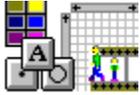


Take ONE HILFE

Version 3.0



Menüpunkte



Funktionen



Tips und Tricks



Informationen über Take ONE



Menüpunkte

Datei

Bearbeiten

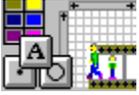
Optionen

Sequenz

Ändern

Objekte

Animation



Funktionen

Werkzeugpalette

Farbauswahl

Editfenster

Filmrolle

Das Zusatzprogramm RUNTAKE



Tips & Tricks

VIDEO FÜR WINDOWS-Bilder im- und exportieren

Ressource Bitmaps importieren

Füllmuster bearbeiten

Bilder verzerren

Bildeffekte

Registrierungsformular

An
Rainer Döbele
Stephansfelder Str. 42

D-78532 Tuttlingen

FAX: +49-7461-76806

Hiermit bestelle ich:



Die aktuelle Vollversion von Take ONE auf 3,5 " Diskette
inklusive ausführlichem Benutzerhandbuch.

DM 69,--



Die Take ONE Entwicklerdiskette für Visual Basic, Pascal, C und C++
(nur in Verbindung mit der Vollversion).

DM 39,--



Take ONE Zusatzanimation (ca. 3 MB versch. Animationen)
(nur in Verbindung mit der Vollversion).

DM 10,--

Summe: _____

Meine Adresse:

Datum: _____

Zahlungsmöglichkeiten:

Inland (BRD)

- Ein Verrechnungsscheck liegt der Bestellung bei.
- Die Lieferung erfolgt per Nachnahme (plus DM 8.- Nachnahmegebühr)
-

Bitte buchen Sie den Betrag von DM _____ von meinem Konto ab.

Konto-Nr.:

Name der Bank:

Bankleitzahl:

Unterschrift:

Die Abbuchung gilt nur für diese Bestellung.

Ausland (Portozuschlag DM 3,-)

Ein Verrechnungsscheck über den Betrag in DM oder SFR liegt bei.

Der Betrag wurde per Postanweisung bezahlt.

EINE NACHNAHMELIEFERUNG INS AUSLAND IST NICHT MÖGLICH.

Bitte senden Sie mir eine Quittung unter Ausweisung der Mehrwertsteuer.

Unterschrift: _____

Diese Sharewareversion habe ich von (Firma, Mailbox, etc.):



Registrierung und weitere Informationen

Take ONE ist ein universelles Grafik- und Animationsprogramm, mit dem sich Pixelbilder in den wichtigsten Dateiformaten auf komfortable Weise bearbeiten lassen und interaktive sowie komplexe Animationsabläufe für unterschiedliche Zwecke erstellen lassen. Durch die zahlreichen Möglichkeiten der Animationsgestaltung sind Ihrer Phantasie kaum Grenzen gesetzt und Sie können selbst eigene Trickfilme, Dia-Shows, Einladungs- und Grußkarten etc. komfortabel und leicht erstellen. Durch das Zusatzprogramm RUNTAKE lassen sich Ihre Animationen auch verketteten und direkt im Programm-Manager von Windows installieren.

Die Ihnen vorliegende Version ist eine Sharewareversion. Gefällt Ihnen Take ONE und nutzen Sie dieses Programm regelmäßig, müssen Sie sich registrieren lassen. Sie erhalten dann die lizenzierte Vollversion die Ihnen folgende Zusatzfunktionen bietet:



Die Vollversion erhalten Sie inklusive Porto für DM 69,- bei Bezahlung mit Scheck. Bei einer Nachnahmelieferung fällt zusätzlich eine Nachnahmegebühr von DM 8,- an. Bei Auslandsbestellungen ist eine Lieferung per Nachnahme leider nicht möglich. Legen Sie in diesem Fall bitte einen Scheck über DM 72,- (bzw. den entsprechenden Betrag in Ihrer Währung) bei oder senden Sie mir den Betrag durch Postanweisung.

Ein Bestellformular können Sie sich unter dem Menüpunkt INFO -> REGISTRIERUNG ausdrucken lassen. Sollten Sie keinen Drucker zur Hand haben, genügt aber auch ein einfacher Brief, in dem Sie die gewünschte Zahlungsweise und natürlich Ihre Adresse angeben. Ihre Bestellung senden Sie bitte an:

Rainer Döbele
Stephansfelder Str. 42

D-78532 Tuttlingen

oder faxen Sie uns Ihre Bestellung unter der Nummer (+49) 07461/ 76806.

An Take ONE Version 3.0 haben mitgewirkt:

Rainer Döbele	Design und Programmierung
Elke Mühschechel	Liebe, Zärtlichkeit und Hilfedatei
Gerda Döbele	Vertrieb
Karl-Ludwig von Wendt und Stefan Beyer:	Professionelle Take ONE Anwender mit Ideen und Animationen der Extraklasse. Kontaktadresse: KIWI Kooperation für Interaktive Werbung und Information Hamburg (Tel. 040/46 22 99)
Mike Barwanietz	Eifrigster Betatester und hilfreicher Ideenlieferant
Thilo Burr	The Voice

Die Animationen Q-Pop und Wasserfall und insbesondere die darin enthaltenen Bilder unterliegen dem Copyright der Von Wendt Konzept GmbH.

Ich würde mich freuen, wenn Sie mir einige Ihrer Animationen zusenden würden. Sollte mir Ihre Animation so gut gefallen, daß ich sie in einer weiteren Version mit ausliefern möchte, werde ich Sie entsprechend honorieren.

Der Pergamentpapiereffekt

Dieser Effekt erleichtert Ihnen das Erstellen von Bewegungsabläufen indem Sie ein beliebiges Bild der Sequenz als Vorlage für das neu zu erstellende Bild verwenden. Die Vorlage schimmert dabei wie beim Zeichnen auf Pergamentpapier leicht durch.

So wird das Zeichnen von Bewegungsabläufen zum Kinderspiel.

Mehrfache Bildauswahl

Mit der Vollversion können Sie beliebig viele Bilder einer Bildsequenz zum Bearbeiten auswählen. Alle Zeichen- und Änderungsfunktionen wirken sich dann auf alle selektierten Bilder aus.

So lassen sich z.B. mehrere Bilder gleichzeitig um einen bestimmten Winkel drehen oder auch ein Effekt auf alle markierten Bilder anwenden.

Drucken

Ziehen Sie einfach beliebig viele Bilder Ihrer Bildsequenz auf die Seite, passen die Größe der Bilder an und Sie erhalten einen echten WYSIWYG Ausdruck.

Das Kontrollcenter

Mit dem Kontrollcenter ist auch das Erstellen komplexer Animationen kein Problem. Mit ihm können Sie den Animationsablauf Schritt für Schritt verfolgen und die wichtigsten Einstellungen bequem zur Laufzeit ändern.

So lassen sich u.a. alle Objekte pixelgenau positionieren und Bedingungen auf Ihre Funktionalität hin abprüfen.

Bildschirmschoner und Desktopanimation

Mit der Vollversion haben Sie die Möglichkeit, Ihre Animation als Bildschirmschoner oder Desktopanimation (d.h. als Windows Hintergrund) ablaufen zu lassen. Sogar eine Kombination von Beidem ist möglich.

Oder Sie definieren Ihre Animation als Programmvorspann um ein beliebiges DOS- oder Windowsprogramms zu starten.

Handbuch für Take ONE 3.0

Das ausführliche gedruckte Handbuch der Vollversion enthält neben einer genauen Beschreibung der einzelnen Befehle und Funktionen auch Tips und anschauliche Beispiele zur Gestaltung einer Animation.

So erfahren Sie u.a. welche Animationsart für welche Objekte am geeignetsten ist oder wie Sie die Zeichen-, Änderungs- und Palettenfunktionen optimal einsetzen.

Animationen weitergeben

Mit der Vollversion erwerben Sie auch das Recht, Ihre Animationen mit dem Laufzeitmodul RUNTAKE für private und kommerzielle Zwecke zu verwenden und lizenzfrei an Freunde, Bekannte und Kunden weiterzugeben.

Sind Sie selbst Programmierer...

...dann können Sie mit Take ONE erstellte Animationen nun auch in eigene Programme einbinden. Mit der Take ONE Entwicklerdiskette stehen Ihnen dazu sowohl ein VBX-Control zum Einbinden der Animationen in Visual Basic und C++ sowie eine Dynamische-Link-Bibliothek (DLL) zur Einbindung von Animationen in PASCAL, C und C++ Programme zur Verfügung.

Beide Module erlauben Ihnen beliebig viele Animationen gleichzeitig zu laden und zu starten. Der Ablauf der Animation erfolgt dann in einem beliebig definierbaren MDI-, Child- oder Popup-Fenster.

Events (VBX-Control) bzw. Nachrichten (DLL) informieren Sie verschiedene Ereignisse wie z.B. das Anklicken eines Objektes und über diverse Funktionen können Sie die Animation jederzeit anhalten, starten, zurücksetzen, zu einer anderen Animation verzweigen etc.

Werkzeugpalette



Freihand zeichnen



Linie



Rechteck



Kreis



Kreisbogen



Polygon



Füllen



Sprühdose



Text



Pipette



Rechteckigen Ausschnitt markieren



Polygonen Ausschnitt markieren



Pergamentpapiereffekt



Raster



Vergrößerungsfaktor

Farbauswahl

Im Palettenfenster am linken Bildschirmrand werden die aktuelle Farbe und die Füllfarbe ausgewählt. Klicken Sie die einzelnen Bereiche an und sie werden erklärt.



Um die aktuelle Zeichenfarbe zu wechseln, wird die gewünschte Farbe im Palettenfenster mit der linken Maustaste angeklickt.

Um die Füllfarbe zu wechseln, wird die gewünschte Farbe im Palettenfenster mit der rechten Maustaste angeklickt.

Um die transparente Farbe zu wechseln, wird die gewünschte Farbe mit gedrückter SHIFT-Taste angeklickt.

Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Farben hängt einerseits vom installierten Bildschirmtreiber und andererseits vom Bildformat ab. Das Bildformat kann unter **Sequenz Format ändern** geändert werden.

Unter Einstellungen... im Menü **Optionen** können Sie angeben, ob beim Öffnen von Bildern und/oder beim Einfügen von Bildern mit 256 Farben aus der Zwischenablage

- standardmäßig die Standardfarbpalette
- abgefragt wird, ob die Originalfarbpalette
- standardmäßig die Originalfarbpalette

verwendet werden soll. Wenn nur einzelne Bilder bearbeitet werden sollen, ist es besser, die Originalfarbpalette zu verwenden. Sollen hingegen mehrere Bilder in einer Animation verwendet werden, ist es besser, eine Standardfarbpalette zu verwenden und unter Einstellungen... die Option **True Color Bilder Ditttern** zu markieren (so werden die Farbübergänge geglättet).

Füllfarbe

Die Füllfarbe wird links über dem Palettenfenster (unter dem Farbtopf) angezeigt. Die Füllfarbe ist gleichzeitig eine sekundäre Zeichenfarbe in Take ONE: Werden die Zeichenwerkzeuge **Punkt, Linien, Kreis, Kreisbogen, Polygon** etc. mit der rechten Maustaste im Edit-Fenster angewendet, wird der Punkt, die Linie, etc. in der sekundären Zeichenfarbe gezeichnet.

Um die Füllfarbe zu wechseln, klicken Sie mit der **rechten Maustaste** die gewünschte Farbe im Palettenfenster an. Sie wird dann unter dem Farbtopf angezeigt.

Ist die Füll-Option ausgeschaltet  werden Rechtecke, Kreise und Kreisausschnitte nicht gefüllt. Um die Füll-Option einzuschalten, muß einfach mit der Maus auf den Farbtopf geklickt werden



Linienstärke

Über diesen Knopf kann die Linienstärke eingestellt werden. Es stehen Linienbreiten von 1 bis 12 Pixel zur Verfügung.

Ist die Option **Linienverlauf** im Menü **Optionen** aktiv, verläuft beim Zeichnen die Farbe von der aktuellen Farbe zur Füllfarbe nach innen. Dazu sollte das Bildformat 256 Farben betragen und mindestens 2 Pixel sein.

Beispiel:



Aktuelle Farbe: Rot
Füllfarbe: Gelb
Linienstärke: 10

Füllmuster

Über diesen Knopf kann ein Füllmuster eingestellt werden.

Um zweifarbige Füllmuster zu bearbeiten, wählen Sie die Funktion **Füllmuster** im Menü **Optionen**.

Um mehrfarbige Füllmuster zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Befehl: **Datei öffnen** im Menü **Datei**
2. Wählen Sie die Datei ani.mbx
3. Wählen Sie **Bild hinzufügen** im Menü **Sequenz**
4. Bearbeiten Sie das Bild
5. Befehl: **Bildsequenz speichern** im Menü **Datei**
6. Beenden Sie Take ONE und starten Sie es nochmals.
Das neue Füllmuster wurde nun in die Füllmustersauswahl aufgenommen.

Aktuelle Zeichenfarbe

In diesem Feld wird die aktuelle Zeichenfarbe angezeigt.

Beispiel:



Die aktuelle Farbe ist Pink

Um die aktuelle Zeichenfarbe zu wechseln, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die gewünschte Farbe im Palettenfenster.

Als zweite Möglichkeit kann das Werkzeug Pipette verwendet werden: Klicken Sie auf die Pipette und danach auf einen Farbpixel im Bild. Diese Farbe ist dann aktuelle Farbe und wird in die Farbpalette aufgenommen.

Sekundäre Zeichenfarbe

In diesem Feld wird die sekundäre Zeichenfarbe angezeigt. Verwenden Sie die Zeichenwerkzeuge mit der **rechten Maustaste**, werden Punkte, Linien, etc. mit dieser Farbe gezeichnet.

Beispiel:



Die sekundäre Zeichenfarbe ist grün und die Füll-Option ist eingeschaltet.

Um die sekundäre Zeichenfarbe zu wechseln, klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf die gewünschte Farbe im Palettenfenster.

Diese Farbe wird gleichzeitig auch als Füllfarbe verwendet.

Ist die Füll-Option eingeschaltet  werden Rechtecke, Kreise, Kreisabschnitte und Polygone mit dieser Farbe gefüllt. Um die Option auszuschalten, klicken Sie mit der Maustaste auf den Eimer



Transparente Farbe

In diesem Feld wird die transparente Farbe angezeigt, die für die Bearbeitung der Bilder gültig ist.

Beispiel:



Die transparente Farbe ist hier Rot



Die transparente Farbe ist ausgeschaltet.

Um die transparente Farbe zu wechseln, klicken Sie die gewünschte Farbe mit gedrückter SHIFT-Taste an.

HINWEIS: Die hier eingestellte transparente Farbe gilt nur für das Bearbeiten der Bilder. Die transparente Farbe für die Animation muß unter **Transparente Farbe** im Menü **Sequenz** eingestellt werden und kann nur eine der 16 Grundfarben sein.

Farben im Palettenfenster

In diesem Feld werden die verfügbaren Farben dargestellt. Bei einem Bildformat von 2 oder 16 Farben, werden alle zur Verfügung stehenden Farben angezeigt.

Bei einem Bildformat von 256 Farben werden die 16 Grundfarben und 48 weitere Farben aus der Palette dargestellt. Um eine andere Farbe aus der Gesamtpalette in das Palettenfenster zu übernehmen, klicken Sie doppelt auf eine der 48 zusätzlichen Farben und wählen die gewünschte Farbe aus dem erscheinenden Dialogfenster.

Standardfarbpalette

Unter **Einstellungen...** im Menü **Optionen** kann eingestellt werden, ob beim Öffnen von Bildern (bzw. Bildsequenzen) oder beim Einfügen von Bildern aus der Zwischenablage

- standardmäßig die Standardfarbpalette oder
- abgefragt wird, ob die Originalfarbpalette oder
- standardmäßig die Originalpalette

verwendet werden. Wählen Sie die gewünschten Einstellungen.

Es wird empfohlen, die Originalpalette dann zu verwenden, wenn einzelne Bilder bearbeitet werden. Werden hingegen in einer Animation mehrere Bilder verwendet, sollte möglichst die Standardfarbpalette verwendet werden, deren Farben über das gesamte Farbspektrum gleichmäßig verteilt sind. Markieren Sie noch zusätzlich die Option ***True Color Bilder Dittern***, werden die Farbübergänge etwas geglättet.

Editfenster

Im Editfenster wird das aktuell ausgewählte Bild mit dem eingestellten Vergrößerungsfaktor dargestellt.

Mausfunktionen:

linke Maustaste: aktiviert das ausgewählte Zeichenwerkzeug und benutzt dazu die aktuell ausgewählte Farbe.

Es kann die transparente Farbe ein-  oder ausgeschaltet



und die Füll-Option aktiviert



oder ausgeschaltet



werden.

