

# Kamera, T

Wer würde nicht gern einmal in die Fußstapfen eines  
Mit dem Animations-Programm »Movie

**E**lectronic Arts, als Produzent exzellenter Spiele schon überall bekannt, brachte nun nach dem »Music Construction Set« ihr zweites Utility-Programm heraus: »Movie Maker — The Animation Construction Set«. Dabei handelt es sich aber nicht um eine Neuentwicklung. Der »Movie Maker« wurde schon 1983 von Interactive Picture Systems programmiert und Mitte 1985 von Electronic Arts »eingekauft«. Für diese neue Version wurden nur noch einige kosmetische Korrekturen vorgenommen.

Mit dem »Movie Maker« (zirka 69 Mark) kann man Zeichentrickfilme am Computer erstellen. Damit ist es überhaupt kein Problem, in hochauflösender Grafik Figuren vor einem festen Hintergrund agieren zu lassen. Programmierkenntnisse sind nicht erforderlich. Die fertigen Szenen lassen sich dann auch ohne den »Movie Maker« betrachten.

## Kinderleichte Bedienung

Die Arbeit mit dem »Movie Maker« erweist sich als unkompliziert und schnell erlernbar. Um einen eigenen Film zu machen, geht man meist folgendermaßen vor:

Als erstes wird der Hintergrund für den Film, wie in Bild 1, mit dem eingebauten Zeichenprogramm gemalt. Dieser Hintergrund hat genau Bildschirmgröße. Da im Multicolor-Modus gearbeitet wird, stehen einem 160 x 200 Punkte und maximal vier verschiedene Farben zur Verfügung.

Im zweiten Schritt wird nun alles, was sich später bewegen soll, auf einem weiteren Multicolor-Bildschirm gezeichnet. Diesen Bildschirm muß man sich wie in Bild 2 möglichst günstig einteilen, damit alle Figuren in allen Bewegungsphasen darauf Platz haben. Die Einteilung kann nur in Rechtecken erfolgen. Ein solches Rechteck wird Shape genannt. Aus Platzgründen kann man also nur wenige animierte Objekte in verschie-

Bild 1. Die »Kulisse«, sprich Hintergrundgrafik, für einen »Movie Maker«-Film.

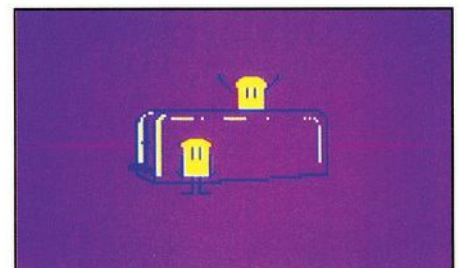
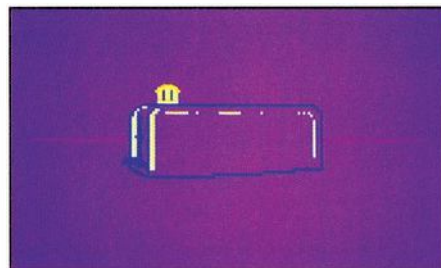
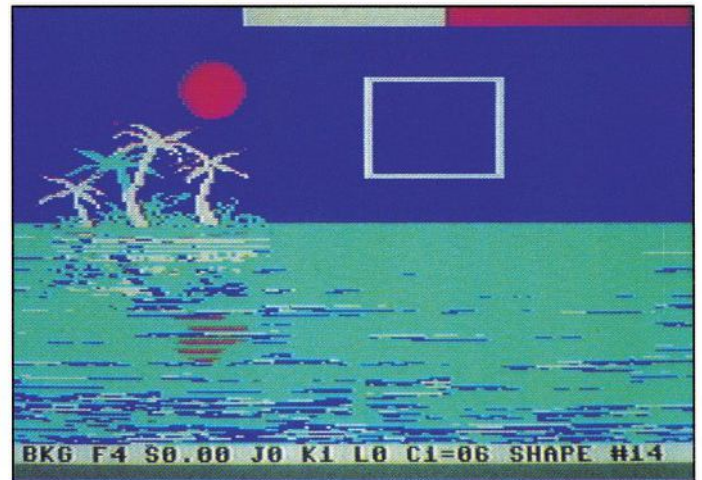
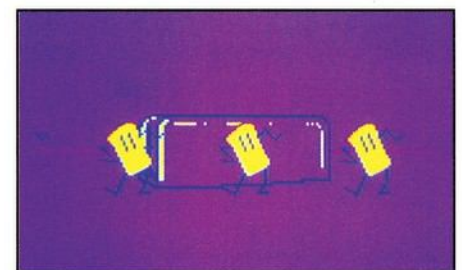


