Builder een FLA-bestand of een XFL-bestand dat aan het ActionScript moet worden gekoppeld en klik op Voltooien.

Een AS-bestand openen en bewerken in Flash Builder vanuit Animate:

1. Klik in het deelvenster Bibliotheek op een symbool dat is gekoppeld aan de klasse of de interface en kies Eigenschappen.
2. Klik in het dialoogvenster Symbooleigenschappen op Klassedefinitie bewerken.
3. Controleer in het dialoogvenster ActionScript 3.0 bewerken of Flash Builder als editor aan het AS-bestand is toegewezen en klik op OK.

Als Flash Builder niet is toegewezen als editor voor het bestand, selecteert u Flash Builder als de toepassing voor het bewerken van het klassebestand en klikt u op OK.

Flash Builder wordt geopend voor het bewerken van het bestand.

[Naar boven](#) 

Aanmaken van componenten voor Flex

In Adobe Animate kunt u inhoud aanmaken die kan worden gebruikt als componenten in Adobe® Flex®-toepassingen. Deze content kan zowel visuele elementen als Adobe® ActionScript® 3.0-code bevatten.

Door het aanmaken van componenten in Animate die in Flex kunnen worden gebruikt, profiteert u van de flexibele grafische ontwerpmogelijkheden van Animate en kunt u tegelijkertijd gebruik blijven maken van de mogelijkheden die Flex biedt.

Installeer de Flex Component Kit voor Animate om Flex-componenten aan te maken in Animate. De Component Kit kan met Adobe Extension Manager worden geïnstalleerd. Zorg ervoor dat de laatste versie van Component Kit is gedownload van www.adobe.com/go/flex_ck_nl, omdat bepaalde versies van de Component Kit mogelijk niet alle functies van Adobe Animate ondersteunen.

Voor meer gegevens over het gelijktijdig gebruik van Flex en Animate kunt u de Flex-documentatie raadplegen op de website van Adobe op http://www.adobe.com/go/learn_flexresources_nl.

Een Flex-component maken in Animate:

1. Zorg ervoor dat Adobe Extension Manager is geïnstalleerd. Als u de Extension Manager wilt downloaden, gaat u naar de downloadpagina op www.adobe.com/go/extension_manager_dl_nl.
Extension Manager wordt standaard geïnstalleerd met de Adobe Creative Suite-toepassingen.
2. Download en installeer de Flex Component Kit vanaf www.adobe.com/go/flex_ck_nl.

Sluit Animate af voordat u de Component Kit installeert. Zie www.adobe.com/go/learn_extension_manager_nl voor informatie over het installeren van extensies met Adobe Extension Manager.

3. Start Animate. Er verschijnen twee nieuwe opdrachten in het Opdrachtenmenu: Symbool converteren naar Flex-component en Symbool converteren naar FlexContainer.
4. Maak een filmclipsymbool in Animate met de illustraties en de ActionScript 3.0-code die u aan het Flex-component wilt toevoegen. De inhoud moet in een filmclipsymbool worden ingebracht vóór de conversie naar een Flex-component.
5. Zorg ervoor dat de filmclip vóór conversie naar een Flex-component voldoet aan de volgende Flex-compatibiliteiteisen:
 - De framesnelheid van het FLA-bestand dient 24 beelden per seconde te zijn en moet overeenkomen met de framesnelheid van alle Flex-projecten die gebruik maken van het component.
 - Het registratiepunt dient zich op het punt 0, 0 in de filmclip te bevinden.

Opmerking: Klik op de knop *Meerdere frames bewerken onder in de Tijdlijn*, selecteer alle frames in de filmclip-tijdlijn, selecteer alle inhoud in alle frames en verplaats deze naar 0, 0 in de eigenschappencontrole om er zeker van te zijn dat alle inhoud in de filmclip een registratiepunt van 0, 0 heeft.

6. Selecteer de filmclip in het bibliotheekvak en kies Opdrachten > Symbool converteren naar Flexcomponent.

Animate converteert de filmclip naar een Flex-component, wijzigt het pictogram in een Flex-pictogram in de bibliotheek en importeert de clip die is gecompileerd in de FlexComponentBase-klasse naar de bibliotheek. Animate zorgt voor insluiting van de FlexComponentBase in het SCW-bestand van het Flex-component dat in de volgende stap wordt gemaakt.

