

MPWarp_01.readme

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MPWarp_01.readme		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 8, 2022	

REVISION HISTORY

<i>NUMBER</i>	<i>DATE</i>	<i>DESCRIPTION</i>	<i>NAME</i>

Contents

1	MPWarp_01.readme	1
1.1	DO IT! : MorphPlus - MPWarp_01	1

Chapter 1

MPWarp_01.readme

1.1 DO IT! : MorphPlus - MPWarp_01

Projekt:	MPWarp_01
Programm:	MorphPlus V1.2

Quelle:	"MorphPlus SPEZIALEFFEKTE", HIPPO-BOOKS Best.Nr. 9000 und HIPPO BOOKS-Archiv
Autor:	Walter Friedhuber

Thema:	Arbeitsweise und Anwendung des Warp-Operators zum Generieren von videotauglichen Spezialeffekten. Beispiel 1: Chaosblende
Tips:	Anwendung der auf CD enthaltenen Projektdateien. Anlegen eigener Effekt-Projekte, Setzen von Vektoren, Bilden von animierbaren Gruppen und Warp-Gruppenvorschau (Groups - Animate).

RAM-Bedarf:	4 MByte
Festplatte, temporär:	-
Festplatte, Animation:	1,2 MByte (25 Frames)
Berechnungszeit pro Frame:	ca. 1 Min. (Durchschnittswert, HAMLace)
Berechnungszeit, Animation:	18 - 25 Min. (25 Frames, HAMLace)
Arbeitszeit:	1 Std. 30 Min.

In den folgenden 6 Projekten werde ich Ihnen einige interessante Varianten des "Warp"-Operators vorstellen, mit deren Hilfe zahllose Spezialeffekte, die sich insbesondere bei der Videonachbearbeitung bewähren, realisiert werden können.

Gleichzeitig nutze ich diesen Artikel dazu, Ihnen zu zeigen, wie sich die auf der CD enthaltenen, komplett vorprogrammierten Projektdateien praktisch einsetzen und jederzeit Ihren eigenen Bedürfnissen anpassen lassen. Voraussetzung dafür ist natürlich, daß Sie MORPH PLUS auf Ihrer Festplatte ordnungsgemäß, wie im Originalhandbuch beschrieben, installiert haben.

PRAKTISCHER UMGANG MIT DEN PROJEKTDATEIEN

MPWarp_01 - MPWarp_06
MPMorph_01 - MPMorph_03

Prinzipiell könnten Sie so vorgehen, daß Sie die mitgelieferten Projekte von der CD aus starten und nur das Ergebnis der anstehenden Berechnung auf Ihrer Festplatte ablegen. Das ist der einfachste Weg, der keinerlei Komplikationen aufweist. Wasdabei zu tun ist, erkläre ich Ihnen anschließend.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, das jeweils interessante Projekt zu kopieren, anschließend die einzelnen Verknüpfungen (Grafik-, Vektoren-, Settings- und Gruppen-Pfade) so zu ändern, daß künftige Starts komplett auf die individuellen Gegebenheiten Ihrer Festplatte zugeschnitten werden. Diese Methode sollten Sie allerdings nur dann wählen, wenn Sie bereits über fundiertes Grundwissen zum AMIGA-Betriebssystem und im Umgang mit "MorphPlus" verfügen.

Völlig problemlos läuft hingegen die dritte Variante ab: Sie legen sich auf Ihrer Festplatte ein neues Projekt an und kopieren danach, etwa mit Unterstützung von DIR OPUS (für ca. DM 120.- im Fachhandel erhältlich), die relevanten CD-Daten, direkt in Ihr Projekt.

Der Vorteil dieser Lösung besteht darin, daß Sie die Besonderheiten von MORPH PLUS kennenlernen, dessen Arbeitsweise verstehen lernen, künftig auch eigene Ideen in die Realität umsetzen können und nicht nur das nachkauen müssen, was ich hier Ihnen hier serviere. Es versteht sich von selbst, daß ich diese Methode besonders ausführlich besprechen werde.

Methode 1: Projektberechnungen direkt von der CD

=====

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" (rechte AMIGA- und .o-Taste).
5. Klicken Sie auf das "Laufw."-Gadget, dann - im Listenfenster - auf den Namen der CD (Do_It!), anschließend auf "MorphPlus Schubl" und selektieren Sie zuletzt den gesuchten Projektnamen, im Beispiel "MPWarp_01 Schubl". Schließen Sie das Fenster mit "Ok".
Nach kurzer Zeit landen Sie im Hauptsteuerfenster des Programms, sehen sowohl eine SW-Abbildung des integrierten Bildes, als auch das Muster der zugehörigen Startvektoren vor sich (Bild_0001.16 MVextern).

TIP!

===

Hin und wieder hat "MorphPlus" Schwierigkeiten, den Bildschirm korrekt aufzubauen. Diesen Umstand bemängelt das Programm mit der Meldung "Corrupt IFF file", die Sie mit "OK" verwerfen. Befehlen Sie anschließend "Project - Refresh" und blenden Sie den "Refresh Images"-Requester mit "Accept" aus, repariert das Programm, auf Grundlage der Originaldatei, den Fensterinhalt und präsentiert das Ergebnis nach wenigen Sekunden.

6. Mit "Project - Options" (rechte AMIGA- und "t"-Taste) rufen Sie nun das Optionenfenster des Projekts ab und nehmen - wie im nachfolgenden Beispiel "METHODE 2" erläutert - diverse Änderungen an relevanten Einstellungen vor. Sind davon Feldinhalte betroffen, die über kein eigenes Gadget verfügen (z.B. "Total Frames", "Ending At", usw.), MÜSSEN SIE ABSCHLIESSEND DIE RETURN-TASTE DRÜCKEN, da andernfalls diverse Eingaben nicht beachtet werden!
7. Mit Ausnahme des Feldes "ANIM File Name..." können aber auch alle vorgegebenen Definitionen übernommen werden, wobei allerdings nichts dagegen spricht, daß Sie die Anzahl der zu berechnenden Frames (Felder: "Total Frames" und "Ending At") bzw. deren Qualität entsprechend Ihren Wünschen ändern (Feld "AntiAliasing" anklicken und / oder das Precision-Gadget auf "High Quality (4)" umlegen).

Vergessen Sie aber nicht darauf ALLE MANUELL VORGENOMMENEN FELDEINGABEN DURCH DRÜCKEN DER RETURN-TASTE ABZUSEGNEN!

Außerdem sollte beachtet werden, daß der Befehl "Project - Save" naturgemäß eine Fehlermeldung auslöst - unsere CD läßt sich nun mal nicht beschreiben....

