



© <http://www.virtoon.de>

Diese Übung wurde für alle Mitglieder der [Virtoon-Plattform](#) erstellt.

Mit dem leistungsfähigen Photo- und Bildbearbeitungsprogramm "**Gimp 2.2**" wurde die Animation in dieser Übung erstellt. Um dieses Programm installieren zu können, muss zuvor **GTK-2 Runtime** installiert werden. (Um das Programm downloaden zu können, klicke auf die Links [GTK-2 Runtime](#) und [Gimp 2.2](#). Nach der Installation kannst du mit der Übung beginnen.)

Hinweis: Diese Übung setzt einige **Grundkenntnisse aus der ersten Übung:** Handybild voraus. Das Erstellen der Einzelbilder (Frames) sollte nach der [Übung: Handybild](#) nun kein Problem mehr sein.

Übung: Animiertes Farblogo (easy animation)



(Bild anklicken, um die Animation zu öffnen)

Teil 1 [Animation erstellen](#)

Teil 2 [Animation für den Verkauf zurecht schneiden](#)

Teil 3 [Animation im Angebot präsentieren](#)

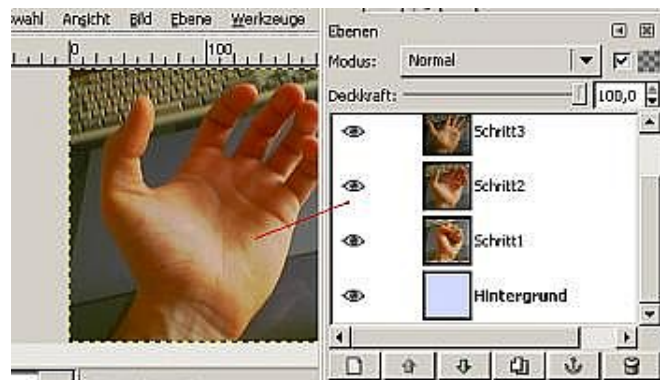
Teil 1 Animation erstellen nach [nach oben](#)


Anmerkung zu Animationen: Um eine Animation zu erstellen sollte man sich einen gewünschten Bewegungsablauf vorstellen und planen (eventuell Skizzieren). Ähnlich wie bei einem Zeichentrickfilm, wird auch hier Bild für Bild auf je eine Ebene gelegt (mehr über Ebenen erfährst du in der Übung: Handybild), die dann durch das Abspielen eine Bewegung erzeugen. Du kannst also beispielsweise so vorgehen:

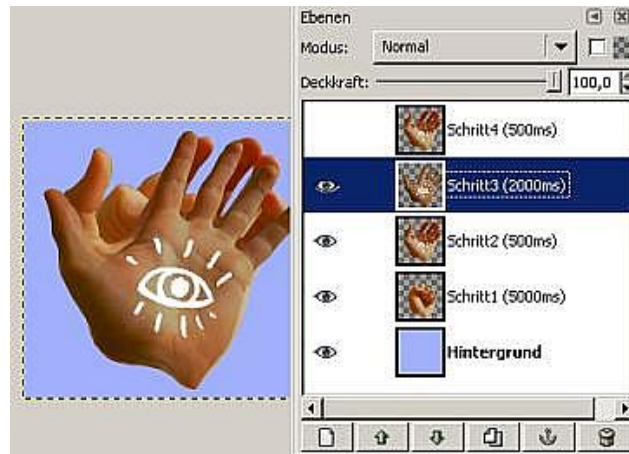
- Zeichne Bild für Bild einen Ablauf. Dies kann auf einem Papier erfolgen, das du anschließend einscannst und auf dem PC mit Gimp bearbeitest.
- Du kannst direkt den Ablauf im Bildbearbeitungsprogramm Gimp 2.2 erstellen, z.B. durch malen, verschieben, vergrößern, Effekte usw.
- Es besteht aber auch die Möglichkeit ein Paar Fotos von einer fließenden Bewegung zu schießen und sie dann mit Gimp 2.2 zu einer Animation verbinden.

Es gibt unzählige Möglichkeiten... die du sicher schon bald selbst herausfinden wirst.

1. Öffne das Bildbearbeitungsprogramm Gimp.
2. Erstelle eine neue Datei (**Datei / Neu**) und stelle die **Bildgröße** auf **Breite 200, Höhe: 200** ein.
3. Für jede Bewegung muss eine neue Ebene erstellt werden (Ebene / Neue Ebene). In jede Ebene wird in der richtigen Reihenfolgen von unten nach oben, entweder ein vorhandenes Bild eingefügt oder ein eigenes gemalt oder eine Kombination aus beidem. Wähle für die Hintergrundebene anfangs einen einfache Farbe aus.



