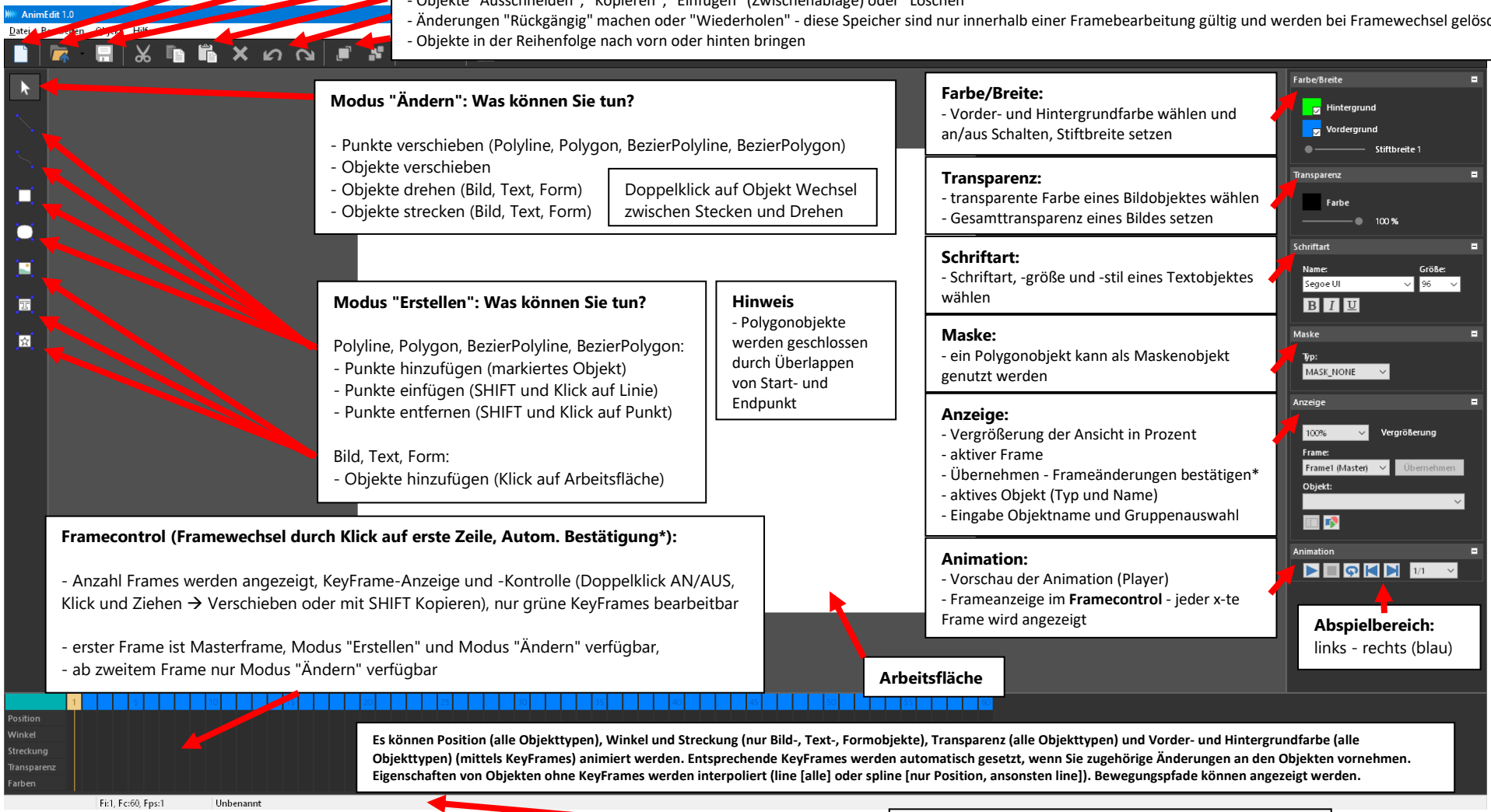
Standard Funktionen:

- Neu (neues Projekt erstellen)
- Öffnen... (vorhandenes Projekt aus Datei laden)
- Speichern und Speichern unter... (Projekt als Datei speichern)
- Objekte "Ausschneiden", "Kopieren", "Einfügen" (Zwischenablage) oder "Löschen"
- Änderungen "Rückgängig" machen oder "Wiederholen" - diese Speicher sind nur innerhalb einer Framebearbeitung gültig und werden bei Framewechsel gelöscht
- Objekte in der Reihenfolge nach vorn oder hinten bringen



Modus "Ändern": Was können Sie tun?

- Punkte verschieben (Polyline, Polygon, BezierPolyline, BezierPolygon)
- Objekte verschieben
- Objekte drehen (Bild, Text, Form)
- Objekte strecken (Bild, Text, Form)

Doppelklick auf Objekt Wechsel zwischen Stecken und Drehen

Modus "Erstellen": Was können Sie tun?

Polyline, Polygon, BezierPolyline, BezierPolygon:
- Punkte hinzufügen (markiertes Objekt)
- Punkte einfügen (SHIFT und Klick auf Linie)
- Punkte entfernen (SHIFT und Klick auf Punkt)

Bild, Text, Form:
- Objekte hinzufügen (Klick auf Arbeitsfläche)

Hinweis
- Polygonobjekte werden geschlossen durch Überlappen von Start- und Endpunkt

Framecontrol (Framewechsel durch Klick auf erste Zeile, Autom. Bestätigung*):

- Anzahl Frames werden angezeigt, KeyFrame-Anzeige und -Kontrolle (Doppelklick AN/AUS, Klick und Ziehen → Verschieben oder mit SHIFT Kopieren), nur grüne KeyFrames bearbeitbar

- erster Frame ist Masterframe, Modus "Erstellen" und Modus "Ändern" verfügbar,
- ab zweitem Frame nur Modus "Ändern" verfügbar