Die Funktion Einfügen im Menü **Bearbeiten** kann entweder mit der linken oder mit der rechten Maustaste ausgeführt werden abhängig von Einstellungen... im Menü **Optionen**.

rechte Maustaste: verwendet die Füllfarbe als sekundäre Zeichenfarbe beim Zeichnen. Es können alle Zeichenwerkzeuge verwendet werden.

Ist das Zeichenwerkzeug Polygon ausgewählt, wird dadurch ein Polygon automatisch geschlossen.

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich im Arbeitsfenster aktiviert das kontextsensitive Menü.

Ob die linke oder die rechte Maustaste bei den Funktionen **Einfügen** und **Bildausschnitt verschieben** verwendet wird, hängt von den getroffenen Einstellungen... im Menü **Optionen** ab.

SHIFT+Maustaste: Ist ein Bereich markiert (rechteckig oder polygon), kann dieser Ausschnitt verschoben werden, indem mit gedrückter SHIFT-Taste an die gewünschte Stelle gefahren wird und dort die Maustaste losgelassen wird. Dabei wird der Bereich in der transparente Farbe gelöscht.

STRG+Maustaste: Ist ein Bereich markiert (rechteckig oder polygon), kann dieser Ausschnitt verschoben werden **ohne** daß der Bereich gelöscht wird. Dazu wird mit gedrückter STRG-Taste an die gewünschte Stelle gefahren und dort losgelassen.

Der Mauszeiger läßt sich auch mit den Cursortasten positionieren.

Bei vertikalen oder quadratischen Bildern werden Editfenster und Filmrolle nebeneinander dargestellt. Mit einem Trennschieber, der sich neben dem Editfenster befindet, kann das Editfenster noch vergrößert oder verkleinert werden: Einfach mit der Maus den Trennschieber nach links oder rechts schieben. Bei horizontalen Bildern werden Editfenster und Filmrolle untereinander dargestellt. Der Trennschieber kann hier zum Vergrößern oder Verkleinern nach oben oder unten geschoben werden.

Zwischen den Darstellungsarten kann auch manuell umgeschaltet werden: Einfach im Options-Menü unter Ansicht die gewünschte Darstellung auswählen oder die Funktionstasten F6 (für nebeneinander) oder F7 (für untereinander) drücken.

In der Statuszeile werden folgende Informationen angezeigt:

1. Die Nummer des aktuellen Bildes
2. Den Änderungsstatus des Bildes. Das Feld ist leer, wenn das aktuelle Bild seit dem Laden nicht mehr verändert wurde, andernfalls enthält es einen Stern "*".
3. Die Koordinaten des Cursors im Editfenster
4. Informationen zu Menütexen, Zeichenwerkzeugen oder den Namen des Objekts oder des aktuellen Bildes

Filmrolle

Auf der Filmrolle werden alle Bilder der aktuellen Bildsequenz dargestellt. Das aktuell ausgewählte Bild ist dabei durch einen grünen Rahmen gekennzeichnet. Die Bilder sind in aufsteigender Reihenfolge abgelegt. Mit der linken Maustaste wird das aktuelle Bild auf der Filmrolle ins Editfenster gewählt. Mit der rechten Maustaste wird der angeklickte Bereich im Editfenster dargestellt.

Verwenden Sie die ALT und Pfeiltasten, wird das jeweils nächste bzw. vorige Bild zur Bearbeitung im Editfenster ausgewählt.

RUNTAKE

Das Modul RUNTAKE ist ein Zusatzprogramm in Take ONE, mit dem Animationen weitergegeben werden können. Dazu sind zuerst Einstellungen im Dialog-Fenster Zusatzoptionen im Menü **Animation** notwendig.

Über den Menübefehl Installieren im Menü **Datei** kann die erstellte Animation auf dem Rechner installiert werden. Dazu muß die gewünschte Programmgruppe ausgewählt werden.

Um eine Animation auf Diskette zu kopieren, sollte folgendermaßen vorgegangen werden:

1. Kopieren von RUNTAKE.EXE aus dem Take ONE-Verzeichnis auf Diskette
2. Kopieren der primären Animationsdatei (diejenige, die als erstes gestartet wird) auf Diskette
3. Kopieren aller benötigter Hintergrundbilder, Sounddateien und Folgesequenzen in das gleiche Verzeichnis wie RUNTAKE.EXE auf Diskette

Über den Befehl **Ausführen** im Menü **Datei** des Programm-Managers kann die Animation nun ausgeführt werden. Zur Installation der Animation in einer Programmgruppe muß über den Programm-Manager im Menü **Datei** der Befehl **Neu** mit der Option **Neues Programm** gewählt werden. Dabei muß der vollständige Name von Runtake, ein Leerzeichen und dann der Name der Animationsdatei eingetragen werden. Das Runtake-Icon befindet sich nun in der aktuelle Programmgruppe und durch Doppelklick kann die Animation wieder gestartet werden.

Dateimenü

Neu

Öffnen...

Bilder hinzufügen...

Aktuelles Bild speichern...

Bildsequenz speichern...

Animation öffnen...

Animation speichern...

Installieren...

Beenden

Bearbeiten

Widerrufen

Wiederholen

Ausschneiden

Kopieren

Einfügen

Bild löschen

Ersetzen durch...

Optionen-Menü

Kreismittelpunkt

Linienerlauf

Füllmuster

Palette bearbeiten

Palette zurücksetzen

Benutzte Farben

Einstellungen...

Ansicht

Bewegliche Palette

Bewegliche Tools

Raster

Sequenz-Menü

Bild einfügen

Bild hinzufügen

Kopie einfügen

Kopie hinzufügen

Bild entfernen

Format ändern

Transparente Farbe...

Vertauschen mit...

Verschieben nach...

Ändern-Menü

Scrollen

Horizontal spiegeln

Vertikal spiegeln

Verzerren...

Rechtsdrehung 90°

Linksdrehung 90°

Drehung...

Effekte

Vergrößern / Verkleinern

Farbe ersetzen durch...

Objekt-Menü

Objekt wechseln

Neues Objekt

Objekt verschieben / löschen

Objekte speichern

Ressourcen freigeben

Animations-Menü

Fenster-Parameter
Regionen

Sequenzanimation
Pfadanimation
Ablauf definieren

Offsets
Zusatzoptionen

Start...

Vergrößerungsfaktor x2, x4, x8

Durch diese Funktion kann das Bild im Editfenster vergrößert dargestellt werden. Zur Auswahl stehen drei Vergrößerungsfaktoren :

- die Originalgröße x1
- die zweifache Vergrößerung x2
- die vierfache Vergrößerung x4
- die achtfache Vergrößerung x8

Bei vier- und achtfacher Vergrößerung wird standardmäßig ein Raster eingeblendet. Im Options-Menü läßt sich das Raster ein- und ausschalten.

Markieren



markiert einen **rechteckiges** Bildsegment, wobei die Markierung auch erhalten bleibt, wenn die Anzeige verschoben, der Vergrößerungsfaktor verändert oder ein anderes Bild gewählt wird.

Eine rechteckige Markierung wird gelöscht, wenn eine leere Fläche im Programmfenster angeklickt wird.



markiert ein **polygones** Bildsegment.

Haben Sie alle Markierungspunkte gesetzt, klicken Sie einmal auf einen freien Bereich im Arbeitsfenster und nun können die Markierungspunkte verschoben werden. Klicken Sie ein zweites Mal auf einen freien Bereich, wird die Markierung gelöscht.

Soll ein Bereich markiert werden, der die Größe des Editfensters überschreitet, muß der Anfangspunkt durch Drücken der linken Maustaste markiert werden und der Cursor mit gedrückter Maustaste aus dem Editfenster bewegt werden. Danach muß der Ausschnitt, der den Endpunkt enthält, ins Editfenster bewegt und mit gedrückter Maustaste wieder ins Editfenster hineingefahren werden.

Der markierte Bereich kann kopiert, ausgeschnitten, verändert und eingefügt werden. Beim Ausschneiden wird der markierte Bereich gelöscht, beim Kopieren bleibt der markierte Bereich erhalten.

Datei neu

Legt ein neues Bild unter dem eingegebenen Namen und dem angegebenen Format (Größe, Farbtiefe) im Speicher an.

Das Bild kann mit Aktuelles Bild speichern oder Bildsequenz speichern im Menü **Datei** in verschiedenen Formaten (BMX, BMP, AVI, GIF, TIFF, PCX ...) gespeichert werden.

Befindet sich ein Bild in der Zwischenablage, wird dessen Größe angezeigt. Ansonsten beträgt die Größenvorgabe 100x100 Pixel.

Der Bildname sollte den Platzhalter %d enthalten. Der Name kann aber auch unter Offsets in Menü **Animation** definiert werden.

Öffnen

Mit dieser Funktion wird eine Bilddatei geöffnet. Es können folgende Formate geöffnet werden:

- *.**bmp**: offizielles Windows-Format für Bitmap-Bilder. Dateien dieses Formats enthalten nur ein Bild.
- *.**bm**: Take ONE-eigenes Format, das mehrere Bilder desselben Formats (gleiche Größe und gleiche Farbtiefe) speichert. Standardmäßig werden die Bilder im BMX-Format komprimiert gespeichert.
- *.**dib**: device independant bitmap, dieses Format entspricht dem Bitmap-Format.
- *.**rie**: run length encoded, dieses Format entspricht dem Bitmap-Format.

Zusätzlich können Dateien folgendes Formates importiert werden:

- *.**avi**: Um AVI-Bilder zu importieren, muß VIDEO FOR WINDOWS von Microsoft installiert sein. Genaueres wird erklärt in VIDEO FÜR WINDOWS-Bilder im- und exportieren
- *.**exe**, *.**dll**, *.**scr**: Mit Take ONE können auch Bilder von anderen ausführbaren Programmen importiert werden, siehe auch Ressource Bitmaps importieren
- *.**pcx**: Es kann ein Z-Soft Paintbrush Bild importiert werden.
- *.**gif**: Es kann ein Compuserve GIF Bild importiert werden.
- *.**tif**: Es können auch Bilder im Tagged Image File Format importiert werden.

Beim Öffnen bzw. Importieren von Dateien sollten unter **Einstellungen...** im Menü **Optionen** unter dem Register **Farbpalette** die Optionen **bei 16 Farben Systempalette verwenden** und **True Color Bilder Dittern** markiert sein, um die Farbverläufe bei unterschiedlichen Farbpaletten zu glätten.

Ob die zu öffnende Datei die Standardfarbpalette oder die Originalfarbpalette des Bildes verwendet, hängt von den getroffenen **Einstellungen...** im Menü **Optionen** ab. Je nachdem was im Register **Farbpalette** beim Punkt **Verwendete Palette bei 256 Farben** für **Öffnen von Dateien** eingestellt ist, wird entweder:

- standardmäßig die Standardfarbpalette oder
- abgefragt, ob die Originalfarbpalette oder
- standardmäßig die Originalfarbpalette

verwendet.

VIDEO FOR WINDOWS-Bilder im- und exportieren

Das Format AVI ist ein Dateiformat, das von Microsoft entwickelt wurde, um Videofilme zu speichern und zu bearbeiten. Dateien dieses Formates können mit der Medien-Wiedergabe (befindet sich im Fenster Zubehör) abgespielt werden.

WICHTIG:

Um AVI-Bilder im- und exportieren zu können, muß die Runtime-Version von VIDEO FOR WINDOWS, Version 1.1, von Microsoft installiert sein. Diese Routine ist kostenlos und ist in zahlreichen Mailboxen und Sharewareprogrammen enthalten.

Ist diese Routine installiert, kann Take ONE AVI-Dateien öffnen (d.h. importieren) und Bildsequenzen oder Animationen als AVI-Dateien abspeichern (d.h. exportieren).

Import:

[AVI-Dateien importieren](#)

Export:

[Bildsequenzen exportieren](#)

[Animationen exportieren](#)

Import: AVI-Dateien importieren

Mit dem Befehl **Öffnen...** können auch Dateien im AVI-Format importiert und somit mit Take ONE bearbeitet werden.

Vorgehensweise:

1. Beim Öffnen bzw. Importieren von Dateien kann unter Einstellungen... unter **Optionen** die Option **True Color Bilder Dittern** markiert sein, um die Farbverläufe bei unterschiedlichen Farbpaletten zu glätten. Dann dauert der Import allerdings länger.
2. Bestätigen Sie den Befehl **Öffnen...** im Menü **Datei**.
3. Wählen Sie als Dateiformat **Video for Windows**. Klicken Sie die gewünschte AVI-Datei an und verlassen Sie den Dialog über OK.
4. Sie gelangen in das Dialogfenster **AVI-Import**. Klicken Sie die Bereiche an und sie werden in Pop-up-Fenster erklärt.



Wählen Sie auf der Filmrolle mit der Maustaste diejenigen Bilder, die importiert werden sollen. Über die Schaltfläche **Selektieren...** können Sie eine ganze Reihe von Bildern gleichzeitig zum Import auswählen.

Selektierte Bilder gibt die Anzahl der selektierten Bilder an (in Klammern) und die Nummer der Bilder an.

Datei-Informationen		Optionen	
Anzahl Bilder:	5108	<input type="checkbox"/>	Farbpalette übernehmen
Bildgröße:	240 x 180	<input type="checkbox"/>	an Bildgröße anpassen
Bilder/sec.	15		

Unter Optionen können Sie wählen, ob die (Original-) **Farbpalette übernommen** werden soll. Das bedeutet, daß die Farbpalette des ersten Bildes, das übernommen wird (türkiser Rahmen). Es ist also dann nicht sinnvoll, diese Option zu markieren, wenn die zu importierenden Bilder sehr unterschiedliche Farbpalette verwenden: Die Farben im ersten Bild wären einwandfrei, die Farben der anderen Bilder aber nicht.

Die Option **an Bildgröße anpassen** ist nur dann anwählbar, wenn die zu importierenden Bilder einer schon geöffneten Bildsequenz hinzugefügt werden sollen. Ist diese Option markiert, werden die Bilder an die Bildgröße der Bildsequenz angepaßt. In diesem Fall ist die Option Farbpalette übernehmen nicht anwählbar, es wird automatisch die Farbpalette der Bildsequenz verwendet.



Geben Sie unter **von Bild...** die Position an, ab welcher die Selektion gilt, unter **Anzahl** die Anzahl der zu selektierenden Bilder ein.

5. Klicken Sie auf OK, wird der Konvertierungsprozess, angezeigt durch einen Fortschrittsbalken, gestartet.

Anzahl der Bilder

Gibt die Anzahl der Bilder insgesamt an, die in dieser Datei gespeichert sind.

Bildgröße

Gibt die Bildgröße an.

Bilder/sec.

Gibt die Ablaufgeschwindigkeit in Bilder pro Sekunde an.

Option *Farbpalette übernehmen*

Ist diese Option markiert, wird die Farbpalette des ersten selektierten Bildes übernommen. Alle anderen selektierten Bilder verwenden dann diese Farbpalette.

Ist diese Option nicht markiert, wird die Standardfarbpalette verwendet.

Diese Option ist nur anwählbar, wenn die Bilder in eine neue Bildsequenz importiert werden.

Option an *Bildgröße anpassen*

Diese Option ist nur anwählbar, wenn die Bilder zu einer Bildsequenz hinzugefügt werden sollen (Befehl **Bilder hinzufügen...** im Menü **Datei**).

Ist diese Option markiert, wird die Bildgröße der zu importierenden Bilder an die Bildgröße des ersten Bildes in der Sequenz angepaßt.

Selektiertes Bild

Bilder, die zum Import ausgewählt wurden, werden mit einer dünnen türkisen Umrahmung gekennzeichnet.

Um Bilder auszuwählen, müssen sie einfach mit der Maus angeklickt werden.

Export: Bildsequenzen exportieren

Mit dem Befehl **Bildsequenz speichern...** Sie eine Bildsequenz im AVI-Format abspeichern (exportieren). Dabei werden die Bilder so exportiert, wie sie auf der Filmrolle vorliegen (d.h. ohne Animationsdaten). Die Farbtiefe muß 256 Farben betragen.

Mit der lizenzierten Version von Take ONE 3.0 können Sie auch Sound in die AVI-Datei einbinden.

Vorgehensweise:

1. Bestätigen Sie den Befehl **Bildsequenz speichern...** im Menü **Datei**.
2. Wählen Sie als Dateiformat **Video for Windows** aus und geben Sie den Namen Dateinamen (mit der Endung .avi) und das Verzeichnis ein. Verlassen Sie den Dialog über **OK**.
3. Sie gelangen in das Dialogfenster **AVI Export**. Klicken Sie die Bereiche an und sie werden in Popup-Fenstern erklärt.



Wählen Sie die **Ablaufgeschwindigkeit**. Bei Bildsequenzen ist eine geringere Geschwindigkeit vielleicht besser, da meist nicht so viele Bilder auf der Filmrolle vorliegen.

