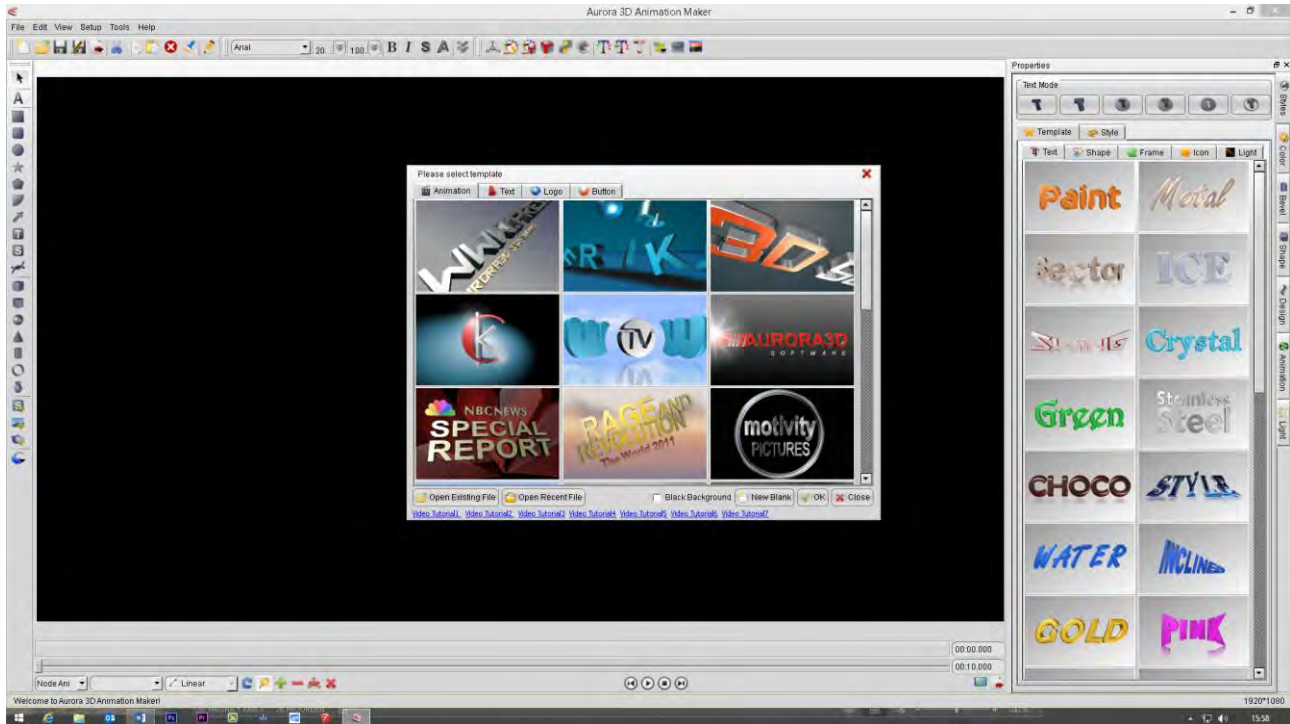


# Aurora 3D Animation maker.

Eerst moeten we het programma Aurora 3D animation maker installeren.

Daarna kunnen we het programma opstarten. Het programma ziet er dan uit zoals hieronder.



Het venster met voorbeelden klikken we weg met het kruisje rechts boven of met de knop close rechts onder.

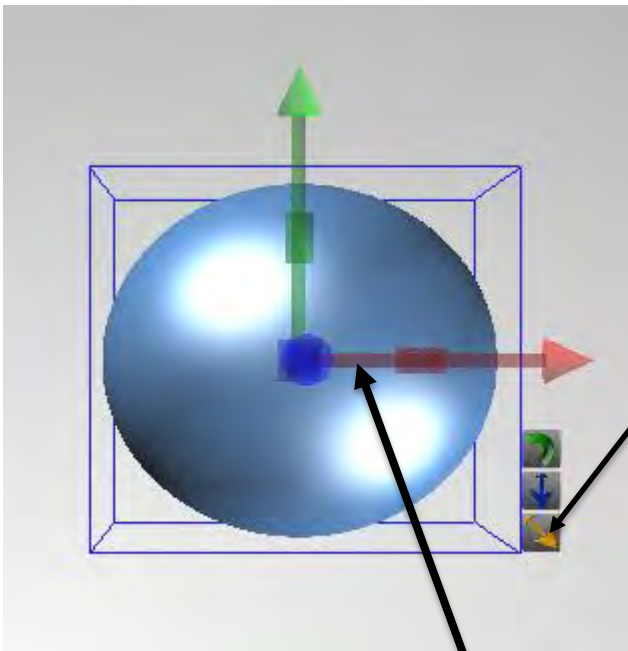
Nu hebben we een lege animatie met een grijze achtergrond. Ik wil een bal laten draaien in 2 ringen. We moeten een beetje nauwkeurig werken. Er zijn ook verschillende knoppen en manieren om iets uit te voeren. Ik zal proberen zo nauwkeurig mogelijk alles uit te leggen. En met schermafbeeldingen aangeven welke knoppen je moet hebben. Dat betekent wel dat je meer pagina's krijgt om uit te printen.



