

# Take ONE HILFE

Version 2.0

## **Menüpunkte**

Datei  
Bearbeiten  
Optionen  
Sequenz  
Ändern  
Objekte  
Animation

## **Funktionen**

Zeichenwerkzeuge  
Farbauswahl  
Editfenster  
Filmrolle  
Das Zusatzprogramm RUNTAKE



Informationen über Take ONE

## Registrierung und weitere Informationen

Take ONE ist ein Grafikprogramm, mit dem sich zum einen Pixelbilder auf komfortable Weise bearbeiten und zum anderen einfache und komplexe Animationen für unterschiedliche Zwecke erstellen lassen.

Durch die zahlreichen Möglichkeiten der Animationsgestaltung sind Ihrer Phantasie kaum Grenzen gesetzt und Sie können selbst eigene Trickfilme, Dia-Shows, Einladungs- und Grußkarten ... komfortabel und leicht erstellen.

Grundlage für die Bearbeitung sind dabei Pixelbilder, die entweder in Take ONE erstellt oder von anderen Programmen importiert werden können. Durch das Zusatzprogramm RUNTAKE lassen sich Ihre Animationen auch verketteten und direkt im Programm-Manager von Windows installieren.

Die Ihnen vorliegende Version ist eine Shareware-Version. Gefällt Ihnen Take ONE und nutzen Sie dieses Programm regelmäßig, müssen Sie sich registrieren lassen. Sie erhalten dann die lizenzierte Vollversion mit einem ausführlichen gedruckten Handbuch und einigen weiteren Funktionen, mit denen sich Animationen noch einfacher erstellen und z.B. auch als Bildschirmschoner und Desktopanimation verwenden lassen. Zusätzlich erhalten Sie auch das Recht, Ihre Animationen zusammen mit dem Laufzeitmodul RUNTAKE an Freunde und Bekannte weiterzugeben oder auch kommerziell zu nutzen.

Die Vollversion erhalten Sie inklusive Porto für DM 69,- bei Bezahlung mit Scheck. Bei einer Nachnahmelieferung fällt zusätzlich eine Nachnahmegebühr von DM 8,- an. Bei Auslandsbestellungen ist eine Lieferung per Nachnahme leider nicht möglich. Legen Sie in diesem Fall bitte einen Scheck über DM 72,- (bzw. den entsprechenden Betrag in Ihrer Währung) bei oder senden Sie mir den Betrag durch Postanweisung.

Ein Bestellformular können Sie sich unter dem Menüpunkt INFO -> REGISTRIERUNG ausdrucken lassen. Sollten Sie keinen Drucker zur Hand haben, genügt aber auch ein einfacher Brief, in dem Sie Ihr Diskettenformat, die gewünschte Zahlungsweise und natürlich Ihre Adresse angeben. Ihre Bestellung senden Sie bitte an:

Rainer Döbele  
Stephansfelder Str. 42

D-78532 Tuttlingen

oder faxen Sie uns Ihre Bestellung unter der Nummer 07461/ 76806.

Ich würde mich freuen, wenn Sie mir einige Ihrer Animationen zusenden würden. Sollte mir Ihre Animation so gut gefallen, daß ich sie in einer weiteren Version mit ausliefern möchte, werde ich Sie entsprechend honorieren.

Take ONE wurde von mir vollständig in C geschrieben. Die Version 1 entstand zwischen November 91 und Juli 92 während meines Informatikstudiums in Konstanz. Aufgrund der positiven Resonanz entschied ich mich im Juli 93, das Programm grundlegend zu verbessern und zu erweitern. Die Entwicklung der Version 2 dauerte 6 Monate bis Dezember 93 und wäre ohne die Hilfe folgender Personen nicht möglich gewesen:

Elke Mühschegel	Liebe, Zärtlichkeit und Hilfedatei
Gerda Döbele	Vertrieb
Mike Barwanietz	Eifrigster aller Betatester und Ersteller folgender Animationen:
	- Flugzeug
	- Transparenz
	- Pferderennen

- Formel 1

- Radio

Freddy Wickli Idee und Zeichnung der Blumenanimation  
und die anderen Betatester: Max Bucher, Axel Hundertmark, Harald Knödler, Michael Krantz  
und Günter Reichelsdorfer

## Zeichenwerkzeuge



Freihand zeichnen



Linie



Rechteck



Kreis



Polygon



Füllen



Sprühdose



Text



Markieren



Vergrößerungsfaktor

## Farbauswahl

Im Farbpalettenfenster werden aktuelle Farbe und die Füllfarbe ausgewählt. Die aktuell eingestellte Farbe wird dabei im Farbfeld oberhalb des Palettenfensters dargestellt, die Füllfarbe durch einen Farbtopf gekennzeichnet. Eine Füllfarbe kann jedoch nur eingestellt werden, wenn unter OPTIONEN der Unterpunkt Linienvorlauf angewählt ist.

Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Farben hängt einerseits vom installierten Bildschirmtreiber und andererseits vom Bildformat ab. Das Bildformat kann unter SEQUENZ Format ändern geändert werden. Beim Laden und Einfügen von Bildern mit 256 Farben wird normalerweise die Standardfarbpalette verwendet.

Bei zwei und 16 Farben zeigt das Farbpalettenfenster alle zur Verfügung stehenden echten Farben an. Bei 256 Farben werden anfangs die 16 Grundfarben dargestellt. Eine Farbe (außer Schwarz und Weiß) kann dann durch eine Farbe aus der Gesamtpalette ausgetauscht werden. Dazu muß die zu ersetzende Farbe durch einen Doppelklick angewählt werden. Im erscheinenden Dialog-Fenster kann dann die zu ersetzende Farbe ausgewählt und durch Verlassen über die OK-Schaltfläche übernommen werden.

Es empfiehlt sich, dunkle Farben links und helle Farben rechts im Palettenfenster abzulegen.

Der Unterpunkt Palettenfarben im Optionen-Menü stellt eine Auswahl von Farben der Gesamtpalette dar; es kann aus 16 Grundfarben, 16 Graustufen und verschiedenen Farbverläufen gewählt werden.

## **Standardfarbpalette**

Normalerweise verwendet Take ONE im 256-Farben-Modus beim Laden von Bildern eine Standardfarbpalette. Diese Farben sind gleichmäßig über das gesamte Farbspektrum verteilt.

Manche Bilder (bzw. Bilsequenzen) benötigen eine spezielle Farbpalette mit besonderen Farben: Das wird deutlich, wenn beim Laden eines Bildes oder beim Einfügen aus der Zwischenablage Farbverläufe "grob" wirken. Dies kann verhindert werden, indem beim Laden und beim Einfügen von Bildern die SHIFT-Taste gedrückt gehalten wird.

## Editfenster

Im Editfenster wird das aktuell ausgewählte Bild mit dem eingestellten Vergrößerungsfaktor dargestellt.

Mausfunktionen:

- linke Maustaste: aktiviert das ausgewählte Zeichenwerkzeug und benutzt dazu die aktuell ausgewählte Farbe.  
Ist der Menüpunkt BEARBEITEN Einfügen angewählt worden, erscheint ein Rahmen, der an die Position gezogen werden kann, an der ein in der Zwischenablage befindliches Bild eingefügt werden soll.
- rechte Maustaste: ist das Zeichenwerkzeug Polygon ausgewählt, wird dadurch ein Polygon automatisch geschlossen.  
Bei den anderen Zeichenwerkzeugen wird ein Punkt in der Hintergrundfarbe gesetzt.
- SHIFT+linke Maustaste: Ist das Format des Bildes auf 256 Farben eingestellt, kann die Farbe des angewählten Punktes anstelle der aktuellen Farbe (außer anstelle von Weiß und Schwarz) ins Palettenfenster übernommen werden, wenn diese noch nicht im Palettenfenster vorhanden ist.