Farbe/Breite:
- Vorder- und Hintergrundfarbe wählen und an/aus Schalten, Stiftbreite setzen

Transparenz:
- transparente Farbe eines Bildobjektes wählen
- Gesamttransparenz eines Bildes setzen

Schriftart:
- Schriftart, -größe und -stil eines Textobjektes wählen

Maske:
- ein Polygonobjekt kann als Maskenobjekt genutzt werden

Anzeige:
- Vergrößerung der Ansicht in Prozent
- aktiver Frame
- Übernehmen - Frameänderungen bestätigen*
- aktives Objekt (Typ und Name)
- Eingabe Objektname und Gruppenauswahl

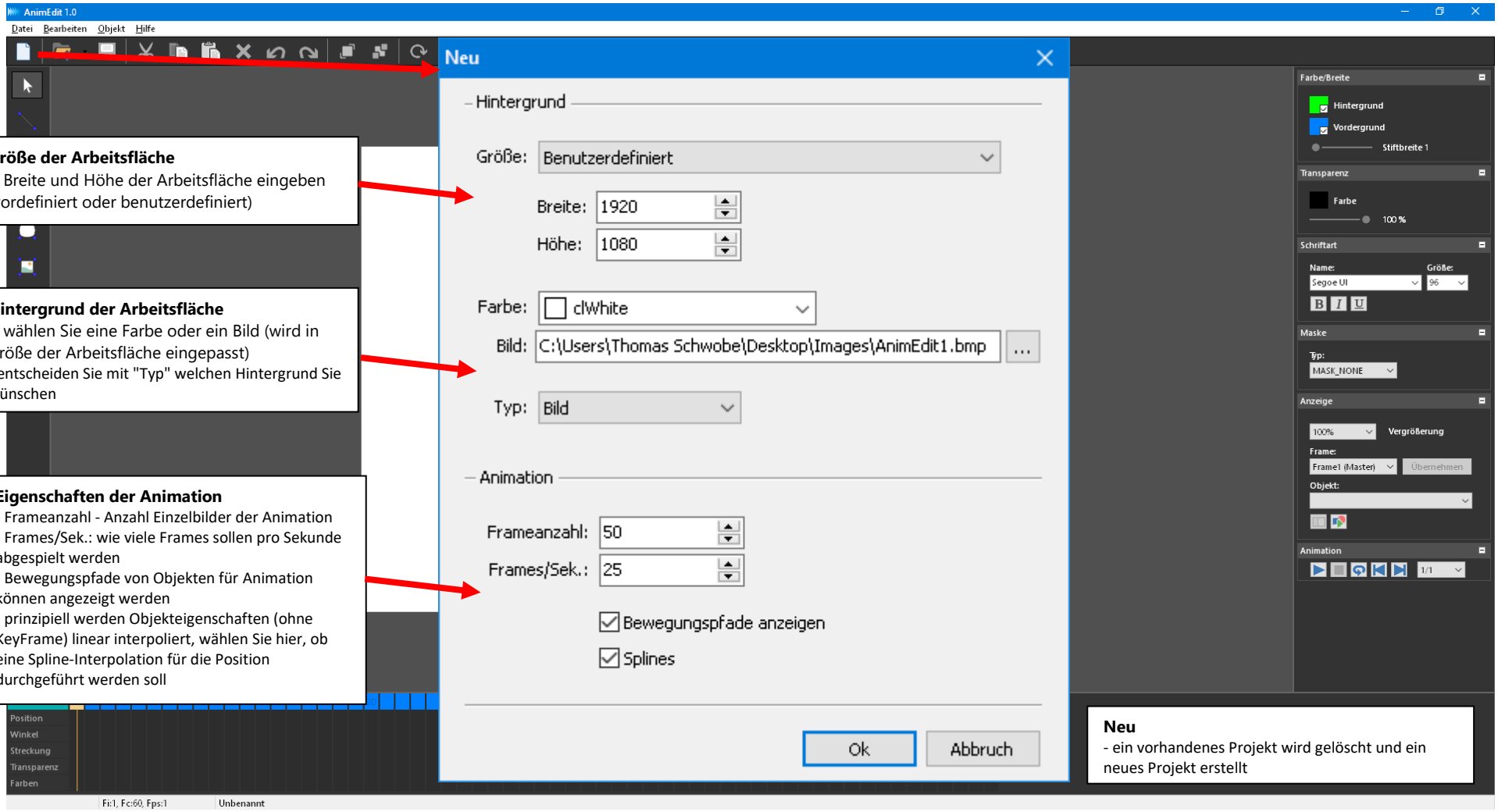
Animation:
- Vorschau der Animation (Player)
- Frameanzeige im **Framecontrol** - jeder x-te Frame wird angezeigt

Abspielbereich:
links - rechts (blau)

Arbeitsfläche

Es können Position (alle Objekttypen), Winkel und Streckung (nur Bild-, Text-, Formobjekte), Transparenz (alle Objekttypen) und Vorder- und Hintergrundfarbe (alle Objekttypen) (mittels KeyFrames) animiert werden. Entsprechende KeyFrames werden automatisch gesetzt, wenn Sie zugehörige Änderungen an den Objekten vornehmen. Eigenschaften von Objekten ohne KeyFrames werden interpoliert (line [alle] oder spline [nur Position, ansonsten line]). Bewegungspfade können angezeigt werden.