Unter **Dauer** können Werte von 0 bis 25 eingegeben werden, wobei bei einer Dauer von 0 das Bild übersprungen wird (d.h. nicht in der AVI-Datei gespeichert). Die Werte hängen ab von der Ablaufgeschwindigkeit: Bei 12 Bildern pro Sekunde bedeutet eine Dauer von 1, daß das Bild 1/12 Sekunde gezeigt wird, bei einer Ablaufgeschwindigkeit von 8 und einer Dauer von 2, daß das Bild 1/4 Sekunde gezeigt wird. Sie gelangen zum nächsten Bild, indem Sie die TAB-Taste oder die Rollbalken benutzen.

Mit der lizenzierten Version von Take ONE 3.0 können Sie auch Sound in die AVI-Datei einbinden.

Komprimierung...

Hier kann ein von VIDEO FOR WINDOWS unterstütztes Konprimierverfahren gewählt werden.

4. Klicken Sie die Schaltfläche OK. Ihre Bildsequenz wird nun ins AVI-Format exportiert, ein Fortschrittsbalken zeigt den Komprimierungsprozess.

Export: Animationen exportieren

Sie können mit dem Befehl **Animation speichern** eine komplette Animation im AVI-Format speichern (d.h. exportieren).

Mit der lizenzierten Version von Take ONE 3.0 können Sie auch Sound in die AVI-Datei einbinden.

Vorgehensweise:

1. Bestätigen Sie den Befehl **Animation speichern...** im Menü **Datei**.
2. Wählen Sie das Dateiformat **Video for Windows** und wählen Sie den Dateinamen (mit der Endung .avi) und das Verzeichnis.
3. Sie gelangen in das Dialogfenster **AVI-Export**: Klicken Sie die Bereiche an und sie werden in Popup-Fenstern erklärt.



Geben Sie hier die gewünschten Werte ein. Zu beachten ist hierbei, daß der Export einer gesamten Animation oft eine sehr große AVI-Datei benötigt und daß der Konvertierungsvorgang sehr lange dauern kann. Deshalb ist es u.U. besser, nur jedes 2. oder 3. Bild zu exportieren und die Größe der AVI-Datei zu begrenzen (Anzahl der Gesamtbilder unter **Abbruch nach ... Bildern** eingeben).

Mit der lizenzierten Version von Take ONE 3.0 können Sie auch Sound in die AVI-Datei einbinden.

Export Starten...

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wird der Konvertierungsvorgang gestartet.

4. Nach dem Bestätigen mit der Schaltfläche Export starten, läuft die Animation wie definiert ab und wird gleichzeitig in der Datei im AVI-Format gespeichert.

Ablaufgeschwindigkeit

Geben Sie hier die Abspielgeschwindigkeit in Bildern pro Sekunde ein.

Von dieser Geschwindigkeit ist die Interpretation der Dauer abhängig: Bei einer Abspielgeschwindigkeit von 8 Bildern pro Sekunde und einer Dauer von 4, wird das Bild $\frac{1}{2}$ Sekunde gezeigt.

Bild

Gibt die Nummer des Bildes der Filmrolle an.

Dauer

Geben Sie hier die Dauer ein, mit der das Bild später abgespielt wird.

Die Dauer ist abhängig von der Abspielgeschwindigkeit: Bei einer Abspielgeschwindigkeit von 8 Bildern pro Sekunde und einer Dauer von 4, wird das Bild $\frac{1}{2}$ Sekunde gezeigt.

Rollbalken

Scrollen Sie mit dem Rollbalken in die gewünschte Richtung.

Bilder der Filmrolle

Zeigt das Bild der Filmrolle, für das die Dauer eingegeben wird.

Unter dem Rahmen wird nochmals die Bildnummer angegeben und zusätzlich noch die gesamte Dauer der AVI-Datei in Sekunden.

Audio Einstellung

Wählen Sie über die Schaltfläche die gewünschte WAV-Datei.

Es können nur WAV-Dateien und keine Midi-Dateien eingebunden werden.

Wiedergabe mit...

Dieser Wert gibt die Wiedergabegeschwindigkeit an, mit der die Bilder in der Medien-Wiedergabe abgespielt werden.

Abbruch nach ... Bildern

Geben Sie hier die Gesamtzahl der Bilder ein,
die in die AVI-Datei exportiert werden.

Jedes ... Bild

Da die AVI-Dateien von kompletten Animationen sehr groß werden können, haben Sie hier die Möglichkeit, nur jedes 2. oder 3. Bild zu exportieren. Dies ist sinnvoll, wenn die Unterschiede von einem zum anderen Bild nicht zu groß sind.

Option *Bilder komprimieren*

Ist diese Option markiert, wird die AVI-Datei komprimiert in RLE-Format.

Option: *Kein Sound*

Wählen Sie diese Option, wenn kein Sound in die AVI-Datei exportiert werden soll.

Option: *Mono*

Wählen Sie diese Option, wenn der Sound in Monoqualität in die AVI-Datei eingebunden werden soll.

Option: Stereo

Wählen Sie diese option, wenn der Sound in Stereo-Qualität in die AVI-Datei eingebunden werden soll.

Ressource Bitmaps importieren

Mit Take ONE ist es auch möglich, Bitmaps aus Programmen (*.exe, *.dll, *.scr) zu importieren und so auch zu bearbeiten. Ein Beispiel: So können Sie die Karten und Deckblätter von Solitär in Take ONE laden (d.h. importieren) und bearbeiten.

Vorgehensweise:

1. Beim Öffnen bzw. Importieren von Dateien sollte unter Einstellungen... im Menü **Optionen** unter dem Register Farbpalette die Option **bei 16 Farben Systempalette verwenden** markiert sein.
2. Bestätigen Sie den Befehl **Öffnen...** Menü **Datei**.
3. Wählen Sie das Dateiformat **Ressource Bitmaps** und nun die gewünschte Datei aus.
4. Sie gelangen in das Dialogfenster **Ressource Bitmap Öffnen**. Links sehen Sie die Dateien, rechts sehen Sie das Bild in der Vorschau. Scrollen Sie nun mit Hilfe der Cursortasten oder der Maus, bis Sie das gewünschte Bild gefunden haben. Ist die Option **Vorschau zeigen** nicht markiert, ist das rechte Vorschaufenster mit einem Kreuz versehen und das Bild wird nicht gezeigt.
5. Haben Sie das gewünschte Bild ausgewählt, bestätigen Sie mit der Schaltfläche OK.

Bilder hinzufügen

Mit dieser Funktion kann ein Bild zu einer Bildsequenz hinzugefügt werden. Das Format (Bildgröße und Farbtiefe) wird an das erste Bild der Filmrolle angepaßt.

Es können Bilder in den Formaten hinzugefügt werden:

- Windows Bitmap (*.bmp, *.bmx, *.dib, *.rle)
- Video for Windows (*.avi), siehe auch VIDEO FÜR WINDOWS Bilder im- und exportieren
- Ressource Bitmaps (*.exe, *.dll, *.scr), siehe auch Ressource Bitmaps importieren
- Z-Soft Paintbrush Bild (*.pcx)
- Compuserve GIF (*.gif)
- Tagged Image File Format (*.tif)

Beim Öffnen bzw. Importieren von Dateien sollten unter **Einstellungen...** im Menü **Optionen** unter dem Register **Farbpalette** die Optionen **bei 16 Farben Systempalette verwenden** und **True Color Bilder Dittern** markiert sein, um die Farbverläufe bei unterschiedlichen Farbpaletten zu glätten.

Das Dialogfenster verschwindet erst, wenn die Schaltfläche **Beenden** angeweht wird.

Das Bild wird am Ende der Sequenz angefügt und kann mit Vertauschen mit... oder Verschieben nach ... im Menü **Sequenz** an eine andere Position verschoben werden.

Aktuelles Bild speichern

Mit dieser Funktion kann das aktuelle Bild (gekennzeichnet durch eine grüne Umrahmung) gespeichert werden.

Es kann in folgende Formate abgespeichert werden:

- Windows Bitmap (*.bmp, *.bmx, *.dib, *.rle)
- Z-Soft Paintbrush Bild (*.pcx)
- CompuServe GIF (*.gif)
- Tagged Image File Format (*.tif)

Ein einzelnes Bild kann nicht im AVI-Format abgespeichert werden. Eine Bildsequenz hingegen kann in das AVI-Format exportiert werden, siehe auch [VIDEO FOR WINDOWS Bilder im- und exportieren](#)

Wählen Sie das entsprechende Format aus. Möchten Sie das Bild nur sichern, können Sie mit OK bestätigen, da dann das entsprechende Format schon voreingestellt ist.

Bildsequenz speichern

Mit dieser Funktion können alle auf einer Filmrolle befindlichen Bilder, auch wenn sich nur ein Bild auf der Filmrolle befindet, gespeichert werden. Diese Datei wird in komprimierter Form im BMX-Format (Take ONE-eigenes Format) gespeichert.

ACHTUNG: Es werden keine Animationsparameter mitgespeichert! Diese müssen extra über Animation speichern gespeichert werden.

Animation öffnen

Durch diese Funktion wird eine Animationssequenz mit ihren dazugehörigen Animationsdaten geladen. Die Animationsdaten werden im Menü **Animation** definiert. Werden Änderungen gemacht, sollte die Datei wieder unter **Animation speichern** gespeichert werden.

Es können nur mit Take ONE erstellte Animation geöffnet werden. Deshalb ist es auch nicht möglich, AVI-Dateien über diesen Befehl zu öffnen. Um AVI-Bilder zu importieren, wählen Sie den Befehl **Öffnen...** im Menü **Datei**. Näheres erfahren Sie im Punkt [VIDEO FOR WINDOWS Bilder im- und exportieren](#).

Animation speichern

Durch diese Funktion wird eine Animationssequenz mit ihren dazugehörigen Animationsdaten gespeichert. Die Animationsdaten werden im Animations-Menü definiert.

Installieren

Mit dieser Funktion kann die Animation unter einer Programmgruppe installiert werden. Dazu muß nur die gewünschte Programmgruppe angegeben werden und die Schaltfläche **Installieren** geklickt werden.

Die Animation kann dann direkt aus dem Programm-Manager aus gestartet werden: Es muß nur das entsprechende Icon angeklickt werden.

Beenden

Durch diesen Menüpunkt verlassen Sie Take ONE.

Werden Änderungen an Bildern oder Sequenzen vorgenommen, erfolgt vor dem endgültigen Verlassen noch eine Abfrage, ob diese Änderungen zu speichern sind. Sollen die Änderungen nicht gespeichert werden, dürfen die Optionen **Bildsequenz** und **Animationsdaten** nicht markiert sein (durch einen Mausklick in die Kästchen verschwindet die Markierung).

Widerrufen

Durch diese Funktion wird der letzte Zeichenvorgang rückgängig gemacht, sofern das Bild nicht gewechselt und keine Animation aufgerufen wurde.

Diese Funktion ist mehrmals ausführbar. Wie oft mehrmals widerrufen werden kann, hängt von den getroffenen **Einstellungen...** im Menü **Optionen** und von der Bildgröße ab. Unter **Größe des Wiederherstellungspuffers** kann die Puffergröße bestimmt werden. Je größer eine Bild ist, desto kleiner wird die Anzahl der möglichen Wiederherstellungen. Die Anzahl der möglichen Wiederherstellungen für ein Bild dieser Größe und Farbtiefe ist angegeben.

Wiederholen

Diese Funktion wiederholt die letzte widerrufenen Zeichenoperation.

Ausschneiden

Diese Funktion schneidet einen markierter Bereich aus und legt es in der Zwischenablage ab. Von dort aus kann er mit dem Befehl Einfügen in ein Bild eingefügt oder an andere Programme übergeben werden.

Um einen Bildausschnitt zu verschieben, kann dieser auch mit gedrückter SHIFT-Taste angeklickt und an die gewünschte Stelle gezogen werden. Abhängig von den Einstellungen... im Menü **Optionen** kann mit der linken (oder rechten) Maustaste ein markierter Bildausschnitt an eine gewünschte Stelle verschoben werden.

Der markierte Bereich wird hierbei in der transparenten Farbe gelöscht, falls eine transparente Farbe eingeschaltet ist .

Kopieren

Diese Funktion kopiert einen markierter Bereich und legt es in der Zwischenablage ab. Von dort aus kann er mit dem Befehl Einfügen in ein Bild eingefügt oder an andere Programme übergeben werden.

Um eine Kopie eines Bildausschnittes an einer anderen Stelle einzufügen, kann ein Bildausschnitt auch mit der STRG-Taste angeklickt und an die gewünschte Stelle gezogen werden.

Der markierte Bereich wird hierbei **nicht** gelöscht.

Einfügen

Diese Funktion fügt ein Bild der Zwischenablage in das aktuelle Bild und, wenn mehrere Bilder markiert sind, in diese ein.

Um ein Bild einzufügen, muß nach dem Anwählen der Funktion in das Editfenster gegangen und an der gewünschten Einfügeposition die linke Maustaste gedrückt werden. Wird die Maustaste gedrückt gehalten, kann das Bild noch feiner positioniert werden. Dazu erscheint entweder das Bild direkt oder nur ein Rahmen, abhängig davon, ob im Menü **Optionen** unter Einstellungen... im Register **Editor** die Option **Bild zeigen** markiert ist oder nicht.

Die angegebene transparente Farbe (unter Transparente Farbe im Menü **Sequenz**) des Bildes in der Zwischenablage erscheint auch beim Einfügen durchsichtig.

Verwenden Bilder in der Zwischenablage nicht die Standardfarbpalette sondern eine eigene, gespeicherte Farbpalette, so kann diese ins Editfenster mitübernommen werden. Das ist abhängig von den getroffenen Einstellungen... im Menü **Optionen**: Wählen Sie, ob beim Einfügen aus der Zwischenablage:

- standardmäßig die Standardfarbpalette
- abgefragt wird, ob die Originalfarbpalette
- standardmäßig die Originalfarbpalette

verwendet werden soll.

Bild löschen

Diese Funktion löscht den Bildinhalt des aktuellen Bildes (grün umrandet).

Ersetzen durch...

Diese Funktion ermöglicht das Ersetzen des Bildinhaltes durch den einer gespeicherten Bitmap-Datei. Das Format und der Bildname bleiben erhalten.

Kreismittelpunkt

Durch diese Funktion kann bestimmt werden, ob der Kreismittelpunkt der gewählte Punkt ist (auf Punkt) oder die Kreuzung der Rasterlinien der linken oberen Ecke des ausgewählten Punktes (auf Gitter) ist. Die gewünschte Option ist anzuwählen und wird markiert.

Linienverlauf

Wird unter **Optionen** die Option **Linienverlauf** angewählt, verläuft die Farbe von der aktuellen Zeichenfarbe außen zur Füllfarbe nach innen. Für diese Option muß eine Linienstärke von mindestens 2 Pixel gewählt werden.

Um die Füllfarbe zu wechseln, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Farbe im Palettenfenster.

Wird nun ein Zeichenwerkzeug benutzt, wird die Linie im Farbverlauf gezeichnet, wobei die äußere Farbe durch die aktuelle Farbe definiert ist und die innere Farbe durch Füllfarbe.

ANMERKUNG: Je nach ausgewählter Stiftbreite (1 bis 12) ist der Farbverlauf mehr oder weniger stark ausgeprägt. Es werden alle Zeichenwerkzeuge von dieser Einstellung betroffen.

Füllmuster...

Mit dieser Funktion können zweifarbige Füllmuster definiert werden. Wie Füllmuster bearbeitet werden, wird im Punkt Füllmuster bearbeiten erklärt.

Es steht ein 8x8 Bit großes Musterfeld und zwei Farben (Standardeinstellung: schwarz und weiß) zur Verfügung. Durch Mausklicks wird das Muster definiert, wobei schwarze Pixel später durch die aktuelle Farbe ersetzt werden und weiße Pixel durch die Füllfarbe ersetzt werden. Im kleinen Fenster rechts kann das Muster in Originalgröße und in den richtigen Farben betrachtet werden.

Mit der linken Maustaste werden die Pixel gesetzt bzw. wieder gelöscht. Die rechte Maustaste löscht das gesamte Muster wieder.

Wird die Option **speichern** angewählt, bleiben die geänderten Füllmuster auch nach dem Beenden von Take ONE erhalten.

Wird das Muster durch die OK-Schaltfläche bestätigt, wird es in der Leiste unter dem Muster-Knopf  aufgenommen und kann dort ausgewählt werden.

Als Füllmuster können entweder kein Muster, ein einfarbiges Füllmuster oder eines aus 12 verschiedenen zweifarbigen Mustern über den Muster-Knopf eingestellt werden. Um das Füllmuster verwenden zu können, muß es noch in dem Menü unter dem Musterbutton angeklickt werden.