Let op de voortgangsberichten die in het deelvenster Uitvoer worden weergegeven terwijl Animate de filmclip converteert.

7. Selecteer Bestand > Publiceren om een SWC-bestand te maken dat de gecompileerde Flex-component bevat. Animate maakt tevens een SWF-bestand vanaf het FLA-hoofdbestand, maar u kunt het SWF-bestand desgewenst negeren. Het SWC-bestand van de gepubliceerde component is nu klaar voor gebruik in Flex.
8. Voer één van de volgende handelingen uit om het SWC-bestand in Flex te gebruiken:
 - Kopieer het SWC-bestand vanuit Animate en plak het in de bin-map van uw Flex-project.
 - Voeg het SWC-bestand toe aan het bibliotheekpad van uw Flex-project. Zie de Flex Builder-documentatie op www.adobe.com/go/learn_flexresources_nl voor meer informatie

[Naar boven](#) 

Flex-metagegevens gebruiken

Als u ActionScript 3.0-code schrijft voor gebruik in Flex, kunt u metagegevens in de code plaatsen om externe bestanden in te sluiten in een gepubliceerde SWF die ActionScript-code bevat. Zulke `[Embed]`-metagegevensdeclaraties worden gewoonlijk gebruikt om afbeeldingsbestanden, lettertypen, afzonderlijke symbolen of andere SWF-bestanden in te sluiten in de SWF.

Metagegevens zijn "gegevens over gegevens". U voegt metagegevens toe aan ActionScript op de regel die onmiddellijk vooraf gaat aan de regel met code waarop de metagegevens betrekking hebben. De compiler houdt vervolgens rekening met de metagegevens wanneer de coderegel die erop volgt wordt gecompileerd.

Als u bijvoorbeeld een afbeelding met de naam `button_up.png` wilt insluiten, die is opgeslagen in de map die zich één niveau boven het ActionScript-bestand bevindt, gebruikt u het volgende ActionScript:

```
[Embed("../button_up.png")]  
  
private var buttonUpImage:Class;
```

De metagegevenstag `[Embed]` laat de compiler weten dat het bestand met de naam `button_up.png` moet worden ingesloten in het SWF-bestand en dat het bestand moet worden gekoppeld aan de variabele met de naam `buttonUpImage`.

Raadpleeg *Embedding Assets* in de *Flex 3 Developer Guide* op www.adobe.com/go/learn_flexresources_nl voor meer gegevens over het insluiten van elementen met metagegevens in Flex.

Als u een functie gebruikt waarvoor de Flex SDK vereist is, zoals `[Embed]`-metagegevens, wordt u tijdens het compileren door Animate gevraagd om het bestand `Flex.SWC` toe te voegen aan het bibliotheekpad van het FLA-bestand. Het bestand `Flex.SWC` bevat gecompileerde klassen die nodig zijn voor de ondersteuning van Flex-metagegevens. Klik op *Bibliotheekpad bijwerken* in het dialoogvenster om `Flex.SWC` toe te voegen aan het bibliotheekpad. U kunt het bestand `Flex.SWC` ook later toevoegen aan het bibliotheekpad in de publicatie-instellingen van ActionScript.

[Naar boven](#) ¹

Aanvullende bronnen

De volgende bronnen bieden aanvullende informatie over en voorbeelden van de integratie van Animate met Flash Builder:

- Website: <http://jessewarden.com/>



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.


[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Projectorbestanden exporteren

Projectors

Projectors zijn Animate-bestanden die zowel het gepubliceerde SWF-bestand als Flash Player bevatten. Projectors kunnen worden afgespeeld zoals een normale toepassing en hebben een webbrowser, de Flash Player-plugin, Adobe AIR of andere platformruntimes nodig.

Met Animate CC kunt u projectors publiceren voor Windows- en MAC-besturingssystemen. Tijdens het exporteren wordt het projectorbestand gegenereerd als `.exe` voor Windows en `.app` voor MAC.

Opmerking:  De functie *Projectors exporteren* werd verwijderd in de release van juni 2013 en is weer ingeschakeld in de release van juni 2014.

