

Pixen

Pixen ist ein Programm zum erstellen von pixelbasierten grafischen Dateien für statische aber auch für animierte Darstellungen für alle Anwendungen im Bereich des Screens (z.B. Icons, Banner, Flaggen, Animationen, Characters, Logos, Embleme usw.) Im Folgenden werden die wichtigsten Funktionen für das Erstellen von Pixen-Animationen erläutert.

1. Animation einrichten/öffnen

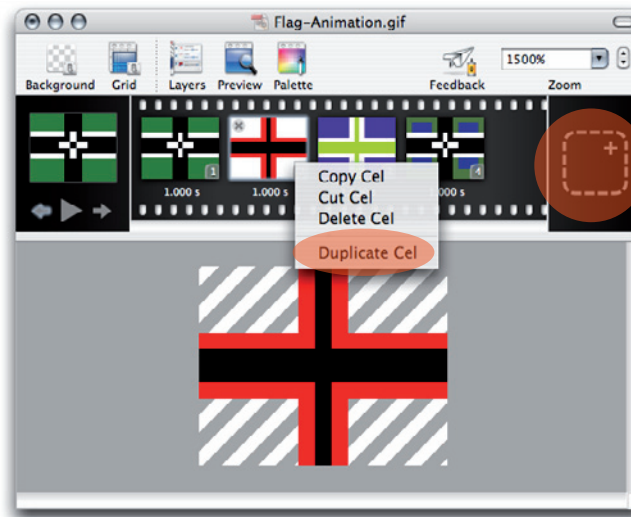
Eine neue Animation wird unter **>File >New Animation** eingerichtet. Es erscheint ein Eingabefenster für die Grösse der Arbeitsfläche. Die Masseinheit ist in Pixel angegeben. Die Grösse kann im Nachhinein verändert werden unter **>Edit >Resize Canvas**

Es stehen aber noch weitere Möglichkeiten für das Eröffnen eines Projektes zur Verfügung:

- Eine bestehende Pixen Einzelbilddatei kann in eine Animation umgewandelt werden **>File >Create Animation**
- Eine bereits bestehende Pixen-Animation oder eine Gif-Animation, welche in einem anderen Programm (z.B. Photoshop) erstellt wurde kann für die Bearbeitung in Pixen geöffnet werden **>File >Open Animation**

Werkzeuge

Die einfache Werkzeugpalette entspricht in etwa den Werkzeugen in Photoshop. Sehr nützlich ist die Möglichkeit, die linke und rechte Maustaste mit unterschiedlichen Funktionen zu belegen!



2. Die Animationspalette

Die Animationspalette ist in Form eines horizontalen Filmstreifens dargestellt. Am linken Rand ist das Animations-Vorschauenfenster platziert. Die Animation kann durch die Steuerung im unteren Bereich der Vorschau abgespielt und gesteuert werden.

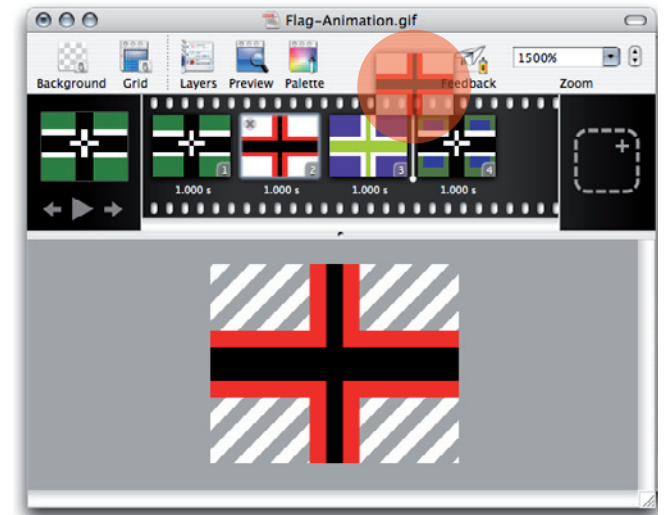
Alle Frames der Animation sind horizontal nacheinander aufgereiht und können per Mausklick ausgewählt und bearbeitet werden.

