

easy Animation 4 bedienen

Inhalt

easy Animation 4	3
Systemvoraussetzungen	4
Installation und Aktivierung	5
Programmstart	6
Programmoberfläche	7
Tool Tipps	8
Sportart ändern	9
Sprache ändern	10
Animation speichern	11
Animation umbenennen	11
Wo werden meine Animationen gespeichert?	12
Animation löschen	13
Ordnung bei den Animationen	14
Spielfelder	15
Feldausschnitt wählen	16
Feldausschnitt fixieren	16
Feldformate 3:4 und 16:9	17
Spieler und Tools	18
Spieler auf das Feld ziehen	18
Spieler-Menü	19
Trikot färben	20
Spieler vergrößern/verkleinern	20
Spieler löschen	20
Spieler drehen	20
Spieler verschieben	20
Spieler in Vordergrund/Hintergrund schieben	21
Mehrere Spieler auf einmal bearbeiten	21

Animation erstellen	22
Wo befinden sich Spieler und Tools nach 1 Sekunde?	23
Wo befinden sich Spieler und Tools nach einer weiteren Sekunde?.....	24
Laufen	25
Dribbeln	25
Schießen	25
Kurvenlauf	26
Schnell anlaufen, langsam auslaufen	27
Langsam anlaufen, schnell auslaufen.....	27
Kette bilden	28
Kette bewegen	29
Animation abspielen / stoppen	30
Die Zeitleiste während des Abspielens	31
Die Zeitleiste mit der Maus bewegen	31
Wenn die Zeitleiste länger ist als die Bildschirmbreite	31
Animation nachträglich ändern.....	32
Szene löschen /einfügen	32
Die Taktik-Tools	33
Text-Tool.....	34
Zeichenfunktion.....	35
Animation als Video exportieren	36
Einzelne Sekunde als Bild exportieren	37
Fragen, Probleme, Wünsche	38



easy Animation 4

Die Animationssoftware easy Animation 4 ist der Nachfolger von easy Animation 3. Die Software ist geeignet, um Übungen und Spielzüge in der Bewegung darzustellen und Spieltaktik zu veranschaulichen.

Die Animationssoftware wurde komplett neu programmiert, um den neuesten Anforderungen der Computertechnik gerecht zu werden. Daher ist die **Kompatibilität** mit easy Animation 3 NICHT gewährleistet.

Die **Bedienung** ist genauso einfach geblieben. Eine Animation wird immer noch so aufgebaut: 1. Ausgangsposition der Spieler festlegen, 2. Sekunde hinzufügen und überlegen: Wo befinden sich meine Spieler 1 Sekunde später? Und so weiter ...

Es sind **Funktionen** hinzugekommen, wie z.B. die Möglichkeit, Feldausschnitte nach Wunsch mit der Maus auszuwählen, Bogenläufe, das Raster.

Andere Funktionen wurden verbessert, so die Callouts, die bislang nicht nachbearbeitet werden konnten. Die Farbe und Größe von Text kann nun bearbeitet werden. Spielfiguren und Tools liegen in vielen Farben vor. Spielfiguren können miteinander verknüpft werden, um z.B. die Bewegung von Abwehrketten zu veranschaulichen.

Video-**Export** nach mpeg4 wurde eingeführt, da Flash mehr und mehr verschwindet.

Ganz neu sind auch die **animierten Spielfiguren**, die die Animationen noch anschaulicher machen.

Systemvoraussetzungen

PC mit mindestens Windows 7, 32 und 64 Bit.

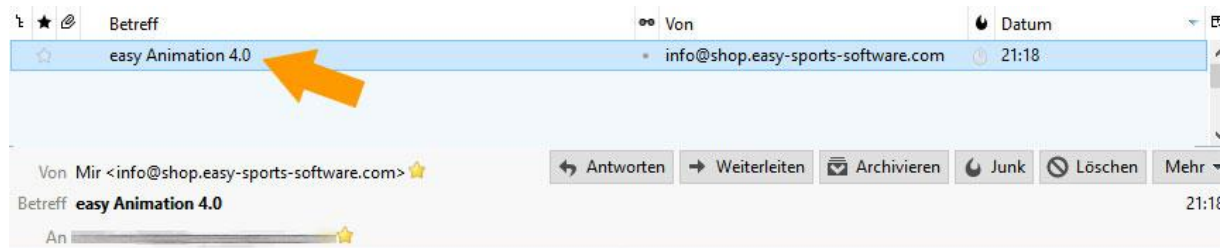
MAC OS Sierra.



Die Installation auf älteren Computern, Tablets und Smartphones ist nicht möglich.

Installation und Aktivierung

Nach dem erfolgreichen Kauf erhalten Sie eine E-Mail mit dem Download-Link und Ihrer Seriennummer.



Hallo Marion Becker-Richter,

Um easy Animation 4 auf Ihrem PC zu installieren, gehen Sie wie folgt vor:

1. [Installationspaket auf Ihren Computer herunterladen](#)  **Download-Link**
2. Klicken Sie doppelt auf das Installationspaket und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
3. Ihre Seriennummer: "0277-4113-4344-7347-xxxx"
4. Im [Support-Center](#) finden Sie ein Handbuch und Hilfe-Links.  **Seriennummer** Sie können Sie uns auch kontaktieren.

Viel Freude mit Ihrer Software.

Ihr Team von easy Sports-Software

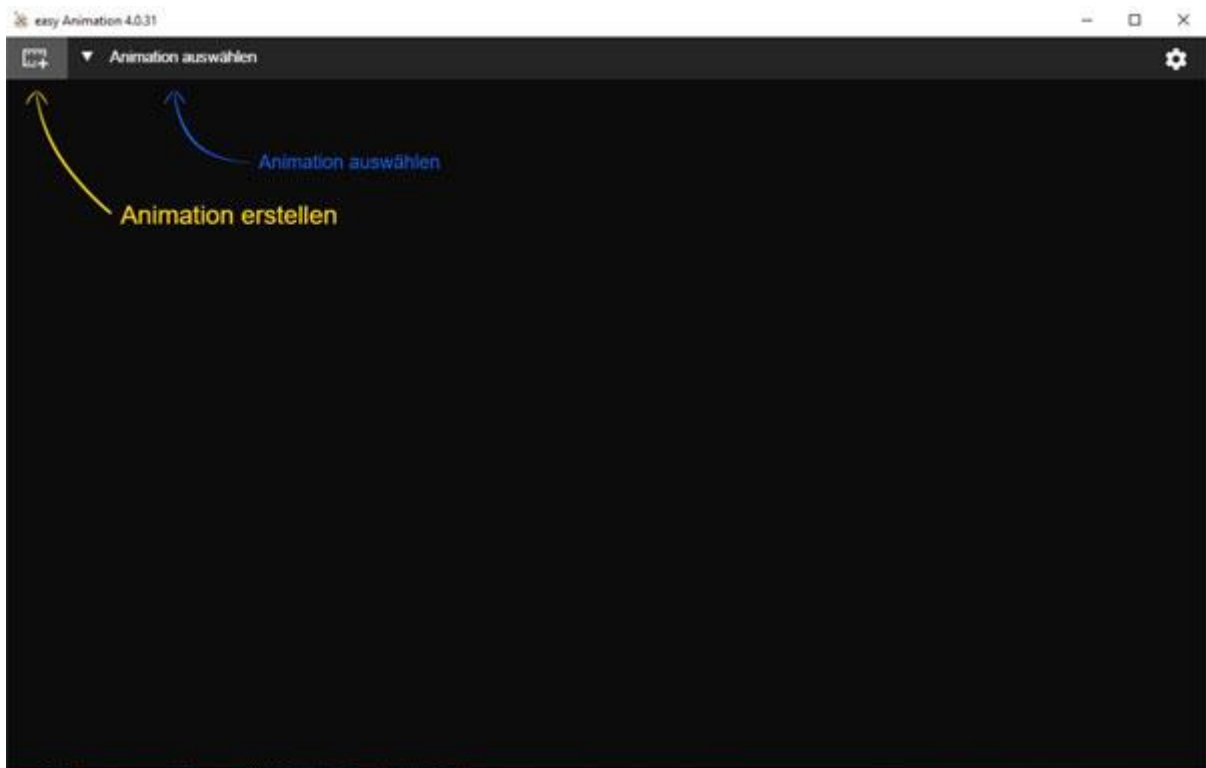
Programmstart

Starten Sie easy Animation mit einem Doppelklick auf das Programm-Icon auf Ihrem Computer.