Im Feld "ANIM File Name..." (Bild_0002.16 MVextern) muß der Zielpfad der Berechnungsoperation vorgegeben werden. Am einfachsten geschieht dies dadurch, indem Sie einfach auf das zugehörige Feldsymbol klicken und mit Hilfe des Gadgets "Disks" und der im Listenfenster visualisierten Angaben, eine interaktive Einstellung vornehmen.

Sollte Ihre Festplatte den Namen "Work" führen und das Ergebnis der Berechnung im Anim-Verzeichnis von Deluxe Paint V abgelegt werden, sieht die Zielangabe letztendlich so aus, wie ich es Ihnen im (Bild_0002.16 MVextern) dargestellt habe...

Wer über genügend Arbeitsspeicher verfügt (minimal 6 MByte), kann auch das von mir voreingestellte Verzeichnis RAM: übernehmen.

HINWEIS: Die restlichen, im unteren Abschnitt des Project Options-Fenster enthaltenen Felder ("Saver To Be Used", "Saver Options String", usw.), haben bei der Durchführung von "Still Warp"-Berechnungen keine Bedeutung und können freigelassen bzw. gelöscht werden! Pure WARP-Operationen sind relativ

unkritisch, führen nur äußerst selten zu Fehlergebnissen, ganz im Gegensatz zu Metamorphose-Vorgängen (-> Projekte MPMorph_01 bis MPMorph_03), wo ein in Version 1.2 auftretender Programmierfehler häufig absolut unbrauchbare Resultate abliefert.

8. Steht das Ziel der Berechnung fest, kontrollieren Sie, ob die Optionen "Render" und "Make ANIM File" angeschaltet (mit einem Häkchen gekennzeichnet) sind. Sollte das mal nicht der Fall sein, klicken Sie entweder auf das zugehörige Knopf-Symbol oder betätigen die Tasten "r" und "k".
9. Verlassen Sie das Projektfenster mit "Accept" und starten Sie die Berechnung mit "Project - Accept" (rechte AMIGA- und "y"-Taste). MorphPlus präpariert die Datei(en) und startet das Rendering, das zwischen 18 und 22 Minuten (bei einer Dateilänge von 25 Frames) in Anspruch nimmt.
Das Ergebnis liegt im Anim-Opt.5-Format vor, das von jedem AMIGA-Mal-, Animations- und Präsentationsprogramm problemlos verarbeitet wird. Wer auf diesem Gebiet noch völlig unerfahren ist, kann sich am Ende des Artikels und im "Deluxe Paint"-Teil der CD darüber informieren, wie man fertige Animationsdateien lädt und nachbehandelt (etwa mit einem zusätzlichen Titel versieht).

TIP!

===

Der Berechnungsprozess läßt sich beschleunigen, wenn Sie die linke AMIGA-Taste festhalten und solange auf Taste "m" tippen, bis das Steuerfenster des Hauptmoduls auftaucht (Bild_0003.16 MVextern). Die Ursache dafür ist einfach erklärt: Während das "Morph"-Modul im hochauflösenden Modus des AMIGA arbeitet, zieht das Hauptprogramm das niedrigauflösende Format vor, was wiederum die Bildschirmaufbauzeit und damit die Berechnung erheblich verkürzt. Neugierige Zeitgenossen können sich hier jederzeit die Teilergebnisse der Berechnung (als Einzelbilder) ansehen. Immer dann, wenn im "Rendering Screen Changes"-Info-Fenster "Converting, Using Locked Palette" erscheint (Bild_0003.16 MVextern), dürfen Sie auf das "ReDisplay"-Gadget klicken und sich über den aktuellen Zwischenstand informieren.
Bevor der dadurch ausgelöste Bildschirmaufbau sein Endstadium erreicht hat, klicken Sie auf die linke Maustaste und verzweigen wieder in das Steuerfenster zurück. Sollten Sie diese Aktion zu spät vornehmen, landen Sie automatisch im "Morph"-Fenster, von wo aus Sie - über die LINKE AMIGA- und "m"-Taste - wieder auf den ursprünglichen Standort zurückverzweigen.
Durch Wiederholung der aufgeführten Operation, kann am Ende des Berechnungsvorganges auf die "Morph"-Oberfläche zurückverzweigt und dort weitergearbeitet werden (auf die linke Maustaste klicken).

10. Befehlen Sie "Project - Quit" (rechte AMIGA- und q-Taste), beantworten die eventuell auftauchende Programmwarnung "The Project has not been saved" (-> Projekt wurde nicht gesichert) mit "Quit" (-> Sicherung auf CD nicht möglich!) und schließen mit "Exit" das daraufhin sichtbare "MorphPlus"-Hauptsteuerfenster. Sollten Sie hingegen die Workbench vor sich sehen, müssen Sie zuvor mit der LINKEN AMIGA- und "m"-Taste auf dieses Fenster verzweigen...
11. Starten Ihr Mal-/Animationsprogramm (DPaint IV, V oder Brilliance). Laden Sie dort die im zugewiesenen Zielverzeichnis (-> Arbeitsschritt 7) befindliche Animationsdatei und sehen Sie sich das Ergebnis an. Auf

unserer CD finden Sie ein Beispiel jeweils im Verzeichnis "Anim" der unterschiedlichen Projekte.

Wie sich derartige Spezialeffekten weiterverarbeiten lassen, können Sie im Buch "Deluxe Paint V - Crash Kurs" (HIPPO BOOKS, Best.Nr. 5000, DM 69.- inkl. 4 Disketten) nachlesen.

Vorrangig werden Sie die Effektdatei zum Einblenden von Zwischentiteln innerhalb Ihrer Videoüberspielungen einsetzen. Beispiele zur Vorgehensweise sind nicht nur auf der DO IT!-CD "VLAB-Motion im Praxiseinsatz" enthalten, sondern auch in zahlreichen Publikationen von HIPPO BOOKS (Prospekt anfordern!).

*

Methode 2: Anlegen eigener Projekte, Einsatz der mitgelieferten Spezialdaten
=====

* Falls Sie von den mitgelieferten Grafiken Gebrauch machen möchten, kopieren Sie die entsprechenden Dateien in eine geeignete Schublade Ihrer Festplatte (z.B. in die Schublade "Frames" des "MorphPlus"- bzw. "ASDG"-Verzeichnisses). Sämtliche Workshop-Grafiken befinden sich im CD-Unterverzeichnis "DO_IT!/MorphPlus/Backgrounds". Zusätzlich sind in der Schublade "24bit" hochwertige Motive zu den unterschiedlichsten Themenbereichen enthalten, die Sie entweder im Originalformat (HiRes Lace Overscan, 704x564) übernehmen oder mit Hilfe des MorphPlus-Operators "Scale" formatspezifisch ändern können.