Bild 3 bis 8. Letzten Freitag bei unserem Re

denen Bewegungsphasen zeichnen. Als letztes definiert man noch die Bewegungssequenzen. In einer solchen Sequenz wird angegeben, welche Shapes zu einer Animation kombiniert werden sollen.

Hat man diese Arbeiten im Programmpunkt »Compose« erledigt, kann man zum Teil »Record« übergehen. Hier wird fast die gesamte restliche Arbeit am Film erledigt. Die Vorgehensweise ist verblüffend einfach. Soll beispielsweise ein Mann von links nach rechts über den Bildschirm laufen, dann steuert man ihn einfach mit dem Joystick über den Schirm. Seine Geschwindigkeit ist über die Tastatur regelbar. Diese Bewegungen werden wie von einem Videorecorder aufgezeichnet und können dann wieder abgespielt und nachgebessert werden. Sind alle Bewegungen im Kasten, wird mit ei-



(Jetzt trainieren wir

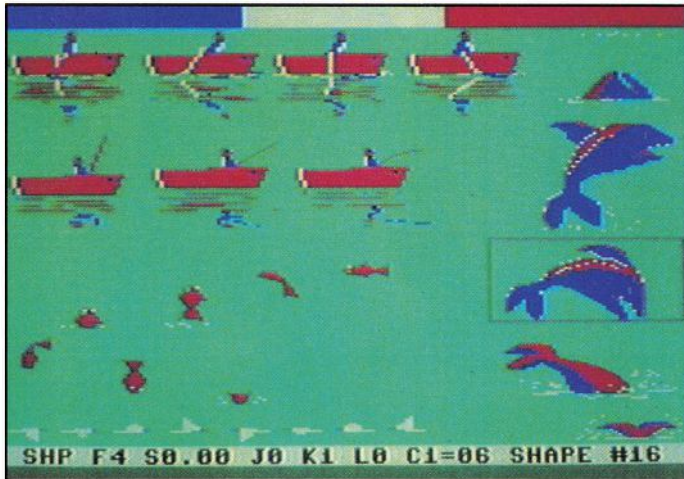
nem letzten Unterprogramm vollautomatisch ein flimmerfreier Film angefertigt.

Ist man mit seinem Meisterwerk zufrieden, kann man sogar eine Diskette erstellen, auf der sich mehrere Filme befinden, und die ohne die Original-»Movie Maker«-Diskette lauffähig ist. So kann man beispielsweise an einen weiteren Computer-

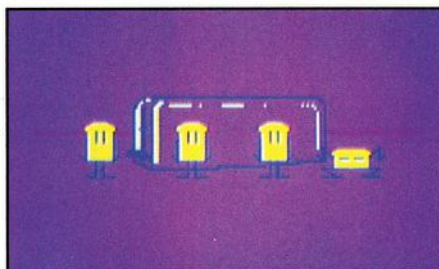
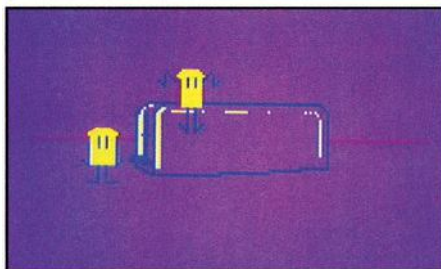


# on, Action!

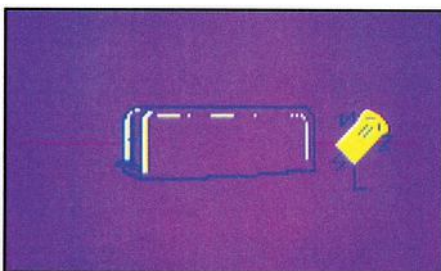
bekannten Regisseurs treten und einen Film drehen? **Maker** soll das jedermann möglich sein.



