



# SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

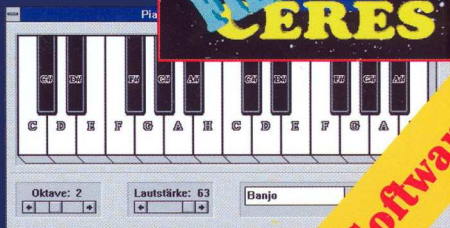
## Multimedia- Paket



Drei starke  
Multimedia-  
Programme  
für Windows:

Ceres Composer  
Ceres Filmeditor  
TakeOne 2.0

Grafik, Sound und  
Animationen satt!



SYBEX

3,3 MB Software!

Daniel  
Sillescu



***ShareBert präsentiert:***  
**Multimedia-Paket**



*ShareBert präsentiert:*  
**Multimedia-Paket**

Daniel Sillescu



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Bitte beachten Sie, daß es sich bei den mitgelieferten Programmen um Shareware handelt. Trotz sorgfältiger Kontrolle der auf der Diskette enthaltenen Programme sind Fehler nie gänzlich auszuschließen. Sie erhalten jedoch die Möglichkeit der direkten Unterstützung durch den Software-Autor. Die Adresse finden Sie im jeweiligen Sharewareprogramm.

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Jens Grabig

Redaktion: Brigitte Hamerski

Satz: Eva-Maria John, Düsseldorf

Belichtung: projektion service Klaus Weber GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Tubby Tubbax TYPE & IMAGE GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Tubby Tubbax TYPE & IMAGE GmbH, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9579-7

1. Auflage 1994

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1994 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

# Inhaltsverzeichnis

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Hallo, ich bin ShareBert! ..... | 7 |
|---------------------------------|---|

## I. Installieren ..... 9

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Leistungsdaten der Programme ..... | 11 |
| Hardwarevoraussetzungen .....      | 12 |
| Installation mit WINstall .....    | 13 |
| Probleme mit der Soundkarte? ..... | 15 |

## II. Einsteigen ..... 17

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Musikstücke abspielen ... ..             | 19 |
| ... und selbst komponieren .....         | 20 |
| Demofilm abspielen ... ..                | 25 |
| ... und Filmscripte bearbeiten .....     | 27 |
| Take One die Zweite .....                | 29 |
| Ein Koffer wurde für Sie abgegeben ..... | 31 |
| Animationen abspielen mit RunTake .....  | 32 |

## III. Nachschlagen ..... 37

|                        |    |
|------------------------|----|
| Ceres-Composer .....   | 39 |
| SOUNDFILES-Menü .....  | 39 |
| BANKFILES-Menü .....   | 39 |
| BEARBEITEN-Menü .....  | 40 |
| ABSPIELEN-Menü .....   | 40 |
| OPTIONEN-Menü .....    | 41 |
| Ceres Filmeditor ..... | 41 |
| DATEI-Menü .....       | 41 |
| BEARBEITEN-Menü .....  | 42 |
| COMPILIEREN-Menü ..... | 42 |
| AUSFÜHREN-Menü .....   | 42 |
| PALETTEN-Menü .....    | 43 |
| OPTIONEN-Menü .....    | 43 |

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Take One 2.0 .....    | 44 |
| Buttonleiste .....    | 44 |
| DATEI-Menü .....      | 45 |
| BEARBEITEN-Menü ..... | 47 |
| OPTIONEN-Menü .....   | 48 |
| SEQUENZ-Menü .....    | 49 |
| ÄNDERN-Menü .....     | 50 |
| OBJEKT-Menü .....     | 52 |
| ANIMATION-Menü .....  | 52 |

|                                                 |           |
|-------------------------------------------------|-----------|
| <b>ShareBert's Registrierungshinweise .....</b> | <b>56</b> |
|-------------------------------------------------|-----------|

# Hallo, ich bin ShareBert!

Mir werden Sie in diesem Buch noch öfters begegnen. Und zwar immer dann, wenn ich einen speziellen Tip für Sie parat habe oder einfach nur meinen Senf dazugeben muß.



„Möglichst viel Software für möglichst wenig Geld“, ist ShareBert's oberstes Lebensprinzip. Und da es auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt Tausende von Disketten gibt, hat er für Sie die interessantesten herausgesucht. Das Multimedia-Paket ist nur eine dieser Programmsammlungen. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Die Anleitungsbücher der ShareBert-Reihe sind jeweils in drei Hauptteile gegliedert - mit Ausnahme der Spieleboxen:

Hier erfahren Sie alles über die Leistungsdaten und Hardwarevoraussetzungen des jeweiligen Programms. Eine genaue Schritt-für-Schritt-Anleitung beschreibt die Installation der beiliegenden Programmdiskette.

*Installieren*

Aller Anfang ist schwer. Deshalb gibt es in jedem Buch der ShareBert-Reihe einen kleinen Kursus zum Üben. Anhand einfacher Praxisbeispiele, die auch PC-Einsteiger leicht nachvollziehen können, lernen Sie den Umgang mit dem jeweiligen Programm.

*Einsteigen*

Den Hauptteil des Buches bildet der Referenzteil, in dem sämtliche Menübefehle des Programms kurz erläutert werden. Hier schlagen Sie nach, wenn Sie einmal nicht weiterwissen oder eine bestimmte Funktion ausführen möchten.

*Nachschlagen*

Die Ikone mit meinem Porträt konnten Sie schon oben auf dieser Seite bewundern. Beim Durcharbeiten des Buches sollten Sie sich aber noch drei weitere Symbole einprägen:

Wenn Sie diesen Pfeil sehen, verweist ShareBert auf eine andere Programmfunktion oder auf eine andere Textstelle im Buch. Falls Sie nicht wissen, wie das Shareware-Prinzip funktioniert, sollten Sie jetzt zum Beispiel ganz hinten im Buch unter „ShareBert's Registrierungshinweise“ nachschlagen.





Vorsicht ist bei diesem Symbol geboten! Lesen Sie den daneben stehenden Abschnitt unbedingt genau durch, da es sonst zu Fehlbedienungen kommen könnte.



Ein spezieller Tip oder Trick verbirgt sich hinter diesem Symbol. Sie brauchen ihn zwar nicht unbedingt zu studieren - dann entgeht Ihnen aber so manche Feinheit, die ich für Sie ausgeknobelt habe ...

#### *Marginalien*

Damit Sie beim Durcharbeiten der ShareBert-Handbücher immer gleich die Textstelle finden, die Sie suchen, gibt es in der Spalte am äußeren Seitenrand nicht nur Symbole, sondern auch Marginalien. Darunter versteht man kurze Stichworte, die auf den Inhalt des jeweils daneben stehenden Textabschnitts hinweisen.

#### *Tastenkappen*

Letzter Punkt: Wenn Sie bestimmte Tasten drücken müssen, werden diese in Form sogenannter Tastenkappen abgebildet. Zu beachten ist dabei lediglich, daß wir die Bezeichnungen von deutschen PC-Tastaturen verwenden (also z. B. Strg) statt <Ctrl>). Erscheinen zwei Tastenkappen direkt nebeneinander, drücken Sie die erste Taste, halten diese gedrückt und betätigen dann die zweite Taste. Anschließend lassen Sie beide Tasten wieder los.

# I. Installieren





## Leistungsdaten der Programme

Über ein mangelhaftes Preis-Leistungs-Verhältnis können Sie sich bei diesem Titel sicher nicht beklagen, denn Sie erhalten die Shareware-Versionen von drei professionellen Multimedia-Anwendungen, von denen auf einer Diskette sonst häufig nur eine enthalten ist.



Damit ich sowohl die neue Version 2.0 von Take One als auch die beiden Ceres-Programme Composer und Filmeditor auf einer HD-Diskette unterbringen konnte, müssen Sie nur geringe Abstriche in Kauf nehmen, auf die ich Sie jedoch vorab hinweisen möchte:

- Bei Take One 2.0 wurden (mit dem Einverständnis des Programmautors) einige der sonst enthaltenen Beispielanimationen gelöscht. Die vollständige Shareware-Version finden Sie auf ShareBert's CD-ROM Nr. 3 „Die 50 stärksten Windows-Programme“. Wenn Sie sich mit dem hinten eingebundenen Bestellschein registrieren lassen, erhalten Sie sogar noch viele weitere Animationsdateien.
- Bei den Ceres-Programmen Composer und Filmeditor wurden die „Light“-Versionen ohne zusätzliche Handbuchdateien verwendet, was aufgrund der umfangreichen Online-Hilfe aber nicht weiter ins Gewicht fallen dürfte. Außerdem mußte die umfangreiche Beispielanimation (mit dem Einverständnis der Programmautoren) durch zwei kleinere Filme ersetzt werden.

*Abstriche*

Nun aber zu den wichtigsten Leistungsdaten der drei Programme, damit Sie sich vorab einen ersten Eindruck verschaffen können:

*Leistungsdaten*

Mit Take One erstellen Sie mühelos Animationen, Diashows und Zeichentrickfilme, wobei BMP-Grafiken mit bis zu 256 Farben unterstützt werden. Die neue Version 2.0 besticht vor allem durch folgende Features:

*Take One 2.0*

- frei einstellbares Editierfenster
- Bearbeiten eines Bildes in Originalgröße möglich
- frei definierbare Füllmuster
- Stiftgrößen wählbar, Linienfarbverläufe
- bis zu 16 bewegliche Objekte in einer Animation

- 3-D-Effekte durch Vordergrund und Transparenz
- Einbindung von Sounddateien im WAV-Format
- maussensitive Bereiche in Animationen

*Composer*

- automatische Erkennung gängiger Soundkarten
- bis zu 128 Instrumente und 32 Stimmen
- integrierter Instrumenten-Editor
- leicht erlernbare Sequenzer-Notation
- Blockfunktionen (z. B. schneiden, transponieren)
- Import von ROL-Dateien und CMF-Instrumenten
- Freeware-Abspielprogramm

*Filmeditor*

- Grafikdateien (BMP, PCX, GIF) bis 256 Farben
- Autodesk-Animator-Dateien einbinden
- Sounddateien (VOC, WAV) einbinden
- mit Composer erzeugte Musikstücke einbinden
- CD-Laufwerke für Musikwiedergabe ansteuerbar
- zahlreiche Bildeffekte (Fading, Überblenden etc.)
- Regieanweisungen über MCL-Scriptsprache
- Freeware-Abspielprogramme (DOS & Windows)

## Hardwarevoraussetzungen

Drei Programme - dreimal unterschiedliche Systemvoraussetzungen? Damit Sie sich nicht durch endlose Listen arbeiten müssen, hat ShareBert nur eine einzige Tabelle zusammengestellt. Sind diese Mindestanforderungen erfüllt, können Sie relativ sicher sein, daß sowohl Take One als auch die beiden Ceres-Programme auf Ihrem PC lauffähig sind:

- 286er PC (besser: 386er PC)
- 1 MByte Arbeitsspeicher (besser: 2 MByte)
- 3,5-Diskettenlaufwerk
- Festplatte mit 4 MByte freiem Speicherplatz
- VGA-Grafikkarte
- Windows 3.1
- Maus
- Soundkarte (z. B. SoundBlaster)

Besonders eindrucksvolle Animationen können Sie mit Take One 2.0 erzeugen, wenn Windows 3.1 im 256-Farben-Modus installiert wurde. Zwingend notwendig ist dies jedoch nicht.