4. Mit dem Auswahlwerkzeug  wird der Hintergrund der Hand sorgfältig ausgewählt und mit **Bearbeiten / Ausschneiden** (oder Strg+x) ausgeschnitten. Auf die Handfläche wird anschließend mit dem Pinselwerkzeug ein Auge aufgemalt.



5. Anschließend werden die Zeitabstände eingetragen, wie lange ein Bild in der Animation angezeigt werden soll. Dies erfolgt durch die Zeitangabe in Millisekunden, z.B. (1000ms)=1sec. Der Zeiteintrag wird im Namen der Ebene vorgenommen (siehe oberes Bild). Einfach Doppelklick auf die Ebene und nach dem Ebenennamen die Zeit eintragen.
6. Wie du vielleicht bemerkst hast, sind in dem oberen Bild die Handbewegungen unter der geöffneten Hand zu erkennen. **Wenn du einen transparenten Hintergrund möchtest**, ist die Animation hier schon fast fertig. Wenn du einen transparenten Hintergrund möchtest musst du die Hintergrundebene löschen und **mit Schritt 8 weitermachen**.
7. Damit du eine saubere Animation erhältst und nicht jeder Schritt wie im Bild oben auf der Leinwand sichtbar bleibt, muss die Hintergrundfarbe in jeder Ebene (Schritt 2-4 im oberen Bild) die Handfläche des darunter liegenden Bildes verdecken. Je weniger du auf den einzelnen Ebenen ausmalst, desto kleiner wird später die Datengröße deiner Animation. Gehe nun so vor... blende über das Auge alle Ebenen, bis auf den Hintergrund und den ersten Schritt aus. Dann blende Schritt 2 ein und male die Bereiche der Ebene-Schritt-2 so aus, dass die untere Handfläche verdeckt wird. (Das Ausmalen kann auch leicht über eine zusätzliche Ebene zwischen Schritt 1 und 2 erfolgen. Ist die untere Handfläche durch das Ausmalen verdeckt, fügt man Ebene-Schritt-2 über **Rechtsklick / Nach unten vereinen** einfach mit der zusätzlichen Ebene zusammen. Dabei ist zu beachten, dass so die Zeitinformation und der Name der Ebene-Schritt-2 verloren gehen.)

Dieser Vorgehensweise wird nach oben in jeder Ebene wiederholt. Zuletzt wird noch Schritt 1 mit der Hintergrundebene verschmolzen über **Rechtsklick auf die Ebene / Nach unten vereinen** (siehe unteres Bild).





Hinweis: Üblicherweise liegt die Datengröße von einfachen Animationen zwischen 20 - 100 kb. Achte bei der Erstellung darauf, dass alle unnötigen Bildbereich aus jeder Ebene gelöscht werden, um die Datengröße klein zu halten.

- Um die Animation in der tatsächlichen Farbqualität zu sehen, müssen die Farben umgewandelt werden. Dies erfolgt über **Bild / Modus / Indiziert**. Die Einstellungen können dann im Pop-up-Fenster "**Indizierte Farbumwandlung**" so belassen und mit **OK** bestätigt werden. Sollten durch die Farbumwandlung Pixelartige Farbfehler auftauchen, können diese z.B. mit dem Pinsel-Werkzeug beseitigt werden.

Anmerkung: In diesem Beispiel wurden die Handflächen, vor der Farbumwandlung, auf jeder Ebene etwas geglättet. Damit die Glättung nach der Farbumwandlung so gut wie möglich erhalten bleibt, muss die Hintergrundfarbe um die gesamte Handfläche auf jeder Ebene einzeln gezeichnet werden, so das durch die Glättung verursachte Farbabstufungen nach dem Umwandeln nicht verloren gehen. Die Glättung geht größtenteils dann verloren, wenn die Ebene mit dem transparenten Bereich der Ebene geglättet wurde. Bei Farbumwandlung sind transparente Bereiche immer zu 100% durchsichtig und alle Übergänge werden grundsätzlich verworfen(siehe unteres Bild). Deshalb empfiehlt es sich mit der Hintergrundfarbe einen dünnen Rand um die Handfläche zu zeichnen.



- Nun wird die Animation als Animiertes Gif abgespeichert. Drücke **Datei / Speichern unter** und gebe einen beliebigen Namen ein mit dem Zusatz der Bildgröße hier 200x200 und schreibe die **Endung .gif** dahinter. **Speichern**. Jetzt öffnet sich ein neues Pop-up-Fenster. Stelle dort den Optionsschalter auf "**Als Animation speichern**" und klicke **Exportieren**. Sollte eine Gif-Warnung erscheinen, klicke einfach auf OK.

