

Einführung in das Animationsprogramm „Take ONE“

Anweisungen

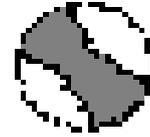
Umsetzung

Öffne das Programm „Take ONE“

Aufgabe zum Einstieg
Es erscheint ein Menue
Trage folgendes ein:

anschließend:

Windows
Take ONE
Datei / Neu
„Neues Bild anlegen“
Name: Test.BMP
Länge: 30 16 Farben
Höhe: 30
OK



Zeichne in der Mitte der Zeichenfläche
einen dreifarbigen Ball

Speichere das Bild

Icon „Kreis“, linke Maustaste festhalten und
Kreis zeichnen.
Zeichne mit dem Icon „Punkt“ zwei gebogene
Freihandlinien in den Ball.
Färbe mit dem Icon „Farbroller“ die Teile
rot, blau, gelb und den Hintergrund grün.
Datei; Aktuelles Bild speichern;
(Am Besten auf deinem Stick)
Dateiname vergleichen (ggf. ändern) und OK

Kopiere den Ball dreimal und drehe
die Bilder jeweils um 90 Grad.
Wiederhole diese Vorgänge.
Speichere die Sequenz
Name: TEST.BMX

Sequenz; Kopie hinzufügen
Ändern; Rechtsdrehung 90 Grad

Datei; Bildsequenz speichern
(Am Besten auf deinem Stick)
Dateiname vergleichen und OK

Dein Ball soll jetzt auf der Stelle rollen.

Dein Ball soll jetzt über den Bildschirm
rollen.

Damit die Drehung „runder“ wird, brauchen
wir Zwischenstufen.

Mache das gleiche mit Bild 3 usw.
bis du alle Bälle um 45 Grad verdreht hast..
So sieht die Animation recht professionell aus.

Wähle Animation; Fensterparameter;
Vollbild; OK
Animation; Start

Wähle Animation; Sequenzanimation;
Schrittweite x=5, y=0;
OK
Animation; Start

Markiere das 1. Bild mit einem Mausclick.
Sequenz; Kopie einfügen
Drehe diese Kopie um 45 Grad

Animation; Start

Mache jetzt den Hintergrund der
einzelnen Bilder schwarz.

Der Ball soll hüpfen. Stelle dazu den Offset
für jedes Bild ein.

Animation; Offset
Bild 1: y = - 12 Bild 5: y = - 12
Bild 2 : y = - 24 Bild 6: y = - 24
Bild 3 : y = - 12 Bild 7: y = - 12
Bild 4 : y = 0 Bild 8: y = - 0
OK
Animation; Start

Viel Spaß und Erfolg!