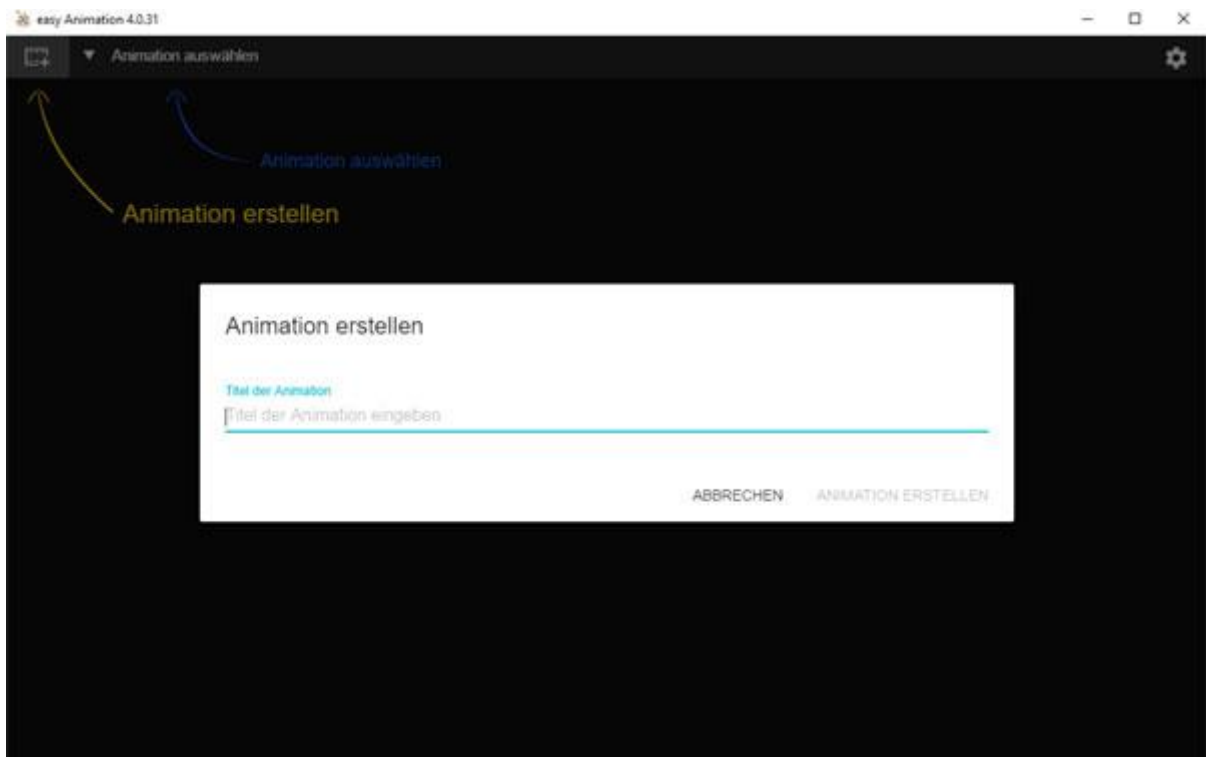


Programmoberfläche

Nach dem Start sieht das Programm so aus:



Nachdem Sie auf das Symbol für **Animation erstellen** geklickt haben, werden Sie aufgefordert, einen Namen für die zu erstellende Animation anzugeben:

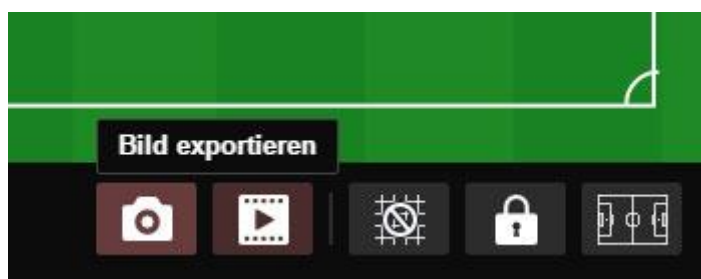


Sofern Sie bei der Installation als bevorzugte Sportart Fußball eingegeben haben, erwartet Sie die folgende Programmoberfläche:



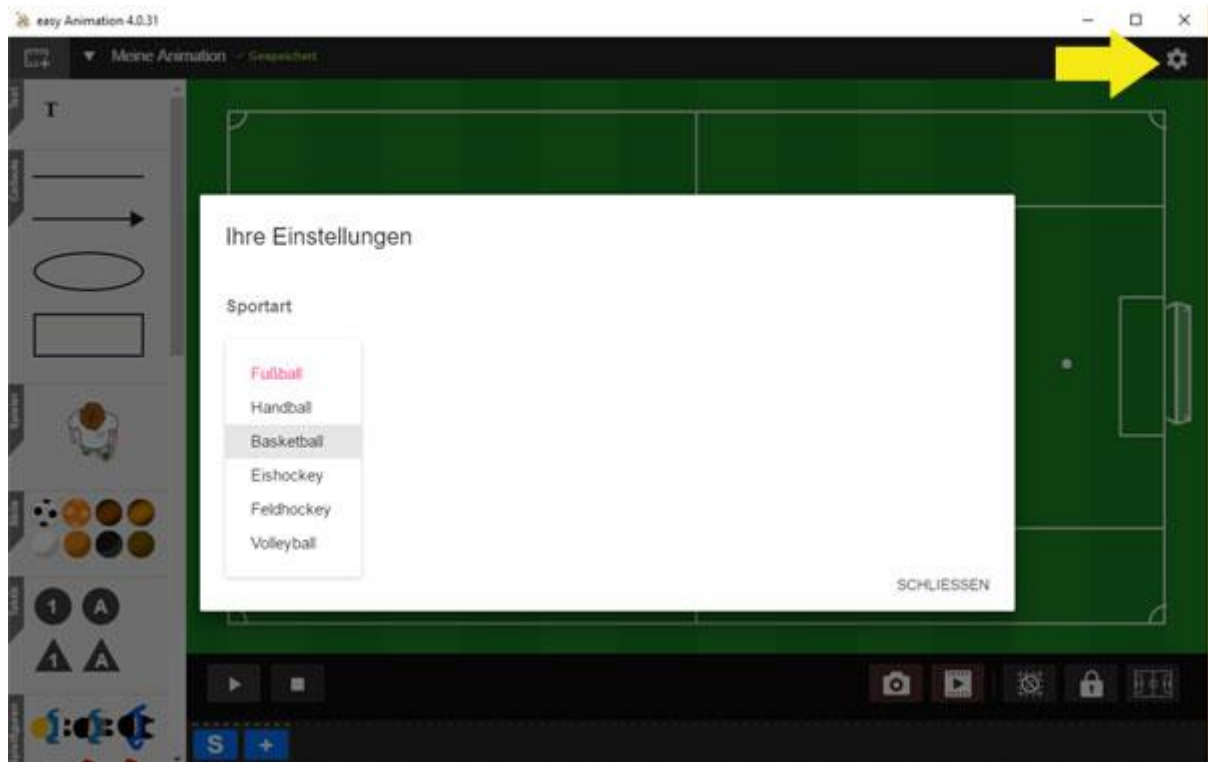
Tool Tipps

Bei einigen Schaltflächen erscheinen Tool-Tipps, wenn Sie mit der Maus darüber fahren.



