Animierte Graphiken

Animierte Graphiken können wir auf einfache Weise mit dem Microsoft GIF Animator selber erzeugen. Die Einzelbilder müssen im gif-Format vorliegen. Im Ordner Internet2 liegen vier Einzelbilder: anim1.gif, anim2.gif, anim3.gif, anim4.gif. Wenn Sie den Windows-Explorer öffnen und auf diesen Ordner klicken, können Sie sie dort mittels Doppelklick einzeln anschauen. Solche Einzelbilder lassen sich leicht selber herstellen.

Herstellung der Einzelbilder mit MSPaint

Wer noch nie mit einem Graphik-Programm gearbeitet hat (z.B. Corel), kann am einfachsten mit MSPaint starten; es wird über Start/Programme/Zubehör/MSPaint oder mit Doppelklick auf das Desktop-Symbol geöffnet. Es gibt Graphikprogramme, die mehr Möglichkeiten bieten (z.B. CorelDraw, CorelPaint, Adobe Photoshop), aber deswegen auch viel gewöhnungsbedürftiger sind.

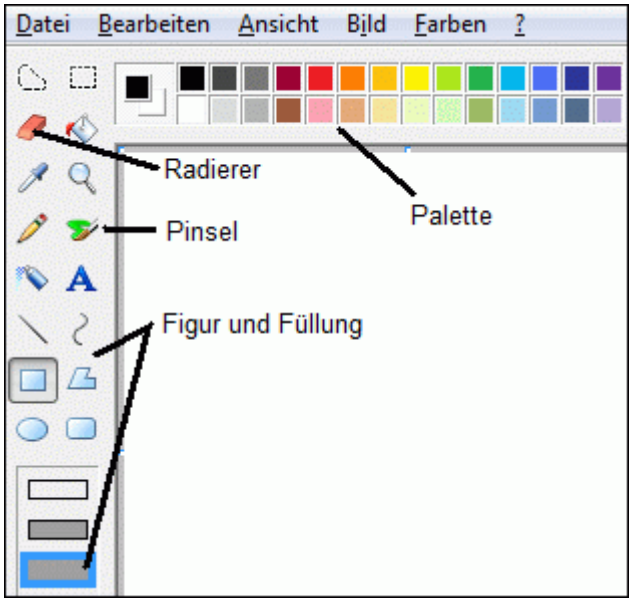


Bild 1

1. Wenn Sie neue Bilder anfertigen wollen, können Sie mit der Schaltfläche „Bild/Attribute“ Höhe und Breite einstellen; alle Einzelbilder einer animierten Graphik müssen aber gleich groß sein.
2. Einfacher: anim1.gif mit MSPaint im Ordner Internet2 öffnen. Das können Sie nun beliebig verändern, den Schriftzug ausradieren und eine beliebige Figur darübermalen. Die Farbe läßt sich in der Palette am oberen Fensterrand durch Klick auf die linke Maustaste einstellen. Ein Klick auf die rechte Maustaste ändert dort die Hintergrundfarbe (danach kann man z.B. mit dem Radierer Objekte umfärben). Einige Paint-Operationen sind in Bild 1 dargestellt.
3. Wenn Sie fertig sind, müssen Sie das Bild unter einem von anim1.gif verschiedenen Namen speichern, z.B. neu1.gif. Achten Sie darauf, dass wirklich der Dateityp GIF eingestellt ist! Aus neu1.gif entwickeln Sie dann neu2.gif, neu3.gif, neu4.gif und speichern jedes dieser Einzelbilder unter seinem Namen ab.

Der Microsoft GIF Animator

Den GIF Animator können Sie jetzt über Start/Programme/Microsoft GIF Animator/MICROSOFT GIF ANIMATOR oder über Doppelklick auf das Desktop-Symbol öffnen (Bild 2, mit Liste der Schaltflächen). Danach folgt:

1. Klick auf Schaltfläche **„Open“**. Suche des Ordners Internet2, Doppelklick auf neu4.gif. Wir müssen immer mit dem **letzten** Bild der Bilderfolge beginnen, weil durch die Funktion **„Insert“** das nächste Bild stets **über** dem gerade markierten (erkennbar am blauen Rahmen) eingefügt wird und daher beim Filmlauf **vor** diesem kommt.
2. Klick auf Schaltfläche **„Insert“**. Doppelklick auf neu3.gif; dasselbe anschließend mit neu2.gif und neu1.gif.
3. Wählen Sie für **„Animation“** und **„Image“** die Optionen **Looping/Repeat Forever** und **Duration**. Für jedes markierte Bild kann eine individuelle Standzeit eingegeben werden; wenn Sie auf **„Select all“** klicken, genügt eine einzige Eingabe für die jeweils gleiche Standzeit aller Einzelbilder (z.B. 30/100 s oder 40/100 s). Klicken Sie vor der Eingabe in das Eingabefeld, damit dort die Eingabemarke blinkt.
4. Mit einem Klick auf **„Preview“** können Sie nun den Film ablaufen lassen und anschließend ggf. noch Reihenfolge und Standzeiten ändern. Experimentieren Sie!
5. Wenn der Film fertig ist, können Sie ihn mit der Schaltfläche **„Save as“** mit einem beliebigen Namen (am besten neu.gif, ohne Numerierung) im Ordner AnimGifs (Unterordner von Internet2) speichern.

Nun können Sie den GIF Animator wieder schließen und den Ordner AnimGifs öffnen. Ein Doppelklick auf die von Ihnen erzeugte animierte Graphik läßt den Film ablaufen.