*256 Farben*

Umgekehrt benötigen Sie nicht unbedingt eine Soundkarte, wenn Sie nur mit Take One 2.0 arbeiten möchten. WAV-Dateien können zwar mit Animationen verknüpft werden, sind aber auch so lauffähig.

*Soundkarte*

## Installation mit WINstall

Um mehr als drei MegaByte Software auf einer einzigen Diskette unterzubringen, mußten die Dateien komprimiert werden und sind daher nur lauffähig, wenn Sie die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung exakt befolgen!



Dank des automatischen Installationsprogramms „WINstall“ von Jörg Riesmeier funktioniert das Kopieren und Entpacken der Dateien auf Ihre Festplatte aber fast wie von selbst ...

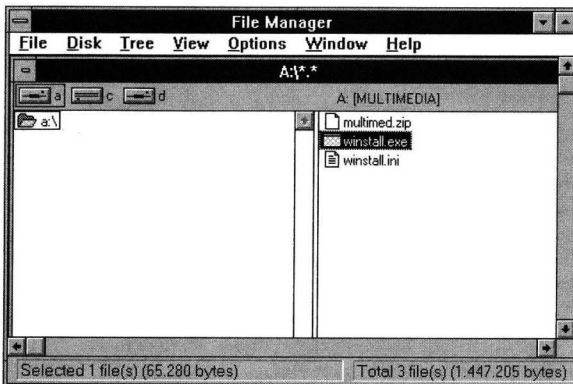


Abb. 1.1:  
Einfach diesen  
Dateinamen  
doppelklicken ...

Abb. 1.2:  
... schon meldet  
sich das  
Installationspro-  
gramm



1. Legen Sie die beiliegende Diskette in Ihr 3,5-Laufwerk, das Sie anschließend über den Windows-Dateimanager aktivieren müssen.
2. Stimmt Ihre Bildschirmdarstellung mit der Abbildung 1.1 überein? Dann führen Sie einen Doppelklick auf den Dateinamen „winstall.exe“ aus.
3. Nach einigen Sekunden meldet sich das Installationsprogramm mit dem in Abbildung 1.2 gezeigten Bildschirm. Bestätigen Sie die Vorgaben mit  oder einem Mausklick auf „Installieren“.



Selbstverständlich dürfen Sie die Vorgabe neben „Zielpfad“ abändern, falls Ihre Festplatte nicht die Kennung C: aufweist. **Beachten Sie aber, daß Sie auf keinen Fall ein Unterverzeichnis mit angeben dürfen!** Keine Angst: Die Dateien werden trotz der Vorgabe „c:\“ nicht ins Hauptverzeichnis kopiert. WINstall richtet automatisch für jedes Programm ein eigenes Unterverzeichnis ein.

4. Da der Installationsvorgang ein paar Minuten dauern kann, sagt Ihnen eine Balkenanzeige jeweils, wieviel Prozent der Dateien bereits entpackt wurden.
5. Abschließend richtet das Installationsprogramm eine Programmgruppe mit entsprechenden Bildsymbolen ein (siehe Abbildung 1.3).

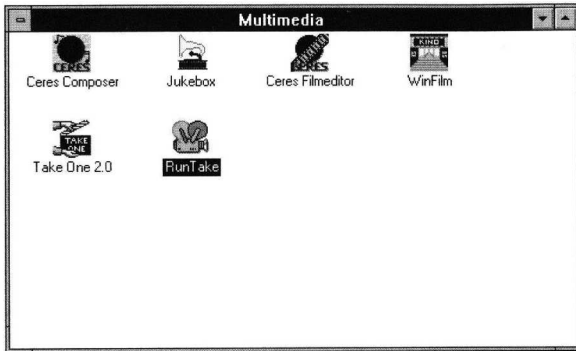


Abb. 1.3:  
Programmgruppe  
mit Bildsymbolen

## Probleme mit der Soundkarte?

Daß Sie für die Ceres-Programme Composer und Filmeditor eine Soundkarte benötigen, wurde bereits unter „Hardwarevoraussetzungen“ erwähnt. Normalerweise werden folgende Karten unterstützt und zudem automatisch erkannt:

- Adlib
- Adlib Gold
- SoundBlaster 1.0
- SoundBlaster 2.0
- SoundBlaster Pro
- SoundBlaster Pro 3, 16, 16 ASP etc.
- andere Soundkarten mit OPL3-Chip

*Unterstützte  
Soundkarten*

Da die Ceres-Programme auch Einstellungen wie Ein-/Ausgabeadresse, Interrupt sowie DMA-Kanal automatisch ermitteln, sollten eigentlich keine Probleme auftauchen - es sei denn, die automatische Erkennung versagt aus irgendwelchen Gründen.

Hierzu ein konkretes Beispiel: Als ShareBert zum ersten Mal das Abspielprogramm WinFilm sowie eine der mitgelieferten Demo-Animationen aufgerufen hatte, sah er lediglich kurz irgendeine Fehlermeldung und hatte anschließend wieder das Fenster „Film-

*WinFilm*

Betrachter für Windows“ vor Augen, ohne daß sich irgendetwas getan hätte.

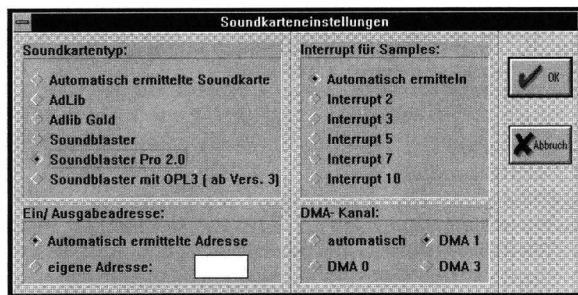


Ich habe dann einfach den „Setup“-Button angeklickt und bei „DMA-Kanal“ den Schalter „DMA1“ angeklickt - schon liefen alle Filme einwandfrei ab.



Sollte es bei Ihnen irgendwelche Störungen geben, empfiehlt es sich, ebenfalls die in Abbildung 1.4 gezeigte Dialogbox „Soundkarteneinstellungen“ aufzurufen und Soundkarte, Interrupt sowie DMA-Kanal manuell anzugeben. Die erforderlichen Informationen finden Sie im Soundkarten-Handbuch. Achten Sie aber darauf, daß beim Interrupt sowie beim DMA-Kanal nicht immer die Standardvorgaben verwendet werden: War Ihr PC beispielsweise bereits mit einer Modemkarte bestückt, kann es durchaus sein, daß Sie die Soundkarte auf einem anderen Interrupt installieren mußten ...

Abb. 1.4:  
Hier können Sie  
Ihre Soundkarte  
manuell  
konfigurieren



## II. Einsteigen





## Musikstücke abspielen ...

Bevor Sie Ihrer Soundkarte mit dem Ceres Composer eigene Töne entlocken, möchten Sie sicher einen Eindruck davon bekommen, wie sich mit diesem Programm komponierte Musikstücke anhören. Nichts leichter als das:

Doppelklicken Sie unter Windows zunächst die Programmgruppe „Multimedia“ und dann das Symbol „Jukebox“. Daraufhin wird ein Freeware-Abspielprogramm gestartet, dem Sie nur noch mitteilen müssen, welche der fünf mitgelieferten SND-Dateien abgespielt werden soll.

*Jukebox*

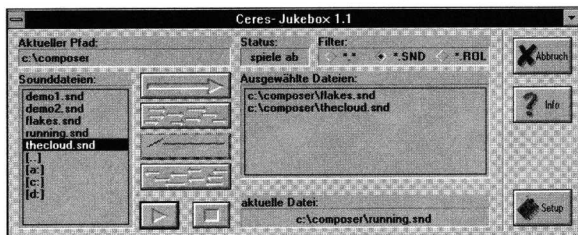


Abb. 2.1:  
Hier wurden gleich  
zwei Musikstücke  
ausgewählt

Zu diesem Zweck markieren Sie unter „Sounddateien“ den gewünschten Namen und klicken den rechts daneben stehenden Pfeil-Button an, damit der Name im Fenster „Ausgewählte Dateien“ auftaucht.

*Datei wählen*

Sie können übrigens auch gleich mehrere Dateien in die Abspiel-liste übernehmen. In Abbildung 2.1 wurden z. B. zwei Dateien ausgewählt, die dann nacheinander abgespielt werden.



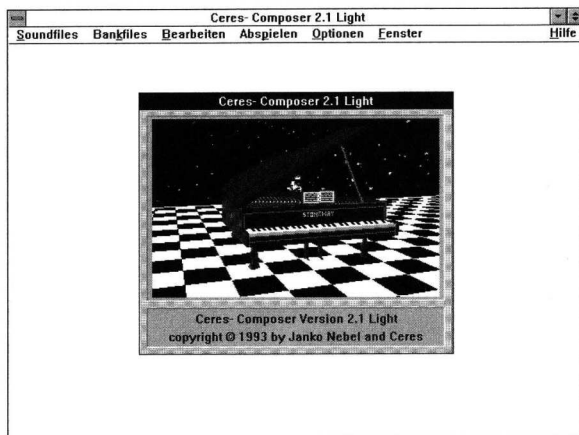
*Abspielen*

Jetzt möchten Sie die ausgewählten Musikstücke endlich hören und klicken hierzu den Dreiecksbutton rechts unten neben „Sounddateien“ an. Ein Abbruch ist jederzeit über den rechts daneben stehenden Button mit dem Quadrat möglich.