Statusanzeige
- Geändert
- Animationsparameter
- Dateiname (Doppelklick registriert Dateiendung *.anm)

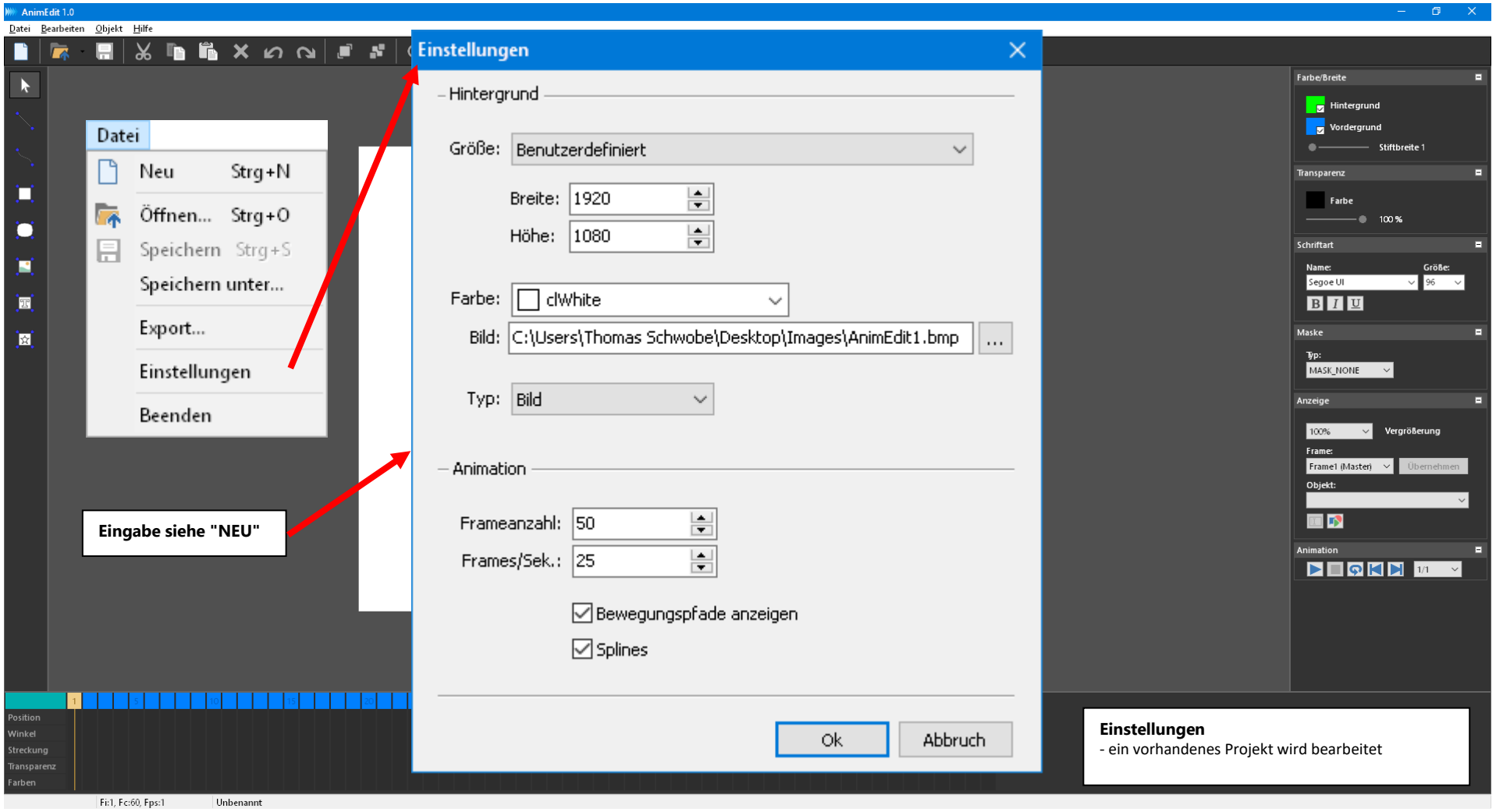


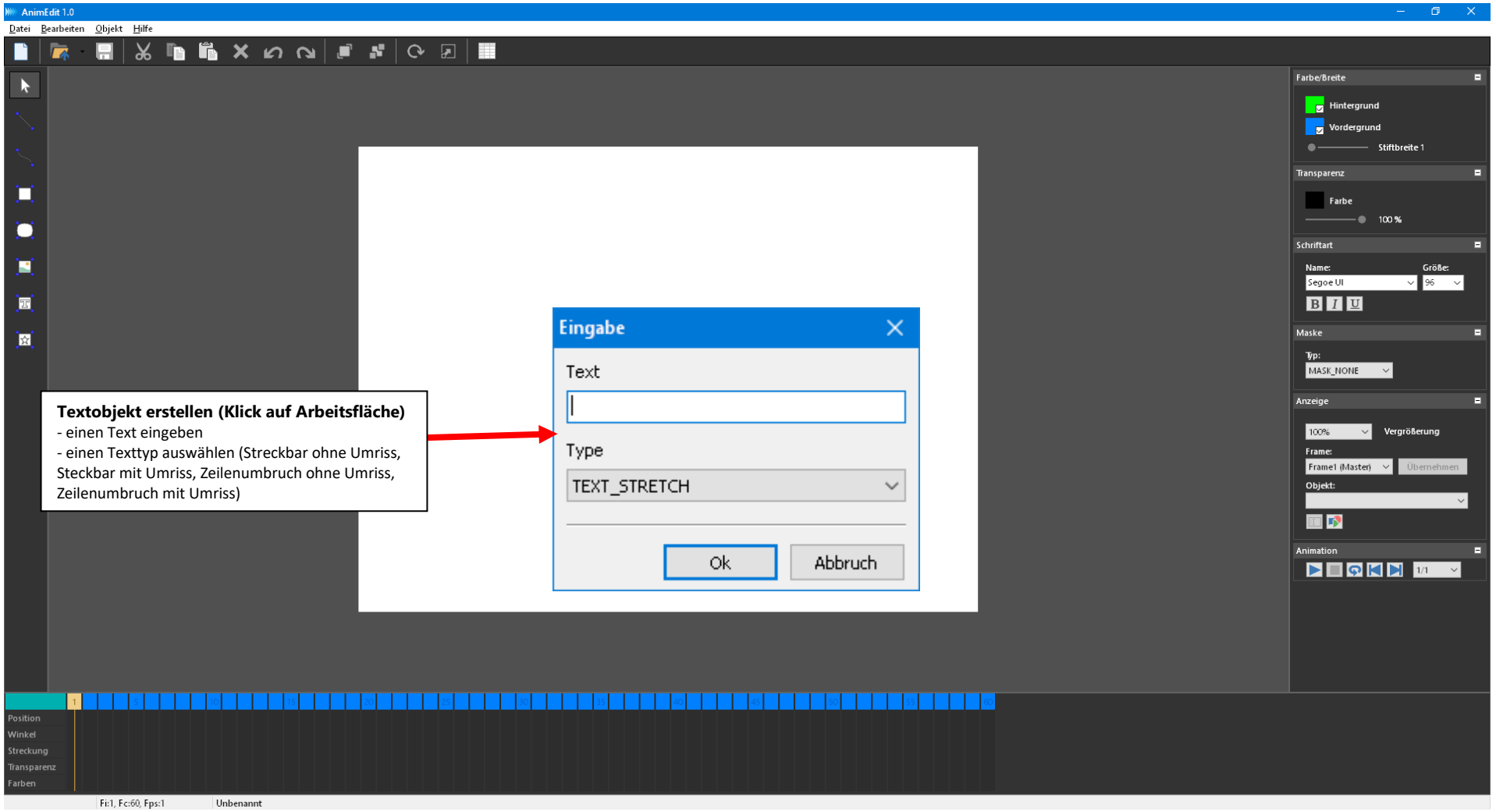
Größe der Arbeitsfläche
- Breite und Höhe der Arbeitsfläche eingeben (vordefiniert oder benutzerdefiniert)