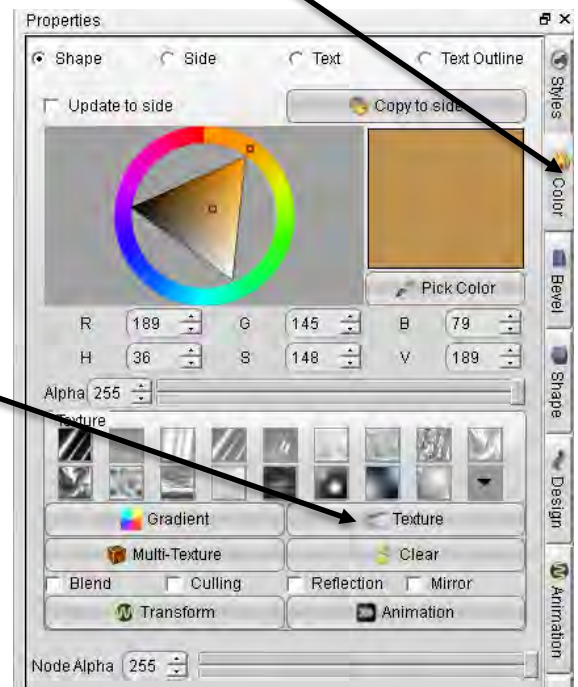
We gaan beginnen met een bal. Links in de balk klikken we op de bal. Deze bal moet je hebben.

Daarna slepen we een vierkant midden op ons werkvenster. Als we de muisknop loslaten wordt de bal getekend.

We moeten een niet te grote maar ook niet zo heel klein balletje hebben. Achteraf kunnen we deze ook nog vergroten en verkleinen.



Dat doen we met dit pijltje. Pijltje aanklikken de muisknop ingedrukt houden en slepen met de muis. Tot de juiste grote bereikt is. Er moet nog van alles omheen passen dus niet te groot. De 2 witte punten die je ziet zijn de lampen van de verlichting. Dat geeft verder niks. Nu kunnen we de bol vullen met een andere kleur of met een foto net wat we willen. Als we voor foto kiezen wordt de foto om de bol heen gevouwen. Dat ziet er niet altijd mooi uit. Hoe doen we dat. Rechts in de balk met de knoppen klikken we op color.

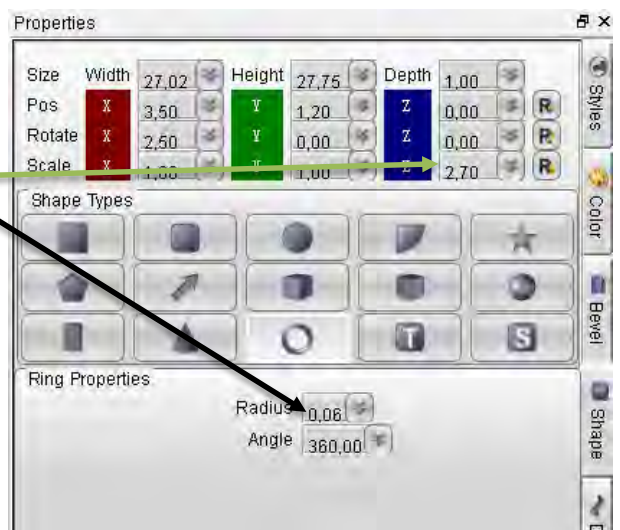


Nu staat er het scherm zoals hiernaast aan de linkerkant. Eerst kijken of de bol geselecteerd is. Als we er een foto op willen hebben klikken we op Texture. Als we er op geklikt hebben kunnen we naar onze foto of afbeelding bladeren. En er dubbel op klikken. Nu wordt hij om de bol gevouwen. Om de bol te draaien moeten we op de stokjes van de groene rode of blauwe pijl klikken. Denk erom de stokjes niet de pijl punten of iets anders. Daarna stokje aanklikken muis ingedrukt houden en slepen nu gaat de bol draaien. Met elke pijl kunnen we in een andere richting draaien. Zo onze bol is klaar. Nu moeten er nog ringen omheen 2 stuks.