Füllmuster bearbeiten

Die Vorgehensweise beim Bearbeiten von zwei- und mehrfarbigen Füllmustern sind unterschiedlich:

Vorgehensweise beim Bearbeiten **zweifarbiger** Füllmuster:

1. Wählen Sie den Befehl **Füllmuster** im Menü **Optionen**.
2. Im erscheinenden Dialogfenster können in einem 8x8 großen Feld schwarze Pixel mit der linken Maustaste gesetzt und wieder gelöscht werden. Ein Klick auf die rechte Maustaste löscht das gesamte Feld wieder. Schwarze Pixel werden später durch die aktuelle Farbe ersetzt und weiße werden Pixel durch die Füllfarbe ersetzt. Im kleinen Fenster rechts kann das Muster in Originalgröße und -farben betrachtet werden.
3. Verlassen Sie den Dialog über OK, wird dieses Muster verwendet. Ist die Option **speichern** aktiviert, steht es auch in weiteren Sitzungen zur Verfügung.
4. Um das Füllmuster verwenden zu können, muß es unter  ausgewählt werden und die Füll-Option muß aktiv

 sein. Insgesamt können nur 11 zweifarbige Füllmuster definiert werden.

Vorgehensweise beim Bearbeiten von **mehrfarbigen** Füllmustern:

1. Wählen Sie den Befehl **Datei öffnen...** im Menü **Datei**.
2. Wählen Sie im Take ONE -Programmverzeichnis die Datei TAKEONE.MBX und öffnen Sie diese.
3. Fügen Sie zu dieser Bildsequenz ein leeres Bild hinzu mit dem Befehl **Bild hinzufügen** im Menü **Sequenz** und bearbeiten Sie es.
4. Speichern Sie diese Bildsequenz wieder unter dem Namen TAKEONE.MBX.
5. Beenden Sie Take ONE und starten Sie es erneut.
6. Um das Füllmuster verwenden zu können, muß es unter  ausgewählt werden und die Füll-Option muß aktiv

 sein. Es können weitere mehrfarbige Füllmuster definiert werden.

Palette bearbeiten

Mit dieser Funktion kann die Take ONE-Standardfarbpalette mit 256 Farben bearbeitet und selbst definiert werden. Es stehen insgesamt 16 Mio. Möglichkeiten zur Farbdefinition zur Verfügung. Die Farben werden mittels Rot-, Grün- und Blauwerte (einstellbar durch die Rollbalken) definiert. Es können alle Farben (außer den Grundfarben) geändert werden. Die Farbpalette wird mit der dazugehörenden Bilddatei gespeichert.

Diese Funktion ist nur bei Bildern mit 256 Farben anwählbar.

Die mit diesem Befehl geänderte Farben werden im Palettenfenster (siehe [Farbauswahl](#)) dargestellt. Mit dem Befehl [Palette zurücksetzen](#) im **Optionen**-Menü können Sie wieder die standardisierten 64 Farben ins Palettenfenster zurückholen.

Palette zurücksetzen

Sind die Farben, die im Palettenfenster (siehe [Farbauswahl](#)) dargestellt werden, gewechselt worden, kann es vorkommen, daß das Palettenfenster wieder in den originalen Zustand versetzt wird.

Mit dieser Funktion wird wieder die standardisierte ursprüngliche Auswahl der 64 Farben im Palettenfenster dargestellt.

Verwandte Themen: [Benutzte Farben](#) [Farbauswahl](#)

Benutzte Farben

Mit diesem Befehl werden die im aktuellen Bild verwendeten Farben ins (siehe [Farbauswahl](#)) übernommen. Diese Funktion ist ähnlich dem Werkzeug [Pipette](#), mit dem Unterschied, daß die Farben automatisch übernommen werden, ohne daß sie einzeln angeklickt werden müssen. Ist ein Ausschnitt markiert, wird nur dieser Ausschnitt nach verwendeten Farben durchsucht.

Die gefundenen Farben werden hinter den Standardfarben im Palettenfenster abgelegt. Werden im Bild die Standardfarben verwendet, werden diese ignoriert, da die 16 Standardfarben immer im Palettenfenster vorhanden sind.

In der Statuszeile wird angezeigt, wieviele Farben gefunden und in das Palettenfenster übernommen wurden.

Möchten Sie wieder die ursprünglichen standardisierten 64 Farben im Palettenfenster, wählen Sie den Befehl [Palette zurücksetzen](#) im **Optionen**-Menü.

Verwandte Themen: [Farbauswahl](#) [Werkzeug Pipette](#) [Palette zurücksetzen](#)

Einstellungen...

Hier können verschiedene Einstellungen für den Wiederherstellungspuffer und für die Übernahme der Farbpalette beim Öffnen und Einfügen von Bildern getroffen werden.



Ausschnitt verschieben:

Wählen Sie hier, ob ein Ausschnitt mit der linken oder der rechten Maustaste verschoben wird. Diese Einstellung ist auch von Bedeutung, wenn der Ausschnitt mit gedrückter SHIFT- oder STRG-Taste verschoben wird.

Ist die Option **Bild zeigen** aktiv, wird der Bildinhalt beim Einfügen gezeigt, ansonsten nur ein Rahmen. Das Einfügen großer Bilder wird schneller, wenn diese Option nicht aktiv ist.

Größe der Wiederherstellungspuffers:

Je größer dieser Puffer ist, desto öfter ist das mehrmalige Widerrufen möglich. Wählen Sie die gewünschte Größe.

Treten beim Füllen von Figuren Probleme auf, kann die Option **Füllen simulieren** eingeschaltet werden.



Verwendete Palette bei 256 Farben:

Hier kann eingestellt werden, ob beim Öffnen von Dateien bzw. beim Einfügen von Bildern aus der Zwischenablage entweder:

- standardmäßig die Standardfarbpalette

- abgefragt wird, ob die Originalfarbpalette
- standardmäßig die Originalfarbpalette verwendet wird. Wählen Sie die gewünschten Einstellungen.

Ist die Option **True Color Bilder Dittern** aktiv, werden die Farbübergänge weicher gestaltet. Es können in einem Bild immer nur 256 Farben dargestellt werden. Bei einem Bild, das ursprünglich 16 Mio. Farben verwendet, fallen die Farbübergänge sehr drastisch aus. Durch diese Option werden die Farbübergänge auf Pixelebene geglättet.

Die Option **Bei 16 Farben Systempalette verwenden** sollte immer markiert sein: Bei den meisten Grafikkarten, die mit einer Auflösung von 256 Farben oder mehr betrieben werden, verhindert das Verwenden der Systempalette, daß Farben in 16-farbigen-Bildern falsch zugeordnet werden.

Ansicht

Mit dieser Funktion kann die Darstellungsweise im Edit-Fenster gewählt werden. Es stehen 2 Möglichkeiten zur Verfügung:

Nebeneinander: das Edit-Fenster und die Filmrolle werden nebeneinander dargestellt. Der Trennschieber für das Edit-Fenster befindet sich rechts neben dem Edit-Fenster und lässt sich nach rechts und links bewegen.

Übereinander: Das Edit-Fenster und die Filmrolle werden übereinander dargestellt. Der Trennschieber für das Edit-Fenster befindet sich unter dem Edit-Fenster und lässt sich nach oben und unten schieben.

Die Darstellungsweise kann von der Größe und dem Format der Bilder abhängen: Bei vertikalen oder quadratischen Bildern ist die Darstellungsweise nebeneinander, bei horizontalen Bildern ist sie übereinander.

Über die Funktionstasten F6 (für nebeneinander) und F7 (für übereinander) kann die Darstellungsweise auch manuell gewechselt werden.

Bewegliche Palette

Durch diesen Befehl wird das Palettenfenster zu einem beweglichen Fenster. Somit entsteht im Edit-Fenster mehr Platz für das Bearbeiten großer Bilder.

Der Befehl **Bewegliche Tools** im gleichen Menü verfährt mit der Werkzeugleiste gleich.

Bewegliche Tools

Durch diesen Befehl wird die obere Werkzeugzeile zum beweglichen Fenster. Somit entsteht im Edit-Fenster mehr Platz für das Bearbeiten großer Bilder.

Der Befehl **Bewegliche Palette** im gleichen Menü verfährt mit dem Palettenfenster gleich.

Raster

Durch diese Funktion kann ein Raster im Editfenster ein- oder ausgeblendet werden. Das Raster dient zur Erleichterung bei der Bearbeitung der Bilder. Ein Raster ist verwendbar bei 4- bzw. 8-facher Vergrößerung. Die Option **Raster** ist aktiv, wenn sie im Menü **Optionen**

markiert ist oder der Knopf  gedrückt ist.

Bild einfügen

Diese Funktion fügt ein leeres Bild an die Stelle **vor** dem aktuellen Bild in die Sequenz ein.

Enthält der Bildname des aktuellen Bildes einen Platzhalter, trägt das neue Bild den Namen des aktuellen Bildes. Andernfalls bekommt das neue Bild den Namen BILD%D.BMP.

Verwandte Themen: [Bild hinzufügen](#) [Kopie einfügen](#) [Kopie hinzufügen](#)

Bild hinzufügen

Diese Funktion fügt ein leeres Bild **an den Schluß** der Sequenz ein.

Enthält der Bildname des aktuellen Bildes einen Platzhalter, trägt das neue Bild den Namen des aktuellen Bildes. Andernfalls bekommt das neue Bild den Namen BILD%D.BMP.

Verwandte Themen: [Bild einfügen](#) [Kopie einfügen](#) [Kopie hinzufügen](#)

Kopie einfügen

Diese Funktion fügt eine Kopie des aktuellen Bildes an die Stelle **vor** dem aktuellen Bild in die Sequenz ein.

Enthält der Bildname des aktuellen Bildes einen Platzhalter, trägt das neue Bild den Namen des aktuellen Bildes. Andernfalls bekommt das neue Bild den Namen BILD%D.BMP.

Verwandte Themen: [Bild einfügen](#) [Bild hinzufügen](#) [Kopie hinzufügen](#)

Kopie hinzufügen

Diese Funktion fügt eine Kopie des aktuellen Bildes **an den Schluß** der Sequenz ein.

Enthält der Bildname des aktuellen Bildes einen Platzhalter, trägt das neue Bild den Namen des aktuellen Bildes. Andernfalls bekommt das neue Bild den Namen BILD%D.BMP.

Verwandte Themen: [Bild einfügen](#) [Bild hinzufügen](#) [Kopie einfügen](#)

Der Platzhalter "%d"

Wird in einem Bildnamen ein Platzhalter eingesetzt, wird dieser beim Speichern der Datei durch die Bildnummer ersetzt.

Beispiel: Name des **ersten** Bildes : BILD%D.BMP
wird gespeichert unter : BILD**0**.BMP

Name des **zweiten** Bildes : BILD%D.BMP
wird gespeichert unter : BILD**1**.BMP

Die Bildnamen können unter Offsets im Menü **Animation** abgeändert werden und werden in der Sequenzdatei gespeichert.

Bild entfernen

Diese Funktion entfernt das aktuell ausgewählte Bild aus der Bildsequenz.

Format ändern

Mit dieser Funktion kann das Format (Größe, Farbtiefe) der Bilder geändert werden.

Um 256 Farben nutzen zu können muß hier die Farbanzahl auf 256 gesetzt werden (nur bei entsprechendem Bildschirmtreiber möglich)

Ist die Option **Bild anpassen** aktiv, wird der Bildinhalt an die neue Größe angepaßt.

Transparente Farbe

Mit dieser Funktion kann eine transparente Farbe für alle Bilder einer Sequenz definiert werden. Die Punkte und Flächen, die mit dieser Farbe gezeichnet werden, werden in der Animation transparent dargestellt.

Die hier eingestellte transparente Farbe wird nicht unbedingt im Palettenfenster dargestellt.

Im Palettenfenster kann eine andere transparente Farbe gesetzt werden , die nur für das Bearbeiten der Bilder verwendet wird. Diese Farbe wird aber nicht automatisch als transparente Farbe für die Animation verwendet.

In der erscheinenden Dialogbox kann eine transparente Farbe aus den 16 Grundfarben und "Keine" ausgewählt werden. Nach Bestätigen der OK-Schaltfläche wird die entsprechende Farbe transparent gesetzt.

Wird die Farbe schwarz oder weiß als transparente Farbe verwendet, kann auch die Option **Maske zur Laufzeit bilden** aktiviert werden, d.h. die Maske (Bild, das nur die Pixel in der transparenten Farbe enthält) wird während des Ablaufs gebildet. Diese Option empfiehlt sich hauptsächlich bei Sequenzen mit sehr kleinen Bildern, da die Animation insgesamt langsamer wird, dafür aber weniger Systemressourcen benötigt werden.

Vertauschen mit...

Durch diese Funktion kann das aktuelle Bild mit einem anderen Bild der Sequenz vertauscht werden.

Dazu muß nach Anwählen des Menüpunktes das Bild auf der Filmrolle angewählt werden, das mit dem aktuellen Bild vertauscht werden soll.

Verwandte Themen: [Verschieben nach...](#)

Verschieben nach...

Durch diese Funktion kann das aktuelle Bild an eine andere Stelle der Sequenz verschoben werden.

Dazu muß nach Anwählen des Menüpunktes das Bild auf der Filmrolle angewählt werden, an dessen Stelle das aktuelle Bild verschoben werden soll.

Verwandte Themen: [Vertauschen mit...](#)

Scrollen

Durch diese Funktion kann ein Bildausschnitt um jeweils eine Zeile bzw. eine Spalte nach oben, unten, rechts oder links gescrollt werden. Die freiwerdende Zeile bzw. Spalte wird nicht gelöscht.

Soll der Bildausschnitt um mehrere Zeilen bzw. Spalten in die gleiche Richtung verschoben werden, sollte die Verschiebung über die Tastatur erfolgen. Das geschieht durch das gleichzeitige Betätigen der STRG-Taste und einer der Richtung entsprechenden Cursortaste.

Horizontal spiegeln

Durch diese Funktion wird ein Bildausschnitt an der Horizontalen gespiegelt.

Verwandte Themen: [Vertikal spiegeln](#)

Vertikal spiegeln

Durch diese Funktion wird ein Bildausschnitt an der Vertikalen gespiegelt.

Verwandte Themen: [Horizontal spiegeln](#)

Verzerren...

Mit diesen Funktionen werden markierte Bildausschnitte verzerrt.

Vorgehensweise:

1. Markieren Sie einen gewünschten Bildausschnitt mit dem Markierungswerkzeug  oder



. Wird ein polygonaler Ausschnitt markiert, wird das umschließende Rechteck verzerrt.

2. Wählen Sie die Funktion **Verzerren...** im Menü **Ändern** oder wählen Sie im kontextsensitiven Menü den Befehl **Verzerren....** Sie erhalten ein Fenster mit den verschiedenen Verzerrungsmöglichkeiten.

3. Mit dem Knopf  kann der zu verzerrende Bereich noch verändert werden.

4. Verzerrungsmöglichkeiten:



Der markierte Ausschnitt wird in jede Richtung vergrößert oder verkleinert (siehe Beispiel 1).



und  Die Ecken des Ausschnittes können in horizontaler bzw. vertikaler Richtung bewegt werden. Es entsteht eine Raute mit jeweils zwei gleich langen Seiten, in der der Ausschnitt verzerrt wird (siehe Beispiel 2 und Beispiel 3).



und  Die Ecken des Ausschnittes können in horizontaler und vertikaler Richtung bewegt werden. Es entsteht ein Trapez, in dem der Ausschnitt verzerrt wird (siehe Beispiel 4 und Beispiel 5).



und  Die Seiten des Ausschnittes können bogenförmig verzogen werden. Es besteht kein Unterschied im Gebrauch der linken oder rechten Maustaste (siehe Beispiel 6 und Beispiel 7).

Beispiel 1: Gleichmäßiges Verzerren des Bildausschnittes

Ziehen Sie eine der Ecken in eine beliebige Richtung. Der Ausschnitt wird dementsprechend vergrößert bzw. verkleinert.



Vorher Nachher

Beispiel 2: Verzerren in horizontaler Richtung (Rauten)

Ziehen Sie eine der Ecken nach rechts oder links. Es entsteht eine Raute.



Vorher Nachher

Linke Maustaste: Die Verzerrungsachse ist die mittlere horizontale Achse, es werden also die obere und die untere Seite in horizontaler Richtung versetzt.

Rechte Maustaste: Die obere oder untere Seite der Raute bleibt erhalten, nur die gegenüberliegende Seite wird horizontal versetzt.

Beispiel 3: Verzerren in vertikaler Richtung (Rauten)

Ziehen Sie eine der Ecken nach oben oder unten. Es entsteht eine Raute.



Vorher Nachher

Linke Maustaste: Die Verzerrungsachse ist die mittlere horizontale Achse, es werden also die linke und die rechte Seite in vertikaler Richtung versetzt.

Rechte Maustaste: Die linke oder rechte Seite der Raute bleibt erhalten, nur die gegenüberliegende Seite wird vertikal versetzt.

Beispiel 4: Trapez in vertikaler Richtung

Ziehen Sie eine der Ecken nach rechts oder links. Es entsteht ein Trapez.

