

Titel-Animationen

Tipp 141

Jürgen Cramer
Juli 2005

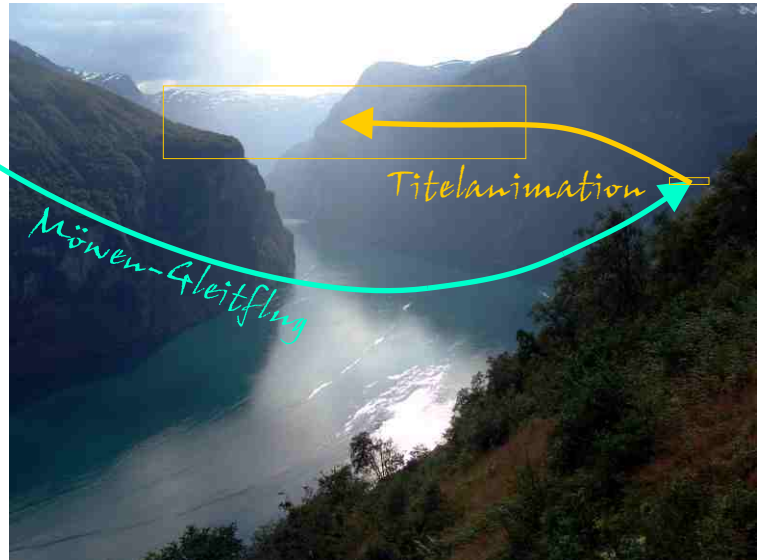
Wer noch daran gewöhnt ist, die Titel für seine Dia-Schau aus abfotografierten Titelbuchstaben auf einer Sandfläche oder ReibeBuchstaben-Konstruktionen auf mitgebrachten Urlaubspostkarten zu erstellen, dem sei gesagt: Mit den starken Werkzeugen von m.objects kann man eine solche Aufgabe viel eleganter und einfacher lösen, ja man ist sogar in der Lage, Objekt-Dynamik zu erzeugen und damit Bewegung und "Ächtschn" einzubringen. Das sorgt schon gleich am Anfang einer Vorführung für einen gelungenen Start und kann auch am Ende einer Schau zu einem professionellen Abspann gestaltet werden.

Planung

Obwohl der Fantasie keine Grenzen gesetzt sind, sollte man sich am Anfang darüber klar werden, was man will und auch darüber, ob das, was man sich vorstellt, auch machbar ist.

In unserem Beispiel stellen wir uns die Aufgabe, den Vorspann für einen Norwegen-Vortrag zu gestalten, indem wir eine Möwe im Gleitflug durchs Bild schweben lassen. Irgendwie verbunden mit der Flugbahn, sollte eine Titelanimation mit dem Landesnamen durch Anwachsen der Schriftgröße erfolgen und auch die Landesflagge wollen wir noch einbinden, aber nicht als statisches Bildfeld, sondern mehr schemenhaft und vollflächig.

Zur Ausführung unseres Planes brauchen wir folgende Bildobjekte:



Geiranger-Fjord

NORWEGEN (Britannic Bold)

weil wir später die Transparenz überlappend auf schwarz einstellen. Dann ist in der Projektion nur die Schrift zu sehen.

Schriftzug "NORWEGEN", Hier wurde der Schrifttyp Britannic Bold verwendet. Wie man saubere, gut lesbare Titelschriften erzeugt, erläutert der **Tipp 131**

"**Titelgestaltung mit Photoshop**" von Günter Willing.

Der Schriftzug wurde auf schwarzen Hintergrund platziert,



Möwe frei

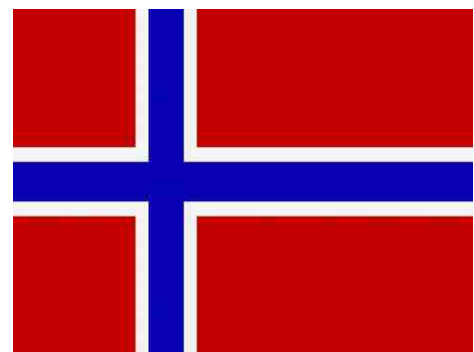
Mit einem Bildbearbeitungsprogramm wird aus dem rechts gezeigten Ursprungsbild die freigestellte Darstellung erzeugt. Die türkisähnliche Hintergrundfarbe wird gewählt, weil wir dieses Bild später ebenfalls auf überlappende Transparenz



einstellen und bei der Auswahl der Transparenzfarbe die Pipettenauswahl auf diese türkisblaue Farbe anwenden. Dieser Farbton kommt im Bild sonst nicht vor und so ergeben sich saubere Transparenzen rund um die Möwe.