[Naar boven](#) 

Projectorbestanden exporteren

Ga als volgt te werk als u projectorbestanden wilt exporteren met Animate CC:

1. Ga naar Animate CC en selecteer **Opdrachten > Exporteren als projector**.
2. Klik in het dialoogvenster Exporteren als projector op **Bladeren** om naar een locatie te gaan en deze op te geven als opslaglocatie voor het projectorbestand.
3. Kies een van de volgende opties:
 - a. **Windows** om een `.exe`-bestand te maken dat kan worden uitgevoerd op een Windows-pc.
 - b. **MAC** om een `.app`-bestand te maken dat kan worden uitgevoerd op MAC.
4. Klik op **Exporteren** om het projectorbestand te exporteren.



Dialoogvenster Exporteren als projector geopend vanaf Opdrachten > Exporteren als projector.

Opmerking: Projectorbestanden kunnen niet worden geëxporteerd voor de documenttypen van HTML5 Canvas of WebGL(Voorbeeld).



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

Video's exporteren met Animate CC

Opmerking: Dit artikel is alleen van toepassing op Flash Professional CS6 en eerdere versies. Zie *Video exporteren met Adobe Media Encoder* voor de meest recente informatie over de functie *Video exporteren*.

Video's voor Adobe Flash Player (FLV)

Met Animate kunt u video's met gecodeerde audio importeren of exporteren. Animate kan FLV-video's importeren en FLV- of QuickTime-video's (MOV) exporteren. U kunt video's gebruiken met communicatietoepassingen, zoals voor videoconferenties of voor bestanden met gecodeerde schermelingsgegevens die zijn geëxporteerd van Adobe Media Server.

Wanneer u videoclips met streaming audio in FLV-indeling uit Animate exporteert, wordt de audio gecomprimeerd op basis van de instellingen in het dialoogvenster Streaming geluid.

Bestanden in de FLV-indeling worden met de Sorenson-codec gecomprimeerd.

Een kopie van een FLV-bestand exporteren vanuit de bibliotheek

1. Klik met de rechtermuisknop op de FLV-videoclip in het deelvenster Bibliotheek.
2. Kies Eigenschappen in het contextmenu.
3. Klik in het dialoogvenster Video-eigenschappen op Exporteren.
4. Voer een naam in voor het geëxporteerde bestand. Selecteer een locatie om het bestand in op te slaan en klik achtereenvolgens op Opslaan en OK.

Informatie over QuickTime

Animate biedt twee methoden om Animate-documenten als QuickTime te exporteren:

QuickTime-export Exporteert een QuickTime-bestand dat kan worden gedistribueerd als streaming video, op een dvd of gebruikt in een videobewerkingstoepassing zoals Adobe® Premiere Pro®. QuickTime-export is bedoeld voor gebruikers die Animate-inhoud, zoals animatie, in de QuickTime video-indeling willen distribueren.

De prestaties van de computer die wordt gebruikt om QuickTime-video te exporteren kunnen effect hebben op de kwaliteit van de video. Als Animate niet ieder frame kan ondersteunen, slaat het frames over met als resultaat een slechte videokwaliteit. Als u overgeslagen frames tegenkomt, kunt u proberen een snellere computer met meer geheugen te gebruiken of het aantal frames per seconde van het Animate-document te verlagen.

Als QuickTime publiceren Maakt een toepassing met een Animate-spoor in dezelfde QuickTime-indeling als die op uw computer is geïnstalleerd. Hiermee kunt u de interactieve kenmerken van Animate combineren met de multimedia- en videokenmerken van QuickTime in een enkele QuickTime 4-film, die iedereen met QuickTime 4 of hoger kan bekijken.

Als u een videoclip (in elke indeling) in een document importeert als ingesloten bestand, kunt u het document als een QuickTime-film publiceren. Als u een videoclip in QuickTime-indeling in een document importeert als gekoppeld bestand, kunt u het document ook als een QuickTime-film publiceren.

Exporteer alle lagen in het Animate-document als een enkel Animate-spoor, tenzij het document een geïmporteerde QuickTime-film bevat. De geïmporteerde QuickTime-film blijft in QuickTime-indeling in de geëxporteerde toepassing.