*ROL-Dateien* Weitere Beispiele gefällig? Dann klicken Sie doch mal den Schalter „\*.ROL“ unter „Filter“ an, und Jukebox führt sechs Musikstücke im ebenfalls unterstützten ROL-Format auf.

## ... und selbst komponieren

Abb. 2.2:  
So meldet sich das  
Hauptprogramm  
Ceres Composer



*Composer* Wenn Sie jetzt auf den Geschmack gekommen sind und selbst Musik machen möchten, verlassen Sie das Abspielprogramm mit einem Mausklick auf „Abbruch“ und doppelklicken statt dessen die Ikone für das Hauptprogramm Ceres Composer.

Das in Abbildung 2.2 gezeigte Titelbild verschwindet nach wenigen Sekunden von selbst, so daß Sie zunächst wieder eine Beispieldatei laden können, indem Sie wie folgt beschrieben vorgehen:

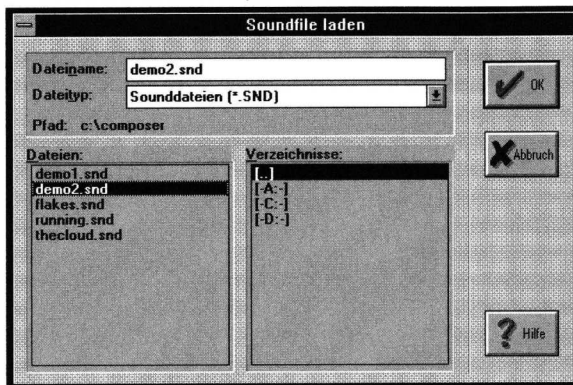


Abb. 2.3:  
Dialogbox zum  
Laden von  
Sounddateien

1. Nach der Auswahl von SOUNDFILES ÖFFNEN bzw. der Eingabe von **[F3]** wird die in Abbildung 2.3 gezeigte Dialogbox eingeblendet.
2. Da die vorliegende Lightversion nur Dateien mit einer Größe bis maximal 15 KByte verarbeiten kann, kommt zum Laden nur eine der fünf Beispieldateien in Frage: DEMO2.SND.

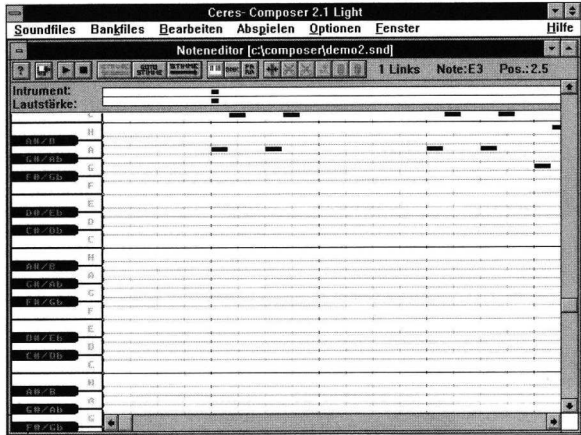
Datei laden

Zugegeben, diese Einschränkung erscheint zunächst etwas hart. Sie werden aber feststellen, daß sich aufgrund des Dateiformats auch auf 15 KByte Musikstücke mit einer beachtlichen Länge unterbringen lassen. Außerdem stellt diese Begrenzung die einzige Einschränkung der Shareware-Version von Ceres Composer dar.



3. Nach einem Doppelklick auf „demo2.snd“ sollten Sie die in Abbildung 2.4 gezeigte Darstellung vor Augen haben, die Ihnen einen guten Einblick darüber verschafft, auf welche Weise mit dem Composer Musikstücke entstehen.

Abb. 2.4:  
Jeder schwarze  
Balken repräsen-  
tiert einen  
Notenwert



#### Bedienung

Machen Sie sich noch schnell mit dem Arbeitsbildschirm und der Bedienung von Ceres Composer vertraut - dann kann's losgehen:

- Am linken Fensterrand sehen Sie eine Klaviatur, wobei je nach Grafikmodus nur etwa zwei Oktaven sichtbar sind. Sie können mit Hilfe des gegenüberliegenden Rollbalkens aber jederzeit einen höheren oder tieferen Bereich einstellen.
- Jeder der schwarzen Balken repräsentiert einen Notenwert mit einer bestimmten Länge. Um eine neue Note einzutragen, ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste einfach einen entsprechend langen Balken auf. Der Rollbalken am unteren Fensterand führt Sie zu weiteren Takten.

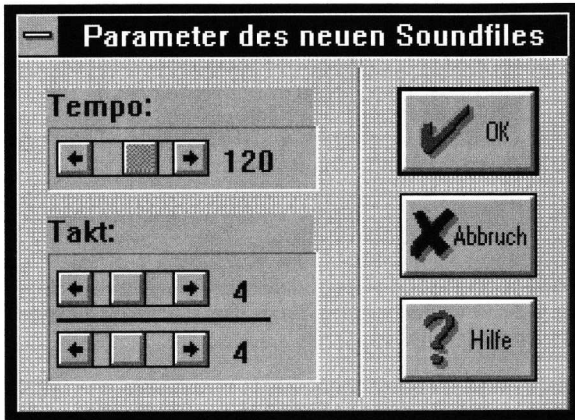


Abb. 2.5:  
Zunächst müssen  
Tempo und Takt  
eingestellt  
werden ...



Abb. 2.6:  
... dann stehen für  
jede Stimme 128  
Instrumente zur  
Wahl

Für Ihre erste Eigenkomposition wählen Sie nun NEUES SOUND-FILE im SOUNDFILES-Menü, geben das gewünschte Tempo sowie den gewünschten Takt vor bzw. bestätigen die in Abbildung 2.5 gezeigten Vorgaben mit einem Mausklick auf „OK“.

Neues Stück

*Instrument* Bevor Sie bei gedrückter linker Maustaste die gewünschten Noten der ersten Stimme markieren, müssen Sie noch ein Instrument auswählen: Hierzu klicken Sie in den weißen Streifen rechts neben „Instrument“ am oberen Fensterrand hinein, klicken den Pfeil-Button neben dem leeren Namensfeld an und bekommen die in Abbildung 2.6 gezeigte Liste auf den Bildschirm, die insgesamt 128 verschiedene Instrumente enthält.

*Lautstärke* Auf die gleiche Weise können Sie über den darunterliegenden weißen Streifen die gewünschte Lautstärke bestimmen.



Übrigens können Sie das Instrument auch innerhalb einer Stimme jederzeit wechseln, indem Sie an einer späteren Stelle erneut auf den weißen Streifen klicken.

*Nächste Stimme*

Nachdem Sie die erste Stimme mit diversen Notenwerten gefüllt haben, sollten Sie zunächst START AKTUELLE STIMME im AB-SPIELEN-Menü wählen, damit Sie hören, was Sie fabriziert haben. Anschließend können Sie den Button „Stimme“ am oberen Fensterrand anklicken und so die nächste von insgesamt bis zu 32 möglichen Stimmen aktivieren. Wie mehrere Stimmen im Zusammenspiel klingen, hören Sie über START ALLE STIMMEN im AB-SPIELEN-Menü.



Natürlich verfügt Ceres Composer über unzählige weitere Funktionen, für die wir an dieser Stelle aber nur auf den Nachschlage- teil sowie auf die umfangreiche Online-Hilfe des Programms verweisen können.

*Testklavier*

Und wenn Ihnen die Kompositionsmethode für den Anfang noch zu kompliziert sein sollte, dann probieren Sie doch einfach das in Abbildung 2.7 gezeigte Testklavier aus:

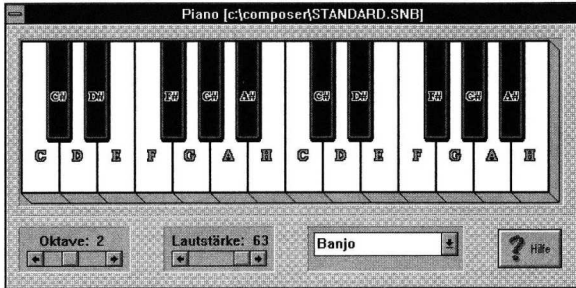


Abb. 2.7:  
Mit diesem Piano  
können Sie ganz  
leicht Musik  
machen!

1. Wählen Sie TESTKLAVIATUR AN/AUS im OPTIONEN-Menü.
2. Klicken Sie auf den Pfeil-Button neben „Banjo“, und wählen Sie das gewünschte Instrument aus.
3. Spielen Sie durch Anklicken der entsprechenden Tasten auf der Klaviatur.
4. Genug probiert? Dann rufen Sie den Menüpunkt TESTKLAVIATUR AN/AUS einfach ein zweites Mal auf.

## Demofilm abspielen ...

Nicht nur mit Ceres Composer geschriebene Musikstücke, sondern auch diverse Grafik- und Sounddateien können Sie mit Hilfe des Programms Ceres Filmeditor zu multimedialen Animationen verknüpfen. Doch auch hier schauen Sie sich am besten zunächst einmal die beiden mitgelieferten Beispiele an:

*WinFilm*

Führen Sie innerhalb der Programmgruppe „Multimedia“ einen Doppelklick auf die Ikone „WinFilm“ aus, um die in Abbildung 2.8 gezeigte Dialogbox zu erreichen.

Abb. 2.8:  
WinFilm spielt Ihre  
Animationen unter  
Windows ab



Ein Mausklick auf das Klappensymbol führt Sie in eine weitere Dialogbox, wo Sie das Verzeichnis „[docdemo]“ sowie den Dateinamen „fade.flm“ doppelklicken.

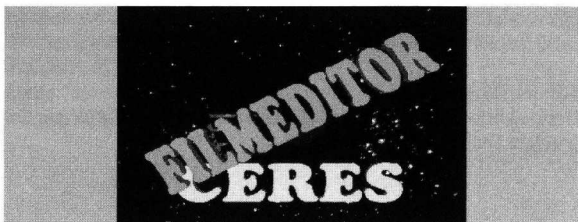


Falls nicht die in Abbildung 2.9 gezeigte Animation abgespielt wird, sind zwei Fehlerquellen möglich:

#### Fehlerquellen

- Sie erhalten die Meldung „This application attempted to access ...“. In diesem Fall besteht kein Grund zur Sorge. Es werden lediglich einige Ressourcen noch von dem vorher benutzten Composer belegt. Antworten Sie einfach mit , dann läuft der Film ab.
- Nach einer kurzen, kaum lesbaren Fehlermeldung erscheint wieder die Dialogbox. In diesem Fall wurde Ihre Soundkarte nicht korrekt erkannt. Wie Sie für Abhilfe sorgen können, lesen Sie bitte in Teil I unter „Probleme mit der Soundkarte?“ nach.