Linke Maustaste: Die Verzerrungsachse ist die mittlere horizontale Achse, es werden also die obere und die untere Seite verändert.



Vorher Nachher

Rechte Maustaste: Die obere oder untere Seite des Trapezes bleibt erhalten, nur die gegenüberliegende Seite wird verändert.



Vorher Nachher

Beispiel 5: Trapez in horizontaler Richtung

Ziehen Sie eine der Ecken nach oben oder unten. Es entsteht ein Trapez.

Linke Maustaste: Die Verzerrungsachse ist die mittlere vertikale Achse, es werden also die linke und die rechte Seite verändert.



Vorher Nachher

Rechte Maustaste: Die linke oder rechte Seite des Trapezes bleibt erhalten, nur die gegenüberliegende Seite wird verändert.



Vorher Nachher

Beispiel 6: Elliptisches Strecken (Vertikal)

Ziehen Sie die linke bzw. die rechte Seite des Ausschnittes in vertikaler Richtung.

Halld



Vorher Nachher

Beispiel 7: Elliptisches Strecken (Horizontal)

Ziehen Sie die obere bzw. die untere Seite des Ausschnittes in vertikaler Richtung.

Hald



Vorher Nachher

Kontextsensitives Menü

Klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf einen freien Bereich im Arbeitsfenster, erhalten Sie ein Menü, das nur die Funktionen anbietet, die im Augenblick möglich sind.

Rechtsdrehung 90°

Durch diese Funktion wird ein Bildausschnitt um 90° nach rechts gedreht.

Ist der Bildausschnitt nicht quadratisch, erscheint eine Warnung, die durch Betätigen der OK-Schaltfläche ignoriert werden kann. Es wird dann ausgehend von der linken oberen Ecke des Ausschnitts ein größtmöglicher quadratischer Bereich gedreht.

Unter Drehung... im selben Menü können Sie einen Bildausschnitt in beliebigen 5°-Schritten drehen. Klicken Sie im Dialogfenster **OK** anstatt **Rechtsdrehung...**, wird der Drehungswinkel in das Menü **Ändern** übernommen und der Ausschnitt wird nicht gedreht.

Verwandte Themen: Linksdrehung 90° Drehung...

Linksdrehung 90°

Durch diese Funktion wird ein Bildausschnitt um 90° nach links gedreht.

Ist der Bildausschnitt nicht quadratisch, erscheint eine Warnung, die durch Betätigen der OK-Schaltfläche ignoriert werden kann. Es wird dann ausgehend von der linken oberen Ecke des Ausschnitts ein größtmöglicher quadratischer Bereich gedreht.

Unter Drehung... im selben Menü können Sie einen Bildausschnitt in beliebigen 5°-Schritten drehen. Klicken Sie im Dialogfenster **OK** anstatt **Linksdrehung...**, wird der Drehungswinkel in das Menü **Ändern** übernommen und der Ausschnitt wird nicht gedreht.

Verwandte Themen: Rechtsdrehung 90° Drehung...

Drehung...

Mit dieser Funktion kann ein beliebig markierter Bildausschnitt gedreht werden.

Rotationszentrum:

Wählen Sie das Rotationszentrum, an welchem der Ausschnitt gedreht werden soll.

Rotationswinkel:

Klicken Sie auf die Fläche und wählen den Rotationswinkel (in 5-Grad-Schritten).

Ist die Option **Freiwerdende Punkte löschen** markiert, werden die Punkte, die bei der Drehung frei werden in der transparenten Farbe gelöscht.

Klicken Sie nun entweder die Schaltfläche **Rechtsdrehung...** oder **Linksdrehung...** an, wird der Bildausschnitt nach rechts bzw. nach links gedreht. Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, werden die Einstellungen in das Menü **Ändern** übernommen.

Beispiel: Sie haben in diesem Dialogfenster einen Rotationswinkel von 50° gewählt und klicken nun **OK**. Im Menü **Ändern** steht nun Rechtsdrehung 50° und Linksdrehung 50°.

Effekte

Mit dieser Funktion können verschiedene Effekte am markierten Bildinhalt oder am gesamten Bild ausgeführt werden. Klicken Sie den gewünschten Effekt an und der Bereich wird konvertiert. Eine Ausnahme bilden benutzerdefinierte Effekte.

Verwischen

Die Konturen werden verwischt (Beispiel 1). Sie haben die Wahl zwischen den drei Verwischungsgraden schwach, mittel und stark.

Schärfen

Die Konturen werden schärfer. Es stehen die Schärfegrade schwach, mittel oder stark zur Verfügung.

Prägen

Der Prägeeffekt kann in Farbe oder in Grau erfolgen (als wenn man mit einem Bleistift über ein über einem Geldstück liegendes Papier zeichnet), siehe Beispiel 3

Verwackeln

Dieser Effekt kann entweder horizontal, vertikal oder in beide Richtungen ausgeführt werden Beispiel 4

in Graustufen umwandeln

Mit diesem Effekt kann ein Farbbild in Graustufen umgewandelt werden Beispiel 5

Invertieren

Die Farben des Bildes werden invertiert. Dieser Effekt ist eigentlich nur sinnvoll bei schwarz-weißen Bildern, siehe Beispiel 6

Benutzerdefiniert

Hier können Sie Ihre "persönlichen" Effekte kreieren.

Beispiel 1: Verwischen

Der Verwischungseffekt wurde auf das Take ONE Logo angewendet:



Beispiel 3: Prägen

Der Prägeeffekt (grau) wurde angewendet auf das Take ONE Logo:



Beispiel 4: Verwackeln

Das Take ONE Logo wurde in allen drei Richtungen verwackelt:



Beispiel 5: In Graustufen umwandeln

Die Farben des Take ONE Logos wurden in Graustufen umgewandelt:



Beispiel 6: Invertieren

Hier wurde zuerst das farbige Take ONE Logo invertiert



und danach das schwarz-weiße Take ONE Logo



Beispiel 7: Benutzerdefinierte Effekte

Hier sind ein paar Beispiele für benutzerdefinierte Effekte:



Matrix: $\begin{matrix} & -1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \end{matrix}$
Wertebereich: -127 bis 127
Optionen: Invertieren



Matrix: $\begin{matrix} & -1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \end{matrix}$
Wertebereich: 0 bis 255
Optionen: in Graustufen umwandeln



Matrix: $\begin{matrix} & 1 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 1 & 0 \end{matrix}$
Wertebereich: -127 bis 127
Optionen: in Graustufen umwandeln



Matrix: $\begin{matrix} & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 1 & 1 & 0 \end{matrix}$
Wertebereich: -127 bis 127
Optionen: in Graustufen umwandeln

Verwischen

Die Konturen werden verwischt. Sie haben die Wahl zwischen den drei Verwischungsgraden schwach, mittel und stark.

Beispiel: Ausgehend vom Take ONE Logo:



Schärfen

Diese Funktion ist invers zur Funktion Verwischen: Die Konturen werden schärfer. Es stehen die Schärfegrade schwach, mittel oder stark zur Verfügung.

Prägen

Der Prägeeffekt kann in Farbe oder in Grau erfolgen (als wenn man mit einem Bleistift über ein über einem Geldstück liegendes Papier zeichnet).

Beispiel: Ausgehend vom Take ONE Logo:



Verwackeln

Dieser Effekt kann entweder horizontal, vertikal oder in beide Richtungen ausgeführt werden.

Beispiel: Ausgehend vom Take ONE Logo:



In Graustufen umwandeln

Mit diesem Effekt kann ein Farbbild in Graustufen umgewandelt werden.

Beispiel: Ausgehend vom Take ONE Logo:



Invertieren

Die Farben des Bildes werden invertiert. Dieser Effekt ist eigentlich nur sinnvoll bei schwarz-weißen Bildern.

Beispiel: Ausgehend vom Take ONE Logo:



Benutzerdefiniert

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigenen Effekte gestalten. Die Effekte Verwischen, Verwackeln,... können auch hier definiert werden.

Vorgehensweise:

1. Tragen Sie Werte zwischen -9 und +9 in die Matrix ein. Diese Matrix wird an die Nachbarpunkte des Pixels angelegt und so wird der neue Farbwert des Pixels berechnet.
2. Unter **Wertebereich** wählen Sie zwischen **0 bis 255** (das volle Farbspektrum wird ausgeschöpft) und **-127 bis 127**, letzteres ist wichtig, wenn Sie negative Werte eintragen, da sonst negative Farbwerte auf 0 (schwarz) gesetzt werden.
3. Unter **Optionen** können Sie noch wählen zwischen **in Graustufen umwandeln** und/oder **invertieren**.

Hier unten sehen Sie ein paar Beispiele:



Matrix: -1 0 0
0 0 0
0 0 1
Wertebereich: -127 bis 127
Optionen: Invertieren



Matrix: -1 0 0
0 0 0
0 0 1
Wertebereich: 0 bis 255
Optionen: in Graustufen umwandeln



Matrix: 1 0 1
0 0 0
1 0 1
Wertebereich: -127 bis 127
Optionen: in Graustufen umwandeln



Matrix: 0 0 0
0 0 1
0 1 1
Wertebereich: -127 bis 127
Optionen: in Graustufen umwandeln

Vergrößern / Verkleinern

Mit dieser Funktion kann ein Ausschnitt vergrößert oder verkleinert werden.

Die neue Größe kann entweder absolut durch **X**- und **Y**-Koordinaten oder relativ durch Angabe eines Faktors (**x2**, **x3**, **x4**) angegeben werden.

Der Ausschnitt kann entweder mittig eingesetzt werden oder unter Angabe einer Position (durch absolute X- und Y-Koordinaten).

Wird die Dialogbox über die OK-Schaltfläche verlassen, wird die Vergrößerung bzw. die Verkleinerung in das Bild an der angegebenen Position bzw. mittig eingesetzt.

Wird die Dialogbox über die **Einfügen**-Schaltfläche verlassen, wird die Vergrößerung bzw. die Verkleinerung in die Zwischenablage eingefügt und kann dann durch die Funktion Einfügen... ins Editfenster eingesetzt werden.

Bei dieser Funktion bleibt das Format des Bildes erhalten. Überschreitet der veränderte Ausschnitt das Bildformat, wird der Bereich, der außerhalb des Bildformates liegt, abgeschnitten. Um das gesamte Bild zusammen mit dem Format zu vergrößern bzw. zu verkleinern, muß die Option **Bild anpassen** im unter **Format ändern** im Menü **Sequenz** angewählt werden.

Bildausschnitt

Um einen Bildausschnitt zu markieren, muß der gewünschte Bereich mit dem Werkzeug

Markieren  oder



im Editfenster gekennzeichnet werden. Ist kein Bereich markiert, beziehen sich die Änderungen auf das gesamte Bild.

Farbe ersetzen durch...

Durch diese Funktion kann die aktuell eingestellte Farbe durch eine andere Farbe ersetzt werden. In der erscheinenden Dialogbox wird einfach die gewünschte Farbe angeklickt und über die OK-Schaltfläche bestätigt. Die ausgewählte Farbe ist mit einer dünnen gestrichelten Linie umrandet.

Um eine bestimmte Farbe aus dem Edit-Fenster ins Palettenfenster zu übernehmen, klicken

Sie auf  und dann auf die Farbe im Edit-Fenster. Die Farbe wird dann die aktuelle Zeichenfarbe und wird ins Palettenfenster übernommen.

Diese Funktion ist nur möglich, wenn das Format des Bildes auf 16 oder 256 Farben gesetzt ist.

Objekt

Ein Objekt kann besteht aus einem Bild oder einer Bildsequenz (Bilddatei) mit den dazugehörigen Sequenz- und Ablaufdefinitionsdaten. Dabei können mehrere Objekte dieselbe Bildsequenz benutzen.

Objekt wechseln

Durch diese Funktion kann auf ein anderes Objekt der Animation gewechselt werden. Es können der Name des Objekts und die zu dem Objekt gehörende Bildsequenz geändert werden.

Neues Objekt

Mit dieser Funktion kann ein neues Objekt angelegt werden. In dem Feld **Objektname** kann der Name des neuen Objektes angegeben werden. Wird kein Name angegeben, wird von Take ONE ein Objektname vergeben.

Aus der Liste **übernehmen von Objekt** kann aus einer Liste vorhandener Objekte ein Objekt ausgewählt werden, dessen Animationsdaten dann übernommen werden, oder einen Strich "-". Wählen Sie den Eintrag **Datei...**, können Sie ein Objekt mitsamt seinen Animationsdaten übernehmen (siehe unten).

Wird unter **Bilddatei** die Option **bestehende Datei** gewählt, benutzt das neue Objekt eine schon bestehende Bildsequenz. Die Option **Bilddatei öffnen** erlaubt es, dem Objekt eine andere, schon gespeicherte Bildsequenz zuzuweisen. Wird die Option **Neue Datei** gewählt, kann mit dem Erstellen einer neuen Bildsequenz begonnen werden. Diese Bildsequenz muß aber durch Bildsequenz speichern im Datei-Menü abgespeichert werden.

Um die Animationsdaten des Objektes wieder zu verwenden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie die Funktion **Neues Objekt** im Menü **Objekt**.
2. Geben Sie den Namen des neuen Objektes ein und wählen Sie in **übernehmen von Objekt** aus der Liste **Datei...** Die Einträge unter **Bilddatei** sind nun nicht mehr anwählbar.
3. Wählen Sie die gewünschte Objektdatei aus der erscheinenden Dialogbox aus.
4. Es wird nun das gewünschte Objekt mit den dazugehörenden Animationsdaten geladen.
5. Dieses Objekt befindet sich nun in der Objektliste, zu dem gewechselt werden kann, das innerhalb der Objektliste verschoben und gelöscht werden kann.

Objekt verschieben / löschen

Mit dieser Funktion kann die Reihenfolge der Objekte verändert werden oder Objekte aus der Liste gelöscht werden.

Das Objekt wird verschoben, indem es mit der Maus an die gewünschte Stelle gezogen wird (der Mauszeiger verändert sich dabei).

Durch Klicken auf die Schaltfläche Objekt löschen wird das ausgewählte Objekt (farbig hinterlegt) aus der Objektliste gelöscht.

Objekt speichern

Mit diesem Befehl werden die Animationsdaten des aktuellen Objekts gespeichert (Endung .ANO). Dies ist nützlich, um ein Objekt in einer anderen Animation integrieren zu können, ohne den Animationsablauf neu definieren zu können.

Um die Animationsdaten des Objektes wieder zu verwenden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie die Funktion **Neues Objekt** im Menü **Objekt**.
2. Geben Sie den Namen des neuen Objektes ein und wählen Sie in **übernehmen von Objekt** aus der Liste **Datei...**. Die Einträge unter **Bilddatei** sind nun nicht mehr anwählbar.
3. Wählen Sie die gewünschte Objektdatei aus der erscheinenden Dialogbox aus.
4. Es wird nun das gewünschte Objekt mit den dazugehörenden Animationsdaten geladen.
5. Dieses Objekt befindet sich nun in der Objektliste, zu dem gewechselt werden kann, das innerhalb der Objektliste verschoben und gelöscht werden kann.

Ressourcen freigeben

Durch diese Funktion werden durch Anklicken die von Take ONE verwendeten Systemressourcen wieder freigegeben.

Fenster-Parameter

Diese Funktion ermöglicht das Einstellen der Größe, des Hintergrundes und der Überschrift des Fensters, in dem die Animation ablaufen soll. Diese Einstellungen sind eine Grundvoraussetzung für die Animation. Nach Verlassen der Dialogbox über die OK-Schaltfläche stehen alle weiteren Punkte des Popup-Menüs zur Verfügung.

Folgende Einstellungen sind möglich:



Titel: Der eingegebene Titel erscheint als Überschrift im Animationsfenster

Fensterposition: Die Bildschirmposition, auf der das Animationsfenster beim Start erscheint. Die Position in x- und y-Werten geht von der linken oberen Ecke des Bildschirms aus. Das Fenster wird immer komplett angezeigt (falls die für x und y eingegebenen Werte zu groß sind).

Fenstergröße: Größe des Animationsfensters ohne evtl. eingestellte Rahmen oder Titelzeile. Bei der Option **Vollbild** wird der gesamte Bildschirm abgedeckt.

Fensterstil: Hier wird das Aussehen des Animationsfensters festgelegt.

Dialograhmen: dicker Rahmen wie bei Dialogboxen

Normaler Rahmen: dünne schwarze Umrahmung

Titelzeile: Anzeige des Titels, Möglichkeit zum Verschieben des Fensters, Anzeige des Systemmenüs und des Verkleinerungsbuttons.

Systemmenü: Das Systemmenü ist bei der Animation immer erreichbar; Diese Option ist erst beim Laufzeitmodul RUNTAKE ein- und ausschaltbar.