QuickTime exporteren

1. Selecteer Bestand > Exporteren > Film exporteren.
2. Geef instellingen op die de QuickTime-film moet exporteren. QuickTime-export maakt standaard een filmbestand met dezelfde afmetingen als het Animate-brondocument en exporteert het Animate-document in zijn geheel. Het dialoogvenster QuickTime-video exporteren heeft de volgende opties:

Afmetingen - de breedte en hoogte in pixels voor de frames van een QuickTime-film. U kunt alleen de breedte of de hoogte opgeven; de andere dimensie wordt automatisch ingesteld om de hoogte-breedteverhouding van uw originele document te behouden. Hef de selectie van Hoogte-breedteverhouding behouden op wanneer u zowel de hoogte als de breedte onafhankelijk van elkaar wilt instellen.

Opmerking: Als de afmetingen van de video bijzonder groot zijn (bijvoorbeeld 740 x 480 pixels), moet u wellicht de framesnelheid van de film aanpassen om het overslaan van frames te voorkomen.

Opmerking: De afmetingen die u instelt in het dialoogvenster QuickTime-exportinstellingen verwijzen naar de breedte en hoogte van het FLA-bestand dat wordt geëxporteerd als video. De afmetingen die u instelt in het dialoogvenster QuickTime-instellingen geven de grootte van de geëxporteerde QuickTime-film op. Als u de grootte in dit laatste dialoogvenster niet wijzigt, blijft die staan op "huidig", dus hoeft u die niet te wijzigen.

Werkgebiedkleur negeren Maakt een alpha-kanaal met de werkgebiedkleur. Het alpha-kanaal wordt gecodeerd als een transparant spoor, waardoor u met de geëxporteerde QuickTime-film andere inhoud kunt bedekken om de achtergrondkleur of -scène te wijzigen.

U moet een compressietype voor video selecteren dat 32-bits codering met een alfakanaal ondersteunt om een QuickTime-video met een alfakanaal te maken. Codecs die dit ondersteunen zijn Animation, PNG, Planar RGB, JPEG 2000, TIFF of TGA. U moet ook miljoenen kleuren selecteren bij de instelling Compressor/Diepte. Als u het type compressie en kleurdiepte wilt instellen, klikt u op de knop Instellingen in de categorie Video van het dialoogvenster Filminstellingen.

Wanneer laatste frame is bereikt Exporteert het gehele Animate-document als een filmbestand.

Na verstreken tijd De tijd die het Animate-document nodig heeft om te exporteren in uren:minuten:seconden:milliseconden.

QuickTime-instellingen Opent het dialoogvenster Geavanceerde QuickTime-instellingen. Met de instellingen Geavanceerd kunt u aangepaste QuickTime-instellingen opgeven. Gebruik in het algemeen de standaard QuickTime-instellingen omdat deze optimale afspeelprestaties bieden voor de meeste toepassingen. Als u QuickTime-instellingen wilt aanpassen, raadpleegt u de documentatie die is geleverd bij Apple QuickTime Pro voor meer informatie over de beschikbare videoparameters.

3. Klik op Exporteren.

Windows AVI (Windows)

Exporteert een document als Windows-video, maar negeert interactiviteit. Goed voor het openen van een Animate-animatie in een videobewerkingstoepassing. Omdat AVI een indeling op basis van bitmap is, kunnen documenten met lange animaties of animaties met hoge resolutie snel erg groot worden.

Het dialoogvenster Windows-AVI exporteren heeft de volgende opties:

Afmetingen - geeft breedte en hoogte op in pixels voor de frames van een AVI-film. Geef alleen de breedte of de hoogte op; de andere dimensie wordt automatisch ingesteld om de hoogte-breedteverhouding van uw originele document te behouden. Hef de selectie van Hoogte-breedteverhouding op wanneer u zowel de hoogte als de breedte wilt instellen.

Video-indeling - selecteert een kleurdiepte. Sommige toepassingen ondersteunen de 32-bpc Windows-afbeeldingindeling nog niet. Als deze indeling problemen oplevert, gebruikt u de oudere 24-bpc indeling.

Video comprimeren Selecteer standaard AVI-compressieopties.

Vloeiend maken - past anti-alias op de geëxporteerde AVI-film toe. Anti-alias maakt een bitmapafbeelding van hogere kwaliteit, maar het kan een halo van grijze pixels weergeven rond een afbeelding die op een gekleurde achtergrond is geplaatst. Hef deze optie op wanneer een halo wordt weergegeven.

