

MPMorph_03.readme

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MPMorph_03.readme		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 8, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MPMorph_03.readme	1
1.1	DO IT! : MorphPlus - MPMorph_03	1

Chapter 1

MPMorph_03.readme

1.1 DO IT! : MorphPlus - MPMorph_03

Projekt:	MPMorph_03
Programm:	MorphPlus V1.2

Quelle:	HIPPO BOOKS-Archiv
Autor:	Walter Friedhuber

Thema:	Problemzonen in gruppenorientierten Metamorphosen.

RAM-Bedarf:	4 MByte
Festplatte, temporär:	11,1 Mbyte (nur bei 24bit-RAW-Berechnungen)
Festplatte, Animation:	3,2 MByte (25 Frames HAMLace)
Berechnungszeit pro Frame:	5 Min. (Durchschnittswert, HAMLace, 24bit-Vorlagen)
Berechnungszeit, Animation:	2 Std. 30 Min. (HAMLace-Anim mit 24bit-Vorlagen)
Arbeitszeit:	1 Stunde.

Semiprofessionell konzipierte Metamorphose-Projekte werfen ein Bündel an Problemen auf, mit denen Sie im Normfall nicht konfrontiert werden. Oft scheint deren Lösung, zumindest für den ungeübten Einsteiger, dem Versuch zu gleichen, einem Wienerwald-Hähnchen, durch Wiederbelebungsversuche, auf die Beine zu helfen.

Im aktuellen Workshop werden Sie deshalb vorwiegend mit Tips versorgt, die Ihnen das Leben erleichtern und Schwierigkeiten aus dem Weg räumen. Wie immer ist eine fertig berechnete HAMLace-Animation im "Anim"-Verzeichnis der "MorphPlus/MPMorph_03"-Schublade enthalten.

MPMorph_03_anim.HAMlace MVextern

Das im Projekt verwendete Bildmaterial ist unter den Dateibezeichnungen "MPMorph_03_Start.HAMlace", "MPMorph_03_Start.24bit", "MPMorph_03_Ziel.HAMlace", "MPMorph_03_Ziel.24bit" im Verzeichnis "Backgrounds" der CD-Schublade "MorphPlus" untergebracht.

Wie schon im letzten Workshop ("MPMorph_02") erläutert, handelt es sich bei den "HAMlace"-Dateien wiederum um getürkte, skalierte 24bit-Dateien im Format 352x564...

VLAB-Motion-Anwender und Leser, die auf höchste Qualität pochen, werden sich naturgemäß der hochaufgelösten (704x564) 24bit-Dateien bedienen. Für diesen Anwenderkreis liegt die gesamte Animationsdatei in 24bit-Einzelbildern vor, die Sie nur noch über Movie Shop in Ihren Videofilm einzubinden haben (Standort: "Anim"- Directory des Projekts).

Eine fertig berechnete (echte) HAM-Animation, finden Sie im "Anim"-Verzeichnis des Projekts "MPMorph_03".

Bevor wir uns in einer theoretischen Diskussion über bestimmte Problematiken verrennen, laden wir die fertig konzipierte Projektdatei in unseren Arbeitsspeicher:

1. Starten Sie zuerst das Hauptprogramm "MorphPlus".
2. Halten Sie die linke AMIGA-Taste fest und tippen Sie zusätzlich auf Taste "m", wodurch Sie wieder auf der Workbench landen.
3. Starten Sie das Modul "Morph".
4. Befehlen Sie "Project - Open", selektieren Sie über das "Laufw."-Gadget zuerst den Namen der CD ("DO_IT!"), dann das Verzeichnis "MorphPlus Schubl", anschließend das Projekt "MPMorph_03 Schubl" und schließen Sie mit einem Klick auf "Ok" ab.
Ein Klick auf Bild_0001.24bit MVextern zeigt die Original-Source-Grafik, während die Selektion des Gadgets Bild_0002.24bit MVextern ein Abbild der Destination-Datei auf den Bildschirm zaubert.

Zu diesem Zeitpunkt wird Ihnen wahrscheinlich schon klar sein, wo diverse Schwierigkeiten auftauchen könnten: Die Dimensionen der zu morphenden Bildausschnitte sind derart unterschiedlich, daß genau jene Situation eintritt, die es unbedingt zu vermeiden gilt: Lange Vektorwege führen zu Verschlierungen, verursachen Qualitätseinbussen der übelsten Sorte. Aber was soll man machen, wenn es die Umstände erfordern, derartiges Material verarbeiten zu müssen?

Die Lösung liegt - ja, Sie haben es erraten - im Definieren von möglichst vielen Gruppdateien, die den Wirkungskreis des Warp-Operators auf kleine Teilstrecken begrenzen. Die dabei zu Tage tretenden Schwierigkeiten sind allerdings nicht von Pappe, lassen sich aber elegant beseitigen.