2.1. Hinzufügen und Löschen von Frames (=Cel)

Durch klicken auf das **>+Feld am rechten Rand** können neue Frames ohne Inhalt hinzugefügt werden. Durch anwählen eines Frames mit der rechten Maustaste kann über das Kontextmenü **>Duplicate Cel** ein bestehendes Frame dupliziert und gleich nach dem angewählten Frame eingesetzt werden. Auf die gleiche Weise kann mit **>Delete Cel** ein Bild der Animation gelöscht werden.

2.2. Abspiel-Zeit anpassen

Die Abspielzeit eines Frames kann verändert werden. Durch Doppelklick auf die Zeitangabe unterhalb des Einzelbildes erscheint ein entsprechendes Auswahlfenster.

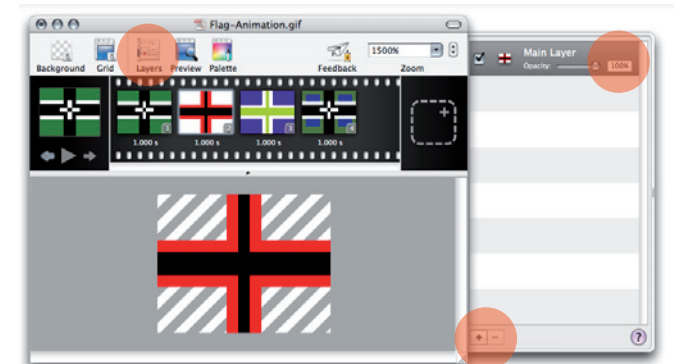


2.4. Verschieben eines Frames innerhalb der Reihenfolge

Ein Frame kann mit der Maus gepackt und an einer beliebigen Stelle zwischen 2 anderen Frames eingefügt werden.

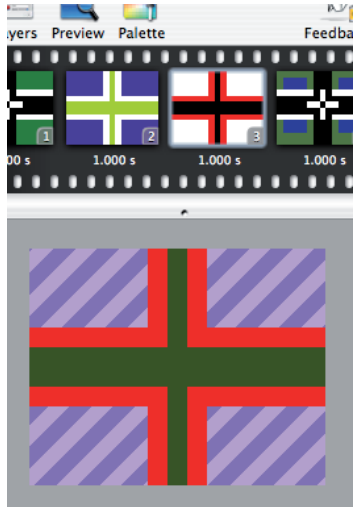
2.3. Ebenen

Über den **>Layer-Button** am oberen Fensterrand wird das Ebenenfenster auf der rechten Seite ausgeklappt. Dort werden alle Ebenen verwaltet, welche dem momentan angewählten Frame zugeordnet sind. Es können wie im Einzelbild-Modus Ebenen hinzugefügt und gelöscht oder in ihrer Deckkraft verändert werden.



2.4. Überlagerung als Gestaltungshilfe

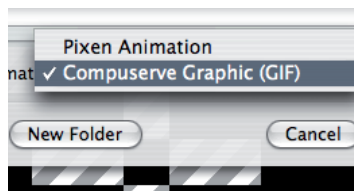
Als Gestaltungshilfe kann das vorhergehende Frame als durchscheinende, transparente Überlagerung als Gestaltungshilfe im aktuellen Frame angezeigt werden. Unter **>Animation >Show Previous Cel Overlay** kann diese Funktion ein- oder ausgeschaltet werden.



3. Abspeichern

Unter **>File >Save as...** kann eine Pixen- Animation auf 2 Arten gespeichert werden (wähle im aufspringenden Fenster unten):

- Als **>Pixen Animation** (für die Weiterarbeit mit Pixen)
- Als **>Gif-Animation** (für die Weiterarbeit mit anderen Programmen und für das Web). Die Datei kann in einem Browser getestet werden, indem sie per Drag-and Drop ins Browserfenster hineingezogen wird).

