



a_b.gif: Für diese Sequenz wurden ca. 50 Kontrollpunkte verwendet.

Morphing mit CorelMOVE

Michael Gantner

DSK-478: morph.zip

Um sich selbst in einen Löwen mutieren zu lassen, müssen Sie nicht zaubern können. Das Programm CorelMove aus dem CorelDraw! 5 Paket kann das für Sie übernehmen. Alles was Sie dazu brauchen ist ein Bild von Ihnen und von einem Löwen.

Wenn Sie sich an die folgenden Punkte halten, kann nichts schiefgehen und Sie erhalten phantastische Effekte.

Als einfaches Beispiel lassen wir den Buchstaben "A" in ein "B" morphen. Die Bilder sind als a. gif und b. gif gespeichert. Sie können aber auch jedes andere Bildformat verwenden.

1. Nach dem Starten von CorelMove wählt man den Befehl **Neu...** aus dem Menü **Bearbeiten**. Nun erscheint das Animationsfenster.
2. Um einige umständliche Ladeprozeduren zu umgehen, sollte das zweite Bild (Buchstabe B) zuerst in die Zwischenablage kopiert werden:

Mit dem Befehl **Importieren** (im Menü **Bearbeiten**) und weiters **Akteur aus Bitmap-Datei(en)...** wählen Sie das zweite Bild. Nach dem Bestätigen mit **OK** wird dies in das Animationsfenster importiert.

Durch einen Mausklick auf das Bild wird es markiert. Nun laden Sie es mit dem Befehl **Kopieren** (im Menü **Bearbeiten**) in den Zwischenspeicher.

Jetzt wird es mit dem Befehl **Löschen** (im Menü **Bearbeiten**) wieder aus dem Animationsfenster entfernt.

3. Das erste Bild (Buchstabe A) wird nun, gleich wie das andere Bild vorher, importiert und wieder durch einen Mausklick markiert.
4. Wählen Sie **Objekt...** (im Menü **Bearbeiten**), um es in den Mal-Editor zu laden.
5. Der Mal-Editor besteht aus dem Malfenster und den Hilfsmitteln. Unter den Hilfsmitteln steht **1 von 1**. Mit dem Befehl **Zellen einfügen...** (im Menü **Bearbeiten** des Malfensters) steht **1 von 2** - dies ist die Anzeige für die Zellen.
6. Wählen Sie nun mit dem Rollbalken unter dieser Anzeige die andere Zelle aus. (**2 von 2**).
7. Nun setzen Sie hier mit dem Befehl **Einfügen** (im Menü **Bearbeiten** des Malfensters) das zweite Bild ein, und wechseln mit dem Rollbalken wieder auf das erste Bild.
8. Mit **Zellen verwandeln** (im Menü **Effekte**) wird das Dialogfeld **Verwandeln** geöffnet, in dem die Zellen **Von** und **Bis** in unterschiedlichen Feldern angezeigt werden. Die zur Verfügung stehenden Hilfsmittel **Auswahl** und **Zoom** befinden sich zwischen den Feldern.
9. Klicken Sie mit dem Hilfsmittel **Auswahl** (Pfeil) auf eines der beiden Bilder. Daraufhin wird in jedem Feld ein roter Punkt sichtbar. Hierbei handelt es sich um den ersten Kontrollpunkt, den Sie erstellen. Bei den Kontrollpunkten handelt es sich um zusammenpassen-

de Punktepaare, die die weitere Verwandlung bestimmen. Wenn Sie jetzt weitere Kontrollpunkte erstellen, wird das aktive Punktepaar immer rot, die anderen Punktepaare grün angezeigt.

10. Sie können die Punkte beliebig in den Bildfeldern verschieben. Nach der Verwandlung werden die Punktepaare zum Steuern der Änderungen von einer Form zur anderen verwendet, wobei Farben, Größe, Form und Position berücksichtigt werden. Je mehr Punkte Sie verwenden, desto größer die Kontrolle über den Ablauf der Verwandlung. Es können bis zu 1000 Punkte verwendet werden.
11. Nach dem Erstellen von Verwandlungspunkten können diese über die Schaltfläche **Speichern...** im Abschnitt **Punkt** gespeichert werden. Damit können die Punkte zu einem beliebigen Zeitpunkt erneut geladen werden, wenn Änderungen am Verwandlungsablauf vorgenommen oder wenn die gleichen Punkte einer anderen Verwandlungssequenz zugewiesen werden sollen. Mit der Schaltfläche **Löschen** kann man alle erstellten Punkte entfernen.
12. Geben Sie die Anzahl der beim Verwandeln zu benutzenden Zellen im Feld **Anzulegende Zellen** an. (Höchstwert 200.) Achtung! Geben Sie beim ersten Mal nur 5 an und warten Sie ab, wie lange die Berechnungen dauern. Diese Zeit hängt von der Rechnerleistung ihres Computers ab.
13. Klicken Sie auf **OK**, um mit der Verwandlung zu beginnen. Nach Abschluß der Verwandlung kehren Sie zum Mal-Editor zurück.
14. Wählen Sie **Änderungen zuweisen** (im Menü **Datei**), um den Vorgang abzuschließen.

Tips

Mit dem Befehl **Animations-Info...** aus dem Menü **Bearbeiten** kann die Ablaufgeschwindigkeit eingestellt werden.

Mit dem Befehl **Exportieren** im Menü **Datei** können Sie entweder jeden einzelnen Schritt als separates Bild speichern oder die gesamte Animation als **Video für Windows** (*.avi) Datei verewigen. Dieses Video ist dann jederzeit mit dem Medienwiedergabeprogramm von Windows abspielbar.

Manchmal gibt es Probleme beim Importieren. Daher sollten Sie das importierte Bild auf Grafikfehler untersuchen. Falls diese auftreten, kann man ein Zeichenprogramm im Hintergrund laufen lassen. Dort kopieren Sie die fehlerlosen Bilder in die Zwischenablage und fügen Sie dann im CorelMove als Akteur ein (Befehl **Einfügen** im Menü **Bearbeiten**). Das so importierte Bild wird im Animationsfenster mit einem Maus-Doppel-Klick aktiviert und dann mit dem Befehl **Konvertieren...** auf das CorelMove-Format gebracht.

Die beschriebene Sequenz ist als Datei a_b.cmv und a_b.mph in morph.zip enthalten.

Viel Spaß! ☐