Der Mauszeiger läßt sich auch mit den Cursortasten positionieren.

Bei vertikalen oder quadratischen Bildern werden Editfenster und Filmrolle nebeneinander dargestellt. Mit einem Trennschieber, der sich neben dem Editfenster befindet, kann das Editfenster noch vergrößert oder verkleinert werden: Einfach mit der Maus den Trennschieber nach links oder rechts schieben. Bei horizontalen Bildern werden Editfenster und Filmrolle untereinander dargestellt. Der Trennschieber kann hier zum Vergrößern oder Verkleinern nach oben oder unten geschoben werden.

Zwischen den Darstellungsarten kann auch manuell umgeschaltet werden: Einfach im Options-Menü unter Ansicht die gewünschte Darstellung auswählen oder die Funktionstasten F6 (für nebeneinander) oder F7 (für untereinander) drücken.

In der Statuszeile werden folgende Informationen angezeigt:

1. Die Nummer des aktuellen Bildes
2. Den Änderungsstatus des Bildes. Das Feld ist leer, wenn das aktuelle Bild seit dem Laden nicht mehr verändert wurde, andernfalls enthält es einen Stern "\*".
3. Die Koordinaten des Cursors im Editfenster
4. Informationen zu Menütexten, Zeichenwerkzeugen oder den Namen des Objekts oder des aktuellen Bildes

## **Filmrolle**

Auf der Filmrolle werden alle Bilder der aktuellen Bildsequenz dargestellt. Das aktuell ausgewählte Bild ist dabei durch einen grünen Rahmen gekennzeichnet. Die Bilder sind in aufsteigender Reihenfolge abgelegt. Mit der linken Maustaste wird das aktuelle Bild auf der Filmrolle ins Editfenster gewählt. Mit der rechten Maustaste wird der angeklickte Bereich im Editfenster dargestellt.



## **RUNTAKE**

Das Modul RUNTAKE ist ein Zusatzprogramm in Take ONE, mit dem Animationen weitergegeben werden können. Dazu sind zuerst Einstellungen im Dialog-Fenster Zusatzoptionen im Animations-Menü notwendig.

Über den Menübefehl Installieren kann im Datei-Menü die erstellte Animation auf dem Rechner installiert werden. Dazu muß die gewünschte Programmgruppe ausgewählt werden.

Um eine Animation auf Diskette zu kopieren, sollte folgendermaßen vorgegangen werden:

1. Kopieren von RUNTAKE.EXE aus Take ONE Verzeichnis auf Diskette
2. Kopieren der primären Animationsdatei (diejenige, die als erstes gestartet wird) auf Diskette
3. Kopieren aller benötigter Hintergrundbilder, Sounddateien und Folgesequenzen in das gleiche Verzeichnis wie RUNTAKE.EXE auf Diskette

Über den Befehl Ausführen im Datei-Menü des Programm-Managers kann die Animation nun ausgeführt werden. Zur Installation der Animation in einer Programmgruppe muß über den Programm-Manager im Datei-Menü der Befehl Neu mit der Option "Neues Programm" gewählt werden. Dabei muß der vollständige Name von Runtake, ein Leerzeichen und der Name der Animationsdatei eingetragen werden. Das Runtake-Icon befindet sich nun in der aktuellen Programmgruppe und durch Doppelklick kann die Animation wieder gestartet werden.

## Dateimenü

Neu

Öffnen...

Bild hinzufügen...

Aktuelles Bild speichern...

Bildsequenz speichern...

Animation öffnen...

Animation speichern...

Installieren...

Beenden

## **Bearbeiten**

Widerrufen

Ausschneiden

Kopieren

Einfügen

Auswahl löschen

Alle Bilder auswählen

Bild löschen

Ersetzen durch...

## Optionen-Menü

Kreismittelpunkt

Linienverlauf

Füllmuster

Palette bearbeiten

Palettenfarben

Ansicht

Bild beim Einfügen zeigen

Raster

## Sequenz-Menü

Bild einfügen  
Einfügen und Kopieren

Bild entfernen

Format ändern  
Transparente Farbe...

Vertauschen mit...  
Verschieben nach...

## **Ändern-Menü**

Scrollen

Horizontal spiegeln

Vertikal spiegeln

Rechtsdrehung 90°

Linksdrehung 90°

Vergrößern / Verkleinern

Farbe ersetzen durch...

Ausschnitt

## Objekt-Menü

Objekt wechseln

Neues Objekt

Objekt verschieben / löschen

Ressourcen freigeben

## **Animations-Menü**

Fenster-Parameter  
Regionen

Sequenzanimation  
Ablauf definieren

Offsets  
Zusatzoptionen

Start...



## Vergrößerungsfaktor x2, x4, x8

Durch diese Funktion kann das Bild im Editfenster vergrößert dargestellt werden. Zur Auswahl stehen drei Vergrößerungsfaktoren :

- die Originalgröße  x1
- die zweifache Vergrößerung  x2
- die vierfache Vergrößerung  x1
- die achtfache Vergrößerung  x1

Bei vier- und achtfacher Vergrößerung wird standardmäßig ein Raster eingeblendet. Im Options-Menü läßt sich das Raster ein- und ausschalten.

## Markieren



markiert ein Bildsegment, wobei die Markierung auch erhalten bleibt, wenn die Anzeige verschoben, der Vergrößerungsfaktor verändert oder ein anderes Bild gewählt wird.

Der markierte Bereich kann kopiert, ausgeschnitten, verändert und eingefügt werden. Beim Ausschneiden wird der markierte Bereich gelöscht, beim Kopieren bleibt der markierte Bereich erhalten.

Eine Markierung wird gelöscht, wenn eine leere Fläche im Programmfenster angeklickt wird.

Soll ein Bereich markiert werden, der die Größe des Editfensters überschreitet, muß der Anfangspunkt durch Drücken der linken Maustaste markiert werden und der Cursor mit gedrückter Maustaste aus dem Editfenster bewegt werden. Danach muß der Ausschnitt, der den Endpunkt enthält, ins Editfenster bewegt und mit gedrückter Maustaste wieder ins Editfenster hineingefahren werden.

## **Datei neu**

Legt ein neues Bild unter dem eingegebenen Namen und dem angegebenen Format (Größe, Farbtiefe) im Speicher an.

Der Bildname sollte den Platzhalter %d enthalten. Der Name kann aber auch unter OFFSETS definiert werden.

Das Bild kann unter DATEI Aktuelles Bild speichern oder DATEI Bildsequenz speichern gespeichert werden.

Befindet sich ein Bild in der Zwischenablage, wird dessen Größe angezeigt. Ansonsten beträgt die Größenvorgabe 100x100 Pixel.

## **Datei öffnen**

Mit dieser Funktion wird eine Bitmap-Datei geöffnet. Es können folgende Formate geöffnet werden:

BMP: offizielles Windows-Format für Bitmap-Bilder. Dateien dieses Formats enthalten ein Bild

BMX: Take ONE-eigenes Format, das viele Bilder desselben Formats (gleiche Größe und gleiche Farbtiefe) speichert. Standardmäßig werden die Bilder im BMX-Format komprimiert gespeichert.

Soll eine Datei geöffnet werden, die nicht die Take ONE-Standard-Farbpalette benutzt, kann durch gleichzeitiges Drücken der SHIFT-Taste vor dem Bestätigen der OK-Schaltfläche in der Datei-öffnen-Dialog-Box die gespeicherte Farbpalette mitübernommen werden.