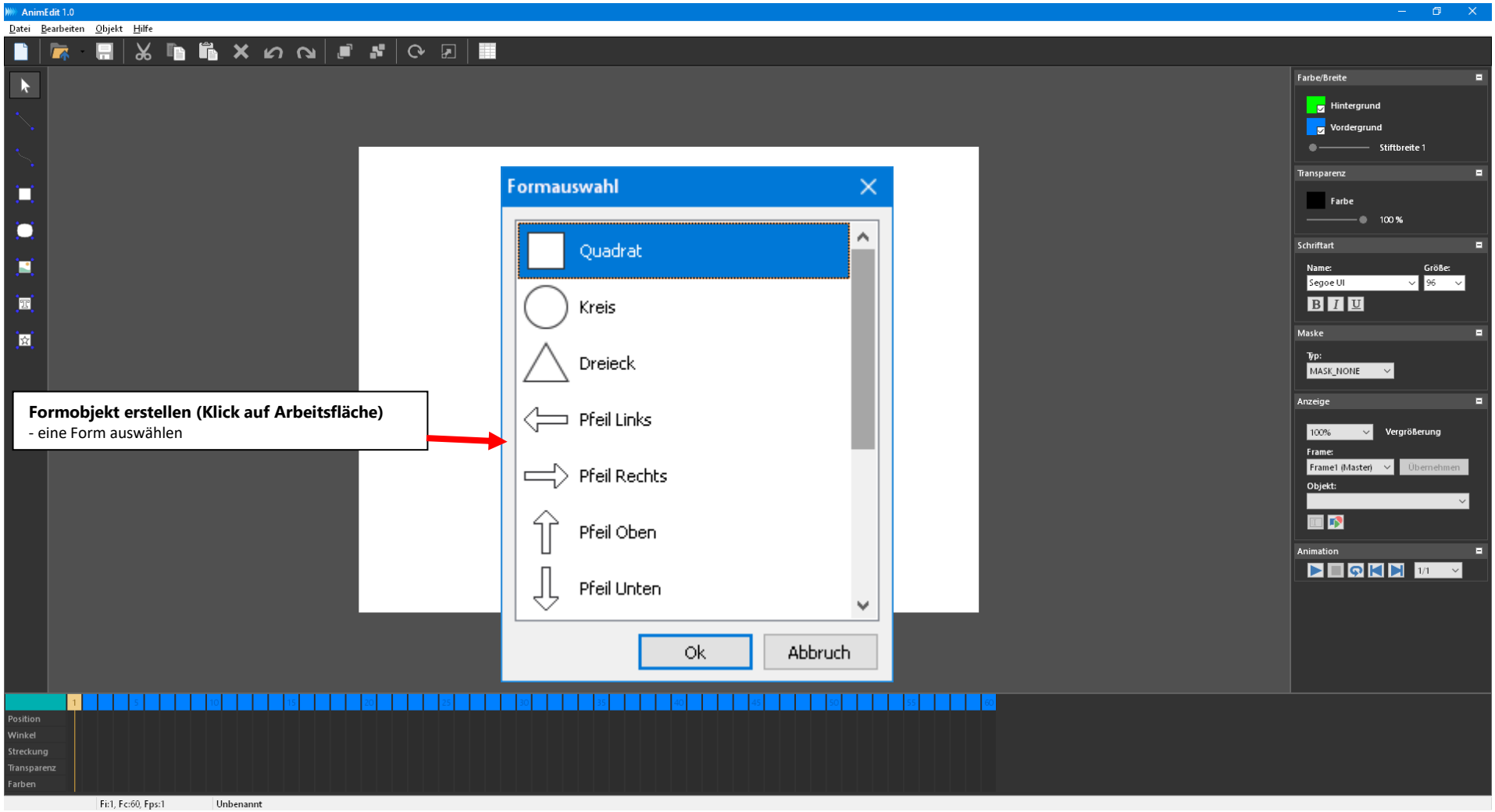
Hintergrund der Arbeitsfläche
- wählen Sie eine Farbe oder ein Bild (wird in Größe der Arbeitsfläche eingepasst)
- entscheiden Sie mit "Typ" welchen Hintergrund Sie wünschen