Geluidsindeling Stel de samplefrequentie en de grootte van de geluidstrack in, en of deze in mono of stereo wordt geëxporteerd. Hoe kleiner de samplefrequentie en grootte, hoe kleiner het geëxporteerde bestand, met een mogelijke achteruitgang in geluidskwaliteit.

WAV-audio (Windows)

Exporteert alleen het geluidsbestand van het huidige document naar een enkel WAV-bestand. U kunt de geluidsindeling opgeven van het nieuwe bestand.

Selecteer Geluidsindeling om de samplefrequentie, de bitsnelheid en de stereo- of mono-instelling van het geëxporteerde geluid te bepalen. Selecteer Gebeurtenisgeluiden negeren om gebeurtenisgeluiden uit te sluiten van het geëxporteerde bestand.



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)

HTML-publicatiesjablonen

[Informatie over HTML-publicatiesjablonen](#)

[HTML-publicatiesjablonen aanpassen](#)

[HTML-sjabloonvariabelen](#)

[Afbeeldingskaart maken ter vervanging van een SWF-bestand](#)

[Tekst- en URL-rapporten maken](#)

[Metagegevens voor zoekmachines insluiten](#)

[Naar boven](#) 

Informatie over HTML-publicatiesjablonen

Een Animate HTML-sjabloon is een bestand dat statische HTML-code en flexibele sjablooncode bevat, bestaande uit een speciaal soort variabelen (die verschillen van ActionScript-variabelen). Wanneer u een SWF-bestand publiceert, vervangt Animate deze variabelen door de waarden die u selecteert op het tabblad HTML van het dialoogvenster Publicatie-instellingen, waarna een HTML-pagina wordt gemaakt waarin uw SWF-bestand is ingesloten.

Animate bevat sjablonen die tegemoetkomen aan de wensen van de meeste gebruikers. Dankzij deze sjablonen hoeft u de HTML-pagina die het SWF-bestand weergeeft, niet handmatig te maken. De sjabloon Alleen Animate is bijvoorbeeld handig als u uw bestanden in een browser wilt testen. Deze sjabloon plaatst het SWF-bestand op de HTML-pagina, zodat u dit kunt bekijken in een webbrowser waarin Flash Player is geïnstalleerd.

Als u een nieuwe HTML-pagina wilt publiceren, gebruikt u dezelfde sjabloon en wijzigt u de instellingen. U kunt aangepaste sjablonen maken met een HTML-editor. Een sjabloon maken is hetzelfde als een standaard HTML-pagina maken, behalve dat u bepaalde waarden met betrekking tot een SWF-bestand vervangt door variabelen die beginnen met het dollarteken (\$).

Animate HTML-sjablonen hebben de volgende speciale kenmerken:

- Een eenregelige titel die wordt weergegeven in het pop-upmenu Sjabloon op het tabblad HTML van het dialoogvenster Publicatie-instellingen.
- Een langere beschrijving die wordt weergegeven wanneer u klikt op Info op het tabblad HTML van het dialoogvenster Publicatie-instellingen.
- Sjabloonvariabelen die beginnen met een dollarteken (\$) die aangeven waar parameterwaarden moeten worden ingevoegd wanneer Animate het uitvoerbestand genereert.

Opmerking: Voeg een backslash voor het dollarteken toe (\ \$) als u een dollarteken om een andere reden in het document wilt gebruiken.

- De HTML-tags `object` en `embed` die voldoen aan de tagvereisten van respectievelijk Microsoft Internet Explorer en Netscape® Communicator® of Navigator®. Houd u aan de volgende tagvereisten om te zorgen dat een SWF-bestand correct op een HTML-pagina wordt weergegeven: Internet Explorer gebruikt de HTML-tag `object` om een SWF-bestand te openen, terwijl Netscape de tag `embed` gebruikt.

[Naar boven](#) 

HTML-publicatiesjablonen aanpassen

Wijzig de variabelen in de HTML-sjabloon om een afbeeldingskaart, een tekstrapport of een URL-rapport te maken of om aangepaste waarden in te voeren voor de meest gangbare parameters van de Animate HTML-tags `object` en `embed` (voor browsers die ActiveX-besturingselementen respectievelijk invoegtoepassingen gebruiken).