## **Bild hinzufügen**

Mit dieser Funktion kann ein Bild einer Bildsequenz hinzugefügt werden. Das Format (BMX oder BMP) wird an das erste Bild der Filmrolle angepaßt.

Das Bild wird am Ende der Sequenz angefügt und kann mit SEQUENZ Vertauschen mit... oder SEQUENZ Verschieben nach ... an eine andere Position verschoben werden. ₂

## **Aktuelles Bild speichern**

Mit dieser Funktion kann das aktuelle Bild (gekennzeichnet durch eine grüne Umrandung) im BMP-Format gespeichert werden.

## **Bildsequenz speichern**

Mit dieser Funktion können alle auf einer Filmrolle befindlichen Bilder, auch wenn sich nur ein Bild auf der Filmrolle befindet, gespeichert werden. Diese Datei wird in komprimierter Form im BMX-Format (Take ONE-eigen) gespeichert.

ACHTUNG: Es werden keine Animationsparameter mitgespeichert! Diese müssen extra über Animation speichern gespeichert werden.

## **Animation öffnen**

Durch diese Funktion wird eine Animationssequenz mit ihren dazugehörigen Animationsdaten geladen. Die Animationsdaten werden im Animations-Menü definiert. Werden Änderungen gemacht, sollte die Datei wieder unter Animation speichern gespeichert werden.



## **Animation speichern**

Durch diese Funktion wird eine Animationssequenz mit ihren dazugehörigen Animationsdaten gespeichert. Die Animationsdaten werden im Animations-Menü definiert.

## **Installieren**

Mit dieser Funktion kann die Animation unter einer Programmgruppe installiert werden. Dazu muß nur die gewünschte Programmgruppe angegeben werden und die Schaltfläche **Installieren** geklickt werden.

Die Animation kann dann direkt aus dem Programm-Manager aus gestartet werden.

## **Beenden**

Durch diesen Menüpunkt verlassen Sie Take ONE.

Werden Änderungen an Bildern oder Sequenzen vorgenommen, erfolgt vor dem endgültigen verlassen noch eine Abfrage, ob diese Änderungen zu speichern sind. Sollen die Änderungen nicht gespeichert werden, dürfen die Optionen Bildsequenz und Animationsdaten nicht markiert sein (durch einen Mausklick in die Kästchen verschwindet die Markierung).

## **Widerrufen**

Durch diese Funktion wird der letzte Zeichenvorgang rückgängig gemacht, sofern das Bild nicht gewechselt und keine Animation aufgerufen wurde.

## **Ausschneiden**

Diese Funktion schneidet ein markiertes Bildsegment aus und legt es in der Zwischenablage ab. Von dort aus kann es mit BEARBEITEN Einfügen in ein Bild eingefügt oder an andere Programme übergeben werden.

Um einen Bildausschnitt zu verschieben, kann dieser auch mit gedrückter SHIFT-Taste angeklickt und an die gewünschte Stelle gezogen werden.

Der markierte Bereich wird hierbei gelöscht.

## Kopieren

Diese Funktion kopiert ein markiertes Bildsegment und legt es in der Zwischenablage ab. Von dort aus kann es mit BEARBEITEN Einfügen in ein Bild eingefügt oder an andere Programme übergeben werden.

Um eine Kopie eines Bildausschnittes an einer anderen Stelle einzufügen, kann ein Bildausschnitt auch mit der STRG-Taste angeklickt und an die gewünschte Stelle gezogen werden.

Der markierte Bereich wird hierbei **nicht** gelöscht.

## **Einfügen**

Diese Funktion fügt ein Bild der Zwischenablage in das aktuelle Bild und, wenn mehrere Bilder markiert sind, in diese ein.

Um ein Bild einzufügen, muß nach dem Anwählen der Funktion in das Editfenster gegangen und an der gewünschten Einfügeposition die linke Maustaste gedrückt werden. Wird die Maustaste gedrückt gehalten, kann das Bild noch feiner positioniert werden. Dazu erscheint entweder das Bild direkt oder nur ein Rahmen, abhängig davon, ob im Menü OPTIONEN die Option Bild beim Einfügen zeigen markiert ist oder nicht.

Die angegebene transparente Farbe (unter SEQUENZ Transparente Farbe) des Bildes in der Zwischenablage erscheint auch beim Einfügen durchsichtig.

Verwenden Bilder in der Zwischenablage nicht die Standardfarbpalette sondern eine eigene, gespeicherte Farbpalette, so kann diese ins Editfenster mitübernommen werden. Dazu muß die SHIFT-Taste gedrückt werden, wenn die linke Maustaste losgelassen wird.

## **Bild löschen**

Diese Funktion löscht den Bildinhalt des aktuellen Bildes.



## **Ersetzen durch...**

Diese Funktion ermöglicht das Ersetzen des Bildinhaltes durch den einer gespeicherten Bitmap-Datei. Das Format und der Bildname bleiben erhalten.

## **Kreismittelpunkt**

Durch diese Funktion kann bestimmt werden, ob der Kreismittelpunkt der gewählte Punkt ist (auf Punkt) oder die Kreuzung der Rasterlinien der linken oberen Ecke des ausgewählten Punktes (auf Gitter) ist. Die entsprechende Option ist anzuwählen und wird markiert.

## **Linienverlauf**

Wird unter OPTIONEN Linienverlauf angewählt, kann mit einem Farbtopf eine zweite Farbe ausgewählt werden. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Farbe wird der Farbtopf verschoben.

Wird nun ein Zeichenwerkzeug benutzt, wird die Linie im Farbverlauf gezeichnet, wobei die äußere Farbe durch die aktuelle Farbe definiert ist und die innere Farbe durch den Farbtopf.


ANMERKUNG: Je nach ausgewählter Stiftbreite (1 bis 8) ist der Farbverlauf mehr oder weniger stark ausgeprägt. Es werden alle Zeichenwerkzeuge von dieser Einstellung betroffen.


## Füllmuster

Mit dieser Funktion können eigene Füllmuster definiert werden. Es steht ein 8x8 Bit großes Muster-Feld und zwei Farben (Standardeinstellung: schwarz und weiß) zur Verfügung. Durch Mausklicks wird das Muster definiert, wobei schwarze Pixel durch die aktuelle Farbe ersetzt werden und weiße Pixel durch die Farbe des Farbtropfes ersetzt werden. Im kleinen Fenster rechts kann das Muster in Originalgröße betrachtet werden.

Mit der linken Maustaste werden die Pixel gesetzt bzw. wieder gelöscht. Die rechte Maustaste löscht das gesamte Muster wieder.

Wird die Option *speichern* angewählt, bleiben die geänderten Füllmuster auch nach dem Beenden von Take ONE erhalten.

Wird das Muster durch die OK-Schaltfläche bestätigt, wird es in der Ikonenleiste unter dem Muster-Button  aufgenommen und kann dort ausgewählt werden.

Als Füllmuster können entweder kein Muster, ein einfarbiges Füllmuster oder eines aus 12 verschiedenen zweifarbigen Mustern über den -Button eingestellt werden. Um das Füllmuster verwenden zu können, muß es noch in dem Menü unter dem Musterbutton angeklickt werden.

## **Palette bearbeiten**

Mit dieser Funktion kann die Take ONE-Standard-Farbpalette mit 256 Farben bearbeitet und selbst definiert werden. Es stehen insgesamt 16 Mio. Möglichkeiten zur Farbdefinition zur Verfügung. Die Farben werden mittels der Rot-, Grün- und Blauwerte (einstellbar durch die Rollbalken) definiert. Es können alle Farben, außer den Grundfarben, geändert werden. Die Farbpalette wird mit der dazugehörigen Bilddatei gespeichert.