Ringen maken we met dit icoontje.

Klikken het icoontje aan en slepen een vierkant over onze bol. Je ziet nu dat de rand te dik is dit gaan we aanpassen dat doen we met het tabblad shape rechts. Met radius passen we de dikte van de ring aan. Als we de ring meer diepte willen geven doen we dat met Scale en dan de Z richting op ongeveer 2.70 zetten. Met Color kunnen we de kleur aanpassen.



Nu maken we op dezelfde manier een 2<sup>e</sup> ring om de eerste heen. Met een andere kleur.

Als we dit klaar hebben kunnen we er tekst omheen zetten. Daarna laten we alles bewegen en draaien.

De tekst. We drukken op de A 2<sup>e</sup> icoontje van boven links. We klikken op ons ontwerp en er word tekst ingevoegd met de tekst text.

Als we nu dubbelklikken op de tekst kunnen we deze veranderen en er onze eigen tekst van maken. Naast de tekst zien we een aantal pijltjes staan.



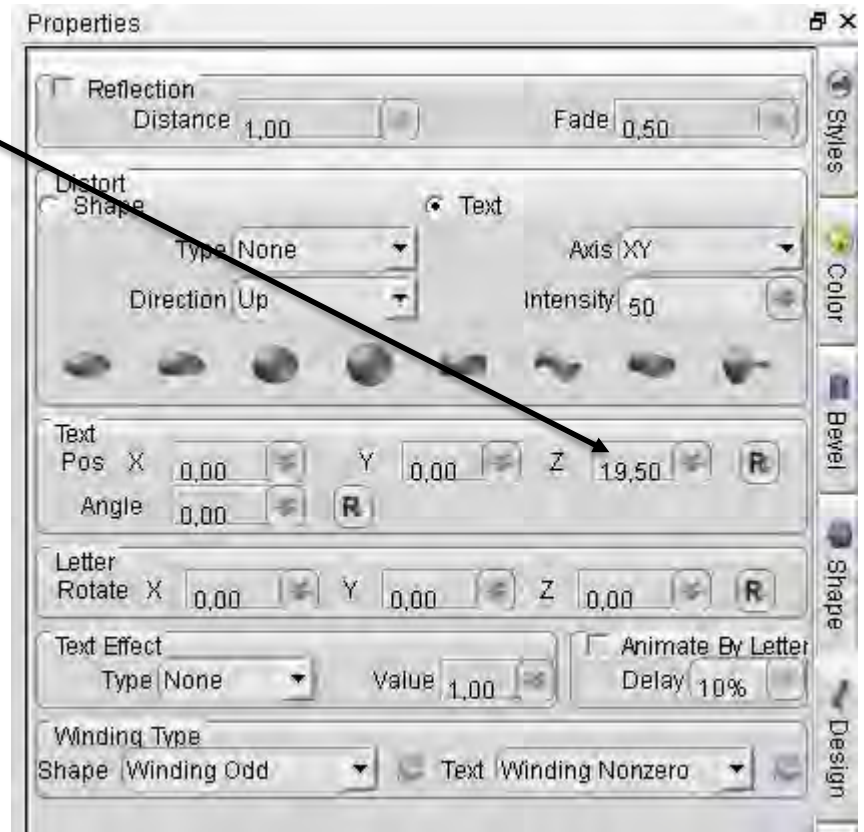
De onderste 3 hebben met de grote van het frame te maken. En de bovenste met de tekst. Met het oranje pijltje met de T ernaast kunnen we de tekst vergroten of verkleinen erop klikken muisknop ingedrukt houden en slepen tot de gewenste grote dan de muisknop loslaten. (je kunt het beste met een muis werken).

Nu wil ik dat de tekst om de cirkels en bol heen draait. Als we hem nu verdraaien dan draait hij om zijn as. En dat moet niet. Hij moet om de bol en cirkels draaien.

Dit kunnen we klaar krijgen door bij tekst de Z as op 19,50 te zetten dan verschuift de tekst verder weg van de draaias. Als we nu de tekst draaien zien we dat hij netjes om de cirkels en de bol draait. De onderdelen zijn klaar.