Verkleinerungsknopf: Durch die Anzeige des Verkleinerungsknopfes hat man die Möglichkeit, das Animationsfenster zum Symbol zu verkleinern.

Immer im Vordergrund: Ist diese Option aktiv, ist das Animationsfenster über allen anderen Fenstern.



Koordinaten: Interpretation der eingegebenen Koordinaten in der Ablaufdefinition

Fensterursprung in Fenstermitte: Ist diese Option aktiv, verhalten sich alle Koordinatenangaben relativ zur Mitte des Animationsfensters

Bildursprung in Bildmitte: Ist diese Option aktiv, ist der Bezugspunkt der Bilder in der Bildmitte (ansonsten ist der Bezugspunkt die linke obere Ecke des Bildes)

Zwischen den Koordinateneinstellungen kann umgeschaltet werden

Animation: Wählen Sie hier, ob während der Animation ein Timer verwendet werden soll oder nicht. Ist diese Option markiert, ist die Geschwindigkeit, mit der die Animation abläuft unabhängig von der verwendeten Hardware, aber es können dann auch nur 18 Bilder pro Sekunde gezeigt werden.

Hintergrund: Um einen einfarbigen Hintergrund auszuwählen, wählen Sie unter **Farbe** durch einen Mausklick eine der 16 Grundfarben. Möchten Sie zusätzlich ein Hintergrundbild

verwenden, wählen Sie über **Bild...** das gewünschte Bild. Dieses Hintergrundbild muß aber schon als BMX- oder BMP-Datei vorliegen.

Bestimmen Sie dann die Position, die das Bild innerhalb des Fensters haben soll (entweder **zentriert** oder durch Eingabe von **X**- und **Y**-Koordinaten). Möchten Sie dieses Hintergrundbild noch bearbeiten, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche. Es wird ein zweites Take ONE-Fenster geöffnet, in dem dieses Bild bearbeitet werden kann.

Regionen

Mit dieser Funktion werden Bereiche im Hintergrundbild definiert, die in der Animation im Vordergrund stehen, d.h. die Objekte bewegen sich hinter diesen definierten Bereichen.

In der Dialogbox werden mit dem -Button Regionen definiert durch Ziehen mit gedrückten Maustaste. Es können mehrere Regionen übereinanderliegen, es sollte jedoch immer ein kleines Stück der Region sichtbar sein,

Diese Regionen können markiert und verschoben werden mit dem Pfeil-Knopf .

Mit dem -Button wird eine markierte Region gelöscht.

Mit der Lupe  kann zwei- bzw. vierfach vergrößert werden, so daß die Regionen besser positioniert werden können. Mit der Lupe

 kann dann wieder zwei- bzw. vierfach verkleinert werden.

Sequenzanimation

Mit dieser Funktion werden einfache Animationen erstellt. Die Bilder laufen in der Reihenfolge ab, in der sie auf der Filmrolle vorliegen. Folgende Einstellungen können vorgenommen werden:

Ablaufverzögerung

Mit diesem Rollbalken wird die Geschwindigkeit eingestellt, mit der die Bilder der Filmrolle ablaufen. Die Geschwindigkeit wird größer, je weiter links der Schieber eingestellt ist.

Bewegungsverzögerung

Mit diesem Rollbalken wird eingestellt, wann ein Objekt bewegt wird, d.h. wann die unter Schrittweite aufgeführten Werte ausgeführt werden. Je weiter rechts sich der Schieber befindet, desto schneller wird die Bewegung.

Ablauf

Hier wird festgelegt, wie der Ablauf nach dem letzten Bild fortgeführt werden soll. Es stehen zwei Möglichkeiten (Rotation und Pendel) sowie drei Optionen zur Verfügung:

Rotation: Nach dem letzten Bild wird wieder mit dem ersten Bild begonnen.

Fensterrand massiv: Ist die Option **Fensterrand massiv** gewählt, ändert das Objekt am Fensterrand seine Bewegungsrichtung. Die Reihenfolge der Bilder bleibt erhalten.

Ablauf ändern: Zusätzlich kann noch die Option **Ablauf ändern** gewählt werden. Das Objekt ändert dann am Fensterrand seine Bewegungsrichtung und die Reihenfolge der Bilder kehrt sich um.

Richtung ändern: Die Option **Richtung ändern** kann im Rotations-Modus nicht gewählt werden.

Pendel: Jeweils nach dem letzten Bild der Bildsequenz wird die Reihenfolge der Bilder umgekehrt.

Fensterrand massiv: Ist die Option **Fensterrand massiv** gewählt, ändert das Objekt am Fensterrand seine Bewegungsrichtung. Die Reihenfolge der Bilder wird davon nicht betroffen.

Ablauf ändern: Diese Option ist im Pendel-Modus nicht anwählbar.

Richtung ändern: Zusätzlich kann noch die Option **Richtung ändern** angewählt werden, wobei die Bewegungsrichtung zusammen mit der Ablaufrichtung geändert wird.

Bewegung

Hier wird eine Bewegung für das Objekt festgelegt.

Anfangswert: Die einzugebenden X- und Y-Werte geben die absolute Position des Objektes an. Sie sind abhängig von den Einstellungen im Dialogfenster Fensterparameter unter dem Punkt Koordinaten.

Schrittweite: Hier ist die relative Positionsänderung eines Bildes zum nächsten anzugeben. X-Werte bewegen das Objekt in der jeweiligen Anzahl von Pixeln in der Horizontalen (negative Werte nach links und positive Werte nach rechts). Y-Werte bewegen das Objekt in der jeweiligen Anzahl von Pixeln in der Vertikalen (negative Werte nach oben und positive Werte nach unten).

Anfang / Ende

Hier kann festgelegt werden, wann und / oder wie eine Animation beendet werden soll.

Endlos: Die Animation kann nur beendet werden, wenn durch einen Doppelklick auf den Systemmenü-Knopf (oben links in der Titelzeile des Animationsfensters) das Animationsfenster geschlossen wird.

Beenden nach ... Wiederholungen: Die einzugebende Zahl bestimmt, wie oft die Animation wiederholt werden soll. Danach wird die Animation selbständig beendet.

Die Option **Anfangs ausgeschaltet** bewirkt, daß das Objekt nicht sichtbar ist, es kann nur durch ein anderes Objekt gestartet werden. Für letzteres Objekt muß ein Ablauf definiert werden und an einer beliebigen Position des Ablauf muß aus der Objektliste das zu startende Objekt ausgewählt werden.

Pfadanimation

Mit dieser Animationsart können Animationen erstellt werden, bei denen es schwierig wird, die Koordinaten zu bestimmen. Diese Animationsart erlaubt es außerdem, Sound einzubinden. Klicken Sie in die Bilder und die Funktionen werden in den erscheinenden Fenstern erklärt.

Wählen Sie den Befehl **Pfadanimation** und es erscheint ein Dialog, mit folgendem Aufbau:



Die Reihenfolge der Bilder, wie sie im Pfad den Knoten zugeordnet werden, entspricht der Reihenfolge, in der die Bilder auf der Filmrolle vorliegen. Wurden Knoten eingefügt oder aus dem Pfad gelöscht, ist es u.U. notwendig, die Bilder den Knoten neu zuzuordnen. Klicken Sie dazu in das Bilder-Feld. Im erscheinenden Dialog **Bilder neu zuordnen** können Sie die Bilder wieder neu zuordnen (siehe [Vorgehensweise](#)).

Unter **Sound** kann zu einem Knoten im Ablauf ein Sound definiert (WAV- und/oder Midi-Dateien) werden (siehe [Vorgehensweise](#)). Sie können zu jedem Knoten des Ablaufs entweder einen WAV- oder Midisound zuordnen, der dann gespielt wird, wenn das Objekt diesen Knoten erreicht.

Schaltfläche Optionen:

In diesem Dialog geben Sie an, ob und wie oft der gesamte nun definierte Pfad wiederholt werden soll (überhaupt nicht, endlos oder eine bestimmte Anzahl von Wiederholungen). Zweitens geben Sie an, wie die Anfangsposition (erste Position) des Bildes zu behandeln ist, ob als relative oder als absolute Koordinatenangabe.

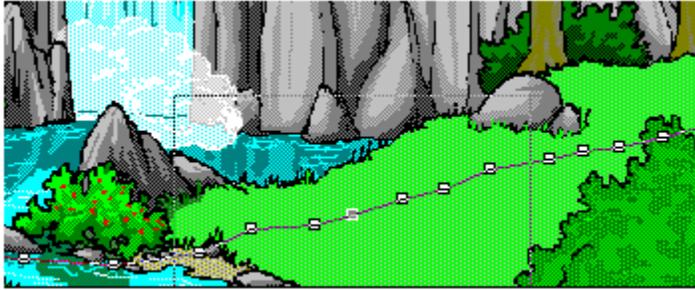
Ist die Option **Anfangs ausgeschaltet** markiert, wird das Objekt nicht mitgestartet, wenn die Animation gestartet wird. Es muß also von einem anderen Objekt gestartet werden (d.h. aus der Objektliste ausgewählt werden).

Werkzeuge:



Mit diesen Werkzeugen können Sie die Knoten im Pfad gestalten. Klicken Sie mit der Maus auf ein Werkzeug und dessen Funktion wird erklärt.

Pfad:



Ist ein Knoten markiert, wird ein dünn gestrichelter Rahmen gezeigt, der die Größe des Bildes für diesen Knoten anzeigt. Dieser Rahmen sollte nicht verwechselt werden mit dem Selektionsrahmen, der einen oder mehrere Knoten markiert.

Vorgehensweise: Bilder neu zuordnen

Werden später Knoten in den Pfad eingefügt oder gelöscht, müssen die Bilder neu zugeordnet werden.

1. Klicken Sie mit der Maus in das Bilder-Feld
2. Wählen Sie, ob die neue Zuordnung den gesamten Pfad oder nur einen markierten Bereich betreffen soll.
3. Wählen Sie, ob die Bildfolge im Rotations- oder im Pendel-Modus wiederholt werden soll. In **von Bild... bis Bild...** geben Sie an welche Bilder der Filmrolle verwendet werden sollen. Nur diese Bilder werden dann auch (im Pendel- oder Rotations-Modus) den Knoten des Pfades oder des markierten Pfadstückes zugeordnet.
4. Außerdem können Sie hier die Dauer global, d.h. für alle Bilder einstellen.

Knoten

Es wird der aktuell markierte Knoten und die Gesamtzahl der Knoten angezeigt.

Mit dem Rollbalken kann zum nächsten Knoten gewechselt werden.

Bilder

Hier wird das Bild gezeigt, welches an diesem Knoten während der Animation erscheint.

Die Basis für die Reihenfolge der Bilder ist die Filmrolle.

Um die Bilder im Pfad neu zu ordnen, klicken Sie mit der Maus in dieses Feld.

Pfeil-Knopf

Dieser Knopf dient dazu:

- einen Knoten im Pfad auszuwählen
- einen Knoten zu verschieben
- eine Gruppe von Knoten auszuwählen
- eine Gruppe von Knoten zu verschieben.

Sind mehrere Knoten markiert, wirken sich *Verschiebungen, Neue Knoten hinzufügen, Knoten aus dem Pfad löschen* und *Abstände angleichen* auf alle markierten Knoten aus.

Knoten hinzufügen

Mit diesem Knopf wird dem Ablauf ein Knoten hinzugefügt, und zwar **nach dem letzten** Knoten.

Ist eine Gruppe von Knoten markiert, wird jeweils in die Mitte zwischen zwei markierten Knoten ein zusätzlicher Knoten eingefügt.

HINWEIS: Die Zuordnung der Bilder zu den Knoten kann sich verändert haben.

Knoten entfernen

Mit diesem Knopf wird der bzw. die markierte(n) Knoten aus dem Pfad gelöscht.

HINWEIS: Die Zuordnung der Bilder zu den Knoten kann sich verändert haben.

Abstände angleichen

Über diesem Knopf werden die Abstände der markierten Knoten oder des gesamten Pfades einander gleich gemacht.

Spiegeln an der senkrechten Achse

Über diesen Knopf wird der gesamte Pfad an der senkrechten Achse gespiegelt.

Spiegeln an der horizontalen Achse

Mit diesem Knopf wird der gesamte Pfad an der waagerechten Achse gespiegelt.

Anzahl der Knoten

Mit diesem Knopf können Sie die Anzahl der Knoten auf dem Pfad festlegen (max. 999). Geben Sie einfach die gewünschte Zahl ein.

Bildhintergrund

Die Größe der Hintergrundfläche hängt von den getroffenen Einstellungen in Fenster-Parameter ab.

Pfad

Der Pfad verläuft quer durch den Hintergrund.
An jedem Knoten wird ein Bild mit den
eingestellten Optionen gezeigt.

Rahmen

Dieser Rahmen zeigt die Größe des Bildes für jeden Knoten an. So kann man die Position des Knotens besser überprüfen.

Ablauf definieren

Mit dieser Funktion können alle Arten von Animationen erstellt werden. Das Dialogfenster **Ablauf definieren** besteht aus folgenden Komponenten (Klicken Sie in die Bilder und die Funktionen werden in den erscheinenden Fenstern erklärt):

[Menüleiste:](#)

Objekt **Koordinaten** **Bedingungen** **Extras** **Animation**

Ein besonderer Punkt bildet der Befehl **Bewegungspfad einfügen** im Menü **Koordinaten**. Damit kann für ein oder mehrere Bilder ein Pfad definiert werden (siehe [Vorgehensweise](#)). Es öffnet sich das Fenster [Pfad definieren](#). Dabei werden die mit dem Bewegungspfad eingefügten Bilder an die Stelle der aktuellen Position gesetzt.

[Auswahlrolle:](#)



Auf dieser Rolle befinden sich alle Bilder der Bildsequenz in der erstellten Reihenfolge. Wählen Sie mit Hilfe der Schaltfläche Hinzufügen, Ersetzen, Einfügen, Löschen und OK die Bilder in der gewünschten Reihenfolge aus, wie sie sich in der Ablaufrolle befinden sollen.

[Verzweigungen, Positionsfenster und Extras:](#)

Position: 11 Bild: 6 X-Wert: <input type="text" value="-24"/> <input type="checkbox"/> Absolut Y-Wert: <input type="text" value="0"/> <input type="checkbox"/> Absolut Dauer: <input type="text" value="1"/> <input type="checkbox"/> Fixieren Sound: <input type="text" value="noise.wav"/>	Verzweigen, wenn <input checked="" type="radio"/> Zähler kleiner <input type="text" value="1"/> <input type="radio"/> linke MT gedrückt <input type="radio"/> Objekt unsichtbar zu Position: <input type="text" value="4"/>	Extras <input type="checkbox"/> Warten auf Start <input type="checkbox"/> Animation beenden Objekte starten: <input type="text" value="LOEWE"/> <input type="text" value="Lauf Weg"/>
---	--	--

Unter Sound kann zu einer Position im Ablauf ein Sound definiert (WAV- und/oder Midi-Dateien) werden (siehe [Vorgehensweise](#)). Sie können zu jeder Position im Ablauf entweder einen WAV- oder Midisound spielen.

[Knöpfe:](#)



Mit diesen Knöpfen können Sie die Ablaufrolle gestalten, die sich aus den Bildern der Auswahlrolle zusammensetzt.

[Ablaufrolle:](#)



Die Reihenfolge der Bilder (Position) der Ablaufrolle ist die gleiche, wie die Bilder in der Animation erscheinen. Die Bildnummer der Filmrolle ist nicht unbedingt gleich der

Positionsnummer in der Ablaufrolle. Die aktuelle Position auf der Ablaufrolle wird durch eine grüne Umrahmung gekennzeichnet. Das Ändern und Erweitern der Ablaufrolle geschieht über die Knöpfe **Hinzufügen**, **Ersetzen**, **Löschen**, **Einfügen** und **OK** (siehe auch Funktionsweise).

Vorgehensweise: Bewegungspfad einfügen

Diese Funktion ist eine zusätzliche Möglichkeit, den Ablauf zu gestalten.

1. Wählen Sie den Befehl **Bewegungspfad einfügen** im Menü **Koordinaten**.
2. Wählen Sie das einzufügende Bild.
3. Verschieben Sie entweder den Knoten im Bild oder legen Sie einen Pfad mit mehreren Knoten an.
4. Teilen Sie den Knoten die entsprechenden Attribute wie Sound, Dauer, Option Fixieren, ... zu.
5. Unter Optionen können Sie noch wählen, wie der Pfad wiederholt werden soll und ob die anfangs eingegebene Position absolut oder relativ ist.
6. Über die Schaltfläche OK kehren Sie zurück zum Ablauf Definieren-Fenster. Es wurden die Einstellungen übernommen.

Hinweis: Dieser Pfad ist nachträglich nicht mehr bearbeitbar.

