

4. Erstellen von Animation

In diesem Kapitel werden Sie mit allen Funktionen zur Erstellen von Animationen vertraut gemacht.

4.1 Grundfunktion der Animation

Zur Erstellung und Bearbeitung von Animations-Filmen stehen eine Reihe von Bedienungselementen zur Verfügung. Die wesentlichen Instrumente werden in diesem Kapitel unabhängig von der Animations-Technik vorgestellt.

4.1.1 Das Frames-Panel

Im Frames-Panel werden z. B. Einzelbilder in Animationen eingefügt oder gelöscht, Segmente definiert oder die Ablaufgeschwindigkeit eines Flics bestimmt. Außerdem können Einzelbilder gezielt angesprungen werden.

In das Frames-Panel gelangen

In das Frames-Panel gelangen Sie über die Option Frames des Ani-Menüs oder durch einen Druck auf die rechte Maustaste auf der aktuellen Frame-Nummer, die sich im oberen Bereich eines jeden Panels des Animators befindet.

Das Aussehen des Frames-Panels ist davon abhängig, ob bereits ein Film mit mehreren Einzelbildern erzeugt worden ist oder ob bisher lediglich ein einziges Bild vorliegt.

Die aktuelle Frame-Nummer wird in einem durchgängigen Balken dargestellt und die Segmentanzeige ist ebenfalls mit einem Balken symbolisiert, der die gesamte Fläche ausfüllt. Hieran können Sie sehen, daß das aktuelle Frame die ganze Filmlänge ausfüllt. Wenn weitere Einzelbilder hinzukommen, werden die Symbole entsprechend verkürzt.

Beim Hinzufügen von neuen Einzelbildseiten wird jeweils die aktuelle Grafik auf alle neuen Frames übertragen. Wenn Sie leere Seiten haben wollen, müssen Sie ggf. den Bildschirm löschen, indem Sie den Befehl Clear im Pic-Menü anklicken.

Anzahl der Einzelbilder bestimmen

Bis zu 4000 Einzelbilder

Rechts neben der Anzeige des aktuellen Frames wird die Gesamtzahl der Einzelbilder einer Animation angezeigt. Klicken Sie rechts auf diese Zahl, um in ein Fenster zu gelangen, wo Sie die gewünschte Anzahl bestimmen können.

Mit dem Schieberegler können Sie bis zu 100 Einzelbilder bestimmen. Wenn dies nicht ausreicht, platzieren Sie den Cursor im Eingabefeld und geben Sie über die Tastatur die entsprechend höheren Werte ein. Insgesamt können für einen Flic bis zu 4.000 Einzelbilder festgelegt werden.

Bestätigen Sie die Angabe mit OK oder drücken Sie «Enter». Die neu eingestellte Zahl erscheint daraufhin im Frames-Panel. Im Schieberegler der aktuellen Frames-Anzeige sowie im Segmentregler werden die Symbole nun entsprechend verkleinert dargestellt.

Sie können die Anzahl der Einzelbilder auch über den Menüpunkt Total Frames im Flic-Menü festlegen.

Einzelbilder hinzufügen

Mit dem Insert-Schalter können Sie an einer beliebigen Stelle Ihres Films neue Einzelbilder hinzufügen.

Klicken Sie auf Insert, um ein weiteres Bild hinter dem aktuellen Bild in den Flic aufzunehmen.

Durch einen Druck auf die rechte Maustaste bekommen Sie ein Fenster angezeigt, in dem Sie die Anzahl der einzufügenden Frames bestimmen können.

Einzelbilder löschen

Wenn Sie nur das aktuelle Einzelbild löschen möchten, klicken Sie auf Delete. Sie werden dann gefragt:

Delete this Frame?

Bestätigen Sie dies mit Yes, um das Bild zu löschen.

Mit einem Druck auf die rechte Maustaste auf Delete können Sie weitere Möglichkeiten auswählen.