1. Starten Sie dann 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 - New - Still Warp".

Mit den nachstehend beschriebenen Techniken, die Sie auch auf alle folgenden Projekte (MPWarp_02 - 06) anwenden, können Sie nicht nur Spezialeffekte in Form von animierten Blenden generieren, wie es aktuell zur Debatte steht. Damit sind die Möglichkeiten des Warp-Operators nämlich längst nicht ausgereizt!

Einzelabbildungen von Menschen oder Tieren lassen sich so nachdrücklich "zum Leben" erwecken, daß es Ihnen oft unglaublich vorkommen wird, welch geringer Aufwand dafür betrieben werden muß. Im Projekt "MPWarp_06" werden Sie beispielsweise das Standbild eines Löwen in einer Weise manipulieren, daß der Eindruck entsteht, als würde das Tierchen aus voller Seele brüllen. Der Trick hinter der Sache ist so simpel, daß er faktisch auf jede Vorlage angewandt werden kann: Es genügt vollauf, durch Setzen einiger Start- und End-Vektoren dem Programm mitzuteilen, welche Bildpositionen wohin verschoben werden müssen.

5. Nach Durchführung des Kommandos erscheint das "Still Warp"-Fenster, in dem Sie MorphPlus mitteilen müssen, an welchem Standort es das Projekt anlegen (Gadget "Project Name...") und woher das Source Image, das notwendige Basisbild, geladen werden soll.

Klicken Sie zuerst auf das Gadget "Project Name" und sehen Sie sich den Inhalt des Schublade-Feldes an. Sollte hier nicht der Name Ihrer Festplatte und das Verzeichnis "MorphPlus" (oder "ASDG") angezeigt werden, klicken Sie auf das "Laufw."-Gadget, selektieren dann die Bezeichnung Ihrer Festplatte (z.B. Work), anschließend das "MorphPlus Schubl" -Directory und schließen den Requester mit "Accept".

Klicken Sie an eine freie Position im "Project Name"-Feld, tippen Sie das Separierzeichen / ein und unmittelbar daran (ohne Leerzeichen!) den Namen Ihres geplanten Objekts, beispielsweise Blende_01. Tippen Sie abschließend auf die RETURN-Taste (oder das "Ok"-Gadget).

Achten Sie darauf, daß Sie keinen bereits bestehenden Namen verwenden! "MorphPlus" lehnt sonst das Generieren des Projekts solange ab, bis Sie einen neuen Namen einsetzen.

Die Programmanfrage "Schublade ... existiert nicht, neu anlegen?" beantworten Sie mit "Anlegen", bevor Sie auf "Ok" klicken.

- Teilen Sie dem Programm den Standort des Basisbildes mit. Klicken Sie dazu auf das "Source Image"-Gadget. Sofern Sie die mitgelieferten Bilder in das "MorphPlus/Frames"-Verzeichnis Ihrer Festplatte kopiert haben, muß jetzt lediglich das "Laufw."-Gadget selektiert, der Name Ihrer Festplatte (z.B. Work) aus dem Fenster angewählt, dann das Verzeichnis "MorphPlus Schubl" aufgerufen, danach auf "Frames Schubl" geklickt und zuletzt das gewünschte Bild (z.B. "MPWarp_01.HAMlace") sondiert werden. Möchten Sie hingegen diverse Grafiken direkt von der CD laden und in Ihr neues Projekt einbinden, muß Ihnen klar sein, daß künftige Projektarbeiten nur dann funktionieren, wenn sich die CD "DO_IT!" im Laufwerk befindet!

Mit "Ok" schließen Sie auch diesen Requester.

- MorphPlus kennt nun alle notwendigen Speicher- und Ladepfade, so daß Sie den Still Warp-Requester mit "Accept" quittieren können.
- MorphPlus blendet den "Project Options"-Requester ein, wo Sie die Länge der gewünschten Animation ("Total Frames"), das anvisierte Format ("Finished Width", "Height"), deren Aufzeichnungsstandort und Namen ("ANIM File name"), den Qualitätsstandard ("Precision", "AntiAliasing", "Interpolation"), die Art der Berechnung ("Render", "Make ANIM File") usw., vorgeben müssen.

Wer mein Basis-Buch "MorphPlus für Einsteiger" (Verlag Gabriele Lechner, München) oder den neu bei HIPPO BOOKS erschienenen Fortsetzungsband "MORPH PLUS-SPEZIALEFFEKTE", Best.Nr. 9000) bereits kennt, wird damit keine Probleme haben. Alle anderen Leser sollten die in Bild_0004.16 MVextern enthaltenen Definitionen benutzen, deren Sinn ich Ihnen nachstehend erläutere.

Achten Sie dabei darauf, daß Sie EXAKT so verfahren, wie es das Schaubild zeigt. Sollten bei Ihnen Feldinhalte mit abweichenden Daten gefüllt sein, klicken Sie bitte in das jeweilige Feld, löschen es mit Ctrl x (Ctrl-Taste festhalten, Taste "x" antippen) und drücken dann die RETURN-Taste. Nur so kann sichergestellt werden, daß keine Fehler auftauchen!

Aktuelle Feldangaben und Gadget-Einstellungen:

=====

"Total Frames": beinhaltet die Länge der zu generierenden Animation (Voreinstellung bei neuen Projekten: 1). Falls notwendig, klicken Sie in das Feld, löschen Sie es (Ctrl x), tippen (beispielsweise) 25 ein (-> entspricht einer Sekunde Realzeit) und drücken die RETURN-Taste.

"Beginning At": (Voreinstellung: 1) weist das Programm an, die Berechnung an der hier eingetragenen Frame- (Bild-) Nummer zu starten. Im Allgemeinen ist 1 hier goldrichtig.

"Ending At": (Voreinstellung: 1) legt fest, daß die Berechnung an der hier eingegeben Framenummer zu beenden ist. Falls keine spezifischen Kontrollmaßnahmen erwünscht sind, wird hier der im "Total Frames"-Feld definierte Wert eingetragen (letzte Bildnummer): 25.

"Finished Width": Das Format der Zielanimation darf grundsätzlich vom Format des Ausgangsbildes abweichen, was etwa für Testberechnungen genutzt werden kann. Im aktuellen Fall werden hier jedoch die Originaldaten der Ausgangsgrafik, die eine Breite (Width) von 352 Pixel, bei einer Höhe von 568 Zeilen, aufweist, eingetragen: Feld anklicken, löschen (Ctrl x), 352 eintippen, RETURN-Taste drücken.