Bisher waren Sie es wahrscheinlich gewohnt, Vektoren immer zuerst in der Source-Grafik zu setzen und danach die Zielpunkte im Destination-Bild anzupassen. Im aktuell simulierten Beispiel wäre das genau der falsche Weg. Sehen Sie sich doch mal den folgenden Schnappschuß an: Klicken Sie auf Bild_0003.16 MVextern. Hier wird dargestellt, was geschieht, wenn Sie

beispielsweise die Augenpartie zuerst im Start-Bild setzen und anschließend im Destination-Frame versuchen, die voluminöse Vektorgruppe im geradezu winzigen Ziel unterzubringen - viel Spaß Jungs...

* Startet man ein derartiges Projekt, wird flugs, mit Taste "g", das Zielbild angewählt. Anschließend legen Sie um die außenliegenden Konturen die ersten Vektorpunkte und beachten dabei, daß Sie diese so eng als nur möglich setzen, damit beim anschließenden Anpassen im Startbild (Taste "d") keine allzu großen Lücken zwischen den einzelnen Vektorpunkten klaffen (Lupe verwenden).
Die Illustrationen Bild_0004.16 MVextern und Bild_0005.16 MVextern veranschaulichen das.

* Im nächsten Schritt definieren Sie diese Vektoren sofort als Gruppe, indem Sie die bereits mehrfach besprochenen Arbeitsgänge durchführen. Anschließend - und das ist neu - verstecken Sie die nicht mehr benötigte Kette, indem Sie "Vectors - Select All Visible" befehlen und anschließend das Kommando "Vectors - Visibility - Hide Selected" geben (-> "sichtbare, selektierte Vektoren verstecken").
Dadurch kommen Ihnen die Vektoren beim Weiterarbeiten nicht mehr in die Quere und Sie können in aller Seelenruhe die am nächsten innen liegenden Gruppenvektoren einpflanzen. Im aktuellen Fall sind das die Umrisse des Gesichtes.

* Wiederum werden die Gruppenmitglieder zuerst im Ziel-Frame (Taste "g") plaziert, im Start-Frame (Taste "d") korrekt verschoben, selektiert ("Vectors - Select All Visible"), als Gruppe definiert ("Vectors - Add Selected To Group"), mit einem Namen versehen und anschließend sofort versteckt ("Vectors - Visibility - Hide Selected").

Dieses Spielchen treiben Sie solange, bis alle möglichen Bilddetails durch einzelne Gruppen abgesteckt und damit die Vektorwege auf das minimal Mögliche verkürzt wurden.

Im aktuellen Projekt habe ich dazu insgesamt 9 Gruppen definiert (Bild_0006.16 MVextern).

* Starten Sie dann einen Testlauf, der in diesem Fall klären soll, daß im Eifer des Gefechts keine Regelverletzungen (sich kreuzende oder übereinander angeordnete Vektoren) begangen wurden. Dazu müssen die versteckten Gruppen NICHT angeschaltet werden.
Befehlen Sie "Groups - Animate", schaufeln Sie alle Gruppennamen in das "Animate"-Fenster, befehlen Sie "Accept" und sehen Sie sich den Ablauf mit Hilfe des 4. Gadgets (lmal vorwärts abspielen, regelbar) an (Bild_0007.16 MVextern).
Ziehen Sie dabei den "Frames per Second"-Regler soweit zurück, daß Sie auch Details der wandernden Vektoren im Auge behalten.

* Nachdem Sie die Vorschau mit "Close" abgebrochen und wieder in das Hauptfenster zurückgekehrt sind, schalten Sie alle Gruppen ein ("Vectors - Visibility - Show All") und speichern das Projekt (darf aktuell nicht durchgeführt werden, da wir mit dem CD-Projekt arbeiten).
Anschließend spricht nichts mehr dagegen, die Endberechnung einzuleiten..

Ich hoffe, daß Ihnen die aufgeführten Tips mal wirklich aus der Patsche helfen werden; dann hat das alles seinen Sinn gehabt.

Zum Abschluß unseres letzten MorphPlus-Workshops möchte ich Ihnen noch für Ihre Mitarbeit danken und würde mich freuen, wenn Sie mir Anregungen, Kritikpunkte oder Lob (!!!!) zukommen lassen würden.

Wenn Sie irgendwelchen Kummer haben (Wodkaflasche leer, Frau davongelaufen, Gewichtsprobleme usw.) schreiben Sie oder rufen Sie die HIPPO BOOKS - Hotline an, die Ihnen zu den üblichen Geschäftszeiten zur Verfügung steht:

HIPPO BOOKS-Hotline, Walter Friedhuber, Tel.: 089/863 43 42

Montags - Freitags von 9 - 12 und 13 - 19 Uhr

Samstag von 9 - 13 Uhr

*