All but Segment

Mit diesem Befehl erreichen Sie das genaue Gegenteil der ersten Option. Alles, außer dem gekennzeichneten Segment, wird gelöscht.

Frames from Current

Sie können mit diesem Befehl ein weiteres Fenster aktivieren, in dem Sie angeben können, wieviele Einzelbilder ab der jetzigen Position gelöscht werden sollen.

Wenn Sie alle Frames bis zum Ende des Flics löschen möchten, die genaue Zahl aber nicht wissen, können Sie hier eine höher geschätzte Zahl eingeben (z. B. 999).

Bewegen innerhalb eines Flics

Mit dem Schieberegler an der oberen Seite des Frames-Panels können Sie innerhalb eines Films zu einem ganz bestimmten Einzelbild springen.

Bewegen Sie die Nummer mit gehaltener Maustaste an die gewünschte Stelle oder klicken Sie auf einen der Pfeile links und rechts des Schiebereglers. Die Pfeile haben dabei die gleiche Bedeutung, wie die im Home-Panel.

Klicken Sie mit rechts auf die Schiene, um einen weiteren Schieberegler angezeigt zu bekommen. Die hier gemachten Einstellungen werden nicht sofort umgesetzt, sondern erst, wenn der Vorgang mit OK bestätigt wurde.

Die Rechenzeiten beim Ansprung auf einzelne Frames können bei umfangreichen Dateien sehr lang sein.

Sie können sich auch einen Frame auswählen, indem Sie den Film durchlaufen lassen und dann an der gewünschten Stelle mit der rechten Maustaste klicken, um den Ablauf zu stoppen.

Schneller Sprung zum Einzelbild

Wenn Sie an bestimmte Stellen des Films häufiger springen müssen, können Sie diese Positionen markieren. Hierfür stehen vier Markierungs-Schalter zur Verfügung.

Um eine Position zu markieren, springen Sie zunächst an die gewünschte Bildnummer innerhalb des Films. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf einen der Markierungs-Schalter, um die Information auf diesen Schalter zu übertragen.

Um das Einzelbild später wieder anzuwählen, klicken Sie auf den entsprechenden Schalter.

Startposition neu bestimmen

Um den Startpunkt innerhalb eines Filmes umzudefinieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den nach oben weisenden Pfeil links neben dem Schieberegler für das aktuelle Frame. Sie bekommen dann ein Fenster angezeigt, in dem Sie bestimmen können, mit welchem Bild der Film beginnen soll.

Wenn Sie hier z. B. 20 angeben, werden die Bilder 1 bis 19 an den Schluß des Filmes verschoben und das Bild 20 wird zum Startbild.

Verwenden Sie diese Funktion, wenn eine Aktion über das Ende des Films hinausgehen und am Anfang fortgesetzt werden soll.

Ablaufgeschwindigkeit einstellen

Mit dem Play Speed-Regler können Sie bestimmen, wie schnell eine Animation ablaufen soll. Je kleiner der Wert ist, desto schneller wird der Film abgespielt.

Die Werte geben an, wie lange zwischen den einzelnen Bildern gewartet werden soll. Theoretisch bedeutet jeder Wert eine Pause von 1/70 Sek. Die Geschwindigkeit ist jedoch auch abhängig von der verwendeten Grafikkarte. Wenn der Ram-Speicher nicht für die volle Größe eines Flics ausreicht, wird die Geschwindigkeit ohnehin herabgesetzt, da in diesem Fall Festplattenzugriffe nötig werden.

Optimal sind Werte zwischen 5 und 12. Bei Werten, die über ca. 15 liegen, kommt es zu keiner fließenden Darstellung mehr. Werte unter 5 können dagegen bei komplexen Unterschieden zwischen den Einzelbildern die Grafikkarte überfordern. Es kommt dann zu einem ungleichmäßigen Ablauf des Films. Hohe Geschwindigkeiten bedeuten außerdem mehr Einzelbilder pro Zeiteinheit und somit einen größeren Speicherbedarf.