Vorgehensweise: Sound definieren



1. Wählen Sie die Position, an der Sie einen Sound gespielt haben möchten und klicken Sie auf **Sound**.
2. Sofern keine Sound-Dateien in der Soundliste sind, fügen Sie die entsprechenden Dateien (WAV- und Midi-Dateien) mit der Schaltfläche **Hinzufügen** ein.
3. Optionen:
niedrige Priorität: Ist diese Option markiert, wird der Sound (WAV-Datei) nur dann gespielt, wenn im Moment kein anderer Sound gespielt. Wird gerade eine Midi-Datei gespielt, ist diese Option ohne Bedeutung.
wiederholen: Ist diese Option markiert, wird der Sound endlos wiederholt.
snd PlaySound benutzen: Diese Option gibt es nur bei WAV-Dateien und bewirkt, daß der Sound ohne "Startverzögerung" gespielt wird. Es wird aus programmtechnischen Gründen empfohlen, diese Option so wenig wie möglich zu benutzen.
4. Über die Schaltfläche **Test** kann der Sound angehört werden.
5. Verlassen Sie diesen Dialog über die Schaltfläche **OK**.

Menüpunkt Objekt

In diesem Popup-Menü werden alle Objekte aufgelistet, die in der Animation verwendet werden.

Menüpunkt Koordinaten

Hier können die X- und Y-Koordinaten und die Dauer global verändert werden (für alle Positionen oder für bestimmte Positionen).

Außerdem kann ein Bewegungspfad eingefügt werden: Bestimmen Sie die genaue Position des einzufügenden Bildes mit Hilfe des Pfades.

Menüpunkt Bedingungen

Wählen Sie hier eine der 6 Mausbedingungen und/oder der 6 Objektbedingungen. Sie erscheinen dann im Kasten **Verzweigen, wenn...**

Menüpunkt Extras

Die Option **Anfangs ausgeschaltet** bewirkt, daß dieses Objekt nicht aktiv ist und erst durch ein anderes Objekt gestartet werden muß. Solange ein Objekt in diesem Zustand ist, verbraucht es keine Rechnerzeit.

Die Befehle **Alle hinzufügen**, **Alle einfügen**, **Alles löschen** fügen oder löschen alle Bilder der Filmrolle in die Ablaufrolle ein etc.

Menüpunkt Animation

Mit **Start...** wird die Animation normal gestartet.

Filmrolle

In der Filmrolle befinden sich alle Bilder der Sequenz.

Aktuelles Bild

Das aktuelle Bild der Filmrolle ist mit einem grünen Rahmen gekennzeichnet.

Bilder der Filmrolle

Dies sind die restlichen Bilder der Filmrolle.

X- und Y-Koordinaten

Jede Position der Ablaufrolle kann durch x- und Y-Werte definiert werden. Die x- und Y-Werte können absolut zu linken oberen Bildschirmcke (jeweils die Felder **absolut** markieren) oder relativ zur Mitte des Bildschirms (die Felder **absolut** nicht markieren) angegeben werden.

Normalerweise werden die Koordinaten der Anfangsposition als absolut eingegeben, die weiteren Koordinaten sollten relativ sein.

Ist ein Bewegungspfad eingefügt worden, werden die dort eingestellten Koordinaten übernommen.

Option *Absolut*

Sollen die x- und Y-Koordinaten absolut zur linken oberen Ecke betrachtet werden, muß diese Option aktiv sein, ansonsten werden sie als relative Koordinaten behandelt.

Dauer

Zu jeder Position in der Ablaufrolle kann eine Dauer, d.h. wieviele Zeiteinheiten dieses Bild in der Animation gezeigt wird.

Option *Fixieren*

Ist diese Option markiert, wird das Bild an dieser Position in den Hintergrund "eingebrannt", d.h. es wird für den Rest der Animation Teil des Hintergrundes und kann nicht mehr bewegt werden.

Sound

Zu jeder Position des Ablaufs ist es möglich, Sound zu spielen. Es können WAV- und Midi-Dateien gespielt werden (innerhalb einer Animation und gleichzeitig).

Zählerbedingungen

Der interne Zähler von Take ONE zählt, wieviel Mal diese Position schon in der Animation durchgelaufen ist. Wird zum Beispiel in das Zählerfeld 5 eingegeben, wird ab der 5. Wiederholung des Ablaufs an dieser Position verzweigt.

Ausnahme:

Zähler kleiner 0: jedes mal, wenn diese Position im Ablauf erreicht wird, wird verzweigt, d.h. es wird eine Endlosschleife gebildet.

Mausbedingungen

Im Untermenü **Bedingungen** der Menüleiste kann eine von 6 Bedingungen ausgewählt werden, die jeweils an der angegebenen Position überprüft werden, ob sie erfüllt sind.

Objektbedingungen

Auch hier kann aus dem Untermenü **Bedingungen** der Menüleiste eine von 6 Bedingungen ausgewählt werden.

Zu Position

In diesem Feld muß die Position eingegeben werden, zu der verzweigt werden soll, falls eine der eingestellten Bedingungen zutrifft.

So können Schleifen programmiert werden.

Option *Warten auf Start*

Ist diese Option markiert, wird das Objekt zwar dargestellt, ist aber nicht aktiv, d.h. es kann nicht bewegt werden.

Um das Objekt zu aktivieren, muß es von einem anderen Objekt gestartet werden (d.h. an einer bestimmten Position aus der Objektliste ausgewählt werden).

Option *Animation beenden*

Die Animation wird dann beendet, sobald die Position, an der diese Option markiert wurde, erreicht ist, gleichgültig, in welchem Zustand sich die Objekte befinden.

Objekte starten

In dieser Liste befinden sich die Objekte, die in dieser Animation verwendet werden können (max. 16 Objekte).

Um ein Objekt zu starten, wählen Sie einfach an der entsprechenden Position das gewünschte Objekt aus der Liste aus.

Es lassen sich mehrere Objekte gleichzeitig starten.

Schaltfläche Hinzufügen

Das in der Filmrolle aktuelle Bild (grün umrandet) wird in der Ablaufrolle an die letzte Position hinzugefügt.

Schaltfläche Ersetzen

Das in der Ablaufrolle aktuelle Bild (grün umrandet) wird durch ein Bild der Filmrolle (auch mit grüner Umrahmung) ersetzt.

Schaltfläche Einfügen

Das in der Filmrolle aktuelle Bild (grüne Umrahmung) wird an eine bestimmte Stelle der Ablaufrolle eingefügt (nach dem Bild mit der grünen Umrahmung)

Schaltfläche Löschen

Das aktuelle Bild der Ablaufrolle wird gelöscht.

Schaltfläche OK

Die Ablauf-Einstellungen werden bestätigt, aber noch nicht gespeichert.

Ablaufrolle

In der Ablaufrolle befinden sich alle Positionen der Animation und zwar in der Reihenfolge, in der sie auch während der Animation verwendet werden.

Die Ablaufrolle besteht aus den Bildern der Filmrolle, die über die Schaltflächen **Hinzufügen, Einfügen** ... übernommen wurden.

Aktuelle Position

Die aktuelle Position in der Ablaufrolle ist durch eine grüne Umrahmung gekennzeichnet.

Funktionsweise

Das Ablauf-Fenster besteht aus mehreren Teilen:

- Menüleiste
- Filmrolle
- Positionsfenster
- Verzweigungen
- Extras
- Ablaufrolle

In der Filmrolle sind alle Bilder einer BMX-Datei dargestellt. Mit diesen Bildern wird auch die Ablaufrolle gestaltet:

Hinzufügen

Das in der Filmrolle aktuelle Bild (grün umrandet) wird in der Ablaufrolle an die letzte Position hinzugefügt.

Ersetzen

Das in der Ablaufrolle aktuelle Bild (grün umrandet) wird durch ein Bild der Filmrolle (auch mit grüner Umrahmung) ersetzt.

Einfügen

Das in der Filmrolle aktuelle Bild (grüne Umrahmung) wird an eine bestimmte Stelle der Ablaufrolle eingefügt (nach dem Bild mit der grünen Umrahmung).

Löschen

Das aktuelle Bild der Ablaufrolle wird gelöscht.

OK

Die Ablauf-Einstellungen werden bestätigt, aber noch nicht gespeichert.

Über die 3 Boxen werden jedem Bild eigene Koordinaten gegeben, können Schleifen gestaltet werden, Objekte gestartet und Verzögerungen eingebaut werden.

Menüleiste

Objekt: es werden alle in der Animation verwendeten Objekte aufgelistet

Koordinaten

X-Werte und Y-Werte ändern:

In der erscheinenden Dialogbox besteht die Möglichkeit, die x- und Y-Werte schnell und global zu ändern. Es kann aus einer relativen oder absoluten Wertänderung gewählt werden (ändern um, setzen auf) und ob diese Wertänderung die jeweiligen x- oder y- Werte auf jeden Fall, nur absolute oder nur relative Werte betrifft. Außerdem kann angegeben werden, ab welcher Position und bis zu welcher Position die Wertänderung stattfinden soll, wobei man generell von Anfang bis Ende, von der aktuellen Position, eine angegebene Anzahl lang oder von einer bestimmten Position bis zu einer bestimmten Position wählen kann.

Dauer ändern:

In der erscheinende Dialogbox kann die Dauer einfach und generell verändert werden.

Bewegungspfad einfügen.

Hier kann mit einem oder mehreren Bildern ein Pfad definiert und eingefügt werden (siehe Vorgehensweise). Dies ist eine zusätzliche Möglichkeit, den Ablauf zu gestalten.

Bedingungen

linke bzw. rechte Maustaste gedrückt / nicht gedrückt

Diese Bedingung prüft, ob die linke bzw. rechte Maustaste gerade an dieser Position innerhalb des Animationsfenster angeklickt wurde.

Objekte angeklickt / nicht angeklickt

Diese Bedingung prüft, ob ein sichtbarer Teil des Objekts innerhalb des Animationsfensters angeklickt wurde.

Objekte sichtbar / nicht sichtbar

Diese Bedingung wird wahr, wenn sich das Objekt an der angegebenen Position innerhalb bzw. außerhalb des Animationsfensters befindet.

innerhalb Rand / außerhalb Rand

Diese Bedingung prüft, ob sich das Objekt an der angegebenen Position vollständig innerhalb bzw. außerhalb des Animationsfensters befindet.

Objekt in Bildmitte / nicht in Bildmitte

Diese Bedingung prüft, ob sich ein Objekt in der Mitte des Bildes befindet, oder nicht.

Extras

Anfangs ausgeschaltet

Ist diese Option markiert, wird dieses Objekt nicht mitgestartet, wenn die Animation gestartet wird. Das Objekt muß von einem anderen Objekt gestartet werden (d.h. an einer bestimmten Position im Ablauf aus der Objektliste ausgewählt werden). Solange das Objekt ausgeschaltet ist, verbraucht es keine Rechnerzeit.

Alle hinzufügen:

Es werden alle Bilder der Filmrolle an das Ende der Ablaufrolle hinzugefügt.

Alle einfügen:

Es werden alle Bilder der Filmrolle an die Stelle vor der aktuellen Position im Ablauf eingefügt.

Alles löschen

Es werden alle Positionen aus der Ablaufrolle gelöscht.

Animation

Start...(oder F9):

Hier wird die Animation gestartet.

Kontrollcenter...(oder STRG+F9):

Hier wird das Kontrollcenter mit der Animation mitgestartet.

Positionsfenster

Koordinaten:

Jede Position der Ablaufrolle kann durch x- und Y-Werte definiert werden. Die x- und Y-Werte können absolut zu linken oberen Bildschirmcke (jeweils die Felder absolut markieren) oder relativ zur Mitte des Bildschirms (die Felder absolut nicht markieren) angegeben werden.

Dauer:

Zu jeder Position in der Ablaufrolle kann eine Dauer, d.h. wieviele Zeiteinheiten dieses Bild in der Animation gezeigt wird.

Fixieren:

Ist die Option **Fixieren** markiert, werden alle zu dieser Position gehörenden Einstellungen (Koordinaten, Dauer, Sound, Verzweigungen,...) festgelegt.

Sound:

In der Soundliste sind standardmäßig zwei Eintragungen enthalten.

kein: es wird kein Spund gespielt

ausschalten: jeder Sound, der gerade läuft, wird ausgeschaltet.

Durch Mausklick auf die Schaltfläche **Hinzufügen** kann ein neuer Sound in die Sounddatei eingefügt werden. Es können WAV- und Midi-Dateien eingebunden werden.

Im Kasten **Optionen** stehen 3 Möglichkeiten zur Verfügung:

niedrige Priorität: Der WAV-Sound wird nur dann gespielt, wenn gerade kein anderer Sound gespielt wird. Diese Option wird wichtig, wenn zwei Sounds miteinander kollidieren, die eine unterschiedliche Länge haben. Wird eine Midi-Datei gespielt, ist diese Option nicht von Bedeutung.

Wiederholen: Ist diese Option markiert, wird der Sound solange wiederholt, bis die Animation in ihrem Ablauf an irgendeine Position kommt, die **ausschalten** als Sound definiert hat, um die Wiederholungsschleife zu unterbrechen.

snd PlaySound benutzen Diese Option ist nur bei WAV-Dateien anwählbar. Dieses Verfahren wurde in Take ONE, Version 2.0, verwendet und bewirkt, daß WAV-Dateien ohne "Startverzögerung" abgespielt werden.

Die Funktion **Entfernen** ist invers zu der Funktion Hinzufügen: der markierte Sound wird aus der Soundliste gelöscht.

Wird die Schaltfläche **Test** angeklickt, wird der in der Sounddatei markierte Sound gespielt.

Über die Schaltfläche **Ersetzen** kann der aktuell markierte Sound durch einen anderen Sound ersetzt werden.

Verzweigen

Hier können eigene Schleifen programmiert werden. Von der gerade aktuellen Position in der Ablaufrolle (grüner Rahmen) wird zu einer anderen Position verzweigt, wenn

Zählerbedingungen und / oder

Mausbedingungen und / oder

Objektpositionsbedingungen

festgelegt sind. Es muß die Nummer der Position, zu der verzweigt werden soll, im entsprechenden Feld eingegeben werden.

Zähler kleiner..

Der interne Zähler von Take ONE zählt, wieviel Mal diese Position schon in der Animation durchgelaufen ist. Wird zum Beispiel in das Zählerfeld 5 eingegeben, wird ab der 5.

Wiederholung des Ablaufs an dieser Position verzweigt.

Ausnahmen: Zähler kleiner 0: jedes mal, wenn diese Position im Ablauf erreicht wird, wird verzweigt, d.h. es wird eine Endlosschleife gebildet.

Maustasten-Bedingungen

Im Untermenü Bedingungen in der Menüleiste können aus 6 Bedingungen ausgewählt werden, die jeweils an der angegebenen Position überprüft werden, ob sie erfüllt sind.

Beispiele:

linke MT gedrückt / nicht gedrückt: Es wird ab der Position verzweigt, wenn die linke Maustaste an der Position innerhalb des Animationsfensters gedrückt ist

Objekt angeklickt / nicht geklickt: Es wird im Ablauf dann verzweigt, wenn das Objekt innerhalb des Animationsfensters angeklickt ist.

Die im Bedingungs-Menü ausgewählte Bedingung wird als Verzweigungsbedingung in den Verzweigungskasten übernommen. Die Maustasten-Bedingungen werden nur dann verwendet, wenn auch die runde Schaltfläche markiert ist.

Bedingungen für Objekte

Auch hier kann aus dem Untermenü Bedingungen in der Menüleiste aus 6 Bedingungen ausgewählt werden:

Objekt unsichtbar / sichtbar: Hier wird geprüft, ob das Objekt ganz oder teilweise im Animationsfenster sichtbar bzw. unsichtbar ist

innerhalb / außerhalb Rand: Hier wird an der angegebenen Position geprüft, ob das Objekt sich innerhalb bzw. außerhalb des Fensterrandes befindet.

Objekt in Bildmitte / nicht in Bildmitte: Hier wird geprüft, ob sich das Objekt in der Mitte des Animationsfensters befindet bzw. nicht befindet.

Die Bedingungen für Objekte werden nur dann im Ablauf verwendet, wenn die kleine runde Schaltfläche auch markiert ist.

Extras-Box

Warten auf Start: Ist die Option **Warten auf Start** aktiv, wird der gesamte Ablauf gestoppt, bis das Objekt von einem anderen wieder gestartet wird.

Animation beenden: Ist die Option **Animation beenden** an einer Position aktiv, wird die Animation beendet, sobald der Ablauf zu dieser Position kommt.

Im Objektfenster kann das zu startende Objekt durch Mausklick gewählt werden.

Offsets

Jedes Bild besitzt je einen X- und einen Y-Offset, der die lokale Bewegung eines Objekts festlegt. Mit den Offsets lassen sich die relativen Abstände der einzelnen Bilder einer Bildsequenz zueinander definieren. Sie ermöglichen eine zusätzliche Definition einer Bewegung, die innerhalb einer globalen Bewegung (Sequenz- oder Ablaufdefinition) abläuft.