## **Farbe übernehmen**

Durch einen Doppelklick auf die zu ersetzende Farbe im Farbpalettenfenster erscheint eine Dialog-Box. Hier kann die gewünschte Farbe ausgewählt werden (dargestellt durch eine dünne gestrichelte Umrandung) und wird durch Bestätigen der OK-Schaltfläche in das Palettenfenster übernommen.

Auf der rechten Seite der Dialog-Box werden die Rot-, Grün- und Blauwerte der jeweiligen Farbe angegeben.

**ACHTUNG:** Die Farben schwarz und weiß können nicht ersetzt werden.

## Palettenfarben

Mit dieser Funktion können die 16 Farben aus dem Palettenfenster (abhängig von der bei DATEI Neu angegebenen Farbtiefe) ausgewählt werden, die sich in der Ansicht der Farbpalette befinden.

Aus der 256-Farbenpalette wurden verschiedene Farbtonverläufe ausgewählt und standardisiert, um sie schnell verfügbar zu machen. Es stehen folgende 5 Standard-Möglichkeiten zur Auswahl:

- Grundfarben
- Rot-Pink
- Grün-Gelb
- Blau-Türkis
- Grauwerte

Selbstverständlich bleiben alle Farben aus der Farbpalette verfügbar. Durch einen Mausdoppelklick auf die zu ersetzende Farbe kann jede Farbe außer schwarz und weiß aus dem Palettenfenster übernommen werden.

## **Ansicht**

Mit dieser Funktion kann die Darstellungsweise im Edit-Fenster gewählt werden. Es stehen 2 Möglichkeiten zur Verfügung:

Nebeneinander: das Edit-Fenster und die Filmrolle werden nebeneinander dargestellt. Der Trennschieber für das Edit-Fenster befindet sich rechts neben dem Edit-Fenster und lässt sich nach rechts und links bewegen.

Übereinander: Das Edit-Fenster und die Filmrolle werden übereinander dargestellt. Der Trennschieber für das Edit-Fenster befindet sich unter dem Edit-Fenster und lässt sich nach oben und unten schieben.

Die Darstellungsweise kann von der Größe und dem Format der Bilder abhängen: Bei vertikalen oder quadratischen Bildern ist die Darstellungsweise nebeneinander, bei horizontalen Bildern ist sie übereinander.

Über die Funktionstasten F6 (für nebeneinander) und F7 (für übereinander) kann die Darstellungsweise auch manuell gewechselt werden.



## **Bild beim Einfügen zeigen**

Ist diese Option aktiv, ist während des Einfügens aus der Zwischenablage das Bild sichtbar. Andernfalls wird nur ein Rahmen angezeigt.

Diese Option verlangsamt den Einfügeprozess. Deshalb ist es zu empfehlen, sie beim Einfügen großer Bilder auszuschalten.

Diese Option ist auch von Bedeutung, wenn ein Bildausschnitt mit gedrückter SHIFT- bzw. STRG-Taste angeklickt und verschoben wird.

## **Raster**

Durch diese Funktion kann ein Raster im Editfenster ein- oder ausgeblendet werden. Das Raster dient zur Erleichterung beim Bearbeiten der Bilder. Es kann allerdings nur bei 4- bzw. 8-facher Vergrößerung verwendet werden. Die Option *Raster* ist aktiv, wenn sie im Optionen-Menü markiert ist.

## **Bild einfügen**

Diese Funktion fügt ein leeres Bild hinter dem aktuellen Bild in die Sequenz ein.

Enthält der Bildname des aktuellen Bildes einen Platzhalter, trägt das neue Bild den Namen des aktuellen Bildes. Andernfalls bekommt das neue Bild den Namen BILD%D.BMP.

## **Einfügen und kopieren**

Diese Funktion fügt eine Kopie des aktuellen Bildes hinter dem aktuellen Bild in die Sequenz ein.

Enthält der Bildname des aktuellen Bildes einen Platzhalter, trägt das neue Bild den Namen des aktuellen Bildes. Andernfalls bekommt das neue Bild den Namen BILD%D.BMP.

## Der Platzhalter "%d"

Wird in einem Bildnamen ein Platzhalter eingesetzt, wird dieser beim Speichern der Datei durch die Bildnummer ersetzt.

Beispiel: Name des **ersten** Bildes : BILD%D.BMP  
wird gespeichert unter : BILD**0**.BMP

Name des **zweiten** Bildes : BILD%D.BMP  
wird gespeichert unter : BILD**1**.BMP

Die Bildnamen können unter ANIMATION Offsets abgeändert werden und werden in der Sequenzdatei gespeichert.

## **Bild entfernen**

Diese Funktion entfernt das aktuell ausgewählte Bild.

## **Format ändern**

Mit dieser Funktion kann das Format (Größe, Farbanzahl) der Bilder geändert werden.  
Um 256 Farben nutzen zu können muß hier die Farbanzahl auf 256 gesetzt werden (nur bei entsprechendem Bildschirmtreiber möglich)

Ist *Bild anpassen* aktiv, wird der Bildinhalt an die neue Größe angepaßt.

## Transparente Farbe

Mit dieser Funktion kann eine transparente Farbe für alle angewählten Bilder einer Sequenz definiert werden. Die Punkte und Flächen, die mit dieser Farbe gezeichnet werden, werden in der Animation transparent dargestellt.

In der erscheinenden Dialog-Box kann aus den 16 Grundfarben und "Keine" ausgewählt werden. Nach Bestätigen der OK-Schaltfläche wird die entsprechende Farbe transparent gesetzt.

Wird die Farbe schwarz oder weiß als transparente Farbe verwendet, kann auch die Option *Maske zur Laufzeit bilden* aktiviert werden, d.h. die Maske (Bild, das nur die Pixel in der transparenten Farbe enthält) wird während des Ablaufs gebildet. Diese Option empfiehlt sich hauptsächlich bei Sequenzen mit sehr kleinen Bildern, da die Animation insgesamt langsamer wird, dafür aber weniger Systemressourcen benötigt werden.



## **Vertauschen mit...**

Durch diese Funktion kann das aktuelle Bild mit einem anderen Bild der Sequenz vertauscht werden.

Dazu muß nach Anwählen des Menüpunktes das Bild auf der Filmrolle angewählt werden, das mit dem aktuellen Bild vertauscht werden soll.

Verwandte Themen: [Verschieben nach...](#)

## **Verschieben nach...**

Durch diese Funktion kann das aktuelle Bild an eine andere Stelle der Sequenz verschoben werden.

Dazu muß nach Anwählen des Menüpunktes das Bild auf der Filmrolle angewählt werden, an dessen Stelle das aktuelle Bild verschoben werden soll.

Verwandte Themen: [Vertauschen mit...](#)

## **Scrollen**

Durch diese Funktion kann ein Bildausschnitt um jeweils eine Zeile bzw. eine Spalte nach oben, unten, rechts oder links gescrollt werden. Die freiwerdende Zeile bzw. Spalte wird nicht gelöscht.

Soll der Bildausschnitt um mehrere Zeilen bzw. Spalten in die gleiche Richtung verschoben werden, sollte die Verschiebung über die Tastatur erfolgen. Das geschieht durch das gleichzeitige Betätigen der STRG-Taste und einer der Richtung entsprechenden Cursortaste.

## **Horizontal spiegeln**

Durch diese Funktion wird ein Bildausschnitt der Horizontalen gespiegelt.

## **Vertikal spiegeln**

Durch diese Funktion wird ein Bildausschnitt der Vertikalen gespiegelt.