Abspeichern mit Hintergrund: Im Fenster "**Als Gif speichern**" stelle bei Frame-Übergang "Kumulative Ebenen (Kombinieren)" ein. Die einzelnen Bilder (Frames) werden in diesem Animations-Verhalten fortlaufend übereinander gelegt bis die Animation erneut beginnt.

Abspeichern mit Transparentem Hintergrund: Die Hintergrundebene muss gelöscht werden. Im Fenster "Als Gif speichern" stelle bei Frame-Übergang "**Ein Frame pro Ebene (ersetzen)**" ein. Mit diesem Animations-Verhalten werden die Bilder (Frames) nacheinander angezeigt, ohne die darunter liegenden Bilder anzuzeigen.

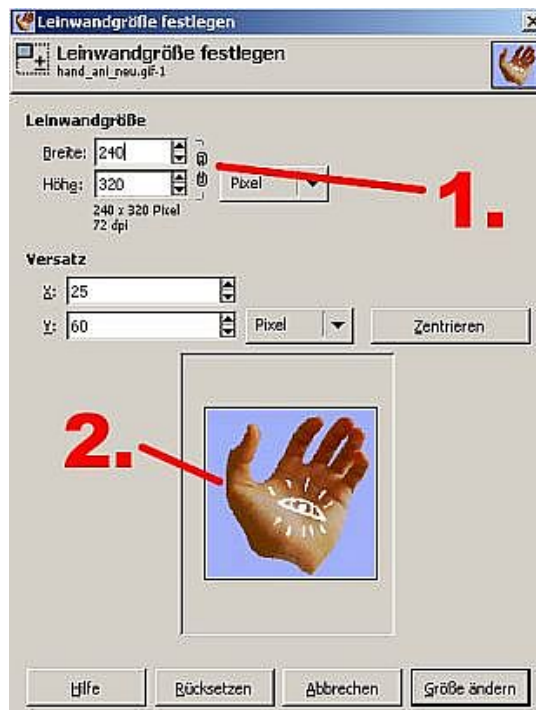


Teil 2 Animation für den Verkauf zurechtschneiden [nach oben](#)


1. [Bild wird in eine größere Auflösung eingepasst](#)
2. [Bild wird in eine kleinere Auflösung eingepasst](#)
3. [Checkliste für die Animations-Erstellung](#)
4. [Display-Größen](#)

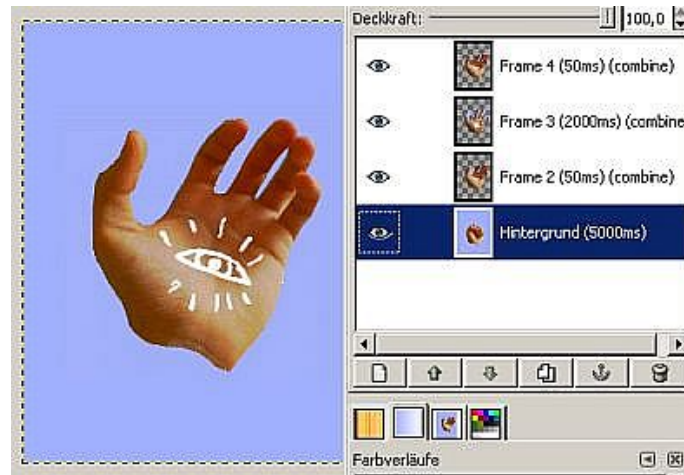
Beim Zurechtschneiden muss man beachten, dass die Animation bei einer größeren Auflösung über **Bild / Leinwandgröße** in eine größere Leinwand eingefügt werden soll, damit die Bildqualität nicht darunter leidet. Muss die Animation für eine geringere Auflösung verkleinert werden, erfolgt dies über das **Skalieren**.

1. **Bild wird in eine größere Auflösung eingepasst** [nach oben](#) (Gilt nur für Bilder, die in eine größere Leinwand eingepasst werden sollen.)
 - a. Öffne die Betreffende Animation und gehe auf **Bild / Leinwandgröße**. Entriegle die Leinwandgröße (siehe Nr. 1 unteres Bild) und stelle eine Display-Größe ein (z.B. 240x320, erster Wert steht für die Breite, der zweiter die Höhe). Schiebe die Animation in die Mitte der Vorschau (siehe Nr. 2 unteres Bild) und klicke auf **Größe ändern**.





