

**MPWarp\_04.readme**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> MPWarp_04.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

<b>1</b>	<b>MPWarp_04.readme</b>	<b>1</b>
1.1	DO IT! : MorphPlus - MPWarp_04 . . . . .	1

# Chapter 1

## MPWarp\_04.readme

### 1.1 DO IT! : MorphPlus - MPWarp\_04

Projekt:	MPWarp_04
Programm:	MorphPlus V1.2
-----	
Quelle:	"MorphPlus SPEZIALEFFEKTE", HIPPO BOOKS Best.Nr. 9000
Autor:	Walter Friedhuber
-----	
Thema:	Anwendung des Projekts "MPWarp_04", Erläuterung des Blendeneffekts, Aufbau eines eigenen Projekts.
-----	
RAM-Bedarf:	4 MByte
Festplatte, temporär:	-
Festplatte, Animation:	1,8 MByte (25 Frames)
Berechnungszeit pro Frame:	1 Min. (Durchschnittswert, HAMLace)
Berechnungszeit, Animation:	25 Min. (25 Frames, HAMLace)
Arbeitszeit:	30 Min.
-----	

Die recht aufwendig definierte Spezialblende des Projekts "MPWarp\_04" beruht auf einer Kombination aus insgesamt 18 Dreiecken. Im Verlauf der Animation klappen die 18 Gruppenmitglieder in Richtung der vier Bildschirmränder zusammen. Eine in HAMLace berechnete Beispielanimation befindet sich im Anim-Verzeichnis des Projekts:

```
MPWarp_04_anim.HAMLace MVextern
```

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. Laden Sie mit "Project - Open" die Projektdatei "MPWarp\_04" aus dem gleichnamigen Verzeichnis der "DO\_IT!/MorphPlus"-Schublade.
  5. Befehlen Sie "Groups - Animate", schaufeln Sie alle Gruppenmitglieder, einschließlich der "Default"-Gruppe vom "Don't Animate"- in das "Animate"-Fenster, beenden Sie den Vorgang mit "Accept" und starten Sie eine Vorschau, wie ich es Ihnen im Projekt "MPWarp\_01" beschrieben habe. Sollten Sie Probleme mit den Tastensymbolen haben, hilft Bild\_0001.16 MVextern.
  6. Schließen Sie die Vorschau durch einen Klick auf "Close" ab. Verwerfen Sie das Projekt mit "Project - Close". Sollte MorphPlus eine Warnung ausgeben, lehnen Sie diese mit "Quit" ab.
  7. Um die im Projekt enthaltenen Effektdateien für eigene Zwecke, unter Einsatz beliebiger anderer Grafiken verwenden zu können, kopieren Sie entweder die Dateien MPWarp\_04.grp  
MPWarp\_04.vec und  
Morph.pref  
vom Verzeichnis "DO\_IT!/MorphPlus/MPWarp\_04" in das von Ihnen - auf Ihrer Festplatte - neu angelegte Projektverzeichnis, das Sie jetzt mit "Project - New - Still Warp" eröffnen können (-> Workshop "MPWarp\_01", "METHODE 2") oder laden diese Daten direkt von der CD in Ihr Projekt. Der Zeitpunkt dafür ist dann gekommen, sobald Morph die gewählte Bilddatei am Schirm als Graustufenabbildung angezeigt hat.
  8. Befehlen Sie "Settings - Load Settings", selektieren Sie die CD-Bezeichnung "DO\_IT!", dann die "MorphPlus Schubl", anschließend das Projekt "MPWarp\_04 Schubl" und zuletzt die Datei "Morph.pref" (2mal anklicken).
  9. Im nächsten Schritt befehlen Sie "Vectors - Open" und wiederholen die unter Arbeitsschritt 8 beschriebenen Pfad-Anweisungen. Schließen Sie den Vorgang durch 2maliges Anklicken der Datei "MPWarp\_04.vec" ab.
  10. Zuletzt laden Sie noch die Gruppen-Definitionen: "Groups - Include" befehlen, Arbeitsschritt 8 wiederholen und durch 2maliges Selektieren der Datei "MPWarp\_04.grp" abschließen.
  11. Mit "Project - Options" verzweigen Sie in den gleichnamigen Requester, der bereits alle im Originalprojekt zugewiesenen Optionen enthält. Falls Sie Änderungen durchführen möchten, tun Sie sich keinen Zwang an. Die einzelnen Funktionen wurden ohnehin im Verlauf des Workshops "MPWarp\_01" ausführlich besprochen. Tauchen Unsicherheiten auf, schlagen Sie einfach dort nach oder lassen sich die Textdatei ausdrucken. Wichtig ist nur, daß Sie im Feld "ANIM File Name..." das Ziel Ihrer Berechnungen vorgeben, falls Sie die Vorgabe (RAM) nicht nutzen können oder möchten.
  12. Schließen Sie den Requester mit "Accept", befehlen Sie "Project - Save" und lösen Sie die Endberechnung mit "Project - Accept" aus.
  13. Sobald "Morph" diese Aufgabe abgeschlossen hat, verlassen Sie das Programm, beenden auch "MorphPlus" und sehen sich das Resultat mit Hilfe von Deluxe Paint an (-> Workshop "MPWarp\_01").
-

---

\*

---