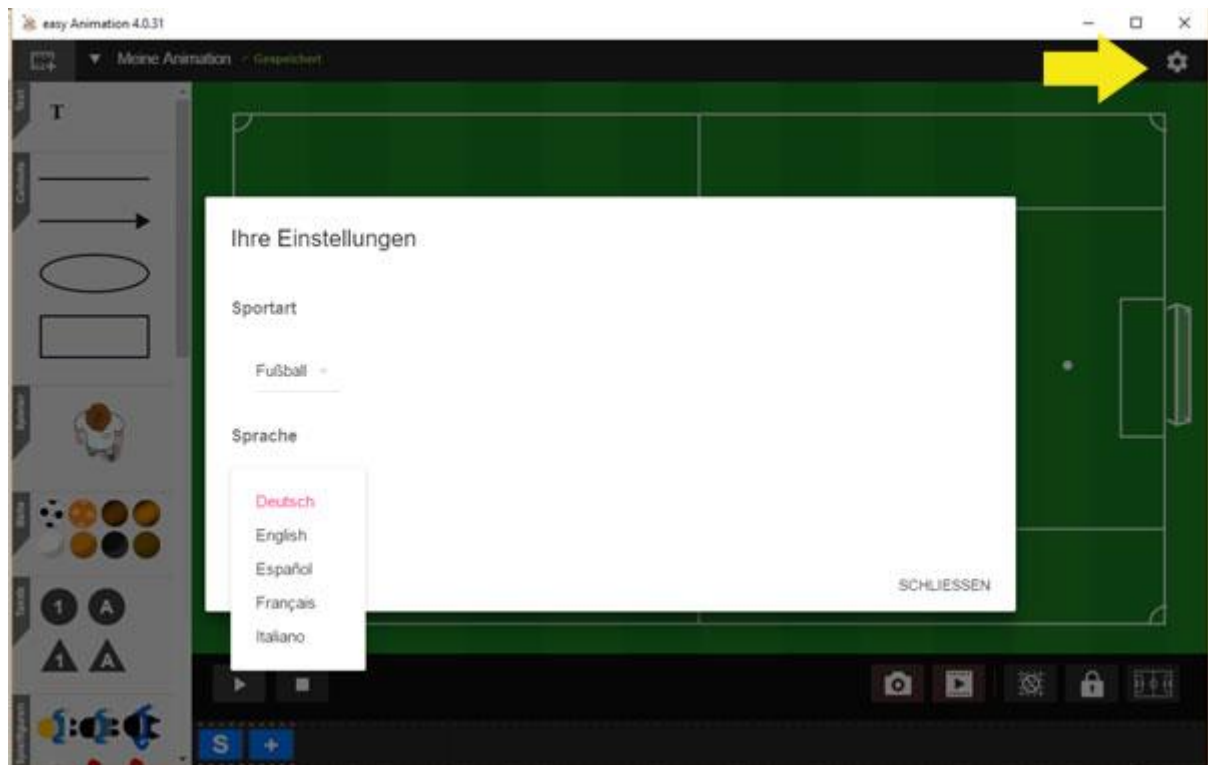
Sportart ändern

Klicken Sie auf das Symbol für Einstellungen und wählen Sie per Mausklick Ihre Sportart aus. Sie können Ihre Entscheidung jederzeit wieder auf diese Weise ändern.



Sprache ändern

Klicken Sie auf das Symbol für Einstellungen und wählen Sie per Mausklick Ihre Sprache aus. Sie können Ihre Entscheidung jederzeit wieder auf diese Weise ändern.



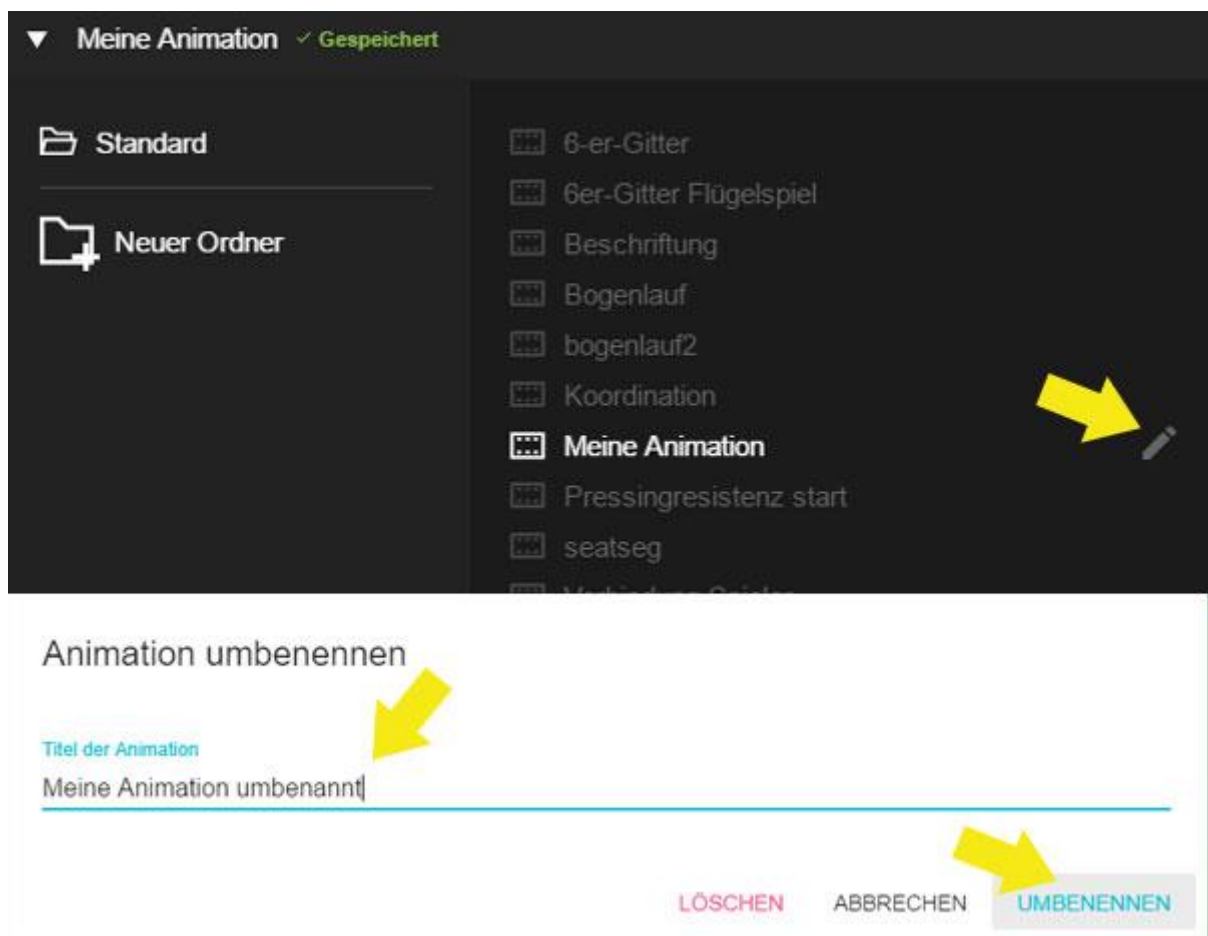
Animation speichern

Wenn Sie eine Animation erstellen, geben Sie den Namen ein, den Sie jederzeit ändern können, indem sie auf das Bearbeiten-Symbol neben der Animation klicken.

Die Animationen werden automatisch gespeichert.

Dass eine Animation gespeichert wurde, erkennen Sie an dem grünen „Gespeichert“.