## **Rechtsdrehung 90°**

Durch diese Funktion wird ein Bildausschnitt um 90° nach rechts gedreht.

Ist der Bildausschnitt nicht quadratisch, erscheint eine Warnung, die durch Betätigen der OK-Schaltfläche ignoriert werden kann. Es wird dann ausgehend von der linken oberen Ecke des Ausschnitts ein größtmöglicher quadratischer Bereich gedreht.

## **Linksdrehung 90°**

Durch diese Funktion wird ein Bildausschnitt um 90° nach links gedreht.

Ist der Bildausschnitt nicht quadratisch, erscheint eine Warnung, die durch Betätigen der OK-Schaltfläche ignoriert werden kann. Es wird dann ausgehend von der linken oberen Ecke des Ausschnitts ein größtmöglicher quadratischer Bereich gedreht.

## **Vergrößern / Verkleinern**

Mit dieser Funktion kann ein Ausschnitt vergrößert oder verkleinert werden.

Die neue Größe kann absolut durch x- und y-Koordinaten oder durch Angabe eines Faktors angegeben werden.

Der Ausschnitt kann entweder mittig eingesetzt werden oder unter Angabe einer Position (durch absolute x- und y-Koordinaten).

Wird die Dialogbox über die OK-Schaltfläche verlassen, wird die Vergrößerung bzw. die Verkleinerung in das Bild an der angegebenen Position bzw. mittig eingesetzt.


Wird die Dialogbox über die EINFÜGEN-Schaltfläche verlassen, wird die Vergrößerung bzw. die Verkleinerung in die Zwischenablage eingefügt und kann dann durch die Funktion Einfügen... ins Editfenster eingesetzt werden.

Bei dieser Funktion bleibt das Format des Bildes erhalten. Überschreitet der veränderte Ausschnitt das Bildformat, wird der Bereich, der außerhalb des Bildformates liegt, abgeschnitten. Um das gesamte Bild zusammen mit dem Format zu vergrößern bzw. zu verkleinern, muß die Option *Bild anpassen* im Sequenz-Menü unter Format ändern angewählt werden.



## **Bildausschnitt**

Um einen Bildausschnitt zu markieren, muß der gewünschte Bereich mit dem Werkzeug

Markieren  im Editfenster gekennzeichnet werden. Ist kein Bereich markiert, beziehen sich die Änderungen auf das gesamte Bild.

## **Farbe ersetzen durch...**

Durch diese Funktion kann die aktuell eingestellte Farbe durch eine andere Farbe ersetzt werden. In der erscheinenden Dialog-Box wird einfach die gewünschte Farbe angeklickt und über die OK-Schaltfläche bestätigt. Die ausgewählte Farbe ist mit einer dünnen gestrichelten Linie umrandet.

Diese Funktion ist nur möglich, wenn das Format des Bildes auf 16 oder 256 Farben gesetzt ist.

## **Ausschnitt**

Dieser Menüpunkt bestimmt, ob sich die Funktion des Menüs ÄNDERN auf das gesamte Bild oder einen markierten Ausschnitt beziehen.

Wird ein Ausschnitt markiert, wird dieser Menüpunkt automatisch gesetzt .

## **Objekt**

Ein Objekt kann besteht aus einem Bild oder einer Bildsequenz (Bilddatei) mit den dazugehörigen Sequenz- und Ablaufdefinitionsdaten. Dabei können mehrere Objekte dieselbe Bildsequenz benutzen.

## **Objekt wechseln**

Durch diese Funktion kann auf ein anderes Objekt der Animation gewechselt werden. Es können der Name des Objekts und die zu dem Objekt gehörende Bildsequenz geändert werden.

## Neues Objekt

Mit dieser Funktion kann ein neues Objekt angelegt werden. In dem Feld **Objektname** kann der Name des neuen Objektes angegeben werden. Wird kein Name angegeben, wird von Take ONE ein Objektname vergeben.

Aus der Liste **übernehmen von Objekt** kann aus einer Liste vorhandener Objekte ein Objekt ausgewählt werden, dessen Animationsdaten dann übernommen werden, oder einen Strich "-".

Wird unter **Bilddatei** die Option *bestehende Datei* gewählt, benutzt das neue Objekt eine schon bestehende Bildsequenz. Die Option *Bilddatei öffnen* erlaubt es, dem Objekt eine andere, schon gespeicherte Bildsequenz zuzuweisen. Wird die Option *Neue Datei* gewählt, kann mit dem Erstellen einer neuen Bildsequenz begonnen werden. Diese Bildsequenz muß aber durch Bildsequenz speichern im Datei-Menü abgespeichert werden.

## **Objekt verschieben / löschen**

Mit dieser Funktion kann die Reihenfolge der Objekte verändert werden oder Objekte aus der Liste gelöscht werden.

Das Objekt wird verschoben, indem es mit der Maus an die gewünschte Stelle gezogen wird (der Mauscursor verändert sich dabei).

Durch Klicken auf die Schaltfläche Objekt löschen wird das ausgewählte Objekt (farbig hinterlegt) aus der Objektliste gelöscht.

## **Ressourcen freigeben**

Durch diese Funktion werden durch Anklicken die von Take ONE verwendeten Systemressourcen wieder freigegeben.



## Fenster-Parameter

Diese Funktion ermöglicht das Einstellen der Größe, des Hintergrundes und der Überschrift des Fensters, in dem die Animation ablaufen soll. Diese Einstellungen sind eine Grundvoraussetzung für die Animation. Nach Verlassen der Dialog-Box über die OK-Schaltfläche stehen alle weiteren Punkte des Popup-Menüs zur Verfügung.

Folgende Einstellungen sind möglich:

**Titel:** Der eingegebene Titel erscheint als Überschrift im Animationsfenster

**Fensterposition:** Bildschirmposition, auf der das Animationsfenster beim Start erscheint. Die Position in x- und y-Werten geht von der linken oberen Ecke des Bildschirms aus. Das Fenster wird immer komplett angezeigt (falls die für x und y eingegebenen Werte zu groß sind)

**Fenstergröße:** Größe des Animationsfensters ohne evtl. eingestellte Rahmen oder Titelzeile. Bei der Option *Vollbild* wird der gesamte Bildschirm abgedeckt.

**Hintergrund:** Als Hintergrund wird durch Mausklick auf die Farbfläche eine der 16 Grundfarben ausgewählt. Zusätzlich kann noch ein Hintergrundbild verwendet werden, daß aber bereits als .BMP- oder BMX-Datei vorliegen muß. Auch hier kann gewählt werden, ob das Hintergrundbild zentriert (d.h. in der Mitte des Animationsfensters) oder an eine bestimmte Position (durch Angabe von x- und y-Werten) eingesetzt werden soll.

**Fensterstil:** Hier wird das Aussehen des Animationsfensters festgelegt.

- Dialograhmen: dicker Rahmen wie bei Dialogboxen
- Normaler Rahmen: dünne schwarze Umrandung
- Titelzeile: Anzeige des Titels, Möglichkeit zum Verschieben des Fensters, Anzeige des Systemmenüs und des Verkleinerungsbuttons.
- Systemmenü: Das Systemmenü ist bei der Animation immer erreichbar; Diese Option ist erst beim Laufzeitmodul RUNTAKE ein- und ausschaltbar.
- Verkleinerungsknopf: Durch die Anzeige des Verkleinerungsknopfes hat man die Möglichkeit, das Animationsfenster zum Symbol zu verkleinern.
- Immer im Vordergrund: Ist diese Option aktiv, ist das Animationsfenster über allen anderen Fenstern.