"Finished Height": definiert die Höhe des Zielformats. Auch hier gilt, was oben erklärt wurde. Aktuell sollten Sie dieses Feld mit den Daten der Originalgrafik füllen (568).

"Render"-Feld: Wird dieses Feld durch Anklicken mit der linken Maustaste aktiviert (Kennzeichnung durch einen Haken), kann das Programm dazu veranlaßt werden, die Bewegung entweder in Form einzelner Frames oder als Animationsdatei aufzuzeichnen. Klicken Sie das danebenstehende Rechteck an, bis es mit einem Haken gekennzeichnet wird. Dadurch wird automatisch das darunter angeordnete "Make ANIM File"-Feld freigegeben.

"Make ANIM File"-Feld: Wenn, wie im aktuellen Fall, die Berechnung als Animationsdatei erfolgen soll, muß das Rechteck dieser Option angeklickt oder Taste "k" gedrückt werden, woraufhin es durch einen kleinen Haken als aktiv gekennzeichnet wird. Der Name der zu erzeugenden Animation wird im Feld "ANIM File Name" eingetragen (dazu gleich mehr...).

"Outer Edge Handling"-Gadget: Mit Hilfe dieses Gadgets, das durch Anklicken mit der linken Maustaste umgeschaltet wird, läßt sich festlegen, ob Sie den Warp-(Verzerrungs-) Operator nur auf ein Bild anzuwenden gedenken ("Fixed"), das Umfeld der Vektoren ausstanzen ("Convex Hull" und "Cookie Cut") oder das Ausgangsbild allmählich (gleitend) zu verzerren beabsichtigen ("Sliding"). Klicken Sie solange auf das Gadget, bis die Option "Cookie Cut" erscheint.

COOKIE CUT ist zur Realisierung von Spezialblenden die einzig richtige Wahl, kommt nur im Projekt "MPWarp_06" nicht zum Einsatz (-> Löwe-Animation). COOKIE CUT ersetzt alle außerhalb einer Vektorengruppe angetroffenen Bildanteile durch die jeweils aktuelle Hintergrundfarbe (= 1. Farbtopf in einem Malprogramm -> Register 0), schneidet das mit Vektoren abgegrenzte Bildelement faktisch wie aus einem Kuchen aus und bewegt es auf die zu definierenden Endkoordinaten zu.

In diesem Zusammenhang ist noch wichtig, daß Sie das "Edges"-Gadget auf "Soft" umlegen, um weich abgerundete Kanten zu erhalten. Holen Sie das bitte jetzt nach...

"Precision"-Gadget: regelt die Genauigkeit, mit der Frames berechnet werden. Möglich sind hier die Einstellungen "Linear (1)" -> geringste Präzision, für Kontrollberechnungen geeignet, "Draft (2)" -> geringfügig verbesserte Berechnung, "Medium (3)" -> mittlere Genauigkeit, "High Quality (4)" -> höchste Genauigkeit. Je höher die Genauigkeit, desto länger die Berechnungszeit, um so besser allerdings auch die Qualität. Klicken Sie das Gadget solange an, bis "High Quality (4)" erscheint.

"Interpolation"-Feld: sorgt für ein weiches Übergleiten der von Vektoren beeinflussten Bilddetails, verhindert auffällige Sprünge. Klicken Sie das Rechteck an, bis ein Häkchen es als aktiv kennzeichnet.

"AntiAliasing"-Feld: schränkt die Bildung von Treppen-Effekten ein, fügt an den Rändern einer diagonal verlaufenden Linie, bzw. an abgerundeten Formen, Referenzfarben ein. Ist AntiAliasing aktiv, erhöht sich die Berechnungszeit, bei parallel ansteigender Qualität. Das Feld kann im aktuellen Fall ausgeschaltet bleiben (kein Haken).

"Saver To Be Used": Dieses Eingabefeld wird immer dann mit Angaben gefüllt, wenn Einzelbilder (Frames) in einem bestimmten Format erzeugt werden sollen. So könnten Sie beispielsweise den Saver-Namen "IFF" eintippen (auf Großschreibung achten!), falls eine Speicherung des Bewegungsablaufes in Einzelbilder erwünscht ist (-> VLAB-Motion-Anwendungen!). Sorgen Sie dafür, daß dieses Feld KEINEN Eintrag enthält (Anklicken, mit Ctrl x löschen, RETURN drücken). Dadurch legt MorphPlus eine Standard-Animationsdatei an (-> Feld "Make ANIM File" aktiv).

"Saver Options String": Wird das Feld "Saver To Be Used" als "IFF" definiert, kann hier (z.B.) der Eintrag "RAW" vorgenommen und damit eine Ablage der Einzelbilder (Frames) im 24 bit-Format veranlaßt werden. Verwenden Sie hingegen das Kommandowort "IMAGE" (auf Großschreibung achten!), speichert das Programm sämtliche Frames im AMIGA-Standard-Format. Aktuell sollte dieses Feld leer sein (Anklicken, eventuellen Inhalt löschen -> Ctrl x, RETURN-Taste drücken).

HINWEIS: Sorgen Sie dafür, daß die Felder "Output Sequence", "Output Image Base Name" und "Pre Save ARexx Hook" keinerlei Inhalt aufweisen (Feld anklicken, mit Ctrl x löschen., RETURN-Taste betätigen).

"ANIM File Name"-Auswahlgadget: Soll - wie im aktuellen Beispiel - eine Bewegungsdatei im AMIGA-Format erzeugt werden, die sich mit jedem herkömmlichen Mal-/Animationsprogramm abspielen läßt, muß hier der künftige Standort und Name der zu erzeugenden Datei eingetragen werden: Klicken Sie auf das Gadget und sehen Sie sich den Inhalt des Feldes "Schublade" an. Falls hier nicht der von Ihnen gewünschte Ablageort angezeigt wird (z.B.: Work:MorphPlus/Frames), klicken Sie auf das "Laufw."-Gadget, wählen aus dem Listenfenster den Namen Ihrer Festplatte (z.B. Work) aus, anschließend die Zeile "MorphPlus Schubl", danach das Verzeichnis "Frames Schubl". Zuletzt löschen Sie das Feld Datei (Ctrl x), tragen den Namen der anzulegenden Animationsdatei ein (z.B. Blende_01.anim) und drücken die RETURN-Taste.