Abb. 2.9:  
Filmszene aus der  
ersten Beispielani-  
mation



Mit **[Esc]** können Sie den Filmablauf jederzeit unterbrechen und bei Interesse auch noch die zweite Beispielanimation MUSIC.FLM aufrufen.

## ... und Filmscripte bearbeiten

Die gezeigten Animationen basieren jeweils auf einer einfachen Scriptdatei, die Sie mit dem Hauptprogramm Ceres Filmeditor unter Zuhilfenahme von 44 Befehlen schreiben bzw. bearbeiten können.

*Filmeditor*

Gestartet wird der Filmeditor mit einem Doppelklick auf die gleichnamige Windows-Ikone. Um ein Beispiel zu laden, wählen Sie DATEI ÖFFNEN und führen einen Doppelklick auf das Unterverzeichnis „[docdemo]“ aus, um die in Abbildung 2.10 gezeigte Dateiliste zu erreichen.

*Datei laden*

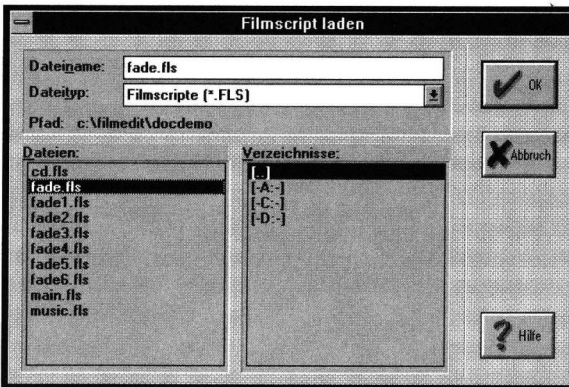
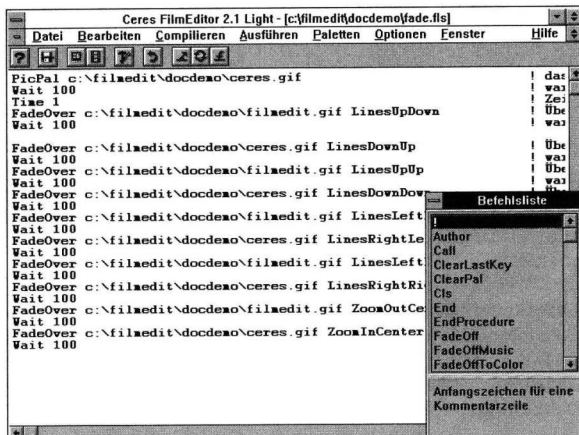


Abb. 2.10:  
Nach einem  
Doppelklick auf  
„fade.flc“ ...

Abb. 2.11:  
... wird die  
entsprechende  
Scriptdatei geladen



FADE.FLS

Doppelklicken Sie z. B. die Datei FADE.FLS, dann sehen Sie, durch welche Befehle die vorhin gezeigte Beispielanimation zustande kam (siehe Abbildung 2.11).



Wenn Sie eigene Filmscripte schreiben möchten, sollten Sie nicht nur das entsprechende Kapitel im Nachschlageteil lesen, sondern sich auch mit der umfangreichen Online-Hilfe beschäftigen: Über HILFE BEFEHLE erreichen Sie eine Liste mit genauen Beschreibungen aller 44 verfügbaren Scriptbefehle.

## Take One die Zweite



Abb. 2.12:  
Titelbildschirm von  
Take One 2.0

Das dritte Multimedia-Programm im Bunde heißt Take One 2.0 und ist einigen von Ihnen bestimmt schon in der Vorversion bekannt, zu der ein ShareBert-Einzeltitel erhältlich war. Für den Programmstart genügt ein Doppelklick auf die entsprechende Windows-Ikone. Das in Abbildung 2.12 gezeigte Titelbild verschwindet automatisch nach ein paar Sekunden.

*Programmstart*

Auch hier sollten Sie zunächst einige Beispiele unter die Lupe nehmen, bevor Sie sich an das Zusammenstellen einer eigenen Animation heranwagen:

*Animation*

Abb. 2.13:  
Nach der Auswahl  
von „koffer.ans“ ...

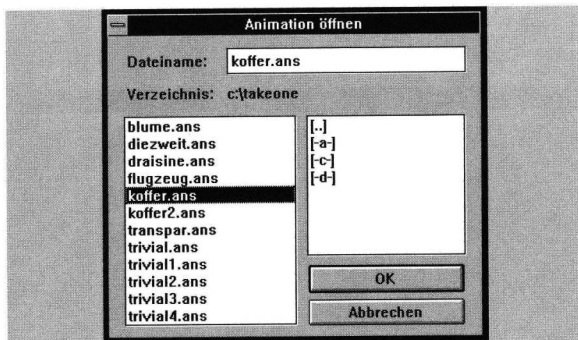
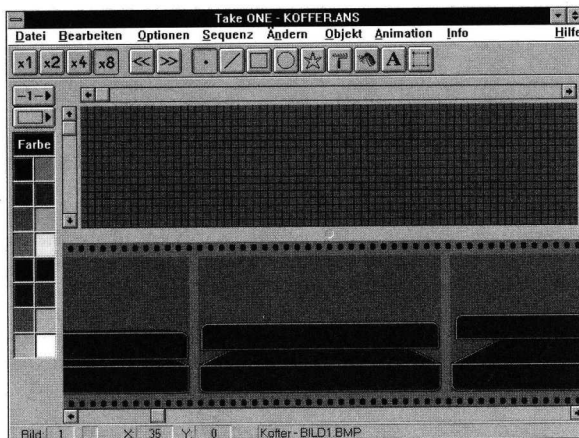


Abb. 2.14:  
... sollte diese  
Bildschirmdarstel-  
lung erscheinen



KOFFER.ANS

1. Wählen Sie ANIMATION ÖFFNEN im DATEI-Menü, und doppelklicken Sie innerhalb der Dialogbox (siehe Abbildung 2.13) den Dateinamen „koffer.ans“.
2. Wie in Abbildung 2.14 gezeigt, sehen Sie im oberen Teil des Fensters den stark vergrößerten Ausschnitt des ersten Bildes

und im unteren Teil eine Filmrolle mit sämtlichen Bildern der Animation.

3. Das Grundprinzip von Take One wird hier bereits deutlich: Während Sie im oberen Teil pixelweise zeichnen, kontrollieren Sie unten das Gesamtbild.
4. Da eine Animation aus mehreren Objekten bestehen kann, besteht über OBJEKT WECHSELN im OBJEKT-Menü die Möglichkeit, weitere Elemente wie z. B. „Schnalle1“ zu laden.
5. Der genaue Ablauf wird über diverse Befehle im Menü ANIMATION festgelegt. Rufen Sie FENSTER-PARAMETER, REGIONEN etc. ruhig einmal auf, um sich mit den entsprechenden Dialogboxen vertraut zu machen.

*Objektwechsel*

*Ablauf*

## Ein Koffer wurde für Sie abgegeben

Wenn Sie nun **[F9]** drücken bzw. ANIMATION START wählen, wird die aktuelle Animation ausgeführt: Take One fordert Sie auf, die beiden Schnallen anzuklicken (siehe Abbildung 2.15). Anschließend öffnet sich der Koffer langsam (siehe Abbildung 2.16), und das Fenster verschwindet.

*Ausführen*

Falls Sie etwas enttäuscht darüber sind, daß der Koffer leer ist und gleich wieder verschwindet: Im folgenden Kapitel zeigt Ihnen ShareBert, wie das Beispiel aussieht, nachdem es mit einer Folgeanimation verknüpft wurde ...



Abb. 2.15:  
Nach einem  
Mausklick auf die  
beiden Schnallen ...

Abb. 2.16:  
... öffnet sich der  
für Sie abgegebe-  
ne Koffer



## Animationen abspielen mit RunTake



Nachdem ich meine erste Animation fertig hatte, war mein erster Gedanke folgender:

Muß ich jedesmal zuerst das Programm Take One starten, die Sequenz öffnen und ANIMATION START wählen, um den Film ablaufen zu lassen? Oder ist es möglich, Animationen direkt über eine eigene Windows-Ikone zu starten?

Abb. 2.17:  
Über „RunTake“  
startbare  
Beispielanimation



**RUNTAKE.EXE**

Es ist möglich, und zwar dank des ebenfalls im Lieferumfang enthaltenen Programms RUNTAKE.EXE. Wenn Sie Take One beenden und die entsprechende Ikone doppelklicken, läuft die in

Abbildung 2.17 gezeigte Beispielanimation ab. Sie können aber auch dafür sorgen, daß eine beliebige andere Animation aufgerufen wird:

1. Markieren Sie die Windows-Ikone „RunTake“ mit einem einfachen Mausklick, und wählen Sie DATEI EIGENSCHAFTEN, um die in Abbildung 2.18 gezeigte Dialogbox einzublenden.
2. Klicken Sie innerhalb der Befehlszeile hinter „runtake.exe“, und ergänzen Sie ein Leerzeichen sowie den Namen der gewünschten Animationsdatei. Beispiel:

```
c:\takeone\runtake.exe koffer.ans
```

3. Nach der Bestätigung mit  führen Sie einen Doppelklick auf die Ikone aus und bekommen im Beispielfall das (nun vollständige) Kofferbeispiel vorgeführt (siehe Abbildung 2.19).



Abb. 2.18:  
Wenn Sie die  
Befehlszeile  
entsprechend  
ergänzen ...