**Koordinaten:** Interpretation der eingegebenen Koordinaten in der Ablaufdefinition


- Fensterursprung in Fenstermitte: Ist diese Option aktiv, verhalten sich alle Koordinatenangaben relativ zur Mitte des Animationsfensters
- Bildursprung in Bildmitte: Ist diese Option aktiv, ist der Bezugspunkt der Bilder in der Bildmitte (ansonsten ist der Bezugspunkt die linke obere Ecke des Bildes)


Zwischen den Koordinateneinstellungen kann umgeschaltet werden

## Regionen

Mit dieser Funktion werden Bereiche im Hintergrundbild definiert, die in der Animation im Vordergrund stehen, d.h. die Objekte bewegen sich hinter diesen definierten Bereichen.

In der Dialog-Box werden mit dem -Button Regionen definiert durch Ziehen mit der gedrückten Maustaste.

Diese Regionen können markiert und verschoben werden mit dem -Button.

Mit dem -Button wird eine markierte Region gelöscht.

## Sequenzanimation

Mit dieser Funktion werden einfache Animationen erstellt. Die Bilder laufen in der Reihenfolge ab, in der sie auf der Filmrolle vorliegen. Folgende Einstellungen können vorgenommen werden:

### Ablaufverzögerung

Mit diesem Rollbalken wird die Geschwindigkeit eingestellt, mit der die Bilder der Filmrolle ablaufen. Die Geschwindigkeit wird größer, je weiter links der Schieber eingestellt ist.

### Bewegungsverzögerung

Mit diesem Rollbalken wird eingestellt, wann ein Objekt bewegt wird, d.h. wann die unter Schrittweite aufgeführten Werte ausgeführt werden. Je weiter rechts sich der Schieber befindet, desto schneller wird die Bewegung.

### Ablauf

Hier wird festgelegt, wie der Ablauf nach dem letzten Bild fortgeführt werden soll. Es stehen zwei Möglichkeiten (Rotation und Pendel) sowie drei Optionen zur Verfügung:

Rotation: Nach dem letzten Bild wird wieder mit dem ersten Bild begonnen.

- Fensterrand massiv: Ist die Option *Fensterrand massiv* gewählt, ändert das Objekt am Fensterrand seine Bewegungsrichtung. Die Reihenfolge der Bilder bleibt erhalten.
- Ablauf ändern: Zusätzlich kann noch die Option *Ablauf ändern* gewählt werden. Das Objekt ändert dann am Fensterrand seine Bewegungsrichtung und die Reihenfolge der Bilder kehrt sich um.
- Richtung ändern: Die Option *Richtung ändern* kann im Rotations-Modus nicht gewählt werden.

Pendel: Jeweils nach dem letzten Bild der Bildsequenz wird die Reihenfolge der Bilder umgekehrt.

- Fensterrand massiv: Ist die Option *Fensterrand massiv* gewählt, ändert das Objekt am Fensterrand seine Bewegungsrichtung. Die Reihenfolge der Bilder wird davon nicht betroffen.
- Ablauf ändern: Diese Option ist im Pendel-Modus nicht anwählbar.
- Richtung ändern: Zusätzlich kann noch die Option *Richtung ändern* angewählt werden, wobei die Bewegungsrichtung zusammen mit der Ablaufrichtung geändert wird.

### Bewegung

Hier wird eine Bewegung für das Objekt festgelegt.

Anfangswert: Die einzugebenden x- und y-Werte geben die absolute Position des Objektes an. Sie sind abhängig von den Einstellungen im Dialogfenster Fensterparameter unter dem Punkt Koordinaten.

Schrittweite: Hier ist die relative Positionsänderung eines Bildes zum nächsten anzugeben. X-Werte bewegen das Objekt in der jeweiligen Anzahl von Pixeln in der Horizontalen (negative Werte nach links und positive Werte nach rechts). Y-Werte bewegen das Objekt in der jeweiligen Anzahl von Pixeln in der Vertikalen (negative Werte nach oben und positive Werte nach unten).

### **Anfang / Ende**

Hier kann festgelegt werden, wann und / oder wie eine Animation beendet werden soll.

Endlos: Die Animation kann nur beendet werden, wenn durch einen Doppelklick auf den Systemmenü-Knopf (oben links in der Titelseite des Animationsfensters) das Animationsfenster geschlossen wird.

Beenden nach ... Wiederholungen: Die einzugebende Zahl bestimmt, wie oft die Animation wiederholt werden soll. Danach wird die Animation selbständig beendet.

Die Option *Anfangs ausgeschaltet* bewirkt, daß das Objekt nicht sichtbar ist, es kann nur durch ein anderes Objekt gestartet werden. Für letzteres Objekt muß ein Ablauf definiert werden und an einer beliebigen Position des Ablauf muß aus der Objektliste das zu startende Objekt ausgewählt werden.

## Ablauf definieren

Mit dieser Funktion können alle Arten von Animationen erstellt werden. Im Dialogfenster **Ablauf definieren** besteht aus folgenden Komponenten:

Menüleiste Die Menüleiste enthält sechs Unterpunkte, um allgemeine Einstellungen zu definieren (Koordinaten, Bedingungen)

Auswahlrolle: Die Filmrolle enthält alle Bilder einer Sequenz einmal

Ablaufrolle: Die Reihenfolge der Bilder (Position) der Ablaufrolle ist die gleiche, wie die Bilder in der Animation erscheinen. Die Bildnummer der Filmrolle ist nicht unbedingt gleich der Positionsnummer in der Ablaufrolle. Die aktuelle Position auf der Ablaufrolle wird durch eine grüne Umrandung gekennzeichnet. Das Ändern und Erweitern der Ablaufrolle wird unter folgendem Punkt Funktionsweise beschrieben.

Positionsfenster: Enthält die zu jeder Position dazugehörenden Koordinaten und eventuelle Sounds.

Verzweigungen: Durch Festlegung bestimmter Bedingungen (Zählerbedingungen, Objektbedingungen und Objektpositionsbedingungen) kann erreicht werden, daß der Ablauf an anderer Stelle fortgesetzt wird.

Extras: Hier werden die zu startenden Objekte sowie der Status des Objektes festgelegt. Außerdem kann die Position definiert werden, an der die Animation beendet wird.

## Funktionsweise

Das Ablauf-Fenster besteht aus mehreren Teilen:

- Menüleiste
- Filmrolle
- Positionsfenster
- Verzweigungen
- Extras
- Ablaufrolle

In der Filmrolle sind alle Bilder einer BMX-Datei dargestellt. Mit diesen Bildern wird auch die Ablaufrolle gestaltet:

### Hinzufügen

Das in der Filmrolle aktuelle Bild (deutlich durch grüne Umrandung) wird in der Ablaufrolle an die letzte Position hinzugefügt.

### Ersetzen

Das in der Ablaufrolle aktuelle Bild (deutlich durch grüne Umrandung) wird durch ein Bild der Filmrolle (auch mit grüner Umrandung) ersetzt.

### Einfügen

Das in der Filmrolle aktuelle Bild (grüne Umrandung) wird an eine bestimmte Stelle der Ablaufrolle eingefügt (nach dem Bild mit der grünen Umrandung).

### Löschen

Das aktuelle Bild der Ablaufrolle wird gelöscht.

### OK

Die Ablauf-Einstellungen werden bestätigt, aber noch nicht gespeichert.

Über die 3 Boxen werden jedem Bild eigene Koordinaten gegeben, können Schleifen gestaltet werden, Objekte gestartet und Verzögerungen eingebaut werden.