9. Schließen Sie den "Project Options"-Requester mit "Accept".

10. MorphPlus öffnet den "Refresh Images"-Requester, der allein dafür zuständig ist, in welcher Auflösung das VUI-Fenster (Virtual User

Interface) erscheinen soll, in dem Sie die Vektoren der Animation setzen müssen. Belassen Sie das Fenster in der Voreinstellung und kontrollieren Sie lediglich, ob das "Generate All"-Rechteck weiß gekennzeichnet ist. Im abweichenden Fall klicken Sie das zugehörige Symbol an, wodurch MorphPlus sowohl das Start- als auch das Zielbild der künftigen Animationsdatei anzeigen kann.

11. Schließen Sie das Fenster mit "Accept".

Mit "Preparing Project" weist MorphPlus nun darauf hin, daß es mit dem Anlegen der projektspezifischen Daten beschäftigt ist...Im Anschluß an diese Meldung erscheint das VUI-Arbeitsfenster des Programms am Bildschirm.

12. Im Prinzip könnten wir jetzt sofort mit dem Setzen der Warp - Vektoren beginnen. Ich habe es mir aber angewohnt, zuvor noch einige Einstellungen festzulegen, die eine individuelle Bestimmung der Art und Weise zulassen, wie MorphPlus die künftige Animationsdatei behandeln soll. Was ich damit ausdrücken will, werden Sie gleich verstehen:

Jedem Projekt können individuelle "Settings"-Daten zugeordnet werden. "Settings" beinhalten sowohl Informationen darüber, wie Animationsdateien aufgebaut, gelöscht oder berechnet werden sollen, als auch Querverweise (Preferences) über die Farbe der zu setzenden Vektorpunkte, dem Standort Ihres Bildmaterials, des Projekt-, des Sequence- und des temporär - für Zwischenablagen benötigten - RAM-Verzeichnisses. Zur Einstellung dieser Punkte werden aus dem "Settings"-Menü - der Reihe nach - die Funktionen "Rendering" bzw. "Preferences" aufgerufen, die einzelnen Parameter festgelegt und mit "Settings - Save" (-> allgemeine Benutzung der Einstellungen in allen künftigen Projekten) bzw. "Settings - Save as" (-> projektbezogene Anwendung) im "Settings"-Verzeichnis Ihrer Festplatte abgelegt. Welchen Dateinamen Sie dafür vergeben (Option: "Settings - Save as"), bleibt Ihnen überlassen. Vorgeschrieben ist lediglich, daß dieser Name mit dem Prefix .pref enden muß (z.B. Blende_01.pref). Mit "Settings - Load Settings" lassen sich derartige Dateien jederzeit innerhalb eines Projekts aufrufen, so daß immer wiederkehrende, lästige Einstellungen, entfallen. Sehen wir uns in aller Kürze an, was diese Datei beinhaltet:

13. Befehlen Sie "Settings - Rendering".

MorphPlus gibt den "Rendering Options"-Requester aus (-> Bild_0005.16 MVextern), in dem - durch Anklicken der jeweiligen Option, bzw. des zugeordneten Gadgets - folgende Vereinbarungen getroffen wurden:

Die Optionen des "Rendering Options"-Requesters

=====

"Render" und "Make ANIM"-File kennen Sie bereits aus dem "Project Options"-Menü. Werden diese beiden Punkte hier angeklickt, aktiviert MorphPlus auch die identischen Project Options-Schalter (und umgekehrt).

"Truncate Existing ANIM File", sorgt dafür, daß eine Animation, deren Namen bereits benutzt wurde, von einer Datei gleichen Namens überschrieben

(aktualisiert) wird.

"Close ANIM File"-Gadget, übernimmt die Aufgabe, eine berechnete Datei zu schließen und sie damit zur Weiterverarbeitung in einem Malprogramm zu präparieren. Schalten Sie die Option an.

"Low Res"-Gadget, wird projektspezifisch für die aktuelle Anwendung benötigt. Schalten Sie auch diese Funktion an.

"H Overscan" und "V Overscan" regeln die Bildschirmabmessungen für Videoeinsätze in horizontaler und vertikaler Richtung. Im Normalfall werden Sie beide Schalter aktivieren!

"PAL"-Gadget: PAL entspricht der in Deutschland gängigen Norm zur Bilddarstellung und ist ohnehin standardmäßig angeschaltet.

"Interlaced" (verdoppelte Zeilenzahl) wird immer dann benutzt, wenn Bilder verarbeitet werden, die das Zeilensprungverfahren nutzen. Die Option wird auch aktuell benötigt.

"DCTV" ist nur für Benutzer der Digital Creations DCTV-Karte interessant.

"Dither Mode"-Optionen "None" bis "Sm Ord": Wie Sie vielleicht wissen, verbessern die einzelnen Dither Modi des Programms, unterschiedlich wirksam, die Darstellung von Dateien im AMIGA-Standard-Format. Bei Animationsdateien bewähren sich vor allem die Modi "Floyd" und "Random". "None" beschleunigt die Berechnung. Klicken Sie entweder "None" oder "Floyd" an.

"Number of Colors"-Optionen "2" bis "CUST": Unabhängig von der Farbanzahl des Originalbildes (im aktuellen Fall: 4096), läßt sich hier - durch Anklicken - die tatsächlich gewünschte Farbanzahl vorgeben (aktuell: HAM, wenn Sie mit einem Standard-AMIGA arbeiten oder HAM8 falls Ihnen ein AMIGA 1200 bzw. 4000 zur Verfügung steht). Bei Vorlagen mit nur geringer Farbanzahl, läßt sich somit eine erweiterte Farbtabelle heranziehen, die das Übergleiten einzelner Farbpixel qualitativ erhöht (höherer Speicherbedarf) bzw. verringert (Testberechnungen, niedriger Speicherbedarf, geringere Rechenzeit).

"Color Zero Black": Standardmäßig ist das Farbregister "0" (Zero) für Genlock-Anwendungen reserviert. Wenn Sie "Color Zero Black" anschalten (was aktuell notwendig ist), ersetzt das Programm alle transparenten, schwarzen Pixel durch eine (schwarze) Echtfarbe, wodurch es möglich wird, das im Hintergrund eingespielte Videobild vollständig abzudecken.

"Locked / First Frame / Unlocked Palette"-Gadget: Soll das Ergebnis, eine Animationsdatei oder die einzelnen Frames, in einem der gängigen Malprogramme (Deluxe Paint IV, Brilliance) weiterverwendet werden, empfiehlt es sich, die Palette zu sperren, jeweils nur die vom Programm bereitgestellte, 24 bit-tiefe Farbtabelle zu verwenden. Diese Aufgabe erfüllt "Locked" Palette (aktuell notwendige Einstellung). Wenn Sie allerdings im 24 bit-Modus arbeiten ("Saver Option Strings"-Feld im Project Options-Fenster mit "RAW" definiert) oder das Ergebnis in Deluxe Paint V weiterverarbeiten, kann dieses Gadget auf "Unlocked" umgestellt werden. Besitzer der Uralt-Version Deluxe Paint III verwenden indessen die Option "First Frame", wobei nur die Farben des ersten Frames verwendet, alle

anderen, im Verlauf des Prozesses generierten Farben, ausgeschlossen werden (qualitativ schlechteste Methode).