Abb. 2.19:  
... läßt sich jede  
beliebige Animation  
abspielen

Weitere  
Beispiele

Mit **Alt** **F4** oder einem Doppelklick in die obere linke Fensterecke können Sie jede Animation abbrechen. In den folgenden Abbildungen 2.20 bis 2.22 zeigt Ihnen ShareBert noch weitere Beispiele. Um diese selbst mit RunTake betrachten zu können, muß die Befehlszeile für die Windows-Ikone lediglich entsprechend geändert werden:

```
c:\takeone\runtake.exe blume.ans
c:\takeone\runtake.exe transpar.ans
c:\takeone\runtake.exe trivial.ans
```

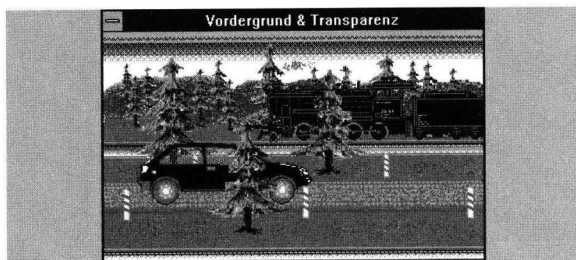


Weitere ausführbare Beispiele heißen DRAISINE.ANS und FLUGZEUG.ANS. Weitere Informationen für das Erstellen eigener Animationen finden Sie im Nachschlageteil sowie in der umfangreichen Online-Hilfe von Take One 2.0.

Abb. 2.20:  
Wachstum - Szene  
aus der Animation  
BLUME.ANS



Abb. 2.21:  
3-D-Effekte -  
Szene aus der  
Animation  
TRANSPAR.ANS



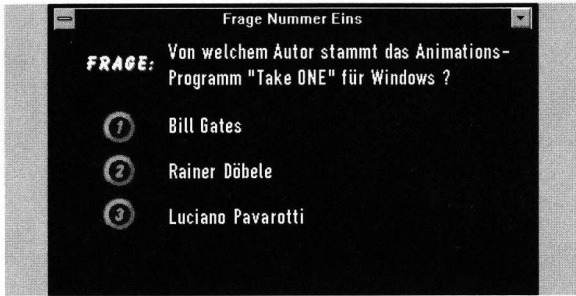
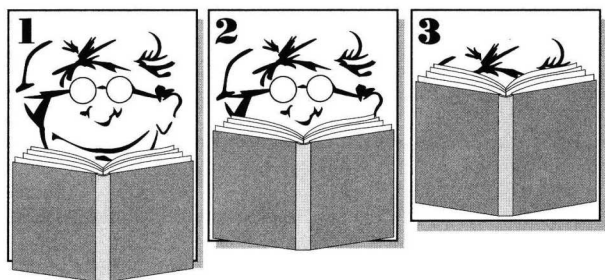


Abb. 2.22:  
Quizspiel - Szene  
aus der Animation  
TRIVIAL.ANS



### III. Nachschlagen





## Ceres-Composer

In den folgenden Kapiteln werden sämtliche Menüpunkte des Programms (mit Ausnahme der üblichen FENSTER- und HILFE-Befehle) kurz beschrieben. Ausführliche Informationen hält die über  **F1** aufrufbare Online-Hilfe für Sie bereit.



## SOUNDFILES-Menü

Neue Datei anlegen, wobei zunächst Tempo und Takt bestimmt werden können.

*Neues  
Soundfile*

SND-Sounddatei öffnen oder ROL-Sounddatei konvertieren. Hotkey: .

*Öffnen*

Änderungen schnell sichern. Hotkey: .

*Speichern*

Musikstück erstmals oder unter anderem Dateinamen abspeichern.

*Speichern unter*

Alle geöffneten Musikstücke speichern.

*Alles speichern*

Aktuelle bzw. alle Stimmen bzw. Blockstimmen ausdrucken, wobei ein Querformat empfohlen wird.

*Drucken*

Alle Fenster schließen und das Programm beenden. Hotkey:  **X**.

*Composer  
beenden*

## BANKFILES-Menü

Hier wird ein leeres Fenster des Instrumenten-Editor aufgerufen, mit dem Sie bis zu 128 individuelle Instrumente definieren können.

*Neues Bankfile*

Lädt eine der mitgelieferten Bankdateien mit vordefinierten Instrumenten in den Editor.

*Öffnen*

Schnelles Sichern der aktuellen SNB-Bankdatei.

*Speichern*

- Speichern unter* SNB-Bankdatei erstmals oder unter einem anderen Dateinamen speichern.
- Alles speichern* Alle geöffneten SNB-Bankdateien abspeichern.

## BEARBEITEN-Menü

- Soundfiles* Sofern zuvor eine Sounddatei geöffnet bzw. angelegt wurde, klappt eine Liste mit zahlreichen Untermenüpunkten (u. a. Ausschneiden, Kopieren, Transponieren) auf, von denen jedoch nur wenige ausgewählt werden können.



Die meisten Menübefehle lassen sich nur aktivieren, wenn zuvor ein beliebiger Abschnitt innerhalb der aktuellen Sounddatei markiert wurde. Dies ist bei gedrückter **rechter** Maustaste möglich!

- Bankfiles* Sofern eine SNB-Bankdatei geöffnet bzw. angelegt wurde, lassen sich die Einstellungen für das aktuelle Instrument ausschneiden, kopieren, ersetzen bzw. löschen. Weitere Optionen des Untermenüs:

- CMF- oder INS-Instrumentendefinitionen hinzuladen („Cmf-File laden“ bzw. „Ins-File laden“).
- Vorgaben für ein anderes, bereits definiertes Instrument aufrufen („Gehe zu Instrument“).

## ABSPIELEN-Menü

- Startet alle Stimmen* Spielt alle Stimmen des aktuellen Musikstücks ab. Hotkey: **[F5]**.
- Startet aktuelle Stimme* Spielt nur die gerade angezeigte Stimme des aktuellen Musikstücks ab. Hotkey: **[Strg][F5]**.
- Stop* Bricht die Musikwiedergabe ab. Hotkey: **[F6]**.
- Block abspielen* Spielt einen vorher bei gedrückter **rechter** Maustaste markierten Block ab. Hotkeys: **[F4]** bzw. **[F7]**.

## OPTIONEN-Menü

|                                                                                                                             |                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Ein- bzw. Ausblenden einer Klaviatur zum Ausprobieren von Noten und Instrumenten.                                           | <i>Testklaviatur</i>           |
| Soundkarten-Grundlautstärke ändern.                                                                                         | <i>Lautstärke-regler</i>       |
| Individuelle Voreinstellungen (Speichern der Initialisierungsdatei, Tonausgabe beim Setzen von Noten, Soundkartentyp etc.). | <i>Einstellungen</i>           |
| Speichert die zuvor über „Einstellungen“ geänderten Vorgaben für weitere Programmaufrufe ab.                                | <i>Einstellungen speichern</i> |

## Ceres Filmeditor

In den folgenden Kapiteln werden sämtliche Menüpunkte des Programms (mit Ausnahme der üblichen FENSTER- und HILFE-Befehle) kurz beschrieben. Ausführliche Informationen hält die über  **F1** aufrufbare Online-Hilfe für Sie bereit. Eine Liste aller 44 Scriptbefehle erreichen Sie über HILFE BEFEHLE.



## DATEI-Menü

|                                                                                                                                                                            |                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| Leeres Fenster zum Schreiben eines neuen Filmscripts öffnen.                                                                                                               | <i>Neu</i>             |
| Vorhandenes Filmscript (FLS-Datei) zur Bearbeitung in ein neues Fenster laden. Hotkey:  . | <i>Öffnen</i>          |
| Änderungen schnell sichern. Hotkey:  .                                                  | <i>Speichern</i>       |
| Filmscript erstmals oder unter anderem Dateinamen abspeichern.                                                                                                             | <i>Speichern unter</i> |
| Alle geöffneten Filmscripte speichern.                                                                                                                                     | <i>Alle speichern</i>  |
| Aktuelles Filmscript als Textdatei an den unter Windows installierten Standarddrucker ausgeben.                                                                            | <i>Drucken</i>         |

*Beenden* Alle Fenster schließen und das Programm beenden. Hotkey: **Alt** **X**.

## BEARBEITEN-Menü

*Rückgängig* Letzte Änderung am aktuellen Filmscript (z. B. Zeicheneingabe, Löschung eines Blocks) zurücknehmen.

*Ausschneiden* Vorher markierten Text löschen und in die Zwischenablage kopieren. Hotkey: **Ctrl** **Entf**.

*Kopieren* Vorher markierten Text in die Zwischenablage kopieren. Hotkey: **Strg** **Einf**.

*Einfügen* Inhalt der Zwischenablage an aktueller Position einfügen. Hotkey: **Ctrl** **Einf**.

*Löschen* Vorher markierten Text löschen.

## COMPIILIEREN-Menü

*Compilieren* Aktuelle Scriptdatei (FLS-Format) in eine mit WinFilm abspielfähige Animation (FLM-Format) kompilieren. Hotkey: **F9**.

*Information* Größe der Scriptdatei sowie die (voraussichtliche) Größe einer FLM-Filmdatei anzeigen.

## AUSFÜHREN-Menü

*Datei ausführen* Befehle der aktuellen Scriptdatei ausführen, d. h. die Animation abspielen lassen, auch wenn noch nicht kompiliert wurde. Hotkey: **Strg** **F9**.

*Datei laden und ausführen* Eine bereits kompilierte FLM-Filmdatei laden und abspielen lassen. Hotkey: **F4**.



Falls das Abspielen von Filmdateien nicht funktioniert, wurden die Einstellungen Ihrer Soundkarte vermutlich nicht korrekt er-

kannt. Wählen Sie EINSTELLUNGEN im OPTIONEN-Menü, und tragen Sie die Daten (häufig genügt die Angabe des DMA-Kanals 1) manuell ein!

## PALETTEN-Menü

Ermöglicht das Abspeichern einer speziellen Palette zu einer über die Scriptdatei einzubindenden CEL-, BMP-, GIF- oder PCX-Grafikdatei zur korrekten Farbwiedergabe.

*Konverter*

Zeigt die in einer über den Konverter erzeugten COL-Palettendatei enthaltenen Farben an.

*Paletten-  
betrachter*

Anlegen oder Bearbeiten von Palettenmasken im PMK-Format, die in Verbindung mit den Scriptbefehlen „PushPal“, „FadeOn“ und „FadeOffToColor“ interessante Effekte ermöglichen.

*Paletten-  
masken*

## OPTIONEN-Menü

Fenster mit den Scriptbefehlen aus- bzw. wieder einblenden. Hotkey: **Strg** **T**.

*Befehlsliste ...*

Cursor zwischen Filmscript und Befehlsliste wechseln lassen. Hotkey: **F5**.

*Wechsel ...*

Voreinstellungen zu Soundkarte sowie Schriftart und Größe für die Druckfunktion ändern.

*Einstellungen*

Speichert die zuvor über „Einstellungen“ geänderten Vorgaben für weitere Programmaufrufe ab.