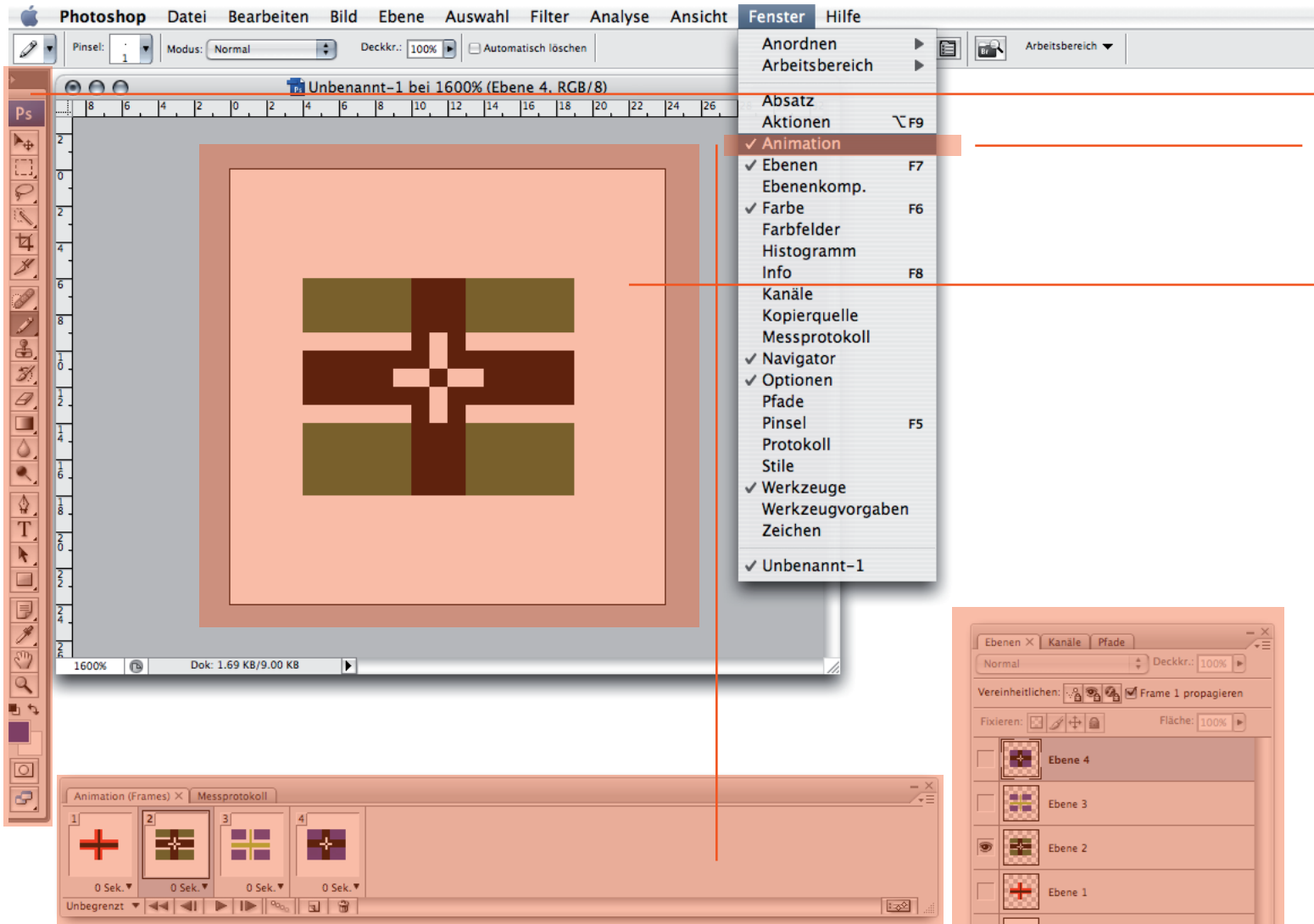


3. Exportieren

Unter **>Animation >Export To Image Sequence** können die einzelnen Frames einer Pixen- Animation separat gesammelt in einem Ordner abgespeichert werden.

Unter **>Animation >Export Quick Time** kann eine Pixen-Animation mit speziellen Komprimierungs-Einstellungen für Quicktime gespeichert werden.

Photoshop



1. Die wichtigsten Fenster und Paletten

Werkzeuge (Hauptwerkzeuge, Zeichnen)

Animationspalette
 >Fenster >Animation ruft die Animationspalette zur Verwaltung der einzelnen Frames auf.

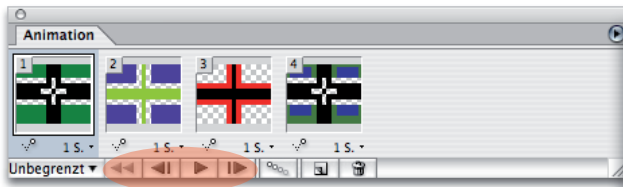
Bearbeitungs- und Vorschaufenster (Original- und Optimiert-Ansichten)

Ebenenpalette
 Jede Ebene bezieht sich auf alle Frames. Das heisst, jede Ebene kann pro Frame aktiviert oder unsichtbar gemacht werden!