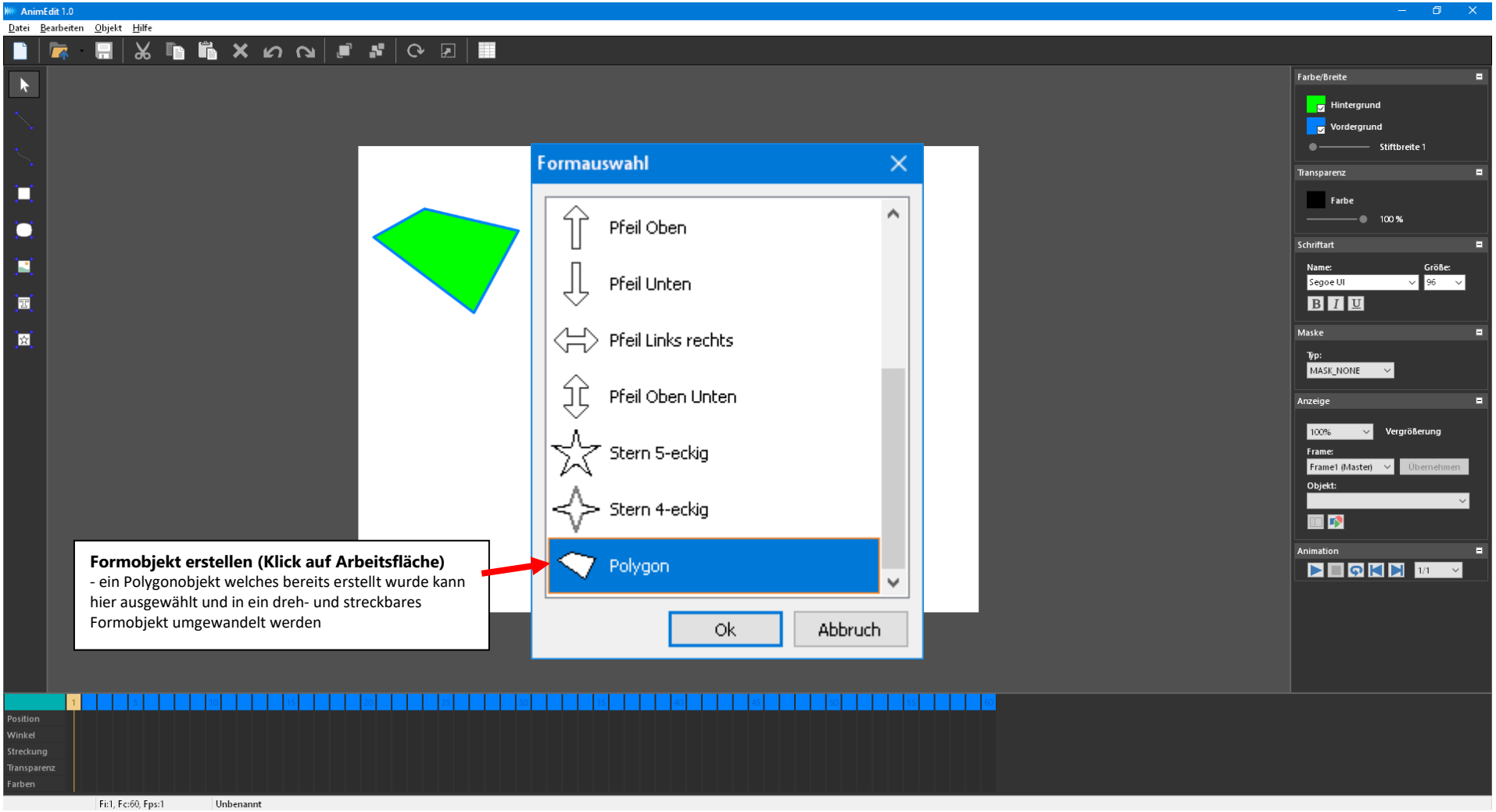
Eigenschaften der Animation
- Frameanzahl - Anzahl Einzelbilder der Animation
- Frames/Sek.: wie viele Frames sollen pro Sekunde abgespielt werden
- Bewegungspfade von Objekten für Animation können angezeigt werden
- prinzipiell werden Objekteigenschaften (ohne KeyFrame) linear interpoliert, wählen Sie hier, ob eine Spline-Interpolation für die Position durchgeführt werden soll