## **Menüleiste**

**Objekt:** es werden alle in der Animation verwendeten Objekte aufgelistet

## **Koordinaten**

### x-Werte und y-Werte ändern:

In der erscheinenden Dialog-Box besteht die Möglichkeit, die x- und y-Werte schnell zu ändern. Es kann aus einer relativen oder absoluten Wertänderung gewählt werden (ändern um, setzen auf) und ob diese Wertänderung die jeweiligen x- oder y- Werte auf jeden Fall, nur absolute oder nur relative Werte betrifft. Außerdem kann angegeben werden, ab welcher Position und bis zu welcher Position die Wertänderung stattfinden soll, wobei man generell von Anfang bis Ende, von der aktuellen Position, eine angebbare Anzahl lang oder von einer bestimmten Position bis zu einer bestimmten Position wählen kann.

### Dauer ändern:

In der erscheinende Dialog-Box kann die Dauer einfach und generell verändert werden.

## **Bedingungen**

### linke bzw. rechte Maustaste gedrückt / nicht gedrückt

Diese Bedingung prüft, ob die linke bzw. rechte Maustaste gerade an dieser Position innerhalb des Animationsfenster angeklickt wurde.

### Objekte angeklickt / nicht angeklickt

Diese Bedingung prüft, ob ein sichtbarer Teil des Objekts innerhalb des Animationsfensters angeklickt wurde.

### Objekte sichtbar / nicht sichtbar

Diese Bedingung wird wahr, wenn sich das Objekt an der angegebenen Position innerhalb bzw. außerhalb des Animationsfensters befindet.

### innerhalb Rand / außerhalb Rand

Diese Bedingung prüft, ob sich das Objekt an der angegebenen Position vollständig innerhalb bzw. außerhalb des Animationsfensters befindet.

### Objekt in Bildmitte / nicht in Bildmitte

Diese Bedingung prüft, ob sich ein Objekt in der Mitte des Bildes befindet, oder nicht.

## **Extras**

### Anfangs ausgeschaltet

### Ablauf verwenden

### Alles löschen

Es werden alle Positionen aus der Ablaufrolle gelöscht.

## **Start**

Hier wird die Animation gestartet.





## Positionsfenster

### Koordinaten:

Jede Position der Ablaufrolle kann durch x- und y-Werte definiert werden. Die x- und y-Werte können absolut zu linken oberen Bildschirmcke (jeweils die Felder absolut markieren) oder relativ zur Mitte des Bildschirms (die Felder absolut nicht markieren) angegeben werden.

### Dauer:

Zu jeder Position in der Ablaufrolle kann eine Dauer, d.h. wieviele Zeiteinheiten dieses Bild in der Animation gezeigt wird.

### Fixieren:

Ist die Fixieren-Box markiert, werden alle zu dieser Position gehörenden Einstellungen (Koordinaten, Dauer, Sound, Verzweigungen,...) festgelegt.

### Sound:

In der Sounddatei sind standardmäßig zwei Eintragungen enthalten.

kein: es wird kein Spund gespielt

ausschalten: jeder Sound, der gerade läuft, wird ausgeschaltet.

Durch Mausklick auf die Hinzufügen-Schaltfläche kann ein neuer Sound in die Sounddatei eingefügt werden. Es können nur .WAV-Dateien eingebunden werden.

Die Funktion Entfernen ist invers zu der Funktion Hinzufügen: der markierte Sound wird aus der Sounddatei gelöscht.

Wird die Schaltfläche Anhören angeklickt, wird der in der Sounddatei markierte Sound gespielt.

Im Kasten Optionen stehen 3 Möglichkeiten zur Verfügung:



niedrige Priorität:

Der Sound wird nur dann gespielt, wenn gerade kein anderer Sound gespielt wird. Diese Option wird wichtig, wenn zwei Sounds miteinander kollidieren, die eine unterschiedliche Länge haben.



nicht warten:

Im Animationsablauf wird nicht gewartet, bis der Sound fertig gespielt wurde, sondern in der gleichen Geschwindigkeit in der Animation fortgefahren.



Wiederholen: Ist diese Option markiert, wird automatisch auch die Option nicht warten markiert. Der Sound wird solange wiederholt, bis die Animation in ihrem Ablauf an irgendeine Position kommt, die ausschalten als Sound definiert hat, um die Wiederholungsschleife zu unterbrechen.

## Verzweigen

Hier können eigene Schleifen programmiert werden. Von der gerade aktuellen Position in der Ablaufrolle (grüner Rahmen) wird zu einer anderen Position verzweigt, wenn

Zählerbedingungen und / oder

Mausbedingungen und / oder

Objektpositionsbedingungen

festgelegt sind. Es muß die Nummer der Position, zu der verzweigt werden soll, im entsprechenden Feld eingegeben werden.

### Zähler kleiner..

Der interne Zähler von Take ONE zählt, wieviel Mal diese Position schon in der Animation durchgelaufen ist. Wird zum Beispiel in das Zählerfeld 5 eingegeben, wird ab der 5.

Wiederholung des Ablaufs an dieser Position verzweigt.

Ausnahmen: Zähler kleiner 0: jedes mal, wenn diese Position im Ablauf erreicht wird, wird verzweigt, d.h. es wird eine Endlosschleife gebildet.

### Maustasten-Bedingungen

Im Untermenü Bedingungen in der Menüleiste können aus 6 Bedingungen ausgewählt werden, die jeweils an der angegebenen Position überprüft werden, ob sie erfüllt sind.

Beispiele:

linke MT gedrückt / nicht gedrückt: Es wird ab der Position verzweigt, wenn die linke Maustaste an der Position innerhalb des Animationsfensters gedrückt ist

Objekt angeklickt / nicht geklickt: Es wird im Ablauf dann verzweigt, wenn das Objekt innerhalb des Animationsfensters angeklickt ist.

Die im Bedingungs-Menü angewählte Bedingung wird als Verzweigungsbedingung in den Verzweigungs-Kasten übernommen. Die Maustasten-Bedingungen werden nur dann verwendet, wenn auch die runde Schaltfläche markiert ist.

### Bedingungen für Objekte

Auch hier kann aus dem Untermenü Bedingungen in der Menüleiste aus 6 Bedingungen ausgewählt werden:

Objekt unsichtbar / sichtbar: Hier wird geprüft, ob das Objekt ganz oder teilweise im Animationsfenster sichtbar bzw. unsichtbar ist

innerhalb / außerhalb Rand: Hier wird an der angegebenen Position geprüft, ob das Objekt sich innerhalb bzw. außerhalb des Fensterrandes befindet.

Objekt in Bildmitte / nicht in Bildmitte: Hier wird geprüft, ob sich das Objekt in der Mitte des Animationsfensters befindet bzw. nicht befindet.

Die Bedingungen für Objekte werden nur dann im Ablauf verwendet, wenn die kleine runde Schaltfläche auch markiert ist.

## Extras-Box



Warten auf Start: Ist die Option *Warten auf Start* aktiv, wird der gesamte Ablauf gestoppt, bis das Objekt von einem anderen wieder gestartet wird.



Animation beenden: Ist die Option *Animation beenden* an einer Position aktiv, wird die Animation beendet, sobald der Ablauf zu dieser Position kommt.

Im Objekt-Fenster kann das zu startende Objekt durch Mausklick gewählt werden.

## Offsets

Jedes Bild besitzt je einen X- und einen Y-Offset, der die lokale Bewegung eines Objekts festlegt. Mit den Offsets lassen sich die relativen Abstände der einzelnen Bilder einer Bildsequenz zueinander definieren. Sie ermöglichen eine zusätzliche Definition einer Bewegung, die innerhalb einer globalen Bewegung (Sequenz- oder Ablaufdefinition) abläuft.

Zusätzlich können hier die Dateinamen der einzelnen Bilder abgeändert werden.