b. Wähle die Hintergrundebene aus und gehe auf **Ebene / Ebene auf Bildgröße**. So wird die Ebene auf die neue Leinwandgröße angepasst. Nun muss die vergrößerte Ebene noch mit dem Füllwerkzeug  in der selben Farbe des Hintergrunds ausgefüllt werden (Beachte, das in den Füllwerkzeugeinstellungen "**Ähnliche Farben füllen**" ausgewählt ist, damit nur der Außenbereich ausgefüllt wird). Wenn du einen aufwendigeren Hintergrund (z.B. Farbverlauf, Landschaft etc.) gestaltet hast, empfiehlt es sich diesen erneut zu gestalten und ihn in die Animation hineinzukopieren. Anschließend kann die neue Größe, wie schon **in Teil 1 dieser Übung in Schritt 9. erklärt**, abgespeichert werden.



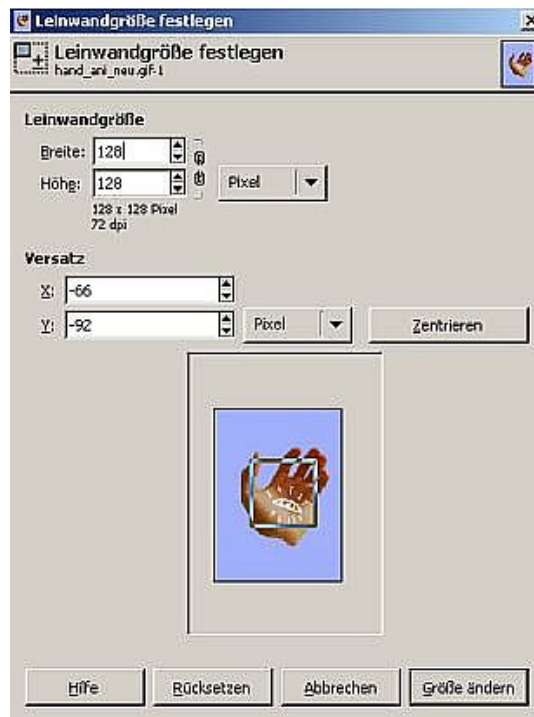


2. **Bild wird in eine kleinere Auflösung eingepasst nach oben** (Gilt nur für Bilder, die in eine kleinere Leinwand eingepasst werden sollen.)

a. Öffne die Betreffende Animation und gehe auf **Bild / Leinwandgröße**. Entriegle die Leinwandgröße (siehe Nr. 1 unteres Bild) und stelle eine Display-Größe ein (z.B. 128x128, erster Wert steht für die Breite, der zweite die Höhe). Schiebe die Animation in die Mitte der Vorschau und klicke auf **Größe ändern**.

b. Nun müssen die **Ebenen miteinander verkettet** werden. Dies erfolgt durch einen Klick in alle Ebenen gleich rechts neben dem Auge (über **Dialoge / Ebenen**. Das Dialogfenster-Ebenen muss geöffnet sein).

c. Nun müssen alle **Ebenen auf die neue Größe angepasst** werden. Wichtig: Wähle die oberste Ebene aus und klicke auf das Skalieren-Werkzeug . Klicke auf das Bild und merke dir das Seitenverhältnis. Verkleinere das Bild so, dass es in die neue Größe hineinpasst. Da sich das Seitenverhältnis nun verändert hat, gebe es erneut ein und klicke auf **Skalieren**. Mit dem Verschieben-Werkzeug schiebst du die Ebenen in die richtige Position (da sie alle noch miteinander verkettet sind, verschieben sie sich auch alle miteinander). Nun kann wieder, wie in **Teil 1 der Übung Schritt 9**, abgespeichert werden.



Wichtiger Hinweis: Da wir von unterschiedlichen Handy-Display-Auflösungen ausgehen müssen, wählen wir hier als Basis-Animation eine der größten Display-Auflösungen aus. Von dieser Animation aus werden anschließend alle weiteren Bildgrößen angepasst.

Tip 1: Erstelle für jede Animation einen eigenen Ordner z.B. "Animation Name" auf deinem Desktop an. So können später die unterschiedlichen Größen für eine Animation separat in dem Ordner übersichtlich abgespeichert werden und sind beim Einstellen des Artikels sofort griffbereit.

Tip 2: Öffne Animationen, die du im Internet finden kannst mit Gimp 2.2. So kannst du sehr leicht sehen, wie sie zusammengesetzt und erstellt wurden und kannst dabei eine Menge lernen.



3. Checkliste für die Animations-Erstellung: [nach oben](#)

- Datengröße so gering wie möglich halten, um ein Stocken bzw. einen trägen Animationsablauf zu verhindern.
- Farbenanzahl so gering wie möglich halten, da Gif nur 256 Farben unterstützt.
- 2-8 Frames für eine Animation sind üblich.
- Frames (Bilder) nach Möglichkeit teilweise ausradieren, um Datengröße zu verringern.