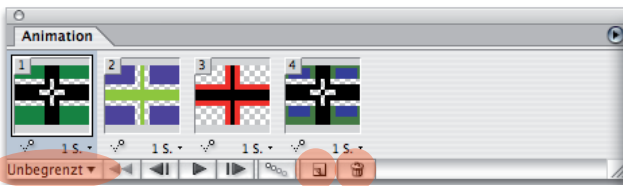
Photoshop

2. Die Funktionen der Animationspalette

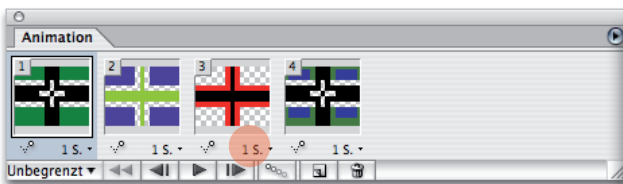
Auf der Animationspalette sind alle Frames der Animation in ihrer Reihenfolge abgebildet und nummeriert. Die Animation kann durch die Steuerungstasten abgespielt werden.



Mit Hilfe des Auswahlménüs unten links kann die Animation als Loop abgespielt werden („Unbegrenzt“) oder als bestimmte Anzahl von Wiederholungen („Einmal“ oder „Andere“, also eine selbst bestimmte Anzahl von Wiederholungen).



Frames können dupliziert (gleich an der Position nach dem ausgewählten eingefügt) oder gelöscht werden.

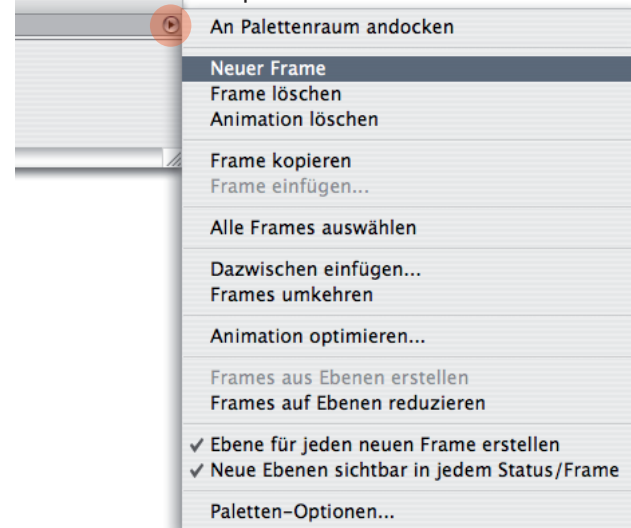


Hier wird die Abspielzeit pro Frame gesteuert.

> **Rechter Mausklick auf ein Frame** ruft das Kontextmenu der **Frameentfernungsmethode** auf. Man legt fest, ob der aktuelle Frame beim Abspielen durch die eventuelle transparenten Bereiche des nächsten Frames hindurch sichtbar bleibt. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- **Automatisch** Optimal für die meisten Animationen, der aktuelle Frame wird verworfen, wenn der nächste Frame Ebenentransparenz enthält.
- **Nicht entfernen** Behält aktuellen Frame bei, wenn der nächste abgespielt wird, der vorhergehende Frame ist durch die transparenten Bereiche des nächsten hindurch sichtbar.
- **Auf Hintergrund wiederherstellen** Löscht den aktuellen Frame, bevor der nächste angezeigt wird.

3. Die Funktionen des Pop-Down-Menüs rechts



> **Neuer Frame** fügt das ausgewählte Frame nach der Position des ausgewählten ein.

> **Animation löschen** löscht alle Frames.

> **Alle Frames auswählen** (wird dann gebraucht, wenn bei allen Bildern gleichzeitig die Abspielzeit geändert werden muss).

> **Dazwischen einfügen**: Damit kann eine bestimmte Anzahl an Zwischenbildern eingefügt werden. Die Bilder werden durch Photoshop an der gewählten Position automatisch eingerechnet. Diese Funktion wird bei Fadings (Ausblenden) und bei Morphings (Form- und Farbübergängen) gebraucht.

> **Frames umkehren** Die gesamte Abspiel-Reihenfolge der Animation wird geändert.