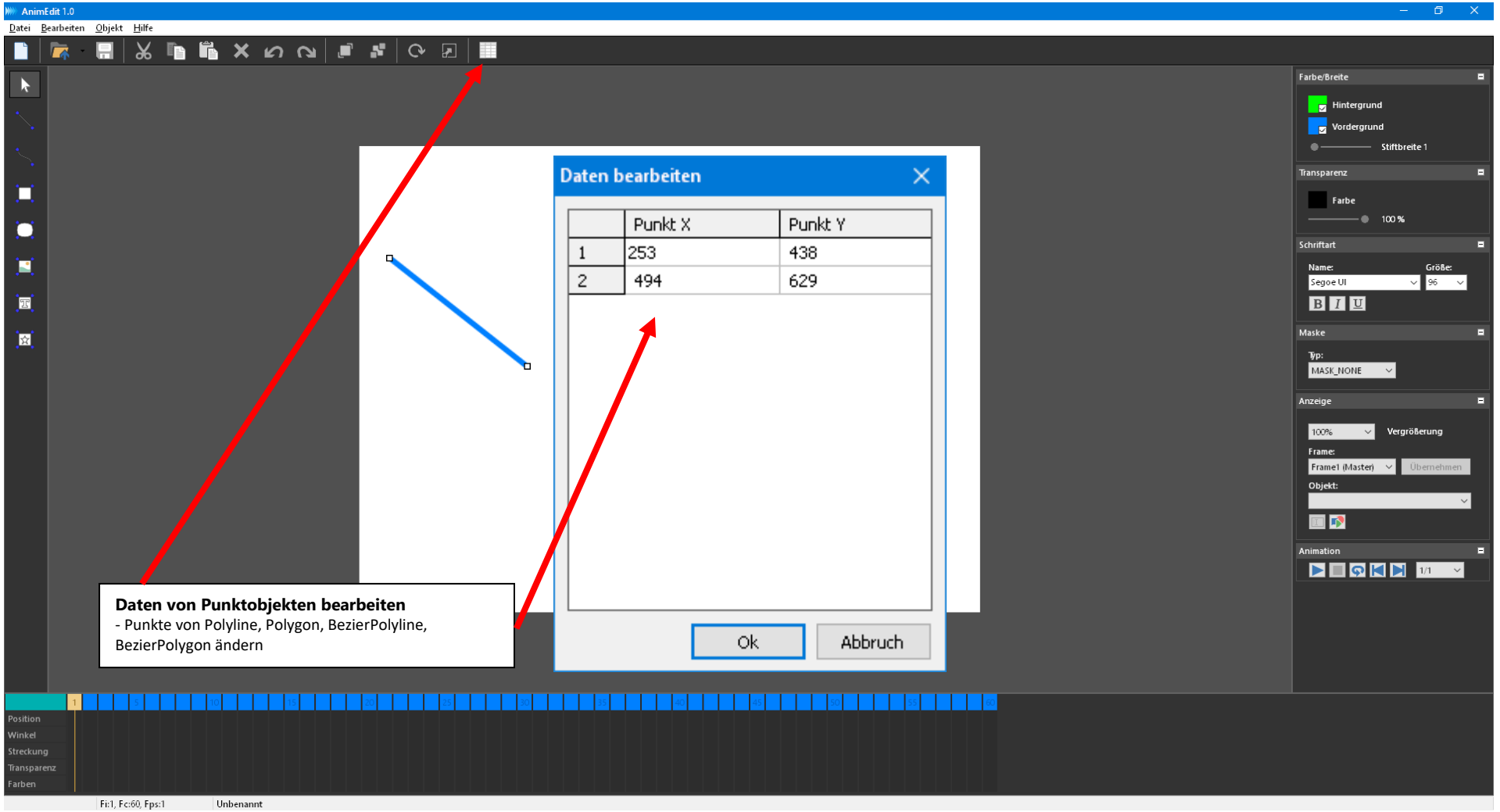
Neu
- ein vorhandenes Projekt wird gelöscht und ein neues Projekt erstellt