Es ist durchaus denkbar, die Möwe durch die Abbildung eines Flugzeuges zu ersetzen und das Land Norwegen gegen irgend eine andere Gegend unseres Erdballs auszutauschen. Man kann natürlich auch Autos über eine Straße fahren lassen oder Schiffe über's Meer.

Die Landesflagge ist oft in Internet-Reiseführern zu finden. Sollte das nicht zielführend sein, weil z.B. die Auflösung zu gering ist, kann auch eine aus einem Lexikon oder Atlas eingescannte Flagge verwendet werden. Wer Clipart-CDs besitzt oder ausleihen kann, sollte auch da nachschauen. Die Flaggen-Abbildungen auf diesen CDs sind meist die am qualitativ hochwertigsten.



Flagge

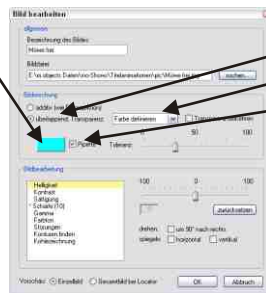
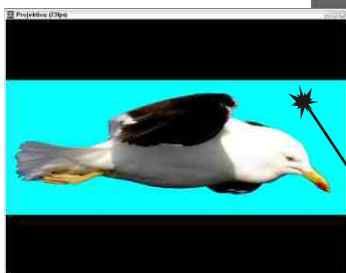
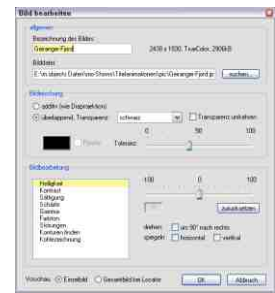
Ach ja, beinahe hätten wir's vergessen. Wir brauchen natürlich noch einen Hintergrund und nehmen dazu ein aussagefähiges, zum Ort des Geschehens passendes Bild. In unserem Fall das Bild vom Geiranger-Fjord, oben rechts, auf dem wir schon skizzenmäßig unseren Animations-Ablauf notiert haben.

Anordnung der Bildobjekte

Wie rechts gezeigt, werden die Bildobjekte in die Spuren platziert. Bitte beachten Sie die entsprechenden Anmerkungen.

Das Hintergrundbild **Geiranger Fjord** dient als genereller Hintergrund und bleibt über die ganze Strecke der Animation aktiv.

Es wird noch eine Kopie des **Geiranger Fjord** gebraucht, um in Kombination mit der **Flagge** eingesetzt zu werden. Legen wir nämlich bei überlappender Transparenz diese auf schwarz (Toleranz 40), werden die schwarzen Bereiche des Bildes transparent (Karomuster) und es gelingt, die **Flagge** durch diese durchsichtigen Bereiche hindurchscheinen zu lassen.



Die **Möwe frei** wird auf überlappende Transparenz gesetzt. Wir wählen freie Farbdefinition an und bestimmen über die Pipette, mit der wir die Farbe aus der Leinwand abgreifen, den Transparenzfarbton. Den Toleranzregler stellen wir auf 30.

Programmierung des Gleitfluges

Bei der simulierten Gleitflugbewegung der Möwe sind zwei Bewegungsachsen einzustellen, damit das Flugverhalten des Objektes der Wirklichkeit möglichst nahe kommt.

Ähnlich wie wir das in unserer Skizze schon festgehalten haben, wird mit dem Bildfeldwerkzeug **B** die Flugbahn festgelegt. Danach wenden wir die Rotationsfunktion **R** an und drehen während des Flugbahnverlaufes den Vogelkörper in den entsprechenden, möglichst natürlich aussehenden Anstellwinkel. Da wir die Möwe von ausserhalb der Leinwand "einfliegen" lassen, kann die Lichtkurve ohne Aufblendung gestaltet werden - siehe bei **A**. **Mit den detaillierten Einstellparametern geht's auf der nächsten Seite weiter.**

Legende:

Durch die Wahl einer aussagefähigen Buttonbezeichnung kann viel überflüssiger Text eingespart werden. Im folgenden gilt:

Zd01

Reihenfolge d. Anwendg.