"Dither Amount": (Voreinstellung: 0) läßt Feinabstufungen innerhalb des gewählten Dither Modes zu. Bei Animationen ist hier "0" empfehlenswert, da sonst die Gefahr von Pixelsprüngen besteht.

"Accept" und "Cancel": "Accept" schließt den Requester und übergibt die gewählten Einstellungen an das Programm. "Cancel" blendet den Requester ebenfalls aus, ohne aber irgendwelche Änderungen zu beachten.

14. Nachdem Sie Ihren Requester kontrolliert und eventuell für Sie interessante Abweichungen vom vorgegebenen Modus vorgenommen haben, klicken Sie auf "Accept".

Haken wir noch rasch den letzten Teil der Projekteinstellungen ab, die über das "Preferences"-Fenster abgewickelt werden (Aufruf: "Settings - Preferences") und ebenfalls in der CD-Datei Morph.pref enthalten sind:

Die Optionen des Preferences-Requesters

=====

"Primary Highlight"- und "Secondary Highlight"-Gadget: Durch Anklicken dieser Gadgets öffnet sich jeweils ein kleines Fenster, in dem Sie die Farbe der zu setzenden Vektoren einstellen können. Während "Primary Highlight" automatisch bei jeder Definition zum Zuge kommt, dient "Secondary Highlight" dazu, daß Sie in Ausnahmefällen (hoher Kontrast des Basisbildes) auf eine Ersatzfarbe zurückgreifen können. Die Umschaltung erfolgt über das Kommando "Settings - Secondary Highlight".

"Motion Curve" und "Transparency Curve" werden zur farblichen Unterscheidung von Bewegungs- bzw. Transparenzkurven herangezogen.

"Image Directory"-Gadget: Zur Erleichterung auch künftiger Zugriffe auf Einzelbilder, die innerhalb eines Warp- oder Metamorphose-Vorgangs eingesetzt werden sollen, können Sie hier den Standort dieser Grafiken eintragen oder - durch Anklicken des Gadgets - interaktiv einstellen.

"Project Directory"-Gadget: dient zum Anlegen des Projektpfades. Durch manuellen Eintrag in das Feld bzw. interaktiver Einstellung über das Gadget selbst, kann der Standort künftiger Projekte einheitlich festgelegt werden.

"Sequence Directory"-Gadget: Bei verschiedenen Operationen, etwa beim Sequence Morphing (-> HIPPO BOOKS "MorphPlus SPEZIALEFFEKTE", #9000, DM 69.-) oder Arbeiten mit FRED, werden neben der eigentlichen Basisanimation, speziell aufbereitete Daten benötigt. Durch Anklicken des Gadgets oder Direkteintrag in das nebenstehende Feld, geben Sie den Pfad vor, über den diese Informationen eingelesen werden können.

"Temporary Directory"-Gadget: Im Verlauf sämtlicher Rechenoperationen ist MorphPlus dazu gezwungen, bestimmte Zwischendateien (Temporary Files) anzulegen, die nach Beendigung wieder selbsttätig gelöscht werden. Im Allgemeinen (kein Zwang), wird dazu das T-Verzeichnis des RAM benutzt, wie auch im aktuellen Fall.

15. Schließen Sie den Requester mit "Accept" und befehlen Sie "Settings - Save".

Damit stehen die Daten für sämtliche Projekte zur Verfügung, müssen nur noch im Einzelfall modifiziert werden.

Setzen bzw. Einlesen von Vektorpunkten

=====

Der Warp-Operator funktioniert folgendermaßen: Die zu beeinflussenden Ausgangspositionen werden durch die Startpunkte eines Vektors gekennzeichnet. Da sich aber jeder Vektor aus einem Start- UND Endpunkt zusammensetzt, müssen danach nur noch die Endpunkte an die gewünschten Positionen verlagert werden, um den Operator zu veranlassen, die Differenz zu berechnen und alle betroffenen Pixel vom Start- zum Endpunkt überzuführen. Zusätzlich lassen sich die einzelnen Vektoren miteinander verbinden und zu sogenannten Gruppen ("Groups") zusammenschweißen. Dadurch ist es beispielsweise möglich eine Gruppe von Vektoren speziell für bestimmte Effektmuster, aber auch zur Definition von Augen-, Mund- oder sonstige Bewegungen zu erstellen und sie unabhängig voneinander, zu beliebigen Zeitpunkten, in variabler Geschwindigkeit, ablaufen zu lassen. Zur besseren Identifizierung weisen Start- und Endpunkte ein unterschiedliches Aussehen auf (Bild_0006.16 MVextern).

Setzen von Vektoren

=====

Das Setzen der Vektoren ist sehr einfach: Sie halten die rechte AMIGA- Taste fest und tippen auf Taste "n" (=new = neuer Vektor). Sofort "klebt" der Vektor an Ihrem Cursor, kann an jede beliebige Bildposition verschoben und dort durch Anklicken der linken Maustaste abgelegt werden. Je nach Visualisierungsmodus sehen Sie dann entweder den kompletten Vektor (Startpunkt, Vektorlinie, Zielpunkt) vor sich, bzw. nur den Start- oder Zielpunkt. Probieren Sie doch mal folgende Tastatur-Kürzel aus:

rechte AMIGA- und 1-Taste -> Darstellung des kompletten Vektors;
rechte AMIGA- und 2-Taste -> Darstellung des Startpunktes;
rechte AMIGA- und 3-Taste -> Darstellung des Endpunktes.

16. Zum Plazieren von Startpunkten ist es angebracht, zuvor die rechte AMIGA- und 2-Taste zu drücken und damit alle irritierenden Details auszublenden! Befördern Sie nun den Cursor an die gewünschte Startposition und klicken Sie dort auf die linke Maustaste. Orientieren Sie sich dabei an der Darstellung von (Bild_0007.16 MVextern). Sollte es nicht möglich sein, den Punkt exakt an der vorgesehenen Position unterzubringen (was durchaus vorkommt), kann er solange verschoben werden, als er angeschaltet (aktiv) ist. Um diesen Zustand herzustellen, selektieren Sie ihn mit der linken Maustaste.