Beliebige animierte Graphiken können Sie verändern, indem Sie sie in den GIF Animator laden, dann die zu verändernden Einzelbilder bearbeiten und anschließend die gesamte Animation wieder unter einem neuen Namen speichern. Auch mit dem kostenlosen Programm Irfanview können Sie den Bildlauf animierter Graphiken betrachten und die Aufgliederung in Einzelbilder ansehen.

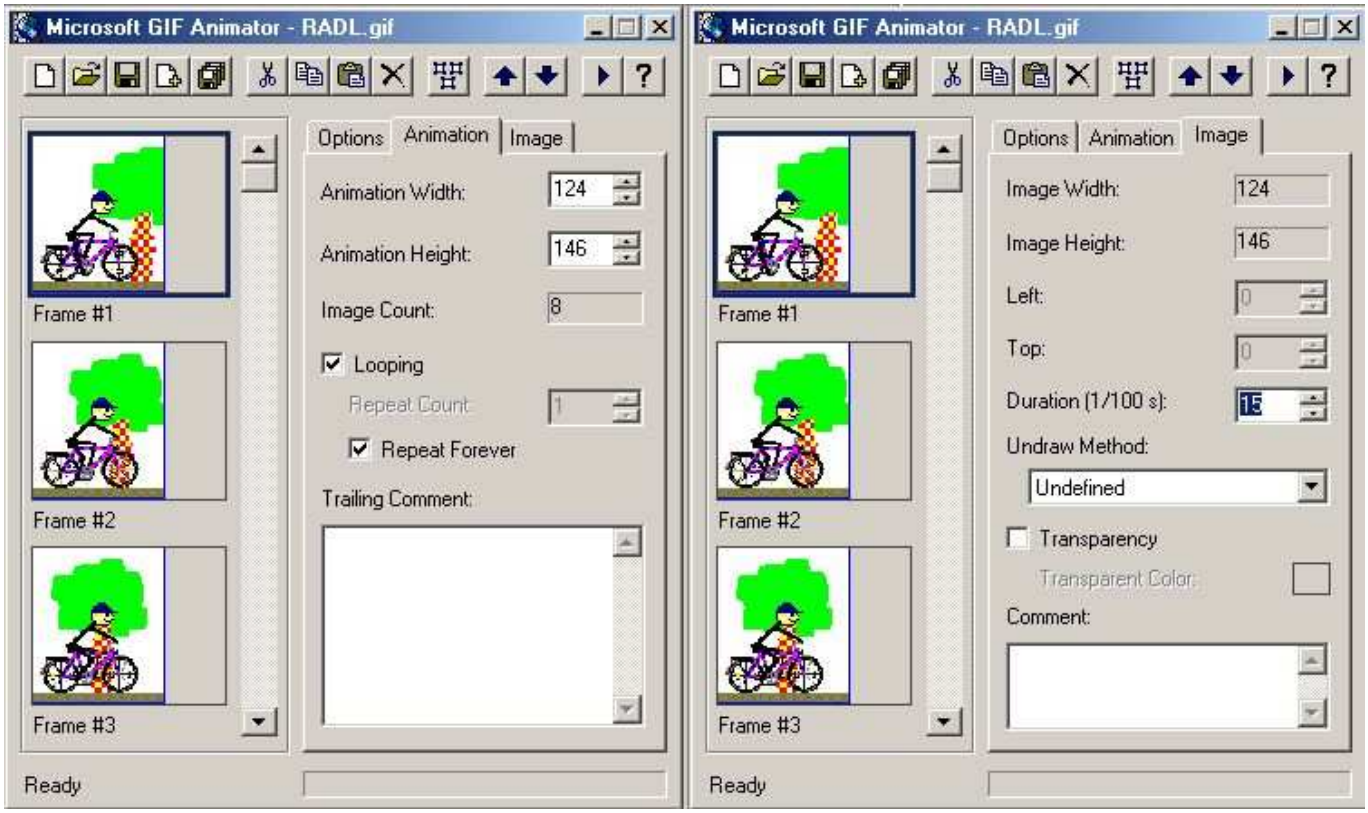


Bild 2

Schaltfläche		Beschreibung
	New	Erstellt eine neue Datei.
	Open	Öffnet eine bestehende Datei. Ist eine andere Datei geöffnet, warnt GIF Animator, daß daran vorgenommene Änderungen verlorengehen und fordert zum Speichern auf.
	Save	Speichert Änderungen der geöffneten Datei.
	Insert	Fügt ein weiteres Gif-Bild in die geöffnete Animation ein. Es wird vor dem durch Mausklick markierten Bild eingefügt.
	Save As	Speichert eine Datei unter einem Namen Ihrer Wahl.
	Cut	Schneidet ein markiertes Bild aus und bringt es in den Zwischenspeicher.
	Copy	Kopiert ein markiertes Bild in den Zwischenspeicher.
	Paste	Fügt ausgeschnittenes oder kopiertes Bild vor dem markierten Bild ein.
	Delete	Entfernt ein markiertes Bild ohne Zwischenspeicherung.
	Select All	Markiert alle Bilder der geöffneten Animation.
	Move Up/Down	Positioniert das markierte Bild vor bzw. nach dem benachbarten, also näher am Anfang bzw. Ende der geöffneten Animation.
	Preview	Läßt die geöffnete Animation ablaufen, speichert sie jedoch noch nicht.
	Help	Öffnet die Hilfe-Datei.

ESC-Taste: bricht Öffnen bzw. Speichern einer Datei ab.