Animate-sjablonen kunnen elke gewenste HTML-inhoud voor uw toepassing bevatten of zelfs code voor interpreters zoals ColdFusion en ASP.

1. Open de Animate HTML-sjabloon die u wilt wijzigen in een HTML-editor. Deze sjablonen bevinden zich op de volgende locaties:

- Windows XP of Vista: *opstartschijf*:\Documents and Settings*gebruiker*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5*taal*\Configuration\HTML\. De map Application Data is meestal een verborgen map; mogelijk moet u de instellingen in Windows Verkenner wijzigen om deze map weer te geven.
- Mac OS X 10.3 en hoger: *Macintosh HD*/Applications/Adobe Flash CS5/*taal*/First Run/HTML.

Het *opstartstation* is het station van waaraf het Windows-besturingssysteem wordt opgestart (gewoonlijk C:). De *gebruiker* is de naam van de persoon die is aangemeld bij het Windows-besturingssysteem. *Taal* is een afkorting van de taal. In Nederland is *taal* bijvoorbeeld ingesteld op 'nl' voor Nederlands.

2. Bewerk de sjabloon.

3. Sla de sjabloon op in dezelfde map als waaruit u deze hebt ingelezen.

4. Als u de sjablooninstellingen op het SWF-bestand wilt toepassen, selecteert u Bestand > Publicatie-instellingen, klikt u op HTML en selecteert u de gewijzigde sjabloon. Animate wijzigt alleen de sjabloonvariabelen in de geselecteerde sjabloon.

5. Selecteer de overige publicatie-instellingen en klik op OK.

[Naar boven](#)

HTML-sjabloonvariabelen

In de volgende tabel worden de sjabloonvariabelen vermeld die Animate herkent:

Kenmerk/parameter	Sjabloonvariabele
Sjabloontitel	\$TT
Start van sjabloonbeschrijving	\$DS
Einde van sjabloonbeschrijving	\$DF
Animate-titel (SWF-bestand)	\$T1
Animate-titel (SWF-bestand) voor metagegevens van zoekmachines	\$TL
Beschrijving van metagegevens voor zoekmachines	\$DC
XML-reeks met metagegevens voor gebruik met zoekmachines	\$MD
Breedte	\$WI
Hoogte	\$HE
Film	\$MO
HTML-uitlijning	\$HA

Herhaling	\$LO
Parameters voor object	\$PO
Parameters voor embed	\$PE
Afspelen	\$PL
Kwaliteit	\$QU
Schaal	\$SC
Salign	\$SA
Wmode	\$WM
Apparaatlettertype	\$DE
Achtergrondkleur	\$BG
Filmtekst (gebied waarin filmtekst moet worden geschreven)	\$MT
Film-URL (locatie van URL van SWF-bestand)	\$MU
Afbeeldingsbreedte (niet-opgegeven afbeeldingstype)	\$IW
Afbeeldingshoogte (niet-opgegeven afbeeldingstype)	\$IH
Bestandsnaam van afbeelding (niet-opgegeven afbeeldingstype)	\$IS
Naam van afbeeldingskaart	\$IU
Taglocatie voor afbeeldingskaart	\$IM
QuickTime-breedte	\$QW
QuickTime-hoogte	\$QH
QuickTime-bestandsnaam	\$QN
GIF-breedte	\$GW
GIF-hoogte	\$GH
GIF-bestandsnaam	\$GN
JPEG-breedte	\$JW
JPEG-hoogte	\$JH
JPEG-bestandsnaam	\$JN
PNG-breedte	\$PW
PNG-hoogte	\$PH
PNG-bestandsnaam	\$PN

Verkorte sjabloonvariabelen gebruiken

De sjabloonvariabelen `$PO` (voor `object-tags`) en `$PE` (voor `embed-tags`) zijn handige elementen. Elke variabele zorgt dat Animate eventuele afwijkende waarden invoegt voor enkele van de meest gangbare parameters voor `object` en `embed`, waaronder `PLAY` (`$PL`), `QUALITY` (`$QU`), `SCALE` (`$SC`), `SALIGN` (`$SA`), `WMODE` (`$WM`), `DEVICEFONT` (`$DE`) en `BGCOLOR` (`$BG`).