*Einstellungen  
speichern*

CEL-, GIF-, PCX- und BMP-Grafiken anzeigen lassen, die für eine Einbindung via Scriptdatei in Frage kommen.

*Bildbetrachter*

## Take One 2.0



In den folgenden Kapiteln werden die Werkzeuge der Buttonleiste sowie sämtliche Menüpunkte (mit Ausnahme der üblichen INFO- und HILFE-Befehle) jeweils kurz beschrieben. Einzelheiten entnehmen Sie bitte der umfangreichen Online-Hilfe, dessen Inhaltsverzeichnis über den Menüpunkt HILFE erreichbar ist.

## Buttonleiste

*x1/x2/x4/x8*

Aktiviert für das obere Fenster wahlweise die Darstellung in Originalgröße (x1) oder eine von drei Vergrößerungsstufen, wobei ab „x4“ ein Raster als Zeichenhilfe angezeigt wird, das mit **Strg** **R** abschaltbar ist.

*<</>>*

Lädt das jeweils vorherige bzw. nächste Bild der Filmrolle ins Zeichenfenster.

*Punkt*

Ermöglicht das Zeichnen einzelner Bildpunkte in der zuvor gewählten Farbe mit Hilfe der linken Maustaste.

*Linie*

Zeichnen Sie bei gedrückter linker Maustaste beliebige Geraden in der zuvor gewählten Farbe.

*Quadrat/Kreis*

Ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste Rechtecke oder Quadrate bzw. Kreise oder Ellipsen auf.

*Stern*

Zeichnen Sie zunächst bei gedrückter linker Maustaste eine Gerade und dann jeweils mit einem Mausklick die gewünschten Eckpunkte eines Polygons. Ein Druck auf die rechte Maustaste schließt das Objekt ab, wobei der Anfangspunkt mit dem letzten markierten Linienpunkt verbunden wird.

*Farbrolle*

Füllt ein anschließend anzuklickendes, geschlossenes Objekt mit der zuvor gewählten Farbe aus.

*Sprühdose*

Ermöglicht das „Sprühen“ eines Farbstrahls bei gedrückter linker Maustaste, dessen Stärke sich über den Button „- 1 -“ am linken Fensterrand einstellen läßt.

- Ein Mausklick auf die gewünschte Anfangsposition im Zeichenfenster öffnet eine Dialogbox zur Texteingabe, in der Sie zuerst die gewünschte Schriftart sowie die gewünschte Größe auswählen und anschließend maximal eine Textzeile eingeben. *A*
- Ermöglicht das Aufziehen eines beliebigen Rahmens bei gedrückter linker Maustaste, dessen Inhalt anschließend über das BEARBEITEN-Menü beispielsweise gelöscht oder kopiert werden kann. *Rahmen*
- Linienstärke für zu zeichnende Objekte von 1 bis 8 festlegen. *- 1 -*
- Geschlossene Objekte massiv mit der gewählten Farbe füllen (schwarzes Rechteck) oder eins von 12 vordefinierten Füllmustern auswählen. *Rechteck*

## DATEI-Menü

NEU blendet eine Dialogbox mit folgenden Möglichkeiten ein: *Neu*

- Geben Sie bei „Name“ den gewünschten Dateinamen der neuen Grafik mit der Endung „.BMP“ ein. Falls Sie auf dem ersten Bild eine ganze Animationssequenz aufbauen möchten, sollten Sie innerhalb des Dateinamens den Parameter „%d“ verwenden.

Dann werden die folgenden Bilder automatisch durchnummeriert und brauchen nicht einzeln abgespeichert zu werden. Die Eingabe „test%d.bmp“ ergibt beispielsweise die Dateinamen TEST0.BMP, TEST1.BMP, TEST2.BMP etc.

- In den Feldern „Länge“ und „Höhe“ tragen Sie das gewünschte Format der neuen Grafik in Pixeln ein, wobei keine höheren Werte als 160 für die Höhe und 125 für die Breite verwendet werden dürfen, sofern das Bild bei zweifacher Vergrößerung vollständig sichtbar sein soll.
- Klicken Sie einen der Schalter „2 Farben“, „16 Farben“ bzw. „256 Farben“ an, um die Anzahl der im neuen Bild verwendeten Farben festzulegen.

*Öffnen*      ÖFFNEN blendet eine Dialogbox mit folgenden Möglichkeiten ein:

- Entweder Sie geben im Feld „Dateiname“ den vollständigen Namen einer bereits vorhandenen BMP-Grafik ein (z. B. „ball0.bmp“), die in das Zeichenfenster geladen werden soll,
- oder Sie führen direkt einen Doppelklick auf das gewünschte Laufwerk bzw. Verzeichnis sowie auf den gewünschten Dateinamen aus.

*Hinzufügen*      Möchten Sie lediglich ein zusätzliches Bild in Ihre aktuelle Animationssequenz aufnehmen? Dann wählen Sie HINZUFÜGEN, und gehen Sie anschließend wie unter NEU beschrieben vor.



Beachten Sie aber, daß das Format der hinzugefügten Grafik automatisch an das der bisherigen Bilder Ihrer Animation angepaßt wird! Außerdem wird ein hinzugefügtes Bild immer an den Schluß der Filmrolle angehängt.

*Aktuelles Bild speichern*      Wählen Sie diesen Menüpunkt, um lediglich das aktuelle Bild im Zeichenfenster unter einem beliebigen Dateinamen mit der Endung „.BMP“ abzuspeichern, den Sie anschließend eingeben und mit  bestätigen müssen.

*Bildsequenz speichern*      Falls Sie beim Anlegen eines neuen Bildes den Parameter „%d“ innerhalb des Dateinamens verwendet haben, können Sie über diesen Menüpunkt alle Bilder Ihrer Animationssequenz in einem Arbeitsgang speichern, indem Sie einfach eine entsprechende Rückfrage mit  beantworten.

*Animation öffnen*      Entweder Sie geben bei „Dateiname“ den vollständigen Namen einer bereits vorhandenen Animationssequenz mit der Endung „.ANS“ ein, die in die Filmrolle geladen werden soll - oder Sie führen direkt einen Doppelklick auf das gewünschte Laufwerk bzw. Verzeichnis sowie auf den gewünschten Dateinamen aus.

In beiden Fällen wird das jeweils erste Bild ins Zeichenfenster geladen, während die übrigen Bilder der Sequenz über die Filmrolle anwählbar sind.

Wählen, um die aktuelle Animationssequenz, bestehend aus allen Einzelbildern und allen über das ANIMATION-Menü vorgenommenen Einstellungen, unter einem beliebigen Dateinamen mit der Endung „.ANS“ abzuspeichern.

*Animation  
speichern*

Um Take One zu beenden und zur Windows-Oberfläche zurückzukehren, wählen Sie diesen Menüpunkt. Sofern mehr als ein Bild verändert wurde, bekommen Sie anschließend zunächst eine Dialogbox eingeblendet, in der Sie durch entsprechende Schaltereinstellungen bestimmen können, welche der vorgenommenen Änderungen vor dem Programmende gespeichert werden sollen.

*Beenden*

## BEARBEITEN-Menü

Wählen, um die letzte Zeichenoperation rückgängig zu machen, sofern in der Zwischenzeit weder das aktuelle Bild gewechselt noch eine Animation gestartet wurde. Hotkey: **[Alt][Esc]**.

*Widerrufen*

Wählen, um einen zuvor über das Rahmenwerkzeug bei gedrückter linker Maustaste markierten Block zu löschen und in die Zwischenablage zu kopieren. Hotkey: **[⇧][Entf]**.

*Ausschneiden*

Wählen, um einen zuvor über das Rahmenwerkzeug bei gedrückter linker Maustaste markierten Block in die Zwischenablage zu kopieren. Hotkey: **[Strg][Einfg]**.

*Kopieren*

Wählen, um einen zuvor über AUSSCHNEIDEN oder KOPIEREN in die Zwischenablage kopierten Block in das aktuelle Bild einzufügen. Anschließend ziehen Sie den Rahmen bei gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle innerhalb des Bildes. Hotkey: **[Strg][Einfg]**.

*Einfügen*

Wählen, um das aktuelle Bild ohne weitere Rückfragen zu löschen. Falls der Menüpunkt versehentlich aufgerufen wurde, müssen Sie direkt im Anschluß WIDERRUFEN wählen, um das Bild wieder einzufügen!

*Bild löschen*

Wählen, falls das aktuelle Bild durch eine andere BMP-Grafik ersetzt werden soll, deren Namen Sie anschließend in einer Dialogbox eingeben oder per Doppelklick auswählen können.

*Ersetzen durch*

## OPTIONEN-Menü

*Kreismittelpunkt* Nach der Auswahl von KREISMITTELPUNKT klappt ein Untermenü mit den folgenden Optionen auf:

- Wählen Sie „auf Punkt“, falls beim Zeichnen von Kreisen der Mittelpunkt auf dem aktuellen Rasterpunkt liegen soll.
- Wählen Sie „auf Gitter“, falls beim Zeichnen von Kreisen der Mittelpunkt auf dem oben links darüberliegendem Raster schnittpunkt liegen soll.

*Linienverlauf* Wenn Sie diesen als Schalter fungierenden Menüpunkt aktiviert haben, können Sie mit der rechten Maustaste eine zweite Zeichenfarbe auswählen. Beim Zeichnen von Linien entsteht dann ein entsprechender Farbverlauf. Hotkey: **[F5]**.

*Füllmuster* Hier können Sie die 12 vordefinierten Füllmuster individuell bearbeiten und über den Schalter „speichern“ dauerhaft sichern.



Bitte beachten Sie, daß sich die beiden folgenden Menüpunkte PALETTE BEARBEITEN und PALETTENFARBEN nur anwählen lassen, wenn Windows im 256-Farben-Modus installiert wurde!

*Palette bearbeiten* Bei 256 Farben klappt ein Bildschirmfenster auf, in dem Sie jede einzelne Farbe praktisch stufenlos verändern können, indem Sie die Rollbalken für die Grundfarben Rot, Grün und Blau verwenden.

*Palettenfarben* Bei 256 Farben legen Sie fest, welche 16 Farben am linken Rand des Zeichenfensters erscheinen sollen, wobei fünf vordefinierte Farbsets zur Auswahl stehen.

*Ansicht* Hier entscheiden Sie, ob das Zeichenfenster und die Filmrolle neben- oder übereinander dargestellt werden sollen. Welche Einstellung sinnvoll ist, hängt von der Größe der jeweiligen Bilder ab. Hotkey: **[F6]** bzw. **[F7]**.