s = statisch
d = dynamisch

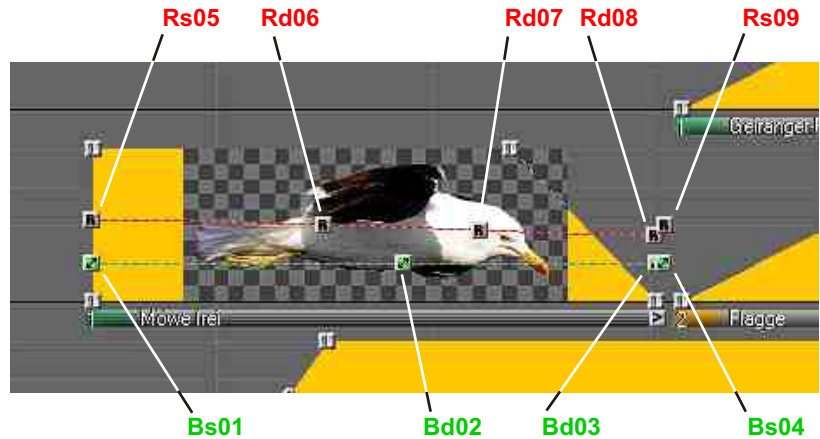
Z = Zoom-Button
R = Rotations-Button
B = Bildfeld-Button
L = Lichtkurven-Button



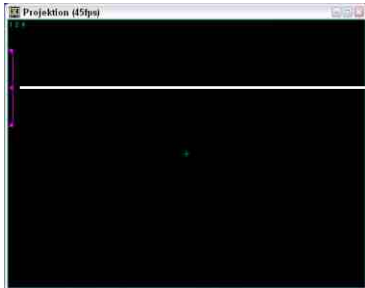
a.) Flughafen

Um die geplante Flughafen zu erreichen, müssen wir die **Möwe frei** als **Bildfeldobjekt** (überlappende Transparenz auf türkisgrün-Pipettenauswahl) von links oben, außerhalb der Leinwand einschweben lassen. Sie soll dann kleiner werdend durchs Hintergrundbild **Geirangerfjord** schweben und im rechten Viertel des Bildes, ungefähr zwischen den Büschen der rechten Hangkante verschwinden. Die Größe des Anfangsbildes muss sicherstellen, dass die Größe des Vogelkörpers in der zum Hintergrund und Flughafen passenden Dimension gewählt wird.

Ganz links an den Rand der Bildkurve setzen wir den Button **Bs01**. Das Bildfeld wird soweit nach links aus der Leinwand geschoben, dass der Möwenschnabel auf keinen Fall sichtbar wird, etwa in Höhe des oberen Bilddrittels (siehe Leinwand bei **Bs01**). Das Bildfeld von **Bd02** kommt ungefähr in Bildmitte, muss aber kleiner sein als bei **Bs01** (siehe Leinwand bei **Bd02**). **Bd03** mit einem maximal verkleinerten Bildfeld legen wir etwas oberhalb der Hangkante rechts ab (siehe Leinwand bei **Bd03**). **Bs04** schließt die Funktion ab.



Leinwand bei **Bs01**



Leinwand bei **Bd02**



Leinwand bei **Bd03**



Worauf kommt es an? Wir, die wir den fiktiven Gleitflug beobachten, stehen in erhöhter Position und schauen nach unten auf den Fjord. Die Möwe taucht in Augenhöhe auf, um in der Ferne zu verschwinden. Eine einigermaßen natürliche Flughafen ergibt sich, wenn das Maß **a** größer ist als **b**. Probieren Sie's aus.

Ganz wichtig ist, dass bei den Einstellparametern für Button **Bd02** die Eigenschaft [weiche Kurve zu den benachbarten Bildfeldobjekten] **nicht** deaktiviert ist. Anderenfalls würde die Flughafen die drei Fixpunkte wie mit geraden Linien verbinden und im Wendepunkt **Bd02** einen Knick darstellen.

Wir lassen die **Möwe frei** im Nichts verschwinden, indem wir den Button **Bd03** an das Ende der bereits ausgeblendeten Lichtkurve setzen.

b.) Anstellwinkel

Was jetzt noch eingestellt werden muss, ist die Schräglage, also der Anstellwinkel des Vogelkörpers beim Gleitflug. Sollten Sie mit dem Bisherigen schon mal einen Probelauf gestartet haben, werden Sie gemerkt haben, dass die **Möwe frei** recht steif durchs Bild fährt, aber nicht fliegt. Das wird sich ändern, wenn wir das Bildfeld rotieren lassen, wobei mit rotieren keinesfalls propellerartige Drehbewegungen gemeint sind. Leider können wir die Einstellungen beim ersten Button **Rs05** und letzten **Rd08** nicht auf der Leinwand erkennen.

Die beiden mittleren **Rd06** und **Rd07** zeigen jedoch deutlich, auf was es ankommt. Gleich wie der echte Vogel durch ein angedeutetes Sturzflugverhalten am Anfang Geschwindigkeit aufnimmt, um diese anschließend durch eine Winkelanstellung nach oben in Gleit- oder Steigflug umzuwandeln, stellen auch wir die Rotationswinkel wie nebenstehend ein:

Der statische Button **Rs09** schließt die Rotationsbewegung des Bildfeldes ab.