**Bild 2.** Auf der »Shape Table« werden die einzelnen Bewegungsphasen festgelegt.



**aktionstoaster:** Seltsame Dinge gehen vor.



**unsere Disketten)**

besitzer einen filmischen Gruß schicken, egal ob für Weihnachten, Ostern, zum Geburtstag oder einfach nur so.

Allerdings ist man bei den Möglichkeiten des »Movie Makers« stark eingeschränkt. Mit dem zur Verfügung stehenden Speicherplatz kann man nur einzelne Szenen von maximal drei Minuten Dauer anfertigen.

Außerdem haben nur wenige für die Animation notwendige Bewegungsphasen auf der Bildschirmseite, die für Shapes zur Verfügung steht, Platz. Ein weiterer Minuspunkt ist dem C 64 zu verdanken: Man kann nur vier Farben, das heißt drei Farben und eine Hintergrundfarbe, für den Film verwenden.

»Movie Maker«-Filme lassen sich theoretisch sogar vertonen. Allerdings kommt man nach Anhören der paar mitgelieferten kümmerlichen Soundeffekte und Melodien gerne wieder auf einen Stummfilm zurück. Editiermöglichkeiten für den Ton fehlen leider völlig.

Die anderen Programmteile sind in der Bedienung dagegen recht komfortabel ausgefallen. Das Programm wird zwar größtenteils durch Tastaturkommandos gesteuert, ist aber dennoch sehr anwender-

freundlich gehalten. Der Umgang mit »Movie Maker« macht dadurch einfach Spaß und artet nicht in echter Arbeit aus. Die gute Dokumentation tut ein übriges dazu. Für den deutschen Markt wird die Anleitung von der Vertriebsfirma Ariolasoft auch ins Deutsche übersetzt, so daß man auch auf diesem Gebiet keine Schwierigkeiten haben dürfte. Erwähnt seien noch die hervorragenden Beispielfilme auf der Programmdiskette. Zum Redaktionsliebling innerhalb kürzester Zeit wurden die tanzenden Toastbrote (Bilder 3 bis 8), die man vielleicht mal für einen Auftritt in der legendären »Muppets-Show« engagieren sollte. Ebenso findet man animierte Geburtstags- und Weihnachtskarten wie auch andere Kurzfilme auf der Programmdiskette. Wer selber kein Zeichenkünstler ist, kann sicherlich einiges an Material aus den Beispielen entnehmen.

## Möglichkeiten und Grenzen

Was kann man mit dem »Movie Maker« nun wirklich anfangen? Ihn als komplettes Trickfilmstudio zu bezeichnen, wäre etwas übertrieben. Sowohl der C 64 wie auch das Programm haben ihre Grenzen, die gerade hier besonders deutlich werden. Denn sobald sich mehrere animierte Objekte auf dem Bildschirm befinden, wird der Film arg langsam. Außerdem wünscht man sich sehr, mehr Farben verwenden zu können. Interessant ist der »Movie Maker« aber auf jeden Fall für alle, die einfach kreativ mit dem Computer arbeiten wollen, und keinen professionellen Nutzen daraus ziehen müssen. Wer mit Spaß an den »Movie Maker« herangeht, wird auch Spaß mit ihm haben — und das ist ja wohl die Hauptsache. (bs)

Info: Movie Maker, Ariolasoft, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Preis: zirka 69 Mark (Diskette)