Einzelbilder vervielfachen

Die Schalter *2, *3 und *5 multiplizieren die Anzahl der einzelnen Frames mit dem angegebenen Wert.

Wenn Sie z. B. zwei Flics zusammenfügen möchten, von denen der eine doppelt so schnell läuft, wie der andere, verwenden Sie den Schalter *2, um die Ablaufgeschwindigkeit zu halbieren.

Filme, die vorher aus den Einzelbildern

1-2-3-4-5-6

zusammengesetzt waren, werden durch den Schalter *2 in folgender Weise organisiert:

1-1-2-2-3-3-4-4-5-5-6-6

Bezugsgröße für Aktionen

Segmente sind Sequenzen von Einzelbildern. Sehr viele Aktionen können sich wahlweise auf Einzelbilder, den kompletten Film oder auf Segmente beziehen.

Segmentregler

Wenn Sie für eine Aktion eine bestimmte Sequenz von Einzelbildern (Frames) festlegen möchten, verwenden Sie hierzu einen Segmentregler.

Er besteht aus einer Schiene und einem senkrechten Strich (wenn nur ein Frame markiert ist) oder einem waagerechten Balken in Form eines breiten Pfeils (wenn das Segment mehrere Frames umfaßt). Die Länge des Balkens symbolisiert die Größe des definierten Filmabschnitts. Die Richtung des Balkens kennzeichnet die Aktionsrichtung eines künftigen Vorhabens. Zeigt der Balken nach links, beginnt das Programm seine Berechnungen von hinten nach vorn. Standardmäßig sollte der Balken also nach rechts weisen.

Links und rechts der Schiene befinden sich je zwei kleine Pfeile und eine Zahl. Die linke Zahl ist die Nummer des ersten Bildes eines Segments, die rechte Zahl ist die des letzten Bildes.

Die Länge des Segments und dessen Position können Sie auf folgende Weise einstellen:

Endposition festlegen.

Klicken Sie rechts der Schiene auf einen der Pfeile. Der Pfeil nach rechts bewirkt dabei eine Vergrößerung. Klicken Sie auf den Pfeil nach links, verkürzt sich das Segment. Durch Halten der Maus auf einen der Pfeile erreicht man eine fortlaufende Verkürzung bzw. Erweiterung des Segments.

Anfangsposition festlegen

Links der Schiene bewirken die Pfeile eine Veränderung der Startposition. Wenn das Segment aus nur einem Frame besteht, bekommt der Balken durch Betätigen des Rechtspfeiles eine

negative Richtung, da auf diese Weise die Startposition hinter die Endposition verschoben wird.

Segmentbalken verändern

Schneller, als mit der eben genannten Methode können Sie die Balkengröße und -richtung ändern, indem Sie am Anfang oder Ende des Balkens die rechte Maustaste gedrückt halten und das Segment auf diese Weise auseinanderdehnen oder verkürzen. Die Richtung des Balkens ändert sich, wenn das Ende über den Anfang hinaus verschoben wird oder umgekehrt.

Verschieben des Segments

Wenn Sie ein Segmentstück verschieben möchten, halten Sie die Maus auf den Balken und ziehen sie ihn in die gewünschte Richtung.

Segmentgröße und -position speichern

Mit den Segmentschaltern, links oberhalb des Segmentreglers, können Sie die Größe und Position von bis zu vier Segmenten abspeichern, um sie bei Bedarf wieder zu aktivieren. Sie legen dazu die Informationen über die Größe und Position eines Segments auf eine der vier Tasten A, B, C oder D.

Legen Sie zunächst ein Segment mit Hilfe des Segmentreglers fest. Klicken Sie dann mit rechts auf einen der vier Segmentschalter.

Wenn Sie künftig diesen Schalter anklicken, zeigt der Segmentregler das entsprechende Segment wieder an.