*Bild zeigen* Hier entscheiden Sie, ob ein aus der Zwischenablage eingefügtes Bild zunächst nur als leerer Rahmen oder bereits beim Verschieben in seiner späteren Form angezeigt werden soll.

Wählen Sie diesen als Wechselschalter fungierenden Menüpunkt, falls das standardmäßig bei den Vergrößerungsstufen „x4“ und „x8“ als Zeichenhilfe eingeblendete Raster unterdrückt werden soll. Hotkey: **[Strg][R]**.

*Raster*

## SEQUENZ-Menü

Wählen, um hinter dem aktuellen Bild innerhalb der Filmrolle ein leeres Bild mit gleichem Format einzufügen. Dieses können Sie anschließend anklicken und im Zeichenfenster bearbeiten. Hotkey: **[Alt][Einfg]**.

*Bild einfügen*

Wählen, um hinter dem aktuellen Bild innerhalb der Filmrolle eine Kopie dieses Bildes einzufügen. Diese können Sie anschließend anklicken und im Zeichenfenster bearbeiten.

*Einfügen und Kopieren*

Wählen, um das zuvor in der Filmrolle angeklickte Bild aus der Animationssequenz zu entfernen. Hotkey: **[Alt][Entf]**.

*Bild entfernen*

FORMAT ÄNDERN blendet eine Dialogbox mit folgenden Möglichkeiten ein:

*Format ändern*

- „Aktuelle Größe“: In diesen Feldern wird die aktuelle Größe aller in der Sequenz enthaltenen Bilder angezeigt. „X“ steht für die Breite, „Y“ für die Höhe.
- „Neue Größe“: In diesen Feldern können Sie die gewünschte neue Größe eingeben, die anschließend für alle in der Sequenz enthaltenen Bilder gültig gemacht wird.
- „Farben“: Falls Sie die Anzahl der im aktuellen Bild verwendeten Farben auf zwei reduzieren oder auf 256 erhöhen möchten, klicken Sie hier den gewünschten Schalter an.
- „Bild anpassen“: Anklicken, falls der Inhalt der Bilder ebenfalls der neu bestimmten Größe angepaßt werden soll.

Die Punkte und Flächen, die mit der anschließend gewählten Farbe gezeichnet werden, erscheinen in der späteren Animation als durchscheinend.

*Transparente Farbe*

*Vertauschen  
mit*

Wählen, um das aktuelle Bild mit einem anderen Bild der Filmrolle zu vertauschen. Anschließend klicken Sie mit dem als Hand dargestellten Mauszeiger das gewünschte andere Bild an.

*Verschieben  
nach*

Wählen, um das aktuelle Bild an eine andere Stelle innerhalb der Filmrolle zu verschieben. Anschließend klicken Sie mit dem als Hand dargestellten Mauszeiger die gewünschte Position an.

## ÄNDERN-Menü



Beachten Sie bitte, daß sich alle nachfolgend beschriebenen Menüpunkte jeweils auf den aktuellen Geltungsbereich auswirken! Normalerweise handelt es sich dabei um das gesamte aktuelle Bild. Oft ist es aber sinnvoller, zuvor das Rahmenwerkzeug innerhalb der Buttonleiste anzuklicken und bei gedrückter linker Maustaste einen Ausschnitt zu markieren.

*Scrollen*

Nach der Auswahl von SCROLLEN klappt ein Untermenü mit den folgenden Optionen auf, die sich allerdings schneller ausführen lassen, wenn Sie die jeweils daneben stehende Tastenkombination verwenden:

Nach oben 

Nach unten 

Nach rechts 

Nach links 

Bei all diesen Aktionen wird jeweils der Geltungsbereich um eine Zeile bzw. Spalte in die angegebene Richtung verschoben.

*Spiegeln*

Wählen Sie HORIZONTAL SPIEGELN, wenn der Geltungsbereich waagerecht bzw. VERTIKAL SPIEGELN, wenn der Geltungsbereich senkrecht gespiegelt werden soll.

*Rechtsdrehung/  
Linksdrehung*

Wählen Sie einen dieser beiden Menüpunkte, wenn der Geltungsbereich um 90 Grad nach rechts bzw. nach links gedreht werden soll.



Falls der Geltungsbereich nicht quadratisch ist, wird zunächst eine entsprechende Warnung eingeblendet. Diese können Sie zwar mit

„OK“ ignorieren, sollten sich aber darüber im klaren sein, daß immer nur ein quadratischer Bereich gedreht werden kann!

Wählen, um den aktuellen Geltungsbereich wahlweise zu vergrößern oder zu verkleinern. In einer Dialogbox können anschließend folgende Angaben gemacht werden:

*Vergrößern/  
Verkleinern*

- „Absolut“: Schalter anklicken und in den Feldern „X:“ bzw. „Y:“ die gewünschte neue Breite bzw. Höhe in Pixeln eintragen.
- „Vergrößern“: Neben „X:“ bzw. „Y:“ jeweils einen der Schalter „x2“, „x3“ oder „x4“ anklicken, falls Breite bzw. Höhe um den entsprechenden Faktor vergrößert werden sollen.
- „Verkleinern“: Neben „X:“ bzw. „Y:“ jeweils einen der Schalter „x2“, „x3“ oder „x4“ anklicken, falls Breite bzw. Höhe um den entsprechenden Faktor verkleinert werden sollen.
- „OK“: Button anklicken, wenn die Vergrößerung bzw. Verkleinerung an der angegebenen Position bzw. mittig in das Bild eingesetzt werden soll.
- „Einfügen“: Button anklicken, wenn die Vergrößerung bzw. Verkleinerung in die Windows-Zwischenablage kopiert und von dort aus über BEARBEITEN EINFÜGEN abgerufen werden soll.

Um eine Farbe innerhalb des Geltungsbereichs durch eine andere zu ersetzen, sind drei Arbeitsschritte notwendig:

*Farbe ersetzen*

1. Klicken Sie im Farbfenster mit der linken Maustaste den zu ersetzenden Farbton an.
2. Sofern der Farbton nicht im gesamten Bild durch eine andere Farbe ersetzt werden soll, klicken Sie innerhalb der Buttonleiste das Rahmenwerkzeug an und markieren bei gedrückter linker Maustaste den gewünschten Ausschnitt.
3. Wählen Sie FARBE ERSETZEN DURCH, und klicken Sie zuerst den gewünschten neuen Farbton und dann das „OK“-Feld an.

*Ausschnitt* Dieser als Schalter fungierende Menüpunkt wird nur in einem speziellen Fall benötigt: Sie möchten die Befehle des ÄNDERN-Menüs auf das gesamte Bild anwenden, obwohl über das Rahmenwerkzeug ein Ausschnitt markiert wurde.

## OBJEKT-Menü

*Objekt wechseln* Falls Ihre Animation bereits aus mindestens zwei Objekten besteht, können Sie hier die zu bearbeitende Bildfolge auswählen. Hotkey: **F11**.

*Neues Objekt* Um ein neues Objekt anzulegen, geben Sie zunächst einen Objektnamen ein und bestimmen dann via Schalter, ob als Bilddatei eine bestehende verwendet oder eine neue Datei angelegt werden soll. Hotkey: **F12**.

*Objekt verschieben/ löschen* Auch dieser Menüpunkt lässt sich nur wählen, wenn die Animation aus mehreren Objekten besteht. Einzelne Bildfolgen können anschließend gelöscht oder an eine andere Stelle innerhalb des Animationsablaufs verschoben werden.

## ANIMATION-Menü

*Fenster-Parameter* FENSTER-PARAMETER blendet eine Dialogbox mit folgenden Optionen ein:

- „Titel“: Falls für das Animationsfenster eine individuelle Titellezeile gewünscht wird, geben Sie hier den gewünschten Text ein.
- „Fensterposition“: Bildschirmposition angeben, an der das Animationsfenster gestartet werden soll.
- „Hintergrund“: Wählen Sie eine beliebige Farbe oder eine BMP-Grafik als Animationshintergrund.
- „Fensterstil“: Hier legen Sie diverse Optionen fest, die das Aussehen des Animationsfensters betreffen.
- „Koordinaten“: Klicken Sie auf „Fensterursprung in Fenstermitte“, falls ein Hintergrundbild zentriert werden soll, bzw. auf

„Bildursprung in Bildmitte“, falls das Bildformat geändert werden soll.

- „Animation“: Falls ein Timer für die Animation verwendet werden soll, der die ständige Aktualisierung der Animation ermöglicht, klicken Sie den entsprechenden Schalter an.

Über drei Symbole (Pfeil zum Markieren, Rahmen zum Hinzufügen neuer Regionen und Radiergummi zum Löschen der aktuell markierten Region) lassen sich Teile des Hintergrundbildes als Vordergrund definieren.

*Regionen*

SEQUENZ-ANIMATION dient zum Erstellen einfacher Animationen, bei der die Reihenfolge der Bilder nicht verändert wird. Die eingblendete Dialogbox bietet folgende Möglichkeiten:

*Sequenz-Animation*

- „Rotation“: Anklicken, wenn der Ablauf der Animation immer wieder in aufsteigender Reihenfolge wiederholt werden soll.
- „Pendel“: Anklicken, wenn der Ablauf der Animation beim letzten Bild umgekehrt werden soll.
- „Fensterrand massiv“: Anklicken, wenn die Bewegungsrichtung am Fensterrand umgekehrt werden soll.
- „Ablauf ändern“: Anklicken, wenn die Ablauf-Reihenfolge umgekehrt werden soll.
- „Richtung ändern“: Anklicken, wenn die Bewegungsrichtung umgekehrt werden soll (z. B. von rechts nach links).
- „Bewegung“: Falls Sie anschließend nicht über ABLAUF DEFINIEREN für jedes Bild innerhalb der Filmrolle individuelle Einstellungen treffen möchten, geben Sie bei „Schrittweite“ die gewünschte Verschiebung des Motivs innerhalb des Fensters in Pixeln ein. „X“ steht für die Breite, „Y“ für die Höhe.
- „Anfang/Ende“: Klicken Sie auf „Endlos“, falls die Animation nur mit **[Alt][F4]** bzw. einem Doppelklick in die obere linke Fensterecke beendet werden soll, oder geben Sie die gewünschte Anzahl der Wiederholungen an.