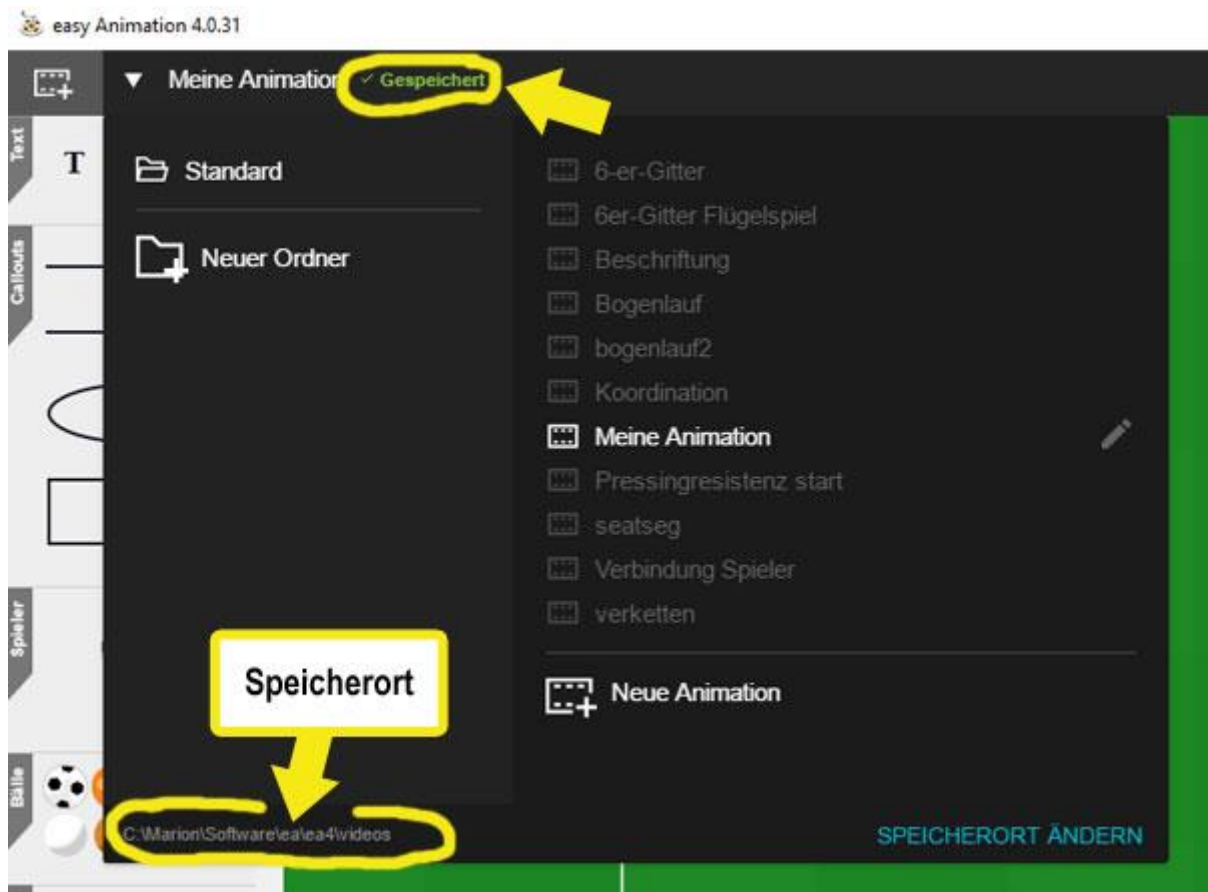
Animation umbenennen



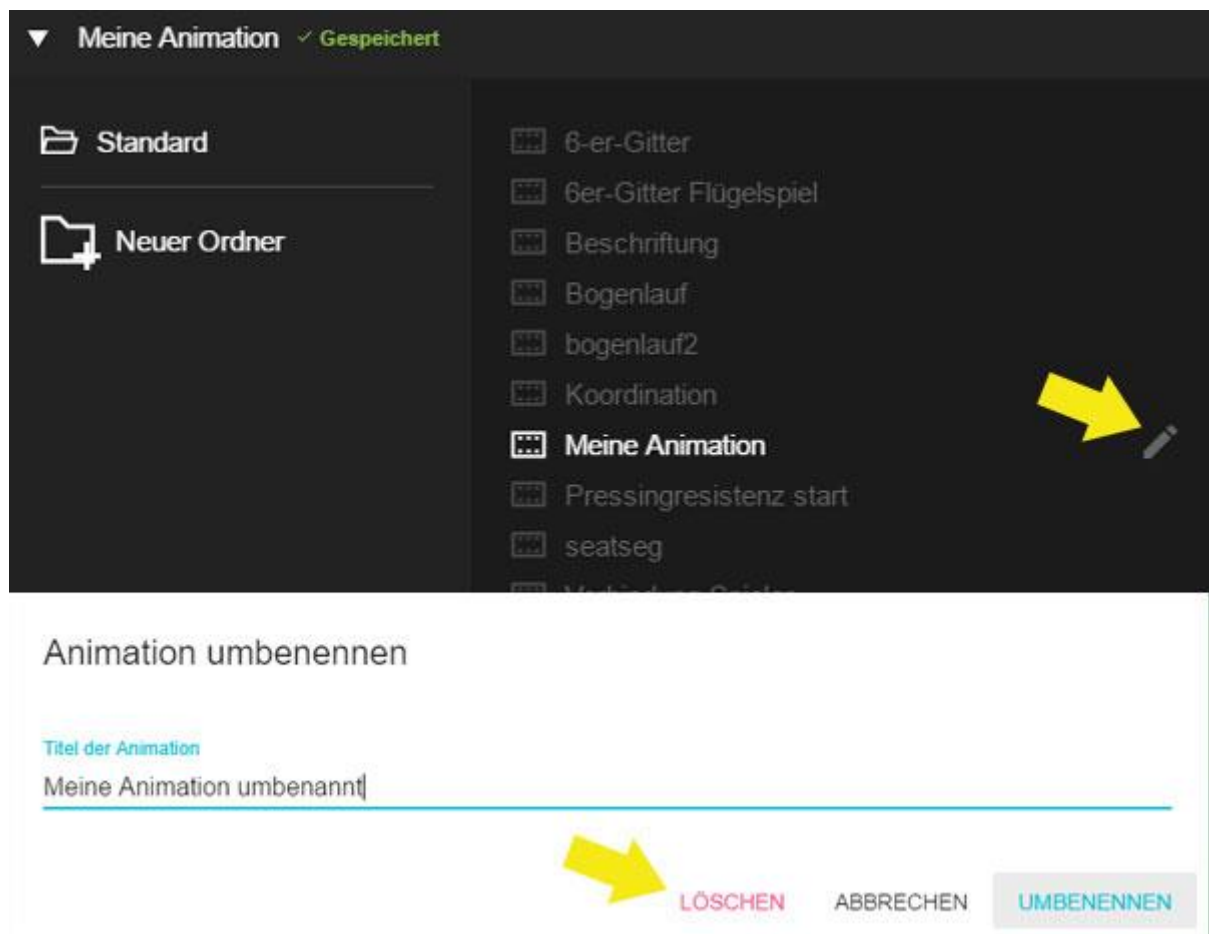
Wo werden meine Animationen gespeichert?

Den **Speicherort** lesen Sie unten links im Fenster ab.

Sie können den voreingestellten Speicherort dauerhaft ändern, indem Sie auf „**SPEICHERORT ÄNDERN**“ KLIKEN und einen Speicherort Ihrer Wahl angeben.



Animation löschen



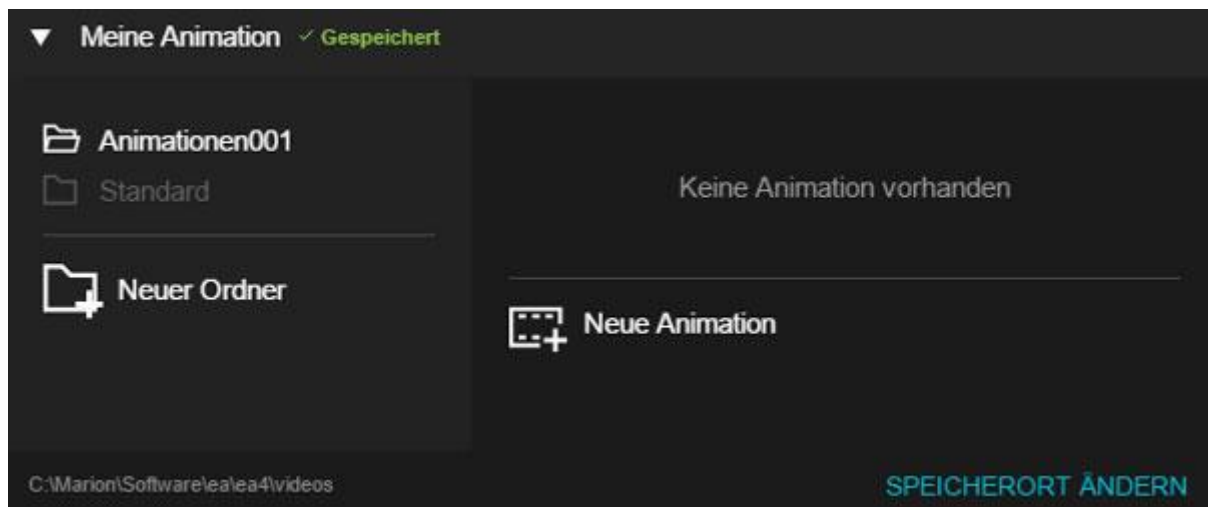
Die Animation wird sofort dauerhaft gelöscht. Sie können das Löschen NICHT rückgängig machen. Also Vorsicht.

Ordnung bei den Animationen

Bei vielen Animationen wird es im Dialog-Fenster unübersichtlich. Schaffen Sie Ordnung, indem Sie Ordner erstellen. Mit der Schaltfläche „Neuer Ordner“ können Sie Ordner erstellen.

Wir haben hier beispielhaft den Ordner „Animationen001“ erstellt, in dem zurzeit keine Animationen vorhanden sind.

Zwischen den Ordnern – hier Animationen001 und Standard – wechseln Sie durch Mausklick hin und her.