Mit den Vorwärts- und Rückwärts-Schaltflächen wird das jeweils folgende bzw. vorausgegangene Bild zum aktuellen Bild.

Wird die ALLE-Schaltfläche geklickt, werden die aktuell eingestellten Werte und der Dateiname bei allen Bildern gesetzt. Dadurch können die Dateinamen mit dem Platzhalter %d versehen werden, der eine automatische Numerierung der Bilder ermöglicht.

## Zusatzoptionen

Diese Optionen, die hier eingestellt werden, werden von dem Zusatzprogramm RUNTAKE verwendet. Für Animationen, die von Take ONE aus gestartet werden, spielen Sie keine Rolle.

### Folgeanimation

Folgeanimation laden - gleiches Fenster: Eine andere Animation wird geladen, wobei das eingestellte Animationsfenster und der Hintergrund erhalten bleiben

Folgeanimation laden - neues Fenster: Eine andere Animation wird mit ihrem unter Fensterparameter definierten Animationsfenster geladen und ausgeführt

### Verwendung:

Nur als Folgeanimation ausführbar: Nur eine primäre Animation kann diese Animation, die nur als Folgeanimation eingestellt ist, starten.

## **Start**

Durch diese Funktion wird die Animation gestartet.

## Freihand zeichnen



zeichnet einzelne Punkte oder eine Freihandlinie in der aktuellen Farbe.

Mit der rechten Maustaste wird ein Punkt oder eine Linie in der Hintergrundfarbe gesetzt.

Es stehen 8 Stiftbreite durch einen Mausklick auf den  Button.

Ist unter OPTIONEN Farbverlauf markiert, können mittels Sprühdose Farbverläufe gezeichnet werden.

## Linien



zieht eine gerade Linie von der Position, an der die linke Maustaste betätigt wurde, bis zur Position, an der die Taste losgelassen wird. Dazu muß der Anfangspunkt der Linie geklickt werden und dann die Maus bis zum Linienendpunkt gezogen werden.

Soll eine Linie gezogen werden, die die Ausmaße des Editfensters überschreitet, muß der Anfangspunkt durch Drücken der linken Maustaste markiert werden und der Cursor mit gedrückter Maustaste aus dem Editfenster bewegt werden. Danach muß der Ausschnitt, der den Endpunkt enthält, ins Editfenster bewegt und mit gedrückter Maustaste wieder ins Editfenster hineingefahren werden.


Dieses Verfahren kann auch bei den anderen Zeichenwerkzeugen angewandt werden.

Es stehen 8 Stiftbreite durch einen Mausklick auf den  Button.

Ist unter OPTIONEN Farbverlauf markiert, können mittels Sprühdose Farbverläufe gezeichnet werden.



## Rechtecke

 zeichnet ein Rechteck in der aktuellen Farbe. Es spielt keine Rolle, von welcher Ecke aus das Rechteck aufgezogen wird. Das Rechteck wird in der Füllfarbe oder mit dem Füllmuster gefüllt, wenn das Werkzeug Füllen oder ein Füllmuster angewählt

 ist.

Es stehen 8 Stiftbreite durch einen Mausklick auf den  Button.

Ist unter OPTIONEN Farbverlauf markiert, können mittels Sprühdose Farbverläufe gezeichnet werden.


## Kreise



zeichnet einen Kreis, wobei der Kreismittelpunkt durch die linke Maustaste gewählt wird. Der Kreis wird in der Füllfarbe oder mit dem Füllmuster gefüllt, wenn das Werkzeug Füllen oder unter OPTIONEN Füllmuster angewählt, bzw. der Musterbutton



angeklickt wird.

Es stehen 8 Stiftbreite durch einen Mausklick auf den  Button.


Ist unter OPTIONEN Farbverlauf markiert, können mittels Sprühdose Farbverläufe gezeichnet werden.

## Polygone



zeichnet ein Vieleck, wobei einzelne Linien zuerst nur im Editfenster gezeichnet werden. Das Polygon wird erst dann im aktuellen Bild gezeichnet, wenn es geschlossen wird.

Durch Betätigen der rechten Maustaste erfolgt das Schließen des Polygons automatisch zwischen dem Anfangspunkt und dem letzten markierten Linienpunkt.

Das Polygon wird in der Füllfarbe oder mit dem Füllmuster gefüllt, wenn das Werkzeug Füllen oder OPTIONEN Füllmuster angewählt, bzw. der Musterbutton  angeklickt wird.

Es stehen 8 Stiftbreite durch einen Mausklick auf den  Button.

Ist unter OPTIONEN Farbverlauf markiert, können mittels Sprühdose Farbverläufe gezeichnet werden.

## Füllen



füllt eine Fläche mit der aktuellen Farbe oder dem ausgewählten Füllmuster. Ist kein Füllmuster oder die einfarbige Füllung ausgewählt, wird die Fläche mit der aktuellen Farbe gefüllt. Ist ein zweifarbiges Füllmuster ausgewählt, wird die Fläche mit dem Füllmuster gefüllt.

## Sprühdose



sprüht Punkte in der aktuellen Farbe auf das Bild. Die Größe des Sprühstrahls hängt von der eingestellten Stiftbreite ab. Die Sprühdose sprüht, solange die linke Maustaste gedrückt gehalten wird.

## Text



schreibt einen Text in der aktuellen Farbe an der gewählten Position in das Bild.

Dazu erscheint nach der Positionsanzahl eine Dialogbox, in der der zu schreibende Text, die Schriftart, die Schriftgröße und die Schriftattribute eingegeben werden können. Es stehen alle unter WINDOWS installierten Schriften zur Verfügung.

Unter Anklicken der OPTIONEN-Schaltfläche kann angegeben werden, wie der Text an der angewählten Position positioniert wird, sowie der Zeichenzwischenraum und die Farbe.

Der Text wird standardmäßig an der linken oberen Ecke ausgerichtet. Über die Options-Schaltfläche kann die Ausrichtung individuell eingestellt werden (Drehungen in Grad, neue Farbe, x- und y-Ausrichtungen).

Mehrzeiliger Text kann eingegeben werden, indem am Zeilenende die Tastenkombination STRG+RETURN gedrückt wird.

## Ausschnitt markieren



markiert ein Bildsegment, wobei die Markierung auch erhalten bleibt, wenn die Anzeige verschoben, der Vergrößerungsfaktor verändert oder ein anderes Bild gewählt wird.

Der markierte Bereich kann kopiert, ausgeschnitten, verändert und eingefügt werden. Beim Ausschneiden wird der markierte Bereich gelöscht, beim Kopieren bleibt der markierte Bereich erhalten.

Eine Markierung wird gelöscht, wenn eine leere Fläche im Programmfenster angeklickt wird.

Soll ein Bereich markiert werden, der die Größe des Editfensters überschreitet, muß der Anfangspunkt durch Drücken der linken Maustaste markiert werden und der Cursor mit gedrückter Maustaste aus dem Editfenster bewegt werden. Danach muß der Ausschnitt, der den Endpunkt enthält, ins Editfenster bewegt und mit gedrückter Maustaste wieder ins Editfenster hineingefahren werden.

## Stiftbreite

Sie können aus 8 verschiedenen Stiftbreiten wählen, sie läßt sich durch Anklicken auf den



-Button auswählen. Die aktuelle Stiftgröße wird durch diesen Button angezeigt.

Ist Linienvorlauf (im Menü OPTIONEN) angewählt, wird ein Farbverlauf dargestellt. Die in der Farbfläche angegebene Farbe ist dabei die äußere und die durch die Sprühdose (durch Klick der rechten Maustaste auf die gewünschte Farbe) angegebene Farbe ist die innere Farbe.