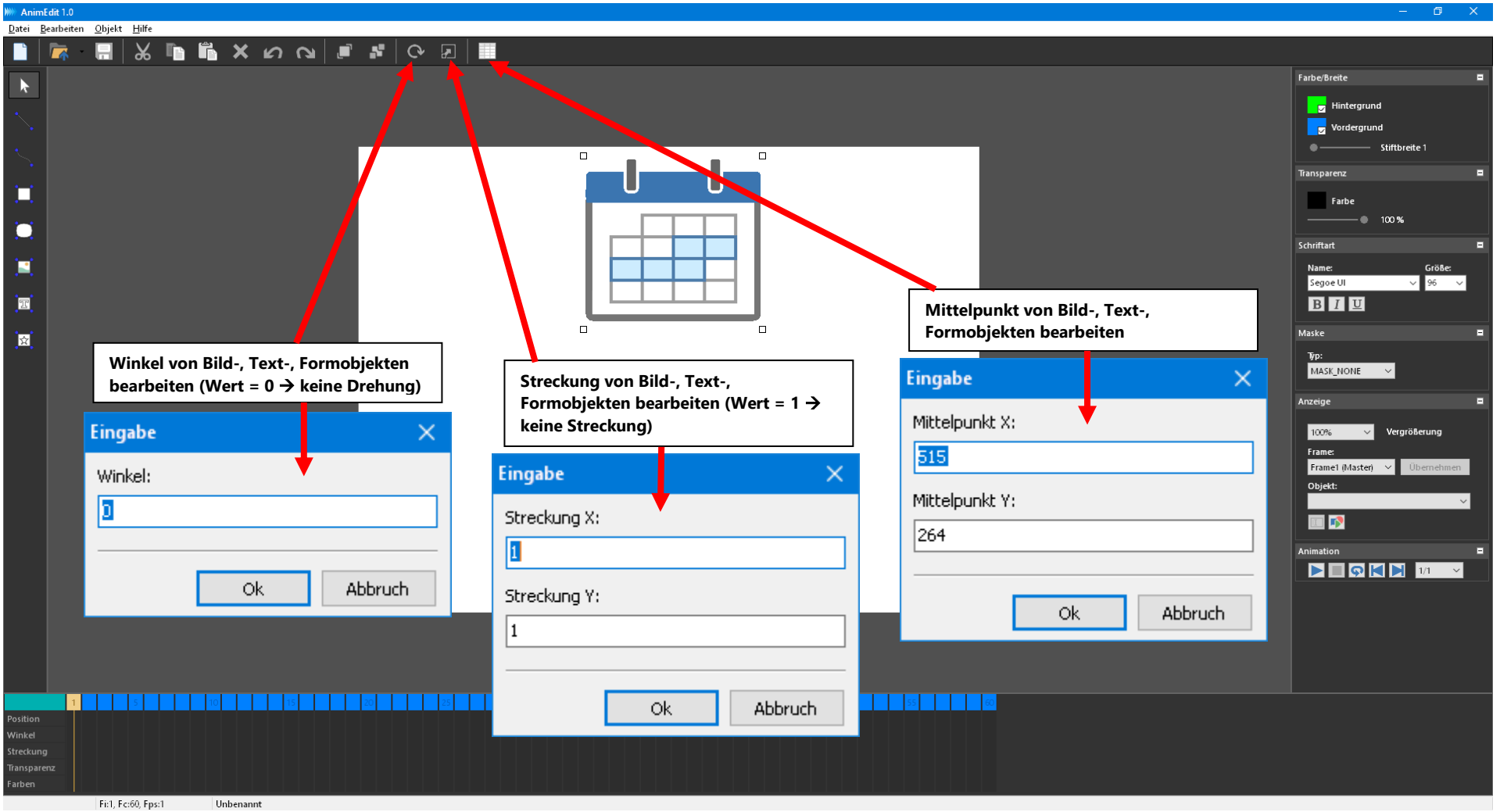

AnimEdit 1.0
Datei Bearbeiten Objekt Hilfe
Datei
Neu Strg+N
Öffnen... Strg+O
Speichern Strg+S
Speichern unter...
Export...
Einstellungen
Beenden
Eingabe siehe "NEU"
Einstellungen
Hintergrund
Größe: Benutzerdefiniert
Breite: 1920
Höhe: 1080
Farbe: clWhite
Bild: C:\Users\Thomas Schwobe\Desktop\Images\AnimEdit1.bmp
Typ: Bild
Animation
Frameanzahl: 50
Frames/Sek.: 25
Bewegungspfade anzeigen
Splines
Ok
Abbruch
Farbe/Breite
Hintergrund
Vordergrund
Stiftbreite 1
Transparenz
Farbe
100 %
Schriftart
Name:
Größe:
Segoe UI
96
Maske
Typ:
MASK_NONE
Anzeige
100%
Vergrößerung
Frame:
Frame1 (Master)
Übernehmen
Objekt:
Animation
1/1
Position
Winkel
Streckung
Transparenz
Farben
Fr:1, Fc:60, Fps:1
Unbenannt
Einstellungen
- ein vorhandenes Projekt wird bearbeitet

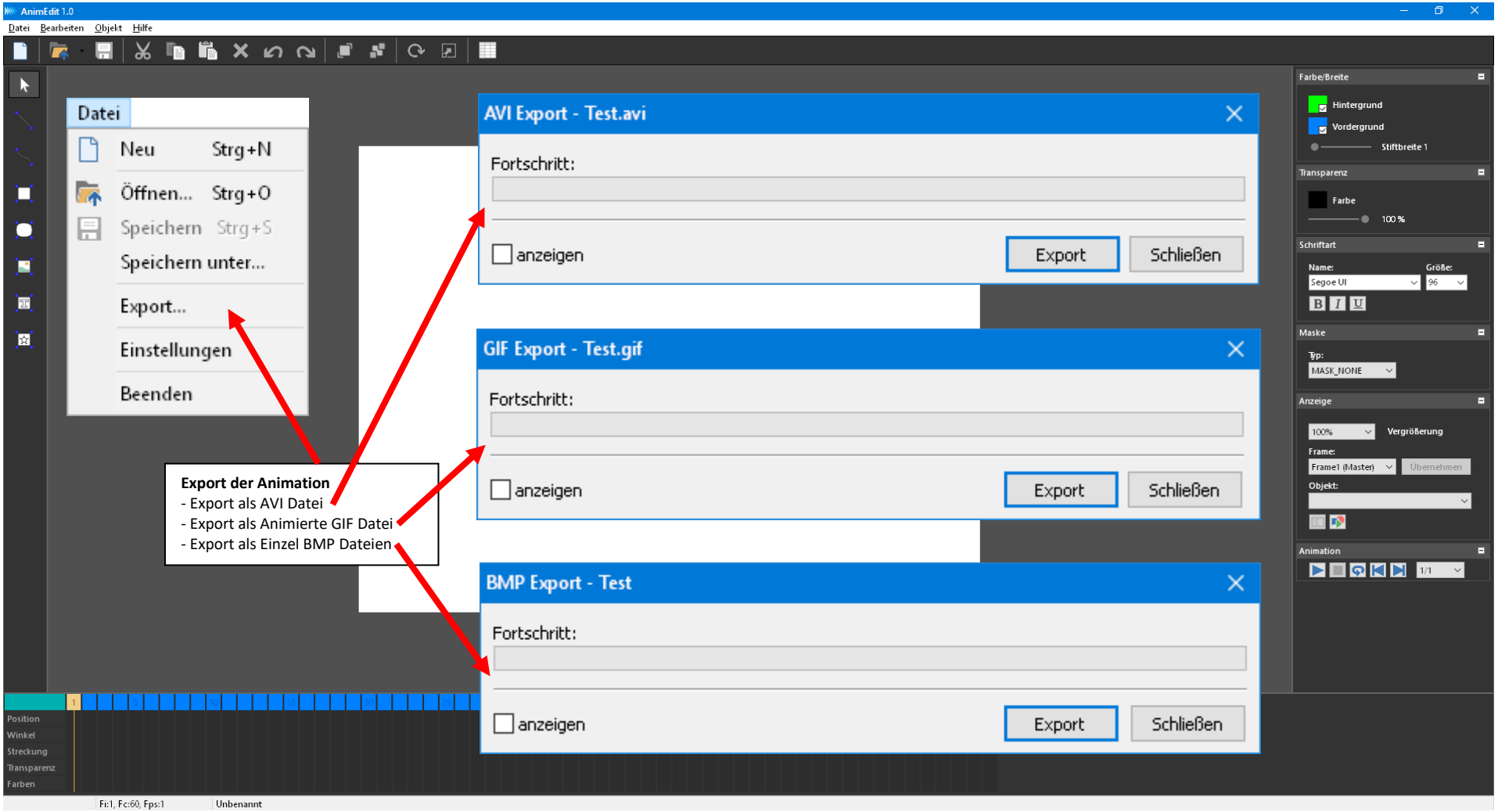

AnimEdit 1.0
Datei Bearbeiten Objekt Hilfe
Farbe/Breite
Hintergrund
Vordergrund
Stiftbreite 1
Transparenz
Farbe
100 %
Schriftart
Name:
Größe:
Segoe UI
96
Maske
Typ:
MASK_NONE
Anzeige
100%
Vergrößerung
Frame:
Frame1 (Master)
Übernehmen
Objekt:
Animation
1/1
Eingabe
Text
Type
TEXT_STRETCH
Ok
Abbruch
Textobjekt erstellen (Klick auf Arbeitsfläche)
- einen Text eingeben
- einen Texttyp auswählen (Streckbar ohne Umriss, Steckbar mit Umriss, Zeilenumbruch ohne Umriss, Zeilenumbruch mit Umriss)
Position
Winkel
Streckung
Transparenz
Farben
Fr:1, Fc:60, Fps:1
Unbenannt