Zusätzlich können hier die Dateinamen der einzelnen Bilder abgeändert werden.

Mit den Vorwärts- und Rückwärts-Schaltflächen wird das jeweils folgende bzw. vorausgegangene Bild zum aktuellen Bild.

Wird die **Alle**-Schaltfläche geklickt, werden die aktuell eingestellten Werte und der Dateiname bei allen Bildern gesetzt. Dadurch können die Dateinamen mit dem Platzhalter %d versehen werden, der eine automatische Numerierung der Bilder ermöglicht.

Zusatzoptionen

Diese Optionen, die hier eingestellt werden, werden von dem Zusatzprogramm RUNTAKE verwendet. Für Animationen, die von Take ONE aus gestartet werden, spielen sie keine Rolle.

Farbpalette:

Wählen Sie entweder die Standardfarbpalette oder die Datei, deren Farbpalette in der Animation verwendet werden soll.

Folgeanimation

Folgeanimation laden - gleiches Fenster: Eine andere Animation wird geladen, wobei das eingestellte Animationsfenster und der Hintergrund erhalten bleiben

Folgeanimation laden - neues Fenster: Eine andere Animation wird mit ihrem unter Fensterparameter definierten Animationsfenster geladen und ausgeführt

Verwendung:

Nur als Folgeanimation ausführbar: Nur eine primäre Animation kann diese Animation, die nur als Folgeanimation eingestellt ist, starten.

Start

Durch diese Funktion wird die Animation gestartet.

Freihand zeichnen



zeichnet einzelne Punkte oder eine Freihandlinie.

Mit der linken Maustaste wird ein Punkt oder eine Linie in der aktuellen Zeichenfarbe gesetzt, mit der rechten Maustaste wird ein Punkt oder eine Linie in der Füllfarbe gesetzt.

Wird mit der SHIFT-Taste geklickt, wird ein Punkt in der transparenten Farbe gesetzt .

Es stehen 12 Stiftbreiten zur Verfügung: Klicken Sie auf den Linienbreiten-Knopf



und wählen Sie die gewünschte Stiftbreite.

Ist unter Linienverlauf im Menü **Optionen** markiert, können Farbverläufe gezeichnet werden: Die Farbe verläuft dabei von der aktuellen Zeichenfarbe außen zur Füllfarbe nach innen. Dazu sollte aber die Stiftbreite mindestens 2 Pixel betragen.

Linien



zieht eine gerade Linie von der Position, an der die Maustaste betätigt wurde, bis zur Position, an der die Taste losgelassen wird. Dazu muß der Anfangspunkt der Linie geklickt werden und dann die Maus bis zum Linienendpunkt gezogen werden.

Mit der linken Maustaste wird die Linie in der aktuellen Zeichenfarbe gezeichnet, mit der rechten Maustaste wird sie in der Füllfarbe gezeichnet. Wird gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt, wird die Linie in der transparenten Farbe  gezeichnet.

Soll eine Linie gezogen werden, die die Ausmaße des Editfensters überschreitet, muß der Anfangspunkt durch Drücken der linken Maustaste markiert werden und der Cursor mit gedrückter Maustaste aus dem Editfenster bewegt werden. Danach muß der Ausschnitt, der den Endpunkt enthält, ins Editfenster bewegt und mit gedrückter Maustaste wieder ins Editfenster hineingefahren werden.

Dieses Verfahren kann auch bei den anderen Zeichenwerkzeugen angewandt werden.

Es stehen 12 Stiftbreiten zur Verfügung: Klicken Sie auf den Linienbreiten-Knopf  und wählen Sie die gewünschte Stiftbreite.

Ist unter Linienverlauf im Menü **Optionen** markiert, können Farbverläufe gezeichnet werden: Die Farbe verläuft dabei von der aktuellen Zeichenfarbe außen zur Füllfarbe nach innen. Dazu sollte aber die Stiftbreite mindestens 2 Pixel betragen.

Rechtecke



zeichnet ein Rechteck. Es spielt keine Rolle, von welcher Ecke aus das Rechteck aufgezogen wird.

Mit der linken Maustaste wird das Rechteck in der aktuellen Zeichenfarbe gezeichnet, mit der rechten Maustaste wird es in der Füllfarbe gezeichnet. Wird gleichzeitig die SHIFT-

Taste gedrückt, wird das Rechteck in der transparenten Farbe  gezeichnet.

Ist die Füll-Option aktiv  wird das Rechteck mit der Füllfarbe oder einem Füllmuster gefüllt (siehe unter Muster-Knopf



). Wird also das Rechteck mit der rechten Maustaste gezeichnet und die Füll-Option ist aktiv, besitzen der Rand und die Füllung die gleiche Farbe.

Es stehen 12 Stiftbreiten zur Verfügung: Klicken Sie auf den Linienbreiten-Knopf



und wählen Sie die gewünschte Stiftbreite.

Ist unter Linienverlauf im Menü **Optionen** markiert, können Farbverläufe gezeichnet werden: Die Farbe verläuft dabei von der aktuellen Zeichenfarbe außen zur Füllfarbe nach innen. Dazu sollte aber die Stiftbreite mindestens 2 Pixel betragen.

Kreise



zeichnet einen Kreis, wobei der Kreismittelpunkt durch die Maustaste gewählt wird.

Mit der linken Maustaste wird der Kreis in der aktuellen Zeichenfarbe gezeichnet, mit der rechten Maustaste wird er in der Füllfarbe gezeichnet. Wird gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt, wird der Kreis in der transparenten Farbe  gezeichnet.

Ist die Füll-Option aktiv  wird der Kreis mit der Füllfarbe oder einem Füllmuster gefüllt (siehe unter Muster-Knopf



). Wird also der Kreis mit der rechten Maustaste gezeichnet und die Füll-Option ist aktiv, besitzen der Rand und die Füllung die gleiche Farbe.

Es stehen 12 Stiftbreiten zur Verfügung: Klicken Sie auf den Linienbreiten-Knopf



und wählen Sie die gewünschte Stiftbreite.

Ist unter Linienverlauf im Menü **Optionen** markiert, können Farbverläufe gezeichnet werden: Die Farbe verläuft dabei von der aktuellen Zeichenfarbe außen zur Füllfarbe nach innen. Dazu sollte aber die Stiftbreite mindestens 2 Pixel betragen.

Kreisbogen



zeichnet einen Kreisbogen, wobei der Kreismittelpunkt durch die Maustaste gewählt wird. Wählen Sie das Werkzeug und ziehen Sie zuerst den Kreis auf. Danach fahren Sie (entweder mit der linken oder der rechten) Maustaste am Kreisbogen entlang, bis der Kreisbogen die gewünschte Größe hat.

Mit der linken Maustaste wird der Kreisbogen in der aktuellen Zeichenfarbe gezeichnet, mit der rechten Maustaste wird er in der Füllfarbe gezeichnet. Wird gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt, wird der Kreisbogen in der transparenten Farbe  gezeichnet.



Ist die Füll-Option aktiv  wird der Kreisbogen mit der Füllfarbe oder einem Füllmuster gefüllt (siehe unter Muster-Knopf



). Wird also der Kreisbogen mit der rechten Maustaste gezeichnet und die Füll-Option ist aktiv, besitzen Rand und Füllung die gleiche Farbe.

Es stehen 12 Stiftbreiten zur Verfügung: Klicken Sie auf den Linienbreiten-Knopf  und wählen Sie die gewünschte Stiftbreite.

Ist unter Linienverlauf im Menü **Optionen** markiert, können Farbverläufe gezeichnet werden: Die Farbe verläuft dabei von der aktuellen Zeichenfarbe außen zur Füllfarbe nach innen. Dazu sollte aber die Stiftbreite mindestens 2 Pixel betragen.

Polygone



zeichnet ein Vieleck, wobei einzelne Linien zuerst nur im Editfenster gezeichnet werden. Das Polygon wird erst dann im aktuellen Bild gezeichnet, wenn es geschlossen wird.

Durch Betätigen der rechten Maustaste erfolgt das Schließen des Polygons automatisch zwischen dem Anfangspunkt und dem letzten markierten Linienpunkt.

Mit der linken Maustaste wird das Polygons in der aktuellen Zeichenfarbe gezeichnet, mit der rechten Maustaste wird es in der Füllfarbe gezeichnet. Wird gleichzeitig die SHIFT-

Taste gedrückt, wird das Polygon in der transparenten Farbe  gezeichnet.

Ist die Füll-Option aktiv  wird das Polygon mit der Füllfarbe oder einem Füllmuster gefüllt (siehe unter Muster-Knopf

). Wird also das Polygon mit der rechten Maustaste gezeichnet und die Füll-Option ist aktiv, besitzen Rand und Füllung die gleiche Farbe.

Es stehen 12 Stiftbreiten zur Verfügung: Klicken Sie auf den Linienbreiten-Knopf  und wählen Sie die gewünschte Stiftbreite.

Ist unter Linienverlauf im Menü **Optionen** markiert, können Farbverläufe gezeichnet werden: Die Farbe verläuft dabei von der aktuellen Zeichenfarbe außen zur Füllfarbe nach innen. Dazu sollte aber die Stiftbreite mindestens 2 Pixel betragen.

Füllen



füllt eine Fläche.



Ist als Muster das einfarbige Füllmuster ausgewählt, gilt:

Mit der linken Maustaste wird in der aktuellen Zeichenfarbe gefüllt, mit der rechten Maustaste wird mit der Füllfarbe gefüllt. Wird gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt, wird mit der transparenten Farbe  gefüllt.

Ist ein zweifarbiges Füllmuster ausgewählt, wird mit diesem Füllmuster gefüllt, wobei die schwarzen Pixel durch die aktuelle Farbe und die weißen Pixel durch die Füllfarbe ersetzt werden. In diesem Fall besteht kein Unterschied im Gebrauch der Maustasten.

Ist ein mehrfarbiges Füllmuster ausgewählt, wird die Fläche mit diesem Muster gefüllt. Auch hier besteht kein Unterschied im Gebrauch der Maustasten.

Sprühdose



sprüht Punkte auf das Bild.

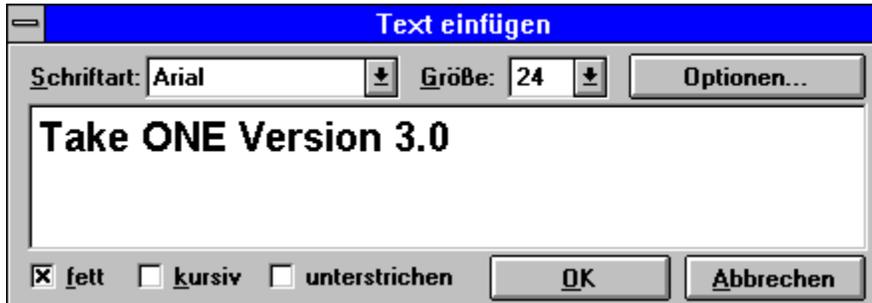
Mit der linken Maustaste wird in der aktuellen Zeichenfarbe gesprüht, mit der rechten Maustaste wird mit der Füllfarbe gesprüht. Wird gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt, wird mit der transparenten Farbe  gesprüht.

Die Größe des Sprühstrahls hängt von der eingestellten Stiftbreite ab. Die Sprühdose sprüht, solange die Maustaste gedrückt gehalten wird.

Text



schreibt einen Text in der aktuellen Farbe (linke Maustaste), in der Füllfarbe (rechte Maustaste) oder in der transparenten Farbe (SHIFT+Maustaste) an der gewählten Position in das Bild.



Dazu erscheint nach der Positionsauswahl eine Dialogbox, in der der zu schreibende Text, die Schriftart, die Schriftgröße und die Schriftattribute eingegeben werden können. Es stehen alle unter WINDOWS installierten Schriften zur Verfügung.

Unter Anklicken der Schaltfläche **Optionen** kann angegeben werden, wie der Text an der angewählten Position positioniert wird, sowie der Zeichenzwischenraum und die Farbe der Schrift.

Der Text wird standardmäßig an der linken oberen Ecke ausgerichtet. Über die Options-Schaltfläche kann die Ausrichtung individuell eingestellt werden (Drehungen in Grad, neue Farbe, x- und y-Ausrichtungen).

Mehrzeiliger Text kann eingegeben werden, indem am Zeilenende die Tastenkombination STRG+RETURN gedrückt wird.

Schriftart

Wählen Sie hier im Popup-Menü die gewünschte Schriftart aus. Ist eine True Type-Schrift gewählt, können Sie die Schrift sogar in beliebigen Gradschritten drehen.

Schriftgröße

Wählen Sie hier die gewünschte Schriftgröße aus.

Schaltfläche *Optionen*

The image shows a dialog box titled 'Optionen' (Options) with a blue border. It is divided into several sections:

- Ausrichtung X:** Three radio buttons for 'linksbündig' (selected), 'zentriert', and 'rechtsbündig'.
- Ausrichtung Y:** Three radio buttons for 'oben' (selected), 'Grundlinie', and 'unten'.
- Zeichenabstand:** A text input field containing the number '0'.
- Farbe...:** A button to change the text color.
- True Type:** A section with a 'Drehung:' label, a text input field containing '0', and the word 'Grad'.
- Buttons:** 'OK' and 'Abbrechen' buttons at the bottom right.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, können Sie wählen, wie der Text ausgerichtet werden soll. Zusätzlich können Sie hier noch eine andere Farbe als die aktuelle Zeichenfarbe wählen. Unter **Drehung** geben Sie die Gradzahl ein, in der der Text gedreht werden soll. Über die Schaltfläche OK gelangen Sie wieder in das Dialogfenster **Text einfügen**.

Eingabefeld

Geben Sie hier den Text ein. Um mehrzeiligen Text einzugeben, drücken Sie am Zeilenende die Tastenkombination STRG+Return.

Ist als Vergrößerungsmodus die Originalgröße gewählt, erscheint der eingegebene Text sofort, ansonsten erst nach Betätigen der OK-Schaltfläche.

Optionen fett, kursiv, unterstrichen

Kreuzen Sie hier **fett** und/oder *kursiv* und/oder unterstrichen an.

Pipette



übernimmt eine Farbe des Editfensters ins Palettenfenster.

Ist die Pipette angewählt und Sie klicken mit der linken Maustaste auf einen Farbpixel im Editfenster, wird dieser als aktuelle Zeichenfarbe dargestellt und die Farbe wird auch in Palettenfenster übernommen. Wird jedoch mit der rechten Maustaste ein Farbpixel im Editfenster angeklickt, wird diese Farbe als Füllfarbe bzw. als sekundäre Zeichenfarbe (unter dem Farbtopf) angezeigt. Wird mit gedrückter SHIFT-Taste ein Pixel angeklickt, wird diese Farbe als transparente Farbe angezeigt.

Wird mit gedrückt gehaltener Maustaste ein Bereich im Editfenster abgefahren, werden alle Farben, die in diesem Bereich verwendet werden, ins Palettenfenster übernommen.

Mit dem Befehl Benutzte Farben im **Optionen**-Menü können Sie alle im aktuellen Bild oder einem markierten Bildausschnitt verwendeten Farben auf einmal ins Palettenfenster übernehmen.

Ausschnitt markieren



markiert einen **rechteckiges** Bildsegment, wobei die Markierung auch erhalten bleibt, wenn die Anzeige verschoben, der Vergrößerungsfaktor verändert oder ein anderes Bild gewählt wird.

Eine rechteckige Markierung wird gelöscht, wenn eine leere Fläche im Programmfenster angeklickt wird.



markiert ein **polygones** Bildsegment.

Haben Sie alle Markierungspunkte gesetzt, klicken Sie einmal auf einen freien Bereich im Programmfenster und nun können die Markierungspunkte verschoben werden. Klicken Sie ein zweites Mal auf einen freien Bereich, wird die Markierung gelöscht.

Der markierte Bereich kann kopiert, ausgeschnitten, verändert und eingefügt werden. Beim Ausschneiden wird der markierte Bereich gelöscht, beim Kopieren bleibt der markierte Bereich erhalten.

Soll ein Bereich markiert werden, der die Größe des Editfensters überschreitet, muß der Anfangspunkt durch Drücken der linken Maustaste markiert werden und der Cursor mit gedrückter Maustaste aus dem Editfenster bewegt werden. Danach muß der Ausschnitt, der den Endpunkt enthält, ins Editfenster bewegt und mit gedrückter Maustaste wieder ins Editfenster hineingefahren werden.

Stiftbreite

Sie können aus 12 verschiedenen Stiftbreiten wählen, sie läßt sich durch Anklicken auf den -Button auswählen. Die aktuelle Stiftgröße wird auf diesem Knopf angezeigt.

Ist Linienvorlauf (im Menü **Optionen**) angewählt, verlaufen die Farben von der aktuellen Zeichenfarbe außen zur Füllfarbe nach innen. Dazu sollte die Stiftbreite mindestens 2 Pixel betragen.