Nu moeten we de zaak nog in beweging zetten.

Dit doen we onder op de tijdlijn. We zorgen dat we helemaal vooraan staan op de tijdlijn.



We zorgen dat alles netjes recht staat. Dus alles effe goed recht zetten. Dan schuiven we de tijd 1 sec op. Dus de tijdlijn op 1 sec zetten. Nu gaan we alles een halve slag draaien. Behalve de ringen die draaien we een kwart slag. Daarna gaan we op 2sec staan in de tijdlijn en draaien alles weer door. Wel zorgen dat alles doordraait en niet terug. Anders haakt dat zo. Onder de tijdlijn staan – en + hiermee kun je de keyframes op de tijdlijn verwijderen of juist bij plaatsen. Normaal hoeft je hier niks mee. Hij plaatst ze automatisch.

Nu gaan we 1 streepje verder staan.

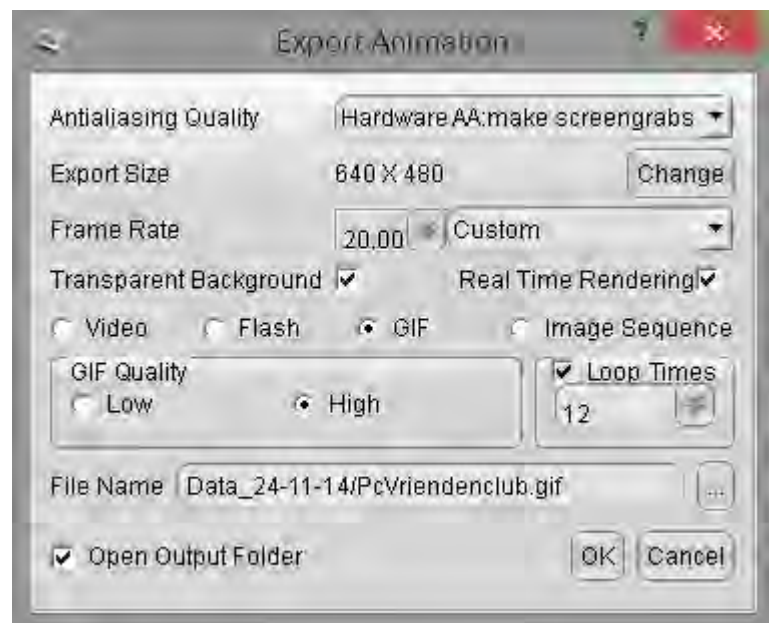
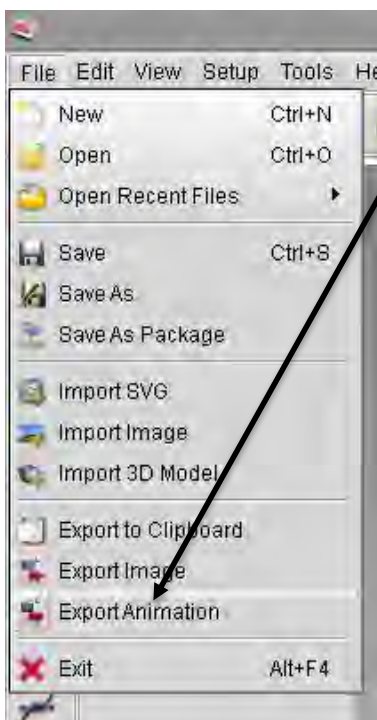


Nu drukken we op het groene plusje.

En gaan dan weer een stukje verder staan en laten de tekst over de kop gaan tot hij achter de tekening zit. Dan gaan we op het einde staan en laten de tekst weer naar voren komen.

Als we alles goed gedaan hebben ziet het er uit zoals in het emailtje. Als we hem afspelen.

Nu gaan we hem opslaan als een gifje.  
We gaan naar file en dan export animation.



Dan krijg je rechter scherm dit vul je zo in. Bij export size heb ik gekozen voor web.  
Als je alles goed ingevuld hebt dan druk je op ok. De animatie wordt dan afgespeeld en daarna gerenderd.  
Als het afspelen klaar is even wachten tot hij zegt dat het klaar is. Dan wordt ook de map geopend waar de gif animatie staat en kun je hem afspelen en bekijken.  
Als je hem in een email zet zie hem zelf niet bewegen maar de ontvanger wel.

Succes met de oefening.  
Groetjes Martien.