AnimEdit 1.0
Datei Bearbeiten Objekt Hilfe
Formobjekt erstellen (Klick auf Arbeitsfläche)
- eine Form auswählen
Formauswahl
Quadrat
Kreis
Dreieck
Pfeil Links
Pfeil Rechts
Pfeil Oben
Pfeil Unten
Ok
Abbruch
Farbe/Breite
Hintergrund
Vordergrund
Stiftbreite 1
Transparenz
Farbe
100 %
Schriftart
Name:
Größe:
Segoe UI
96
Maske
Typ:
MASK_NONE
Anzeige
100%
Vergrößerung
Frame:
Frame1 (Master)
Übernehmen
Objekt:
Animation
1/1
Position
Winkel
Streckung
Transparenz
Farben
Fr:1, Fc:60, Fps:1
Unbenannt


AnimEdit 1.0
Datei Bearbeiten Objekt Hilfe
Formauswahl
Pfeil Oben
Pfeil Unten
Pfeil Links rechts
Pfeil Oben Unten
Stern 5-eckig
Stern 4-eckig
Polygon
Ok
Abbruch
Formobjekt erstellen (Klick auf Arbeitsfläche)
- ein Polygonobjekt welches bereits erstellt wurde kann hier ausgewählt und in ein dreh- und streckbares Formobjekt umgewandelt werden
Farbe/Breite
Hintergrund
Vordergrund
Stiftbreite 1
Transparenz
Farbe
100 %
Schriftart
Name:
Größe:
Segoe UI
96
Maske
Typ:
MASK_NONE
Anzeige
100%
Vergrößerung
Frame:
Frame1 (Master)
Übernehmen
Objekt:
Animation
1/1
Position
Winkel
Streckung
Transparenz
Farben
Fr:1, Fc:60, Fps:1
Unbenannt


AnimEdit 1.0
Datei Bearbeiten Objekt Hilfe
Daten bearbeiten
Punkt X
Punkt Y
1
253
438
2
494
629
Ok
Abbruch
Daten von Punktobjekten bearbeiten
- Punkte von Polyline, Polygon, BezierPolyline, BezierPolygon ändern
Farbe/Breite
Hintergrund
Vordergrund
Stiftbreite 1
Transparenz
Farbe
100 %
Schriftart
Name:
Größe:
Segoe UI
96
Maske
Typ:
MASK_NONE
Anzeige
100%
Vergrößerung
Frame:
Frame1 (Master)
Übernehmen
Objekt:
Animation
1/1
Position
Winkel
Streckung
Transparenz
Farben
Fr:1, Fc:60, Fps:1
Unbenannt


AnimEdit 1.0
Datei Bearbeiten Objekt Hilfe
Winkel von Bild-, Text-, Formobjekten bearbeiten (Wert = 0 → keine Drehung)
Streckung von Bild-, Text-, Formobjekten bearbeiten (Wert = 1 → keine Streckung)
Mittelpunkt von Bild-, Text-, Formobjekten bearbeiten
Eingabe
Winkel:
0
Ok
Abbruch
Eingabe
Streckung X:
1
Streckung Y:
1
Ok
Abbruch
Eingabe
Mittelpunkt X:
515
Mittelpunkt Y:
264
Ok
Abbruch
Farbe/Breite
Hintergrund
Vordergrund
Stiftbreite 1
Transparenz
Farbe
100 %
Schriftart
Name:
Größe:
Segoe UI
96
Maske
Typ:
MASK_NONE
Anzeige
100%
Vergrößerung
Frame:
Frame1 (Master)
Übernehmen
Objekt:
Animation
1/1
Position
Winkel
Streckung
Transparenz
Farben
Fr:1, Fc:60, Fps:1
Unbenannt


AnimEdit 1.0
Datei Bearbeiten Objekt Hilfe
Datei
Neu Strg+N
Öffnen... Strg+O
Speichern Strg+S
Speichern unter...
Export...
Einstellungen
Beenden
Export der Animation
- Export als AVI Datei
- Export als Animierte GIF Datei
- Export als Einzel BMP Dateien
AVI Export - Test.avi
Fortschritt:
anzeigen
Export
Schließen
GIF Export - Test.gif
Fortschritt:
anzeigen
Export
Schließen
BMP Export - Test
Fortschritt:
anzeigen
Export
Schließen
Farbe/Breite
Hintergrund
Vordergrund
Stiftbreite 1
Transparenz
Farbe
100 %
Schriftart
Name:
Größe:
Segoe UI
96
Maske
Typ:
MASK_NONE
Anzeige
100%
Vergrößerung
Frame:
Frame1 (Master)
Übernehmen
Objekt:
Animation
1/1
Position
Winkel
Streckung
Transparenz
Farben
Fr:1, Fc:60, Fps:1
Unbenannt

Das Programm unterliegt dem Copyright des Autors. Bei erlaubter Weitergabe muss stets die Herkunft angegeben werden. Die Benutzung der Software erfolgt auf eigene Gefahr. Der Autor übernimmt keinerlei Haftung für eventuelle Schäden die durch die Software entstehen. Eine kommerzielle Nutzung ist untersagt.