

**MPWarp\_06.readme**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> MPWarp_06.readme		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 8, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>MPWarp_06.readme</b>	<b>1</b>
1.1	DO IT! : MorphPlus - MPWarp_06 . . . . .	1

## Chapter 1

# MPWarp\_06.readme

### 1.1 DO IT! : MorphPlus - MPWarp\_06

Projekt:	MPWarp_06
Programm:	MorphPlus V1.2
-----	
Quelle:	"MorphPlus SPEZIALEFFEKTE", HIPPO BOOKS Best.Nr. 9000
Autor:	Walter Friedhuber
-----	
Thema:	Anwendung des Projekts "MPWarp_06", Erläuterung der Warp-Technik zur Animation von Tierfotografien.
-----	
RAM-Bedarf:	4 MByte
Festplatte, temporär:	-
Festplatte, Animation:	1,5 MByte (25 Frames)
Berechnungszeit pro Frame:	30 Sekunden (Durchschnittswert, HAMLace)
Berechnungszeit, Animation:	10 - 12 Min. (25 Frames, HAMLace)
Arbeitszeit:	1 Stunde
-----	

Sie werden es kaum für möglich halten, daß nur 8 geschickt gesetzte Vektorpunkte genügen, um ein Standbild zum Leben zu erwecken, beispielsweise einen Löwen Grimassen schneiden zu lassen. Der aktuelle Workshop zeigt, wie man die Verzerrungsfähigkeiten des WARP-Operators benutzt, um das zu erreichen. Eine in HAMLace berechnete Beispielanimation befindet sich im Anim-Verzeichnis des Projekts:

MPWarp\_06\_anim.HAMLace MVextern

1. Starten Sie zuerst das Hauptprogramm "MorphPlus".
2. Halten Sie die linke AMIGA-Taste fest und tippen Sie zusätzlich auf Taste "m", wodurch Sie wieder auf der Workbench landen.

3. Starten Sie das Modul "Morph".
4. Laden Sie mit "Project - Open" die Projektdatei "MPWarp\_06" aus dem gleichnamigen Verzeichnis der "DO\_IT!/MorphPlus"-Schublade.
5. Befehlen Sie "Groups - Animate", schaufeln Sie die Gruppe "Schnauze" vom "Don't Animate"- in das "Animate"-Fenster, beenden Sie den Vorgang mit "Accept" und starten Sie eine Vorschau, wie ich es Ihnen im Projekt "MPWarp\_01" beschrieben habe. Sollten Sie Probleme mit den Tastensymbolen haben, hilft Bild\_0001.16 MVextern.
6. Schließen Sie die Vorschau durch einen Klick auf "Close" ab.
7. Mit Hilfe der Tastenkombinationen "rechte AMIGA- und 2"-Taste bzw. "rechte AMIGA- und 3"-Taste, können Sie zwischen Start- und Endvektorendarstellung hin und herschalten, bzw. über die "rechte AMIGA- und 1"-Taste den Streckenverlauf der Vektoren begutachten. Das gewünschte Brüllen wird einzig und allein dadurch ausgelöst, daß den wenigen Vektoren ein genügend großer Spielraum zur Verfügung gestellt wurde, der das gesamte Bild, ausgehend vom Effektschwerpunkt, verzerrt.

Abweichend von der bisher eingesetzten "Outer Edge Handling"-Option "Cookie Cut", kam aktuell die Funktion "Sliding" zur Anwendung, die ein weiches Übergleiten der Verzerrungsoperation gewährleistet (-> siehe "Project Options"-Requester -> rechte AMIGA- und "t"-Taste).

8. Verwerfen Sie das Projekt mit "Project - Quit". Sollte MorphPlus eine Warnung ausgeben, lehnen Sie diese mit "Quit" ab.
9. Verlassen Sie dann das Programm "MorphPlus" ("Exit") und legen Sie eine kurze Pause ein, bevor Sie sich mit einer neuen Variante des WARP-Operators beschäftigen, der Durchführung von Metamorphosen.

\*