4. **Display-Größen** in Pixel "Breite x Höhe" (geeignet Handymodelle): [nach oben](#)

Klicke auf den folgenden Link ([Display-Größen](#)). Es öffnet sich ein Pop-up. Darin sind alle Display-Größen aufgelistet, die bei Virtoon angeboten werden können. In dieser Übung hast du gelernt, wie man in wenigen Schritten eine Gif-Animation zurecht schneiden kann. Somit kannst du nun in wenigen Minuten eine Gif-Animation für alle Display-Größen anfertigen.



Teil 3 Animation im Angebot präsentieren [nach oben](#)

Animationen werden dem Betrachter im Angebot durch Vorschaubilder (Einzelbilder) dargestellt. Das weckt das Interesse und macht die Freude umso größer, wenn man den Artikel gekauft hat.

Deshalb ist es wichtig, die Animation im Angebot ansprechend darzustellen, um die Lust auf den Artikel zu wecken. Hierfür stehen dir 4 Vorschaubilder zur Verfügung, um den Artikel ins richtige Licht zu rücken.

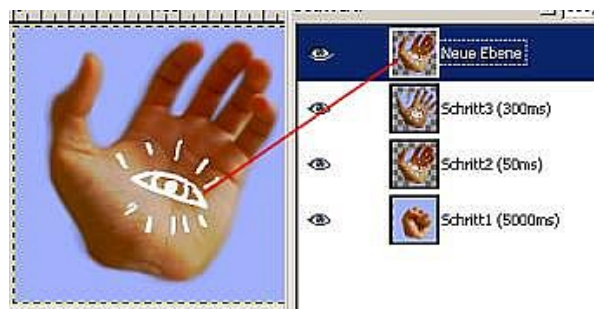
Hier ist die Animation, die am Anfang der Übung erstellt wurde:





(Bild anklicken, um die Animation zu öffnen)

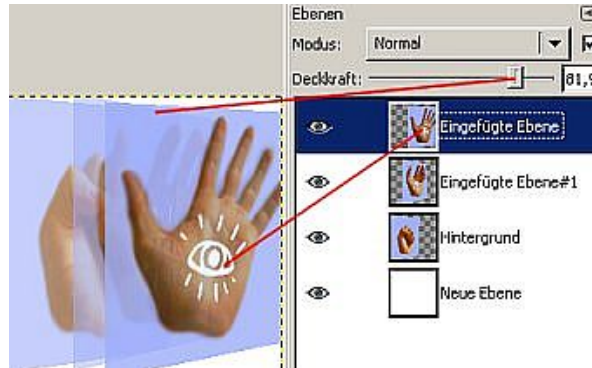
Gehe nun wie folgt vor, um die Animation zu präsentieren.

1. Öffne die Animationsdatei.



2. Speichere die Einzelbilder die du als Vorschau der Animation im Angebot darstellen möchtest als JPEG-Bild (Datei / Speichern unter, Name.jpg) ab. Mach eine neue Datei (Datei / Neu) und öffne anschließend alle Bilder in Gimp und kopiere die Bilder jeweils die neue Datei hinein (gehe auf ein Bild, dann Auswählen / Alles, dann auf Bearbeiten / Kopieren, anschließend auf die neue Datei, in die das kopierte Bild eingefügt werden soll und füge es mit Bearbeiten / Einfügen ein. Um die Auswahl in eine Ebene umzuwandeln drücke Ebene / Neue Ebene. Fertig)

3. Nun müssten alle Bilder in einer separaten Ebene eingefügt worden sein. Mit dem Verzerren-Werkzeug  können nun die einzelnen Bilder so verzerrt werden, um eine perspektivische Ansicht zu simulieren. Mit dem Verschieben-Werkzeug  bringst du sie in die gewünschte Position (siehe unteres Bild).



4. Nun kannst du mit der Deckkraft in dem Dialogfenster-Ebenen (Dialoge / Ebenen) etwas experimentieren, um einzelne Bewegungs-Stellungen besonders hervorzuheben. Jedes einzelne Stadium wird separat als JPG abgespeichert und kann dann im Angebot so hochgeladen werden, um potenziellen Käufern einen Einblick auf die Animation zu geben, die sie nach dem Kauf erwartet (siehe Bild unten).



Viel Spaß beim Ausprobieren und Einstellen wünscht dir

das Virtoon-Team

Weitere Übungen findest du unter Vitoon-Training auf www.virtoon.de