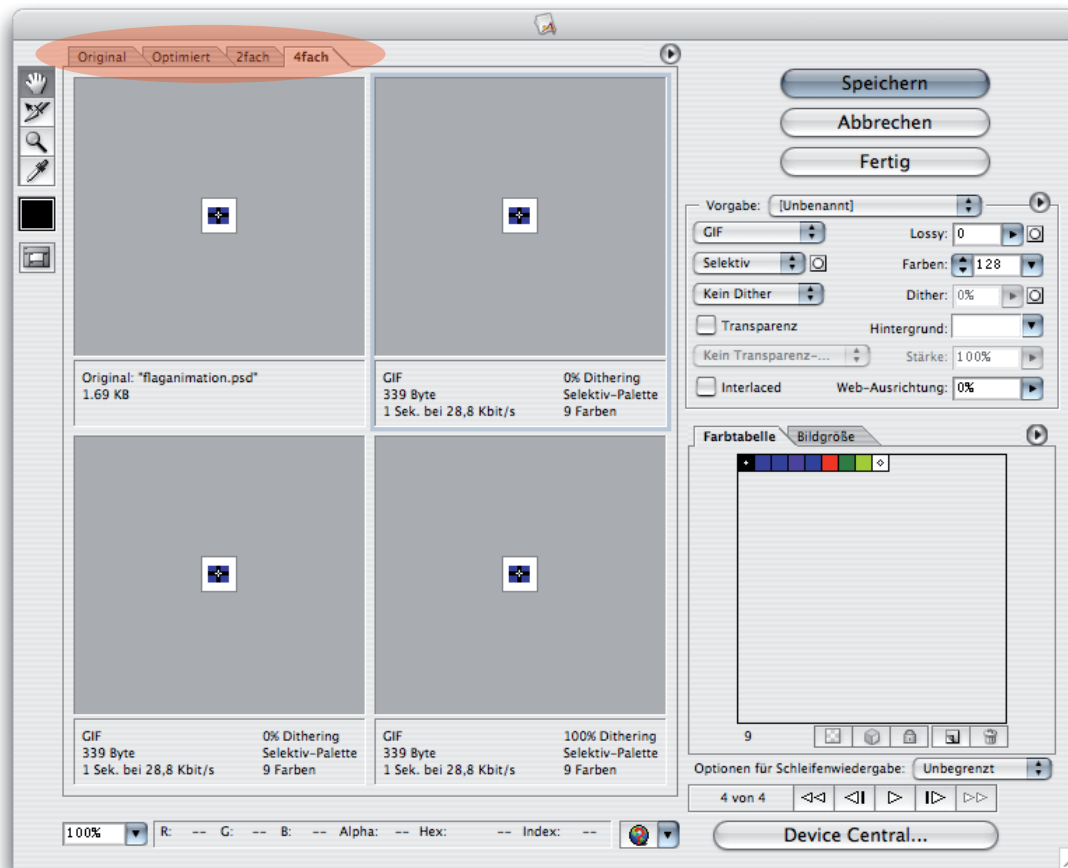
> **Animation optimieren**: Optimiert Frames so, dass sie nur Bereiche enthalten, die sich von Frame zu Frame ändern. Die Datei wird leichter.

- > **Begrenzungsrahmen** stellt in jedem Frame den Bereich frei, der sich im Vergleich zum vorherigen geändert hat. Dadurch wird die Animation leichter (ist aber nicht mit allen Gif-Editoren kompatibel!).
- > **Entfernen redundanter Pixel** verleiht allen Pixeln, welche sich im Vergleich zum vorhergehenden Frame nicht verändert haben Transparenz (Transparenz muss in der Palette unter >Datei>Für Web und Geräte speichern... aktiv sein).

Wichtig: die Frame-Entfernungsmethode (siehe unter Punkt 2) muss auf „Automatisch“ eingestellt sein.

> **Frames auf Ebenen reduzieren** erstellt für jeden Frame eine einzelne Composite-Ebene, die alle Ebenen im Frame enthält. Die Original-

4. Animation speichern / exportieren



4.1. Speichern

Die Datei kann unter **>Datei >Für Web und Gräte speichern...** als Gif-Animation abgespeichert werden. Im Fenster können bis zu 4 Komprimierungsstufen eingeblendet werden (siehe Screenshot). Rechts werden die GIF-Komprimierungs-Einstellungen vorgenommen. **>Datei>Speichern unter...** speichert die Animation als PSD-Datei (Photoshop) für eine ev. spätere Weiterarbeit.