Zum Setzen der restlichen Vektorpunkte müssen Sie nur noch die "n"- und "KOMMA"-Taste (!) gleichzeitig festhalten, den Cursor positionieren und die linke Maustaste antippen, um Vektor plus Vektorlinie am jeweiligen Startort unterzubringen. Diesen Vorgang wiederholen Sie solange, bis Sie die ersten 4 Vektorpunkte im Bild untergebracht haben...

Bevor Sie den letzten (4. Punkt) mit dem zuerst gesetzten verbinden (Bild_0007.16 MVextern), lassen Sie die "n"-Taste los, halten nur noch die "Komma"-Taste fest und klicken auf den ersten, linken unteren Vektorpunkt. Der "Kreis" ist geschlossen, die Hälfte des zweiteiligen Effektmusters definiert.

17. Im nächsten Schritt werden die im Randbereich untergebrachten Vektorpunkte (Nr. 1, 3, 4) an die äußerste Begrenzung des Bildschirms verschoben: Cursor über den betroffenen Punkt befördern, linke Maustaste festhalten, Punkt verlagern...
18. Auf identische Weise, wie unter Arbeitsschritt 16 beschrieben, setzen Sie nun auch den zweiten Teil des Blendenmusters, der abermals aus drei Vektorpunkten gebildet wird. Dabei sollte Ihnen (Bild_0008.16 MVextern) weiterhelfen...
Diesmal muß nach Anbringen des 8. Punktes die "n"-Taste losgelassen, die Verbindung zu Punkt 5 mit der "Komma"-Taste hergestellt werden.
19. Klicken Sie auf eine nicht belegte Position im Fenster, wodurch angeschaltete Vektorpunkte deaktiviert werden. Schreiten wir anschließend wieder zur Tat und plazieren wir unsere 8 Vektoren so, daß sie einem beliebigen Ziel zueilen können. Diese "Fluchtrichtung" ist ausschlaggebend für die Art, den Effektcharakter, der Trickblende.
20. Schalten Sie dazu auf Endvektorendarstellung um: Rechte AMIGA-Taste festhalten, zusätzlich Taste "3" antippen.

TIP:

===

Bei der Plazierung der Endpunkte gibt es nur eine "Regel" zu beachten: Am Ende des Vorganges müssen alle Vektorpunkte an den äußersten Randzonen des Schirms verschwunden sein! Welche Positionen Sie dabei bevorzugen, ist Ihr Bier, regelt lediglich - wie oben erwähnt - die Ablafrichtung des Effekts. Immer gut macht es sich, wenn Sie die Punkte an Positionen plazieren, die denen des Startortes diametral entgegengesetzt sind. (Bild_0009.16 MVextern) und (Bild_0010.16 MVextern) skizzieren eine von vielen denkbaren Varianten...

21. Versetzen Sie zuerst nur die Punkte 1 bis 4 an die in (Bild_0009.16 MVextern) visualisierten Positionen. Sobald Sie damit fertig sind, klicken Sie auf die Bildschirmfläche und schalten wiederum auf Startpunkt-Darstellung zurück (rechte AMIGA- und "2"-Taste).
22. Klicken Sie nun irgendeinen Punkt dieser linken Effektgruppe an und befehlen Sie dann "Select - All Connected" oder halten Sie die rechte AMIGA-Taste fest und tippen Sie auf die "k"-Taste. Alle mit diesem Punkt verbundenen Vektoren werden aktiviert, die restlichen (der rechten Effektgruppe zugehörigen) Punkte bleiben davon ausgeschlossen.

Definieren von Vektorgruppen

=====
23. Das aktuelle Warp-Muster weist noch eine Unzulänglichkeit auf, die wir sofort aus dem Weg räumen werden: Wenn Sie konkret überprüfen möchten, wie sich die einzelnen Punkte bewegen, deren Verhalten während des Effektablaufes beurteilen wollen, müssen die einzelnen Vektoren zu einer Gruppe verbunden werden. Auch das ist sehr einfach zu bewerkstelligen: Die für uns interessanten Vektoren sind aktiv (Arbeitsschritt 22). Halten Sie die rechte AMIGA-Taste fest und drücken Sie auf Taste "i" oder befehlen Sie "Vectors - Add Selected To Group". Am Schirm erscheint der "Set Group"-Requester, der anzeigt, daß die aktuelle Gruppe derzeit unter dem Namen "Default" (-> "Aktuell") geführt wird.

Löschen Sie ihn (Ctrl x), tragen Sie stattdessen (beispielsweise) LINKS ein und drücken Sie die RETURN-Taste. Ab jetzt kann das Verhalten dieser Gruppe im Animationsvorschauenfenster des Programms beobachtet werden. Dazu gleich mehr...

24. Definieren wir noch rasch die zweite Gruppe: Klicken Sie einen beliebigen, leicht zugänglichen Punkt des rechten Effektteiles an (z.B. den mittleren Punkt Nr. 6), wiederholen Sie den Aktivierungsbefehl (-> rechte AMIGA- und "k"-Taste) und rufen Sie dann abermals den "Set Groups"-Requester auf (rechte AMIGA- und "i"-Taste). Löschen Sie das Feld (Ctrl x), tragen Sie RECHTS ein und hämmern Sie auf die RETURN-Taste.

25. Dann deaktivieren Sie die Vektoren (auf eine freie Position am Schirm klicken), wechseln mit der rechten AMIGA- und "3"-Taste auf Endvektoren-Darstellung und verschieben auch diese Punkte an die äußersten Randzonen des Schirms, wobei Sie Positionen wählen, die dem Ursprungsort gegenüber liegen (Bild_0010.16 MVextern).

26. Befehlen Sie "Project - Save" und anschließend "Groups - Animate". Sofort erscheint der "Group Vector Animation"-Requester. Wie unschwer zu erkennen ist, befinden sich derzeit drei Bewegungsgruppen im Inneren des Requesters ("Default", "LINKS" und "RECHTS").

Der Requester teilt sich in zwei Fensterbereiche auf: Links befindet sich der "Don't Animate"-Bereich. Jede hier enthaltene Gruppe, wird automatisch von der Vorschau ausgeklammert, was durchaus Sinn macht, wenn Sie beispielsweise nur das Verhalten einzelner Mitglieder überprüfen möchten.

