

Definovanie animovanej sekvencie

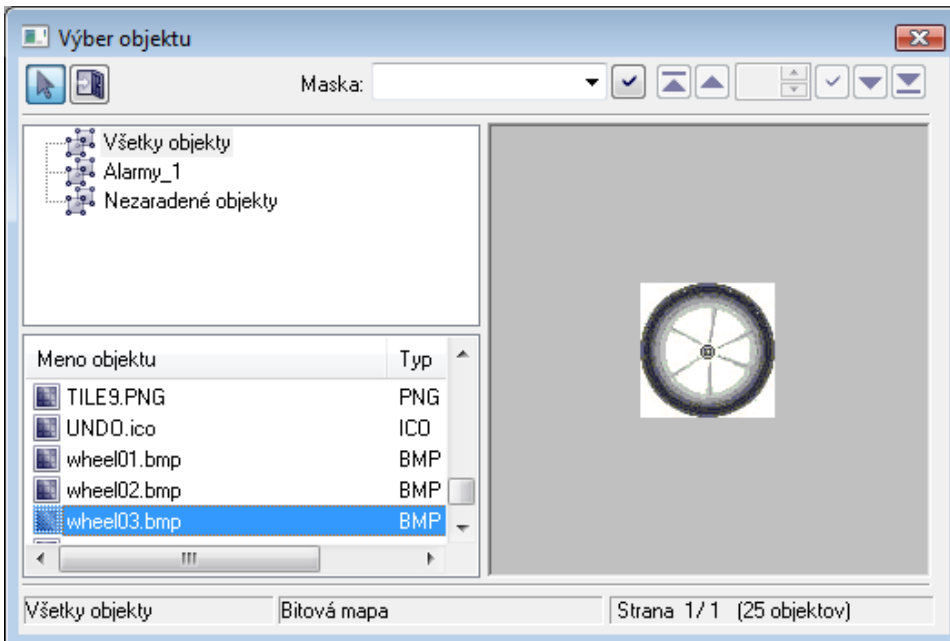
Ak je v danom riadku bitmapovej palety definovaný spôsob zobrazovania **Prepínajúci**, **Pomaly prepínajúci**, **Rýchlo prepínajúci**, alebo **Vemi rýchlo prepínajúci**, je možné definovať sekvenciu bitových máp. Bitové mapy definovanej sekvencie sa budú pri uvedených spôsoboch zobrazovania postupne prepínať - zobrazovať postupne jedna za druhou v cykle. Keže k prepínaniu bitových máp dochádza na jednej pozícii grafickej schémy, výsledkom je jednoduchá animácia. Sekvencia musí obsahovať minimálne 2 bitové mapy na prvých dvoch miestach. Ukončená je prvým nedefinovaným miestom alebo zaradením desiatich bitových máp.

Postup pri definovaní animovanej sekvencie:

1. V [konfiguračnom okne bitmapovej palety](#) kliknite na tlačidlo výberu bitovej mapy.
2. Otvorí sa dialógové okno, ktoré obsahuje desať políkov na definovanie desiatich fáz animácie. Políky sú organizované do dvoch riadkov, zavaďova 1,2..10.



3. Kliknutím myši na jedno z tých políkov sa otvorí zoznam bitových máp.



4. Vyberte z tohto zoznamu bitovú mapu, ktorá bude tvoriť danú fázu animácie.
5. Opakujte kroky 3 a 4 pre všetky fázy animácie.

Tip: Ak pri výbere bitovej mapy pre danú fázu animovanej sekvencie držíte stlačenú klávesu Shift, okno na výber bitových máp sa nezatvorí a ďalším výberom bitovej mapy sa definuje nasledujúca fáza animácie. Tento spôsob funguje len pri výbere bitovej mapy pomocou dvojitého stlačenia myši.

Poznámka: Animácia nemusí byť tvorená všetkými desiatimi fázami. Kliknutím pravého tlačidla myši na konkrétne políčko sa definovaná fáza animácie zruší.

Tlačidlo **Návrat** (v [konfiguračnom okne bitmapovej palety](#)) môže nadobúdať 3 farby podkladu:

1. **Sivá** - obsah sa zhoduje s počiatočným stavom a okno je možné uzatvoriť aj kliknutím mimo okna.
2. **Zelená** - obsah bol zmenený - stlačením tlačidla sa uložia zmeny. Stlačením klávesy ESC sa okno zatvorí bez uloženia zmien.
3. **červená** - obsah bol zmenený a je nekorrektný. Po stlačení sa objaví hlásenie o chybe. Stlačením klávesy ESC sa okno zatvorí bez uloženia zmien.

**Súvisiace stránky:**

[Popis konfiguraného okna bitmapových paliet](#)
[Konfigurácia bitmapových paliet](#)