- „Ablaufverzögerung“: Setzen Sie den Rollbalken weiter nach links bzw. rechts, um den Ablauf der Animation zu beschleunigen bzw. zu verlangsamen.
- „Bewegungsverzögerung“: Setzen Sie den Rollbalken weiter nach links bzw. rechts, um die Bewegung des Motivs innerhalb des Animationsfensters zu beschleunigen bzw. zu verlangsamen.

*Ablauf  
definieren*

ABLAUF DEFINIEREN blendet eine Dialogbox mit folgenden Möglichkeiten und einer zusätzlichen Menüleiste an, dessen Befehle über HILFE erklärt werden:

- In der Filmrolle am oberen Fensterrand werden alle zur Verfügung stehenden Einzelbilder angezeigt. Sie können jedes Bild beliebig oft in die untere Filmrolle übernehmen, indem Sie zuerst auf das betreffende Bild und dann auf „Hinzufügen“ klicken.
- Über die Felder „X-Wert“ und „Y-Wert“ können Sie für jedes in die untere Filmrolle aufgenommene Bild eine individuelle Positionsänderung eingeben und bei „Dauer“ in Sekunden angeben, wie lange das jeweilige Bild während der Animation angezeigt werden soll. Wenn Sie den Schalter „Fixieren“ anklicken, wird das aktuelle Bild zu einem Teil des Hintergrunds gemacht und nicht mehr gelöscht.
- „Sound“: Ermöglicht die Auswahl einer WAV-Sounddatei, die abgespielt wird, sobald der Ablauf die angegebene Position erreicht hat.
- „Verzweigen, wenn“: Hier können Sie für die zuvor in der unteren Filmrolle angeklickte Position eine Verzweigung definieren, die ausgeführt wird, sobald die angeklickte Bedingung erfüllt ist.
- „Warten auf Start“: Anklicken, falls der Animationsablauf gestoppt werden soll, bis das Objekt von einem anderen wieder aufgerufen wird.
- „Animation beenden“: Anklicken, falls der Animationsablauf an der aktuellen Position gestoppt werden soll.

- „Hinzufügen“: Anklicken, um das zuvor in der oberen Filmrolle angeklickte Bild dem Ende der unteren Filmrolle hinzuzufügen.
- „Ersetzen“: Anklicken, falls das zuvor in der oberen Filmrolle angeklickte Bild das aktuelle Bild der unteren Filmrolle ersetzen soll.
- „Einfügen“: Anklicken, falls das zuvor in der oberen Filmrolle angeklickte Bild vor dem aktuellen Bild der unteren Filmrolle eingefügt werden soll.
- „Löschen“: Anklicken, falls das zuvor angeklickte Bild entfernt werden soll.

Wählen, um in einer Dialogbox für jedes einzelne Bild innerhalb der Animationssequenz einen beliebigen X- und Y-Offset einzugeben, der die lokale Bewegung eines Objekts festlegt.

*Offsets*

Hier können Sie durch die Eingabe eines Dateinamens nach dem Ende der aktuellen Animation eine sogenannte Folgesequenz laden lassen und so beliebig viele Animationssequenzen miteinander verbinden.

*Zusatzoptionen*

Wählen, um die aktuelle Animation direkt aus Take One heraus zu starten. Hotkey: **F9**.

*Start*

Beachten Sie aber, daß einige Einstellungen, wie z. B. die Angabe einer Folgeanimation, nur berücksichtigt werden, wenn Sie das in Teil II beschriebene Zusatzprogramm RunTake verwenden!



## ShareBert's Registrierungshinweise

Was unter Shareware zu verstehen ist, sollte inzwischen eigentlich allgemein bekannt sein: Fast jede Computerzeitschrift führt einen eigenen Shareware-Teil, in dem zum Teil Monat für Monat der Begriff erklärt wird.

Falls Sie sich jedoch darüber wundern, daß Sie bei dauerhafter Benutzung des Programms den hinten eingebundenen Bestellschein abschicken und für eine sogenannte „Vollversion“ erneut bezahlen sollen, lesen Sie die folgenden Hinweise von ShareBert, der zwar nicht gerne Auto fährt, aber dafür ganz genau weiß, wie das Shareware-Prinzip funktioniert.



Wenn's geht, fahre ich mit dem Fahrrad, mit dem Stadtbus oder mit der Bahn. Ein eigenes Auto besitze ich gar nicht, aber wenn ich mir eins kaufen würde, ginge das nicht ohne vorherige Probefahrt ab.

### *Kommerzielle Software*

Wie sieht dagegen der typische Softwarekauf aus: Sie lesen eine Anzeige oder einen Testbericht und bestellen ein oft über 1000 Mark teures Programmpaket. Zu Hause stellen Sie dann oft genug enttäuscht fest, daß die Software überhaupt nicht Ihren Anforderungen entspricht. Doch ein Umtausch ist in der Regel nicht möglich - Sie haben die „Katze im Sack“ gekauft.

### *Shareware*

Bei Shareware-Programmen sieht das anders aus: Sie bekommen die Software zunächst fast gratis. In diesem Fall haben Sie noch nicht einmal 20 Mark für drei Multimedia-Anwendungen bezahlt, zu denen Sie sogar noch dieses Handbuch dazubekommen.

Sie können nun in aller Ruhe mit der Software arbeiten. Sollte sie Ihren Anforderungen nicht entsprechen, haben Sie zwar 19.80 DM ausgegeben - aber stellen Sie sich einmal vor, was passiert wäre, wenn Sie mehrere hundert Mark in den Sand gesetzt hätten, wie es bei kommerzieller Software oft genug der Fall ist.

### *Registrierung*

Nutzen Sie ein Programm dauerhaft, lassen Sie sich direkt beim Autor der Software registrieren. Dafür bezahlen Sie dann einen Preis, der immer noch äußerst günstig ist. Und was mir am besten

gefällt: Das Geld sackt nicht irgendein anonymer Softwarekonzern ein, dessen Bosse sowieso schon ausgesorgt haben. Das Geld fließt allein dem Programmierer zu, der nächtelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.

Natürlich kann Sie niemand zur Registrierung zwingen. Es ist aber einfach ein Gebot der Fairneß, diesen Schritt zu gehen, sofern Ihnen das Programm gefällt. Das genügt Ihnen nicht? Nun, meistens ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden. Bei Take One 2.0 erhalten Sie beispielsweise eine Programmversion, mit der Sie Ihre Animationen auch als Bildschirm-schoner oder als Vorspann für eigene Programme verwenden können. Bei Ceres Composer entfällt die Beschränkung der Dateigröße. Außerdem erhalten Sie für alle drei Programme jeweils ein ausführliches, gedrucktes Handbuch.

*Vorteile*

Habe ich Sie überzeugt? Dann füllen Sie den entsprechenden Bestellschein aus oder schicken Sie eine Fotokopie an die genannte Adresse.

*Bestellschein*

# Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von TAKE ONE 2.0 werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Aktuelle Vollversion (z. B. Animationen als Bildschirm-schoner oder als Vorspann für eigene Programme verwendbar) für 69 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll  
☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise

- ☐ mit beiliegendem VE-Scheck (inkl. Versandkosten)  
☐ per Nachnahme (zuzügl. 8 DM NN-Gebühren)

Bestellungen aus dem Ausland können nur berücksichtigt werden, wenn Sie einen Scheck über 72 DM beilegen!

Datum \_\_\_\_\_

Unterschrift \_\_\_\_\_

Absender \_\_\_\_\_

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Rainer Döbele  
Stephansfelder Str. 42

78532 Tuttlingen

# Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von CERES-COMPOSER +  
FILMEDITOR werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Diskettenversion für 69 DM
- ☐ CD-ROM-Version für 69 DM
- ☐ Entwicklerversion für 169 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise

- ☐ per Vorausüberweisung auf Konto 1 222 546, Deutsche  
Bank Chemnitz, BLZ 870 700 00 (+ 5 DM Versand)
- ☐ per Nachnahme (+ 5 DM Versand)
- ☐ Auslandsbestellung (+ 8 DM Versand)

Datum \_\_\_\_\_

Unterschrift \_\_\_\_\_

Absender \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

CERES GbR  
Eislebener Str. 61

09126 Chemnitz



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis  
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH  
Postfach 15 03 61  
D-40080 Düsseldorf  
Tel.: (02 11) 97 39-0  
Fax: (02 11) 97 39-1 99



# SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



## Multimedia-Paket

Wo sonst bekommen Sie gleich drei **Windows-Programme** auf einer komprimierten HD-Diskette, die zum Besten zählen, was der Shareware-Markt in Sachen Multimedia zu bieten hat?

**Ceres Composer:** Sie benutzen Ihre Soundkarte nur für Hintergrundmusik beim Spielen? Selber schuld, denn **mit diesem Programm werden Sie selbst zum Komponisten** und reizen die Möglichkeiten voll aus, indem Sie Musikstücke mit bis zu 128 Instrumenten und 32 Stimmen einspielen!

**Ceres Filmeditor:** Nicht nur Ihre Eigenkompositionen, sondern auch Grafiken aus den Formaten BMP, PCX und GIF, Autodesk-Animator-Dateien, WAV- sowie VOC-Sounds und vieles mehr können Sie mit diesem Programm zu **multimedialen Animationen** verbinden. Eine **Script-Sprache** mit 44 Befehlen hilft Ihnen dabei – und zum Abspielen Ihrer Filme wird ein entsprechendes Freeware-Programm mitgeliefert!

**Take One 2.0:** Vielleicht kennen Sie Take One noch vom gleichnamigen ShareBert-Einzeltitel? **Animationen, Zeichentrickfilme und Diashows** werden mit diesem Programm zum Kinderspiel, und die neue Version 2.0 bietet Ihnen alles, was Sie bisher vermißt haben: **3-D-Effekte** durch Vordergrund und Transparenz, Einbindung von **Sounddateien, maussensitive Bereiche** in Animationen und vieles mehr!

## Systemvoraussetzungen

- mind. 286er PC mit 1 MB Speicher, Festplatte, 3,5"-HD-Laufwerk
- VGA-Grafikkarte, Windows 3.1, Maus, Soundkarte

Best.-Nr. 9579

ISBN 3-8155-9579-7

0 1980

Unverbindliche  
Preiseempfehlung  
DM 19,80  
öS 176,-  
sFr 19,80



9 783815 595794

**Buchregal-Systematik**

**IBM-PC / Kompatibile:  
Shareware**

**SYBEX**