

Definovanie animovanej sekvencie

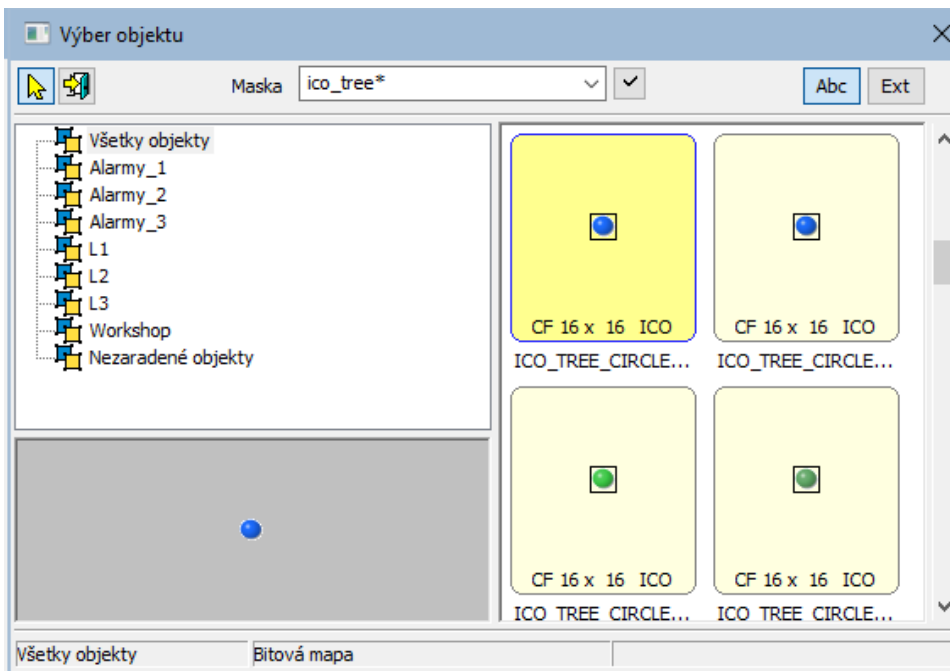
Ak je v danom riadku bitmapovej palety definovaný spôsob zobrazovania **Prepínajúci**, **Pomaly prepínajúci**, **Rýchlo prepínajúci**, alebo **Vemi rýchlo prepínajúci**, je možné definovať sekvenciu bitových máp. Bitové mapy definovanej sekvencie sa budú pri uvedených spôsoboch zobrazovania postupne prepínať - zobrazovať postupne jedna za druhou v cykle. Keďže 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. Ukonená 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 nezatvára 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. Je ukončená 1. prázdny políkom. Uvonenie políka sa robí kliknutím pravého tlačidla myši na konkrétne políko.

Tlačidlo **Uloži**  môže nadobúdať 2 farby podkladu:

1. **Sivá** - stlačením tlačidla sa uložia zmeny.
2. **ervená** - obsah bol zmenený a je nekorektný. Po stlačení sa objaví hlásenie o chybe.

Tlačidlo **Návrat**  - Stlačením tlačidla alebo stlačením klávesy ESC sa okno zatvára bez uloženia zmien.

**Súvisiace stránky:**

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