HTML-voorbeeldsjabloon

Het onderstaande sjabloonbestand `Default.HTML` uit Animate bevat een groot aantal van de meestgebruikte sjabloonvariabelen:

```
$TTFFlash Only
$DS
Display Adobe SWF file in HTML.
$DF
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
$CS
<title>$TI</title>
</head>
<body bgcolor="$BG">
<!--url's used in the movie-->
$MU
<!--text used in the movie-->
$MT
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0" width="$WI"
height="$HE" id="$TI" align="$HA">
<param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
$PO
<embed $PEwidth="$WI" height="$HE" name="$TI" align="$HA" allowScriptAccess="sameDomain"
type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.adobe.com/go/getflashplayer" />
</object>
</body>
</html>
```

[Naar boven](#)

Afbeeldingskaart maken ter vervanging van een SWF-bestand

Animate kan een afbeeldingskaart voor elke gewenste afbeelding genereren en daarbij de functie handhaven van knoppen die een koppeling naar een URL bevatten. Als een HTML-sjabloon de sjabloonvariabele `$IM` bevat, voegt Animate de code voor de afbeeldingskaart in. De variabele `$IU` geeft de naam aan van het GIF-, JPEG- of PNG-bestand.

1. Selecteer in het document het hoofdfraam dat u als afbeeldingskaart wilt gebruiken en geef deze het label `#Map` in de Eigenschapcontrole voor het frame (Venster > Eigenschappen). U kunt elk hoofdfraam gebruiken dat knoppen bevat waaraan de handelingen `getURL` van ActionScript 1.0 of 2.0 zijn gekoppeld.

Als u geen framelabel maakt, maakt Animate een afbeeldingskaart met de knoppen in het laatste frame van het SWF-bestand. Deze optie genereert een ingesloten afbeeldingskaart, geen ingesloten SWF-bestand.

2. Doe het volgende om het frame voor de afbeeldingskaart te selecteren:
 - Voor PNG- of GIF-bestanden geeft u het frame het label `#static`.
 - Voor JPEG plaatst u tijdens het publiceren de afspreekop in het frame dat voor de afbeeldingskaart moet worden gebruikt.

3. Open de HTML-sjabloon die u wilt wijzigen in een HTML-editor.
4. Sla de sjabloon op.
5. Selecteer Bestand > Publicatie-instellingen, klik op Indeling, selecteer een indeling voor de afbeeldingskaart en klik op OK.

Voeg bijvoorbeeld de volgende code in een sjabloon in:

\$IM

```
<img src=$IS usemap=$IU width=$IW height=$IH BORDER=0>
```

Dit kan de volgende code produceren in het HTML-document dat wordt gemaakt met de opdracht Publiceren:

```
<map name="mymovie">
<area coords="130,116,214,182" href="http://www.adobe.com">
</map>

```

[Naar boven](#) 

Tekst- en URL-rapporten maken

De sjabloonvariabele \$MT zorgt ervoor dat Animate alle tekst uit het huidige SWF-bestand als commentaar invoegt in de HTML-code. Dit is handig als u de inhoud van een SWF-bestand wilt indexeren en deze zichtbaar wilt maken voor zoekmachines.

De sjabloonvariabele \$MU zorgt dat Animate een lijst genereert met de URL's waarnaar handelingen in het huidige SWF-bestand verwijzen en die lijst als commentaar invoegt op de huidige locatie. Zo kunnen controlehulpmiddelen de koppelingen in het SWF-bestand detecteren en controleren.

[Naar boven](#) 

Metagegevens voor zoekmachines insluiten

Met de sjabloonvariabelen \$TL (titel van SWF-bestand) en \$DC (beschrijving van metagegevens) kunt u metagegevens in het HTML-bestand invoegen. Hierdoor is het SWF-bestand beter zichtbaar voor zoekmachines en levert dit zinnigere zoekresultaten op. Gebruik de sjabloonvariable \$MD als u de metagegevens wilt invoegen als een XML-reeks.

Adobe raadt ook het volgende aan:

- [Overzicht van publicatie](#)



De voorwaarden van Creative Commons zijn niet van toepassing op Twitter™- en Facebook-berichten.

[Juridische kennisgevingen](#) | [Online privacybeleid](#)