Rs05 = 12°
Rd06 = 4°
Rd07 = -10°
Rd08 = -25°

Leinwand bei **Rs05**
 Das Bildfeldobjekt ist außerhalb der Leinwand



Leinwand bei **Rd08**
 Die Darstellung ist zu winzig, man kann nichts erkennen

Schriftanimation

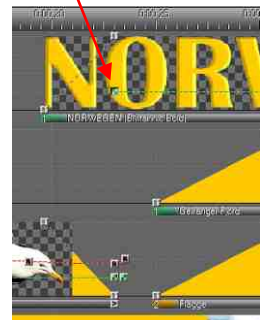
Damit die Schrift größer werdend über den Hintergrund schweben kann, müssen wir ein Bildfeldobjekt daraus machen und mit überlappender Transparenz auf schwarz vorbereiten. Den ersten Button **Bs10** legen wir auf den Punkt, wo **NORWEGEN** bereits voll aufgeblendet ist, sonst sehen wir nichts.



Und das, was wir sehen, ist auch nicht so überwältigend. Wenn wir **Bs10** aktivieren, können wir das Bildfeld **NORWEGEN** minimieren und genau an der Stelle platzieren, an der die **Möwe frei** gerade am Verschwinden ist. Danach verschieben wir **Bs10** mit

[SHIFT] drücken + mit **CURSOR** nach links ziehen

ohne Veränderung dahin, wo er hingehört, nämlich an den Anfang der Lichtkurve von **NORWEGEN**. Das weitere ist ein Kinderspiel. Wir setzen **Bd11** ungefähr auf der halben Strecke der Lichtkurve ab, wobei es hier nicht so genau sein muss. Hier ziehen wir das Bildfeld soweit auf, bis es unserer Vorstellung entspricht. Zu beachten ist nur die stimmige Lage zur **Flagge**. **Bs12** schließt die Aktion ab.



Flagge im Fjord

Am Anfang unserer Aktion haben wir ja festgelegt, dass die **Flagge** nicht als kleines Bildfeld erscheinen soll, sondern eher vollflächig, dafür aber weniger plakativ und mehr transparent und in Teilbereichen nur angedeutet. Erreichen tun wir das, indem wir das Bild vom **Geirangerfjord** auf überlappende Transparenz stellen. Mit der Auswahl der Farbe Schwarz als Transparenzindikator bekommen wir viele durchsichtige Bereiche des Bildes, durch die die **Flagge** hindurchscheinen kann, wenn wir den **Geirangerfjord** in die Spur über der **Flagge** gelegt haben.

Probelauf und Feinabstimmung

Schon einen Probelauf gemacht? Nein? Dann wird's aber Zeit. Jetzt kommt nämlich noch die wichtige Aufgabe, durch eine "Feinjustierung" den Ablauf so hinzubekommen, dass er auch für Ihre Vorgaben passt. Das könnte z. B. die Musik sein, die Sie für Ihre Eingangssequenz gewählt haben und weil es mit dem Rhythmus harmonisieren soll, müssen Zeit- also Längenadjustierungen der Lichtkurven gemacht werden. Oder das Ganze gefällt Ihnen sonstwie nicht so ganz "100%-ig". Probieren Sie aus was Ihnen einfällt. Sollten Sie versehentlich eine Einstellung vornehmen, die alles durcheinander bringt, und der Rückgängig-Pfeil auch nicht mehr hilft, schließen Sie die mos-Datei **ohne** abzuspeichern und fangen Sie nochmal bei Null an. Wenn man das Schlussergebnis aufmerksam mit der eingangs gemachten Bildanordnung vergleicht, wird man feststellen, dass das Einblenden von **Flagge** und **Geirangerfjord** etwas nach hinten verschoben wurde. Das geschah, weil die Wirkung der Aktion so einfach besser ist. Das will auch sagen, dass die Freiheiten zum Verändern und Ausprobieren ohne Einschränkung genutzt werden können.



Unter www.danube-pictures.de/dialogforum finden Sie den Anhang [tipp_141](#). Laden Sie diesen Ordner in Ihr m.objects>Show-Verzeichnis. Die darin enthaltenen Bilder sind stark komprimiert und verkleinert. Das Show-Beispiel können Sie genießen, nachdem Sie sich Ihren Bildschirm, so wie Sie es gewohnt sind, eingerichtet haben.

Experimentieren Sie und machen Sie Ihre eigenen Versuche.

Jürgen Cramer