

- 1. Einleitung**
 - 1.1 Die wichtigsten Funktionen des Animators
 - 1.2 Einsatzgebiete
 - 1.3 Unterschiede Animator-Profi-Version und -Grundversion
 - 1.4 Hinweise zur Benutzung dieses Buches
- 2. Installation und Bedienung des Autodesk Animator Pro**
 - 2.1 Beschreibung des Animator-Pro-Programmpakets
 - 2.1.1 Die Animator-Tools und -Dateien im Überblick
 - 2.2 System-Voraussetzungen
 - 2.3 Installation des Autodesk Animator Pro
 - 2.4 Benutzeroberfläche
 - 2.4.1 Mausbedienung
 - 2.4.2 Bedienung des Grafiktablets
 - 2.4.3 Bedienungselemente
 - 2.4.4 Tastenbefehle
 - 2.5 Starten und Beenden des Animators
 - 2.6 Programm-Einstellungen
 - 2.6.1 Einstellen der Bildschirmauflösung
 - 2.6.2 Aktiven Ausschnitt einstellen
 - 2.6.3 Verarbeiten von Dateien unterschiedlicher Auflösung
 - 2.6.4 Laufwerk und Pfad für temporäre Dateien bestimmen
 - 2.6.5 Spezielle Konfigurierungen für Maus oder Grafiktablett
 - 2.7 Dateien laden, speichern und löschen
 - 2.8 Schnelleinstieg: Fertige Flics ansehen
- 3. Die Mal- und Zeichenfunktionen des Animators Pro**
 - 3.1 Die Farbauswahlmöglichkeiten
 - 3.2 Die Funktionsschalter
 - 3.3 Das Pinselform-Icon
 - 3.4 Die Werkzeuge
 - 3.5 Die Tinten
 - 3.6 Mask-Schalter
 - 3.7 Grid-Schalter
 - 3.8 Besondere Effekte
 - 3.9 Picture-Funktionen
 - 3.10 Der Cel-Puffer
 - 3.11 Der Swap-Puffer
 - 3.12 Die Haupt-Farbpalette
 - 3.12.1 Grundlagen der Farbgestaltung
 - 3.12.2 Grundeinstellungen mit dem Palette-Menü
 - 3.12.3 Auffüllen der Farbbehälter des Home-Panels
 - 3.12.4 Palettenfarben ändern
- 4. Erstellen von Animation**
 - 4.1 Grundfunktion der Animation 124
 - 4.1.1 Das Frames-Panel
 - 4.1.2 Der Optics-Bildschirm
 - 4.1.3 Das Time Select-Panel
 - 4.2 Cel-Animation
 - 4.2.1 Der Anim Cel-Bildschirm
 - 4.2.2 Cel-Animation erstellen
 - 4.3 Text-Animation
 - 4.3.1 Das Titling-Panel
 - 4.3.2 Text-Animation erstellen
 - 4.4 Farb-Animation

- 4.4.1 Colorcycling
- 4.4.2 Farb-Animation erstellen
- 4.5 Klassischer Zeichentrickfilm
- 4.5.1 Das Trace-Menü
- 4.5.2 Zeichentrickfilm erstellen
- 4.6 Metamorphosen-Animation
- 4.6.1 Der Tween-Bildschirm
- 4.6.2 Metamorphosen-Animation erstellen
- 4.7 Flic-Bearbeitung
- 4.7.1 Flics im Optics-Bildschirm animieren
- 4.7.2 Filme aneinanderreihen
- 4.7.3 Filme übereinander decken
- 4.7.4 Sonstige Flic-Funktionen

5. Arbeitshilfen des Autodesk Animator Pro

- 5.1 Die Makro-Funktion
- 5.2 Poco-Programme
- 5.3 Status-Dateien
- 5.4 Abspiel-Programm ANIPLAY.EXE
- 5.4.1 Animationen oder Grafiken im Direktmodus darstellen
- 5.4.2 Script-Dateien für Animationen erstellen und ausführen
- 5.5 Das Hardcopy-Programm PIXELPOP
- 5.5.1 PIXELPOP starten und beenden
- 5.5.2 Bildschirm-Masken speichern

6. Praxis-Teil zum Autodesk Animator Pro

- 6.1 Vorbereitungen für die Übungen
- 6.2 Farbpalette zusammenstellen
- 6.3 Farben, Werkzeuge und Tinten verwenden
- 6.4 Blitzendes Gold erzeugen
- 6.5 Planet von Mond umkreisen lassen
- 6.6 Freischwingende Stahlfeder pendeln lassen
- 6.7 Brief an den Marsmann schicken
- 6.8 Japanische Papierblumen fliegen lassen
- 6.9 Insekten über den Bildschirm krabbeln lassen
- 6.10 Glücksräder in Geldautomaten einbauen
- 6.11 Computer am Fließband herstellen

7. Sonderteil zur Animator Grundversion

- 7.1 Der Einstieg
- 7.1.1 Systemvoraussetzungen (Grundversion)
- 7.1.2 Programm-Installation (Grundversion)
- 7.1.3 Programmaufruf und Grundeinstellungen
- 7.2 Praktisch arbeiten mit dem Animator
- 7.2.1 Voreinstellungen für praktische Übungen
- 7.2.2 Palette und Mal-Funktion kennenlernen
- 7.2.3 Computer-Schriften aus einem Stern erzeugen
- 7.2.4 Zimmerpflanze tanzen lassen
- 7.2.5 Ausweichmanöver einer Möwe herbeiführen
- 7.3 Das Konvertierungs-Programm CONVERT.EXE
- 7.3.1 Datei laden und Konvertierung durchführen
- 7.3.2 Datei skalieren
- 7.3.3 Bilder und Filme bewegen
- 7.4 Das Abspiel-Programm AAPLAY.EXE
- 7.4.1 Dateien im Direktmodus darstellen
- 7.4.2 Bilder und Filme mit einer Skript-Datei wiedergeben

8. Multimedia Teil

- 8.1 Farbbilder mit einem Schwarzweiß-Scanner erzeugen
- 8.2 Bilder, Filme und Programme über Mailboxen beschaffen
- 8.3 Animation und Sound
 - 8.3.1 Erstellen von Sound-Dateien
 - 8.3.2 Animationen auf die Kombination mit Sound vorbereiten
 - 8.3.3 Einen Tonfilm aus Animations- und Sound-Modulen zusammenstellen
 - 8.3.4 Multimedia-Dateiverwaltung mit Bildern, Filmen und Sound
- 8.4 Verwendung und Bearbeitung von Videobildern

9. Anhang

- 9.1 Übersicht Hauptmenü Autodesk Animator Pro
- 9.3 Benutzer-Dateien des Autodesk Animator Pro
- 9.4 Die Schriften des Autodesk Animator Pro
- 9.5 Beschreibung der Beispiel-Diskette
- 9.6 Glossar

Stichwortverzeichnis