27. Um eine der "Don't Animate"-Gruppen in das "Animate"-Fenster zu befördern, klicken Sie diese einfach 2mal schnell nacheinander an oder selektieren das Symbol mit dem nach rechts weisenden Pfeil. Wenn Sie das jetzt durchführen, werden alle Gruppen in den rechten Abschnitt gehievt und nehmen dadurch am Kontrollablauf teil. Daß dabei auch die nicht benötigte "Default"-Gruppe ins Spiel kommt, ist schnurzegal. Auf dieselbe Art und Weise, können Sie eine teilnehmende Gruppe in den "Don't Animate"-Abschnitt zurückbefördern. Dazu wird einfach die gewünschte Gruppenbezeichnung im "Animate"-Abschnitt 2mal angeklickt.

Die Reglerfelder "Start Frame" und "End Frame" erlauben Ihnen eine eingeschränkte Animationsvorschau. Möchten Sie beispielsweise lediglich wissen, wie sich die Vektoren zwischen Frame 5 und 15 verhalten, korrigieren Sie den "Start Frame"-Regler (oder dessen Feldeintrag) auf 5

und die "End Frame"- Einstellung auf 15.

Die hier getätigten Einstellungen wirken sich NICHT auf die Berechnung der endgültigen Animation aus! Sie weisen lediglich Kontrollstatus auf.

- * Im aktuellen Fall sollte "Start Frame" 1 und "End Frame" 25 aufweisen.
 - * Klicken Sie bitte auf "Accept" woraufhin die Vorschau - Animation vorbereitet wird (Preparing Animation). Nach Abschluß dieser Tätigkeit landen Sie im "Animation Control"-Fenster, von wo aus Sie den Ablauf steuern können. Oberhalb der am unteren Rand angebrachten Optionen-Leiste erscheint ein Liniengerüst, das die Stellung Ihrer aktuellen Gruppen zu Animationsbeginn symbolisiert. Die Funktion der einzelnen Tasten können Sie im (Bild_0011.16 MVextern) nachlesen.
28. Wir werden unser Animationsschema mit den voreingestellten 30 Frames pro Sekunde, im Ping Pong-Modus, als Endlosschleife, abspielen:
Klicken Sie dazu so oft auf das "Play Mode"-Gadget (derzeit mit "Play Once" -> 1mal abspielen, beschriftet), bis dort die Option "Ping Pong" erscheint. Dann klicken Sie auf das 4. Gadget von links (-> 1mal vorwärts abspielen, regelbar). Jetzt können Sie sehr schön beobachten, ob der Effektablauf Ihren Vorstellungen entspricht.
Während die Vorschau (endlos) von Frame 1 bis 25 und dann von Frame 25 in Richtung 1 usw. abgespielt wird (= Ping Pong), können Sie die Geschwindigkeit des Ablaufes beliebig beeinflussen: Legen Sie dazu den Cursor über das symbolische Rechteck des "Frames Per Seconds"-Reglers ("Frames pro Sekunde"), halten Sie die linke Maustaste fest und ziehen Sie das Symbol langsam nach links (verlangsamte Anzeige, nach Loslassen der Maustaste sichtbar) und dann nach rechts (beschleunigte Wiedergabe), bis Sie die von Ihnen bevorzugte Wiedergaberate gefunden haben.
- Um die Vorschau anzuhalten, kann entweder das "Stop"-Symbol gedrückt oder auf "Close" geklickt werden. Im ersten Fall verbleibt das Vorschaufenster am Schirm. "Close" blendet es aus und leitet die Rückkehr in das Hauptfenster des Programms ein.
29. Klicken Sie bitte auf das "Close"-Gadget.
30. Befehlen Sie "Project - Save" und leiten Sie mit "Project - Accept" die Endberechnung ein, die zirka 15 Minuten in Anspruch nehmen wird.
31. Danach verlassen Sie das "Morph"-Modul mit "Project - Quit".
Falls Sie daraufhin nicht im Hauptsteuerfenster des "MorphPlus"-Moduls landen, halten Sie die linke AMIGA-Taste fest und tippen so oft auf die Taste "m", bis Sie dessen Oberfläche vor sich sehen.
Beenden Sie auch dieses Programm und klicken Sie dazu "Exit" an.
32. Starten Sie Deluxe Paint V, blenden Sie die Copyright-Meldung mit "OK" und das Bildschirmformat-Fenster ebenfalls mit "OK" aus. Sobald Sie die Malfläche vor sich sehen, befehlen Sie "Anim - Laden", klicken im dafür zuständigen Requester auf das "Laufw."-Gadget, selektieren aus dem Listenfenster den Namen Ihrer Festplatte, dann das Verzeichnis "MorphPlus Schubl", anschließend "Frames Schubl" (oder wo immer Sie Ihre Animationsdatei gespeichert haben), zuletzt die Datei "Blende_01.anim", die Sie 2mal schnell nacheinander anklicken. Die folgende Systemmeldung blenden Sie mit "Ja" aus.
Schon jetzt wird deutlich, daß etwas nicht stimmt, bereits im ersten
-

Frame der Datei die Auswirkungen des Warp-Effekts auftreten (Bild_0012.HAMlace ↔ MVextern)
was keineswegs in unserem Sinn ist, im "Morph"-Modul jedoch nicht abgestellt werden kann. Pfeif drauf. Reparieren wir das Ding eben mit Hilfe von Deluxe Paint V...

Präparieren der Animationsdatei in Deluxe Paint V

=====

33. Befehlen Sie zuerst "Anim - Frames - Frames einfügen", akzeptieren Sie die Voreinstellung (1) des "Frames hinzufügen"-Fensters mit "Ok", tippen Sie anschließend auf Taste "1" (im Schreibmaschinenteil der Tastatur), um wieder auf das Startframe der Animation zurückzuverzweigen.
34. Befehlen Sie "Grafik - Laden" und schaufeln Sie das im Morph-Modul benutzte Basisbild auf die Malfläche, nachdem Sie das entsprechende Verzeichnis angewählt haben. Das funktioniert allerdings nur dann, wenn Sie im Project Options-Requester des Morph-Moduls die Felder "Finished Width" und "Height" mit den Originalabmessungen der Basisgrafik gefüllt haben. Wurde das versäumt, müssen Sie zuerst das Basisbild auf die dort eingetragenen Werte skalieren (-> "Scale"-Operator des MorphPlus-Hauptprogramms -> Textdatei, Projekt "MPWarp_02").
35. Das war alles! Schalten Sie die beiden Hilfsleisten mit Funktionstaste F10 aus, tippen Sie auf Taste 5 (1mal vorwärts abspielen) und sehen Sie sich den Effekt an.
36. Speichern Sie die Animation, unter ihrem ursprünglichen Namen, nochmals ab (Systemmeldung mit "Ja" quittieren) und verlassen Sie Deluxe Paint V mit "Graf. - Beenden".

*