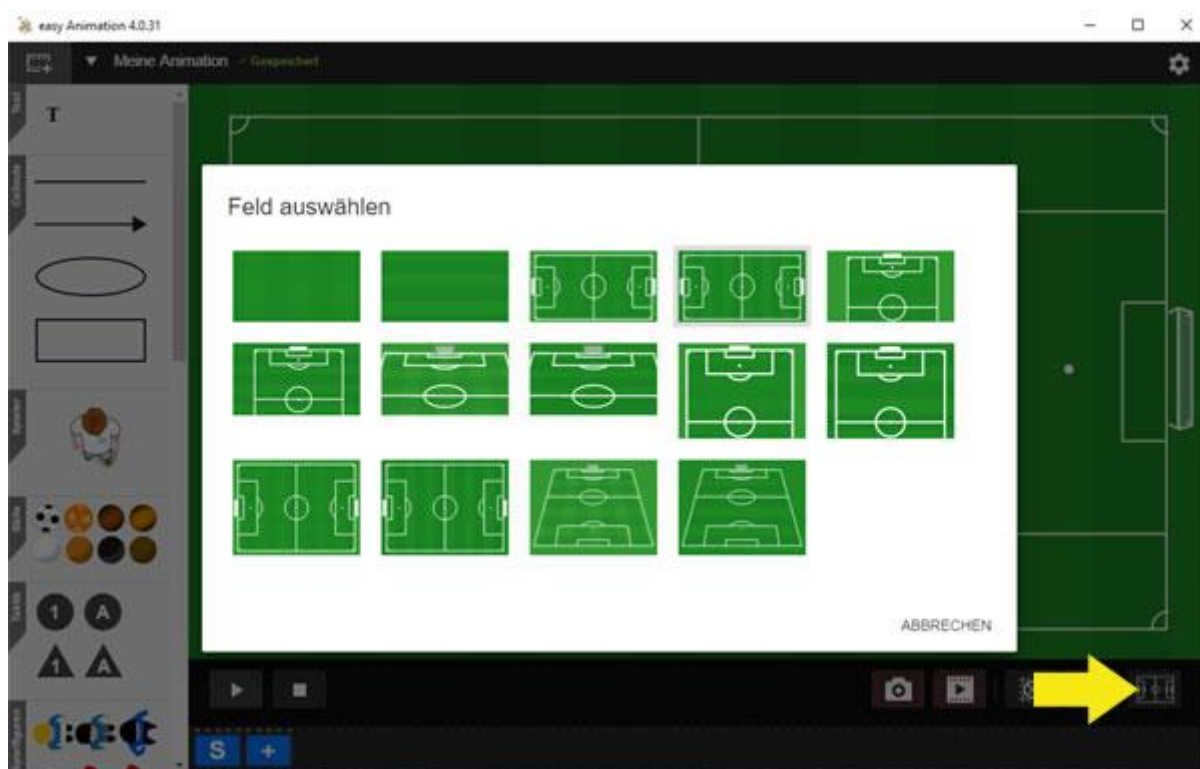


Spielefelder

Um an die **Spielefeld-Auswahl** zu gelangen, klicken Sie auf das Spielefeld-Symbol unter der Arbeitsfläche.

Sie haben die **Wahl zwischen beliebigen Feldausschnitten**, gestreiften und karierten Feldern, können die **Ausschnitte aber nach der Wahl nach Belieben modifizieren**.

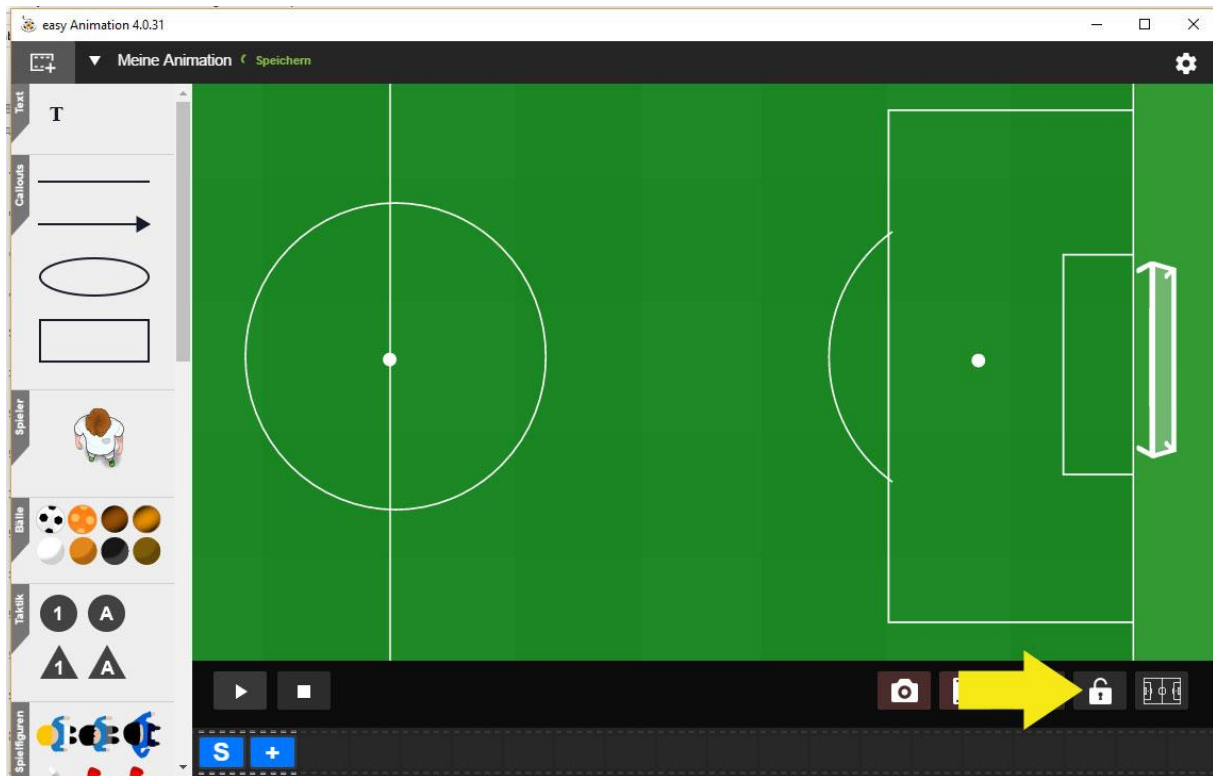
Um ein **Feld** auszuwählen, klicken Sie auf das gewünschte Feld. Nach dem Klick erscheint das Feld auf der Arbeitsfläche.



Feldausschnitt wählen

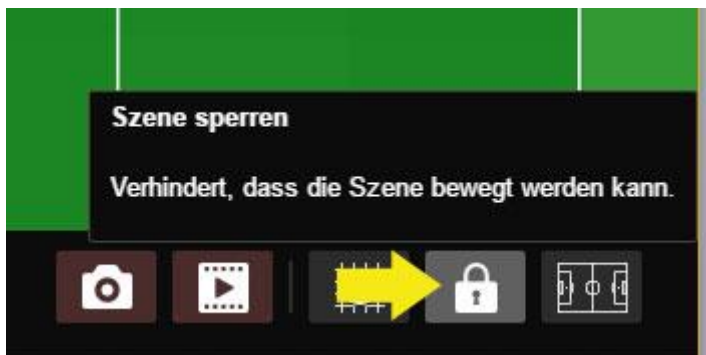
Wenn Sie das **Schloss** öffnen, können Sie das Spielfeld durch Drehen am Mausexplorer verändern und dadurch den Feldausschnitt Ihren Wünschen entsprechend anpassen.

Durch Ziehen mit der Maus können Sie das **Spielfeld im Ausschnitt bewegen**.



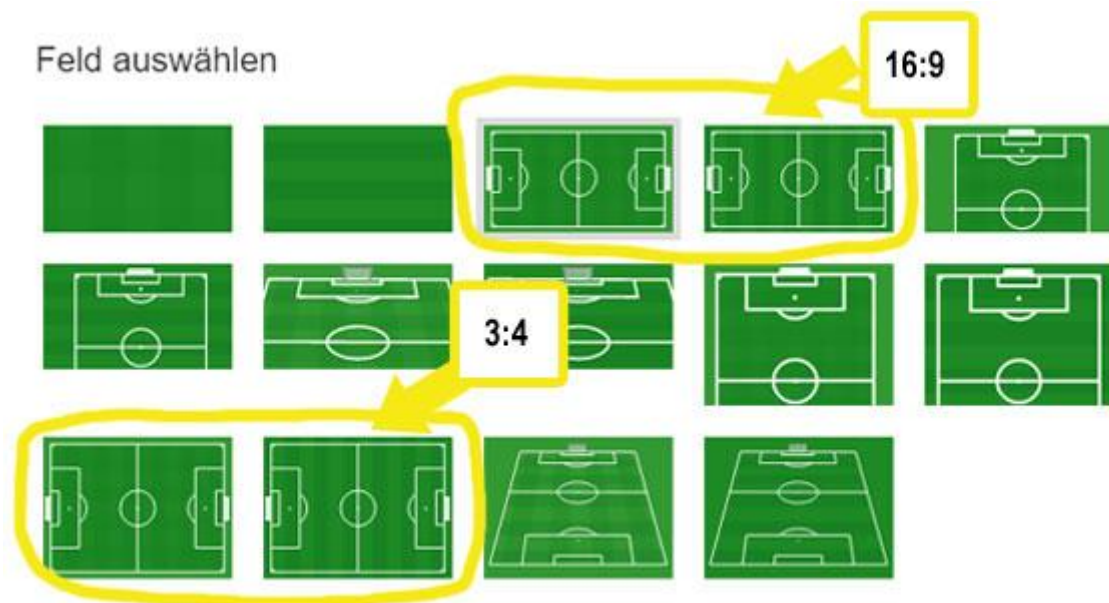
Feldausschnitt fixieren

Wenn Sie zufrieden sind mit dem Feldausschnitt, verschließen Sie das Schloss wieder, damit Sie das Feld nicht aus Versehen mit der Maus erneut verschieben.



Feldformate 3:4 und 16:9

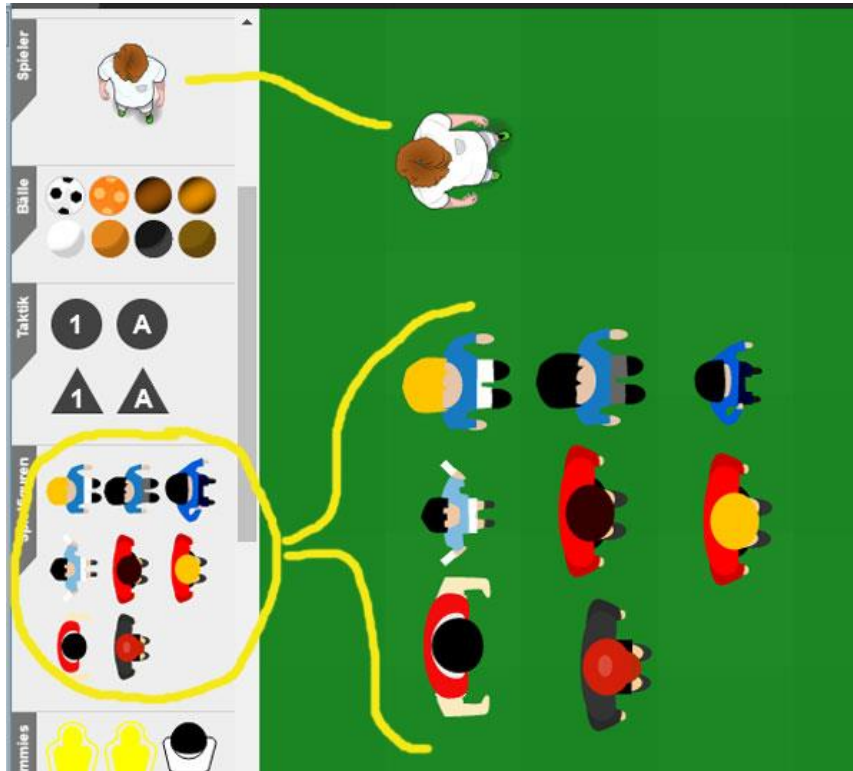
In der Feldauswahl finden sie das ganze horizontale Feld in den beiden Formaten 3:4 sowie 16:9 vor. Auch bei diesen Feldern können Sie beliebige Feldausschnitte wählen.



Spieler und Tools

In der Toolbox finden Sie eine Auswahl an Spielfiguren und Tools. Spieler und Tools lassen sich gleich bearbeiten.

Die obere, realistische Figur bewegt während des Laufens Arme und Beine.



Spieler auf das Feld ziehen

Spieler anklicken und mit der Maus aufs Feld ziehen. Dort, wo Sie die Maus loslassen, bleibt der Spieler stehen.

Spieler-Menü

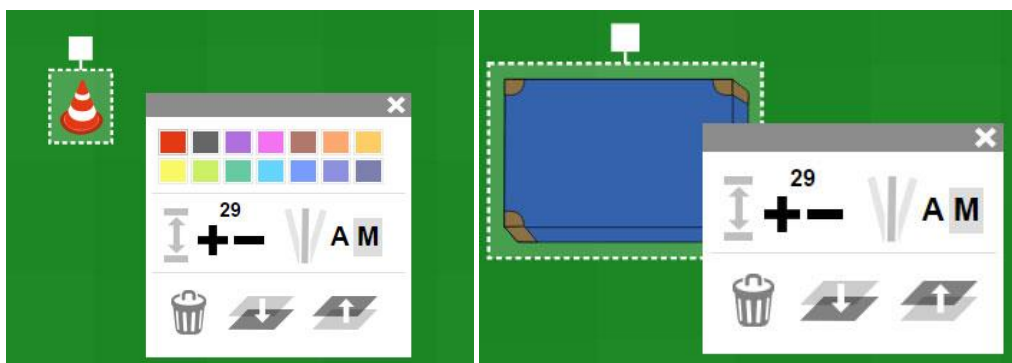
Wenn Sie einen Spieler anklicken, erscheint um ihn herum ein Feld, das kennzeichnet, dass er ausgewählt ist. Außerdem erscheint nah bei ihm ein Menü.



In dem Menü können Sie

- Farbe für Hemd und Hose ändern
- Spieler größer/kleiner machen
- Spieler löschen
- Spieler nach vorn oder hinten schieben
- Spielfigur automatisch oder manuell animieren

Das Menü können sie an der grauen Leiste verschieben. Mit einem Klick auf das X schließen Sie das Menü.



Das Tools Menü variiert je nach Tool. Manche Tools wie z.B. die Matte, lassen sich nicht färben.

Trikot färben

Spieler anklicken und auf die Farbe für Hemd und/oder Hose klicken.

Spieler vergrößern/verkleinern

Spieler anklicken und so häufig wie nötig auf das + bzw. – klicken.

Spieler löschen

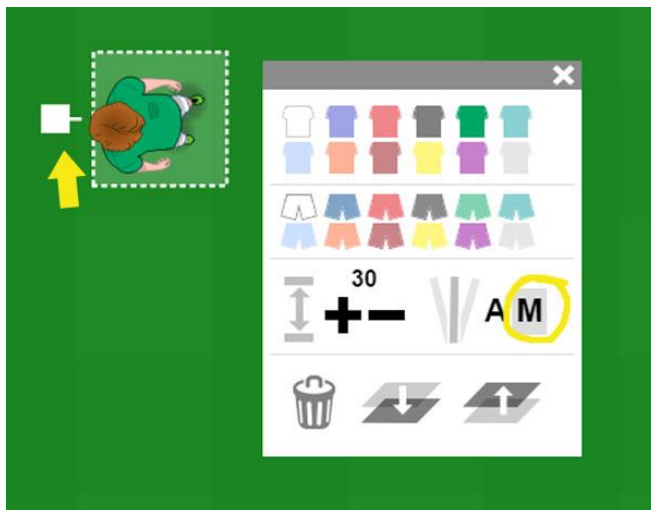
Spieler anklicken und im Menü auf die Mülltonne klicken.

Sie können auch die ENTF-Taste auf Ihrer Computer-Tastatur drücken.

Spieler drehen

Wenn im Menü **M** aktiv ist befindet sich am Spieler ein Klotz. An diesem können Sie den **Spielermanuell** drehen.

Wenn im Menü das **A** aktiv ist, lässt sich der Spieler nicht drehen. Er dreht sich bei der Animation **automatisch** in die richtige Richtung.

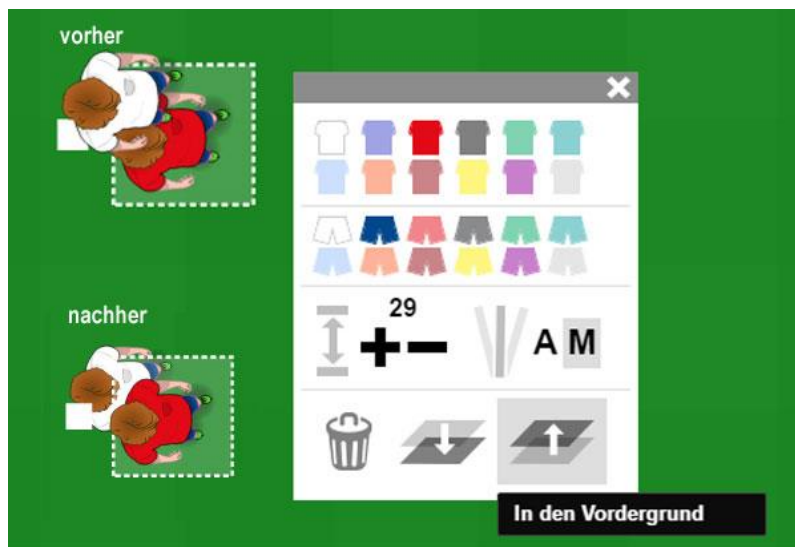


Spieler verschieben

Den Spieler mit der Maus anklicken und mit der Maus an die gewünschte Stelle ziehen.

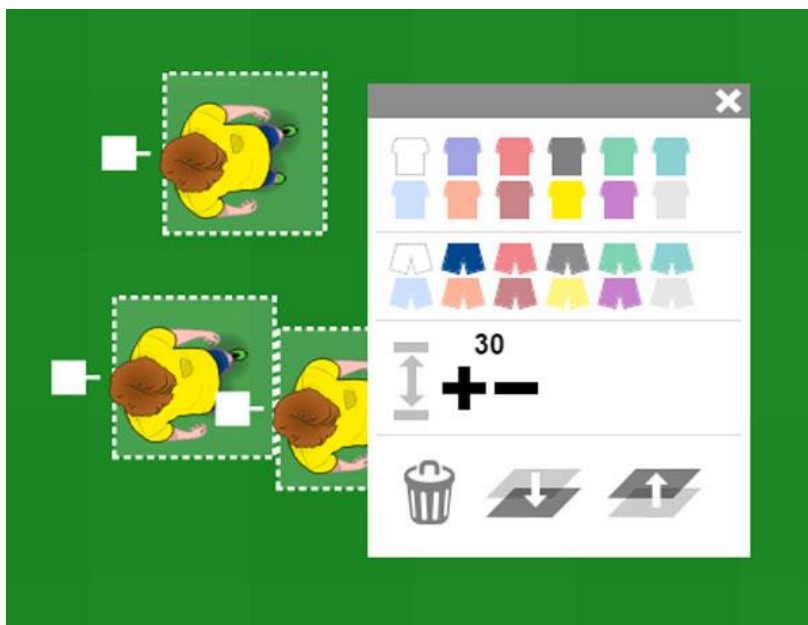
Spieler in Vordergrund/Hintergrund schieben

Spieler anklicken und im Menü auf das entsprechende Symbol klicken



Mehrere Spieler auf einmal bearbeiten

Fahren Sie mit der gedrückten linken Maustaste über das Feld und wählen Sie beliebig viele Spieler aus, um sie auf einmal zu bearbeiten.



Oder:

Klicken Sie einen Spieler an, halten Sie die STRG-Taste auf Ihrer Computertastatur gedrückt und klicken Sie einen oder mehr weitere Spieler an.

Animation erstellen

Um eine Animation zu verstehen, hat sich folgende „Denke“ bewährt: Überlegen Sie zunächst, wie Ihre Übung oder Ihr Spielzug zu Beginn aussieht. Damit hätten Sie die Startkonstellation – auf der Zeitleiste das große, blau unterlegte „S“.



Zeitleiste zu Beginn. Es gibt nur das S und das +.

Ziehen Sie alle Spieler und Tools an die Position, die sie zu Beginn der Übung oder des Spielzuges, den Sie mit der Animation zeigen wollen, einnehmen. Auf der Zeitleiste in der Beispielanimation ist das die Position mit dem „S“ – die 0. Sekunde.

Sie können jeden Spieler einzeln ziehen. Oder eine beliebige Anzahl gleichzeitig.



Wo befinden sich Spieler und Tools nach 1 Sekunde?

Wenn Sie die Ausgangssituation Ihrer Übung aufgebaut haben, klicken Sie auf das Feld mit dem +. Nun haben Sie der Zeitleiste eine Sekunde hinzugefügt: Die 1. Sekunde Ihrer Animation.

Die Sekunde, an der Sie arbeiten, ist königsblau gefärbt.

Überlegen Sie nun, wo sich Ihre Spieler am Ende der 1 Sekunde befinden sollen und ziehen Sie sie dorthin. Im Beispiel sollen die Spieler links an den Hütchen rechts angekommen sein.



Wo befinden sich Spieler und Tools nach einer weiteren Sekunde?

Klicken Sie erneut auf das + in der Zeitleiste. Nun erhalten Sie die 2. Sekunde. Ziehen Sie die Spieler in die Position, die sie am Ende der 2. Sekunde einnehmen.

Das Prinzip ist immer dasselbe: Auf das + in der Zeitleiste klicken, die Spieler und Tools dort hinziehen, wo sie sich am Ende der Sekunde befinden sollen – und wieder auf das + klicken, Spieler und Tools dort hinziehen, wo sie am Ende der Sekunde stehen sollen ...



Laufen

Um einen Spieler laufen zu lassen, bewegen Sie nur den Spieler.



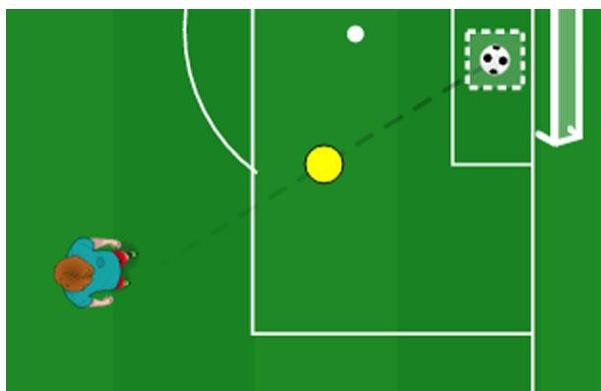
Dribbeln

Um einen Spieler dribbeln zu lassen, legen Sie eine Ball zum Spieler, wählen Spieler und Ball aus und ziehen beides über das Feld.

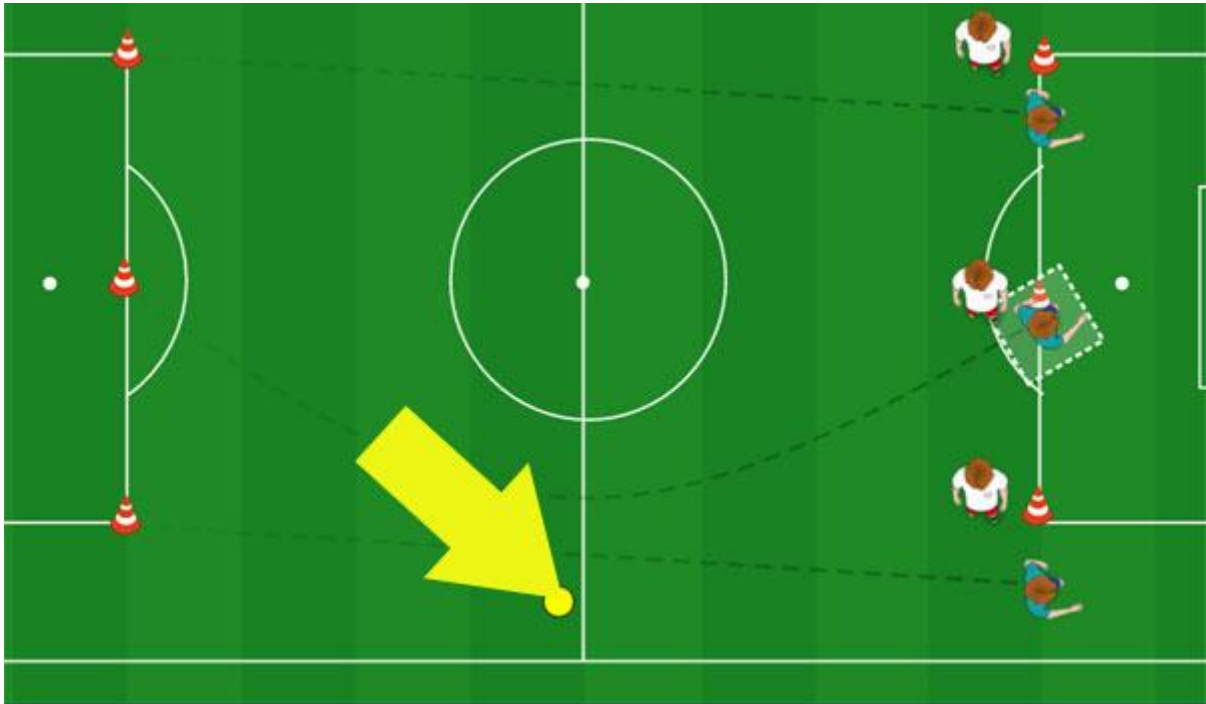


Schießen

Um einen Spieler schießen zu lassen, bewegen Sie nur den Ball.



Kurvenlauf



Ziehen sie mit der Maus an dem gelben Punkt und biegen Sie die Lauflinie so zu einer Kurve.

Schnell anlaufen, langsam auslaufen

Um eine Spielfigur schnell anlaufen und langsam auslaufen zu lassen, bewegen Sie den gelben Punkt auf den Spieler zu.



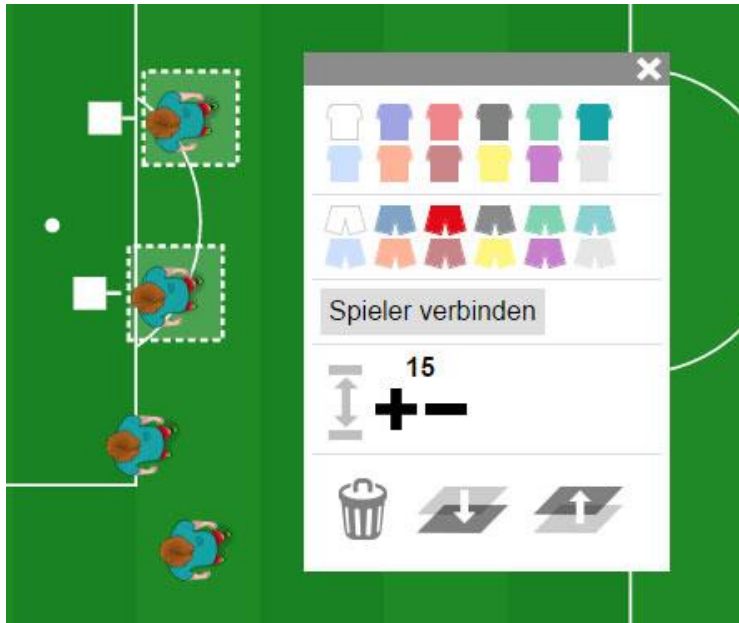
Langsam anlaufen, schnell auslaufen

Um eine Spielfigur langsam anlaufen und schnell auslaufen zu lassen, bewegen Sie den gelben Punkt vom Spieler weg.



Kette bilden

Sie können 2 Spieler miteinander verketten. Dazu wählen Sie die zu verbindenden Spieler aus und klicken im Menü auf „Spieler verbinden“.



Für die **3er-Kette** benötigen Sie erst eine 2er-Kette. Wenn die fertig ist, verketten Sie die nächsten beiden Spieler.



Für die 4-er Kette benötigen Sie zuvor eine 3-er Kette.



Kette bewegen

Ketten bewegen Sie ebenso wie jeden normalen Spieler. Sie benötigen eine weitere Sekunde (auf + klicken). Danach bewegen Sie die Spieler in der Kette entweder einzeln oder sie wählen mehrere oder alle Spieler einer Kette aus und ziehen sie mit der Maus.

Animation abspielen / stoppen

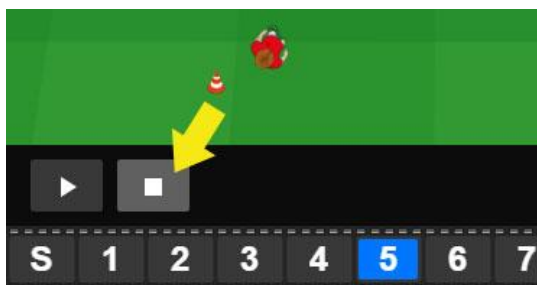
Zum Abspielen einer Animation klicken Sie auf den Abspielbutton links unter dem Feld.

Um eine Animation ab einer bestimmten Sekunde abzuspielen, klicken Sie zunächst auf die entsprechende Sekunde und danach auf den Abspielbutton. Im Beispiel haben wir zuerst die 3. Sekunde ausgewählt.



Die Animation stoppt automatisch am Ende. Wenn Sie sie **erneut abspielen** wollen, klicken Sie zunächst auf „S“.

Wenn Sie die Animation vor dem Ende **stoppen** wollen, klicken Sie auf den Stopp-Button.



Die Zeitleiste während des Abspielens

Während des Abspielens blendet eine Sekunde nach der anderen blau auf. So sehen Sie stets, bis zu welcher Sekunde die Animation bereits abgespielt wurde.

Die Zeitleiste mit der Maus bewegen

Betrachten Sie die Animation in der von Ihnen gewünschten Geschwindigkeit, indem Sie mit der Maus auf eine beliebige Sekunde der Zeitleiste klicken und mit der Maus über die Zeitleiste fahren.



Wenn die Zeitleiste länger ist als die Bildschirmbreite

Ziehen Sie mit der Maus den blauen Scroll-Balken am unteren Zeitleistenrand, um an die gewünschte Stelle zu gelangen.



Animation nachträglich ändern

Eine Animation kann nachträglich geändert/bearbeitet werden.

Öffnen Sie die entsprechende Animation mit easy Animation 4, klicken Sie auf die Sekunde, die Sie ändern möchten und ziehen Sie Spieler, Tools etc. dorthin, wo Sie sie nun haben wollen.

Szene löschen /einfügen

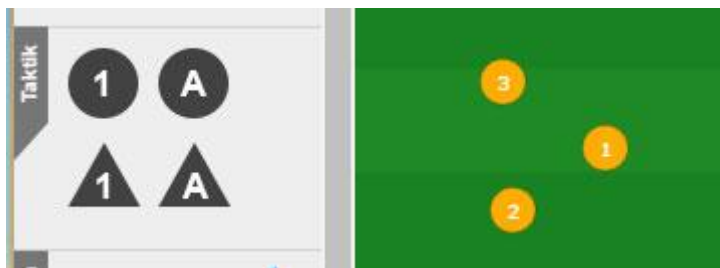
Um eine Sekunde zu löschen, klicken Sie auf die entsprechende Szene und wählen „Sekunde löschen“.

Um eine Sekunde einzufügen, klicken Sie auf die Szene, hinter der Sie die Sekunde einfügen wollen. In der eingefügten Sekunde stehen die Spieler an derselben Stelle wie in der vorherigen Sekunde.

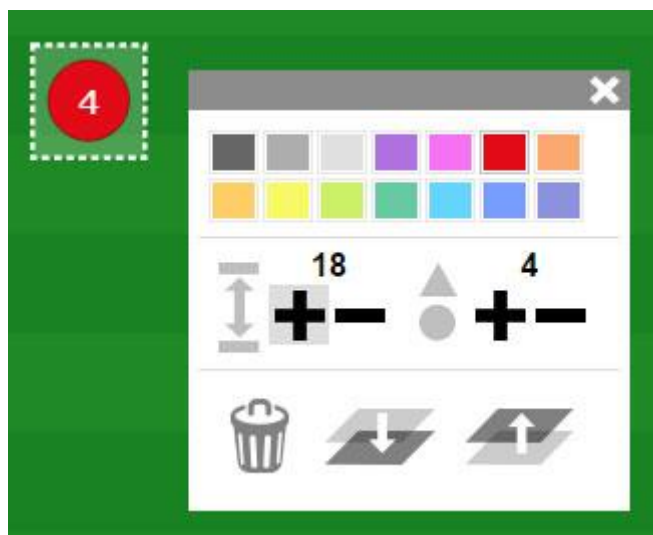


Die Taktik-Tools

Wenn Sie statt der figürlichen Spielfiguren lieber Kreise und Dreiecke verwenden, nehmen Sie die Taktiktools. Die Ziffern und Buchstaben werden automatisch hochgezählt.

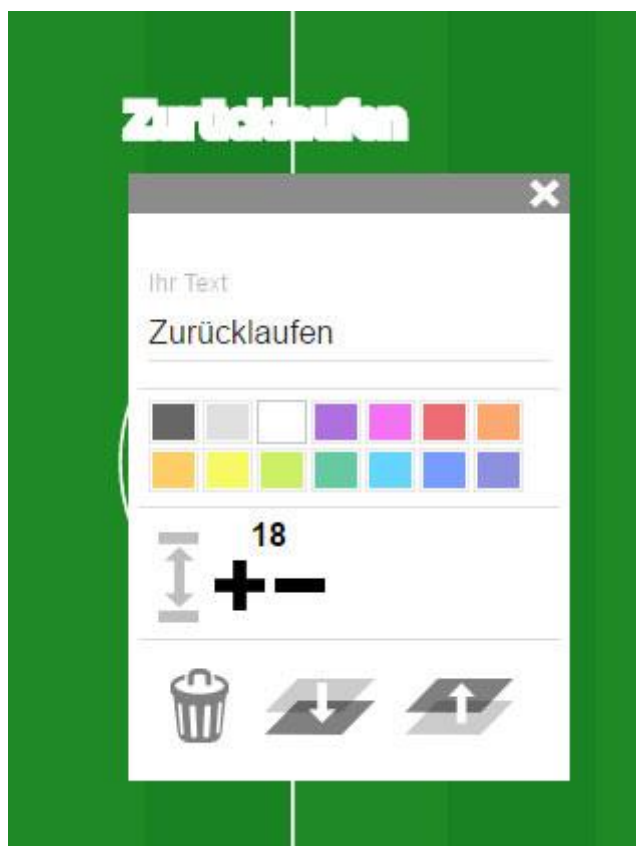
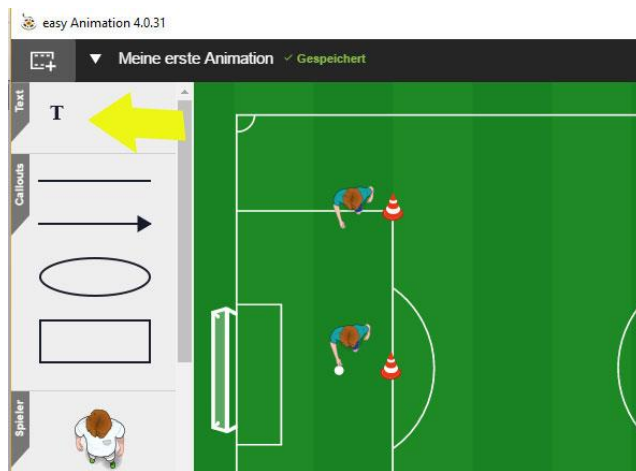


Menü der Taktik-Tools:



Text-Tool

Mit dem Text-Tool platzieren Sie eine Text auf Ihrer Animation, der die ganze Animation über sichtbar bleibt.



Zeichenfunktion

Sie haben die Möglichkeit Spieler, Spielfeldabschnitte bