

Folkhard Leuschner / Alexandra Flaig

Zeichentrick mit Take ONE

Programmname / Version:	Take ONE 4.0
Hersteller / Download:	Rainer Döbele (http://www.take1.de/deutsch.html)
Lizenztyp:	Freeware (Lizenzkey liegt bei)
Kategorie:	Animation, Trickfilm
Stand der Erstellung:	25.06.2007
Kurzbeschreibung Projekt:	Das Programm Take ONE wird im Rahmen der Trickfilmtage, die vom Landesmedienzentrum Baden-Württemberg angeboten werden, beim Workshop "Grafiktablett" eingesetzt (http://www.mediaculture-online.de/Grafiktablett.1208.0.html)

Digitale Trickfilmerstellung mit Take ONE

Mit der Freeware Take ONE zeichnet man mit Hilfe der Maus oder eines Grafiktablets Einzelgrafiken am Computer und erstellt einen Trickfilm daraus. Es können auch fertige Bilder eingefügt und zeichnerisch bearbeitet werden. Fertige Trickfilme können als AVI-Datei ausgegeben werden, um sie weiterzubearbeiten (z. B. Vertonung mit Videoschnittprogramm).

Download und Installation

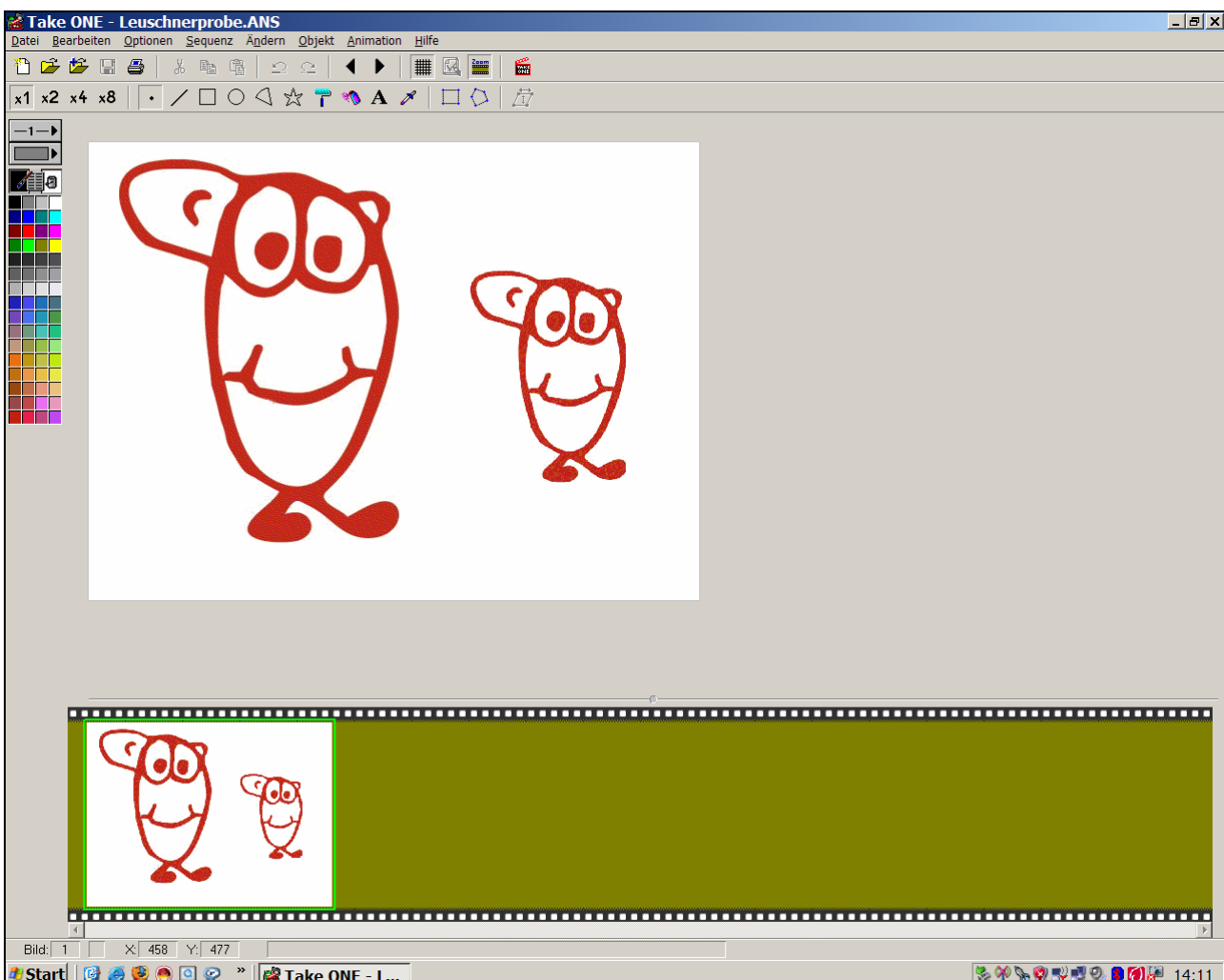
Das als komprimierte Datei (*.zip) bei <http://www.take1.de/deutsch.html> unter „Download“ herunter geladene Installationspaket wird entpackt und die Datei SETUP.EXE gestartet. Bei der Nachfrage nach der **Lizenznummer** gibt man den in der Datei *lizenznummer.txt* eingetragenen Text ein. Anschließend wird gefragt, welche **Dateitypen** mit Take One verknüpft werden sollen. Will man an den aktuellen Windows-Einstellungen¹ nichts ändern, sollte man keine Häkchen setzen.

¹ Gibt man hier beispielsweise eine Verknüpfung an, ruft Windows beim Klick auf solche Dateitypen künftig das Programm Take ONE auf. Dies ist nicht immer erwünscht.

Die Programmoberfläche von Take ONE

Ein Trickfilm besteht bekanntlich aus einer Reihe (Sequenz) von sich verändernden einzelnen Bildern, wodurch beim schnellen Abspielen ein Bewegungseindruck hervorgerufen wird.

Das Programm besteht folglich aus einer **Zeichenfläche**, also dem **Bild** mit Farbpalette und Werkzeugen (oben) und dem **Filmstreifen**, der **Sequenz** (unten). Die Zeichenfläche zeigt jeweils den Inhalt des in der Sequenz angeklickten Einzelbildes an. Dieses ist kenntlich am grünen Rahmen.



Programmoberfläche von Take ONE. Der ‚Film‘ (Sequenz) hat bislang nur ein einziges Bild.

Das erste Bild zeichnen und gestalten

Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten, Bilder zu gestalten. Man kann das Bild mit den Zeichenwerkzeugen wie in einem



Zeichenprogramm gestalten, aber auch Text

einfügen. Als Arbeitsgrundlage kann auch eine fertige Grafik als Hintergrund gewählt werden (siehe letzter Punkt in diesem Abschnitt). Zunächst wird jedoch das erste Bild neu angelegt. Folgende Einstellungen sind bewährt:

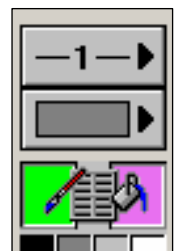
DATEI | NEU Typ: Take ONE Standard

Größe: Breite 720 - Höhe 576

Farbtiefe: 256 Farben

Achtung: „Bild der Zwischenablage entnehmen“ nicht auswählen


- 1:1 Darstellung anwählen (Möglich ist ein Zoom bis 8-fach, dort kann man auch mit dem Gittersymbol das Gitternetz dazuschalten).
- Die **Pinseldicke** oder Liniendicke stellt man mit dem obersten Symbol ein (im Beispiel ist die Dicke --1-- eingestellt).
- Man unterscheidet **Pinsel-** und **Füllfarbe**. Man wählt sie mit Klicks auf die linke bzw. rechte Maustaste auf die Palettenfarbe aus (Beispiel: Pinselfarbe – Linksklick auf grün; Füllfarbe – Rechtsklick auf lila).
- Mit dem **Selektieren-Werkzeug** kann ein Bereich ausgewählt und dann bei gedrückter rechter Maustaste verschoben werden.
- Die Tastenkombination STRG + L oder BEARBEITEN | AUSSCHNITT LÖSCHEN leert den selektierten Bereich.
- **Kreisbogen zeichnen**: Kreisbogen-Werkzeug aktivieren. Auf der Malfläche einen Bogen aufziehen (man sieht da noch nichts). Mit der Maus den Bereich des Bogens nachfahren, der sichtbar sein soll.
- **Text einfügen**: Text kann mit Klick auf **A** in der Werkzeugleiste eingefügt werden. Kopiert wird er, indem man auf einen schon geschriebenen Text klickt.



- **Ausschnitte eines Bildes kopieren oder verschieben**²: Mit dem Selektieren-Werkzeug den gewünschten Ausschnitt auswählen; BEARBEITEN | KOPIEREN wählen, oder Strg+C drücken - BEARBEITEN | EINFÜGEN oder Strg+V; mit der Maus auf die Stelle klicken, wo es eingefügt werden soll. Mit der rechten Maustaste kann der eingefügte Ausschnitt noch verschoben werden.
- **Teile eines Bildes verändern** (vergrößern, verzerren, verwischen, Farben ändern etc): Mit dem Selektieren-Werkzeug den gewünschten Ausschnitt wählen. Im Menüpunkt ÄNDERN findet man eine Fülle von Bearbeitungsmöglichkeiten: Scrollen, Spiegeln, Verzerren, Drehung, Effekte wie Verwischen, Verwackeln, Graustufen, Invertieren usw.
- **Ein fertiges Bild** (jpg, bmp, etc.) **einfügen**: DATEI | BILDER HINZUFÜGEN. Es erscheint als neues Bild in der Sequenz. Mit den Zeichenwerkzeugen kann dann ins Bild hineingemalt werden.

Folgebild erstellen; Arbeiten in der Sequenz

Ein mögliches Vorgehen bei der Trickfilmerstellung ist das Kopieren des ersten Bildes, um anschließend Veränderungen vorzunehmen: etwas dazuzichnen, Bereiche verschieben, verändern, verzerren etc., wie es im vorigen Abschnitt beschrieben wurde.

- **Ein Bild ans Ende der Sequenz kopieren**: SEQUENZ | KOPIE HINZUFÜGEN (die Option EINFÜGEN würde bedeuten, dass es *vor* dem aktiven Bild eingefügt wird).
- Ähnlich können auch leere Bilder in die Sequenz eingefügt oder fertige Bilder verschoben werden etc. (Menüpunkt SEQUENZ).
- **Vorheriges Bild sehen**: Um sehen zu können, was man im vorherigen Bild gemalt hat, wählt man OPTIONEN | PERGAMENTPAPIER (Tasten STRG+F5 drücken) oder klickt auf das Icon.  – Die Pergament-Funktion erleichtert das zeichnerische Verändern.
- **Ein Bild aus der Sequenz entfernen**: SEQUENZ | BILD ENTFERNEN (Alt + Entf)

² Ausschnitte kopieren funktioniert auch zwischen verschiedenen Bildern einer Sequenz.

Animation zeigen und einstellen

- **Animation testen:** Um die Animation zu testen, müssen zuerst die Fensterparameter eingestellt werden: ANIMATION | FENSTER-PARAMETER. Dann wird in der Symbolleiste der Button *Animation starten* (Filmklappe) aktiv. Auch die Taste F9 startet die Animation.
- **Ablaufgeschwindigkeit steuern:** Im Menü ANIMATION | SEQUENZANIMATION gibt es einen Schieber namens „Ablaufverzögerung“. Mit diesem kann man die Animation verlangsamen.

Speicherung und exportieren der Animation als Film (AVI)

- Das Projekt zur späteren Bearbeitung kann **als Bildsequenz** gespeichert werden (*.bmx). Dateien mit Animationsübergängen werden zusätzlich als Datei vom Typ *.ans abgespeichert.
- Es lassen sich auch **einzelne Bilder**, die man erzeugt hat, in beliebigem Format (GIF, JPEG, BMP etc.) abspeichern (Menü DATEI | BILD SPEICHERN UNTER)
- Unter DATEI | ANIMATION SPEICHERN schließlich kann man den **Film im AVI-Format** exportieren. Dazu wählt man als Dateityp „Video für Windows (*.AVI)“. Mit einem Videoschnittprogramm wie z. B. Windows MovieMaker (Beigabe von Windows XP) kann man daraus leicht einen kleinen Film mit Übergängen, Titel und Musik erstellen.

Über die beschriebenen Funktionen hinaus bietet Take ONE noch eine Fülle von Einstellmöglichkeiten, insbesondere bei den Menüpunkten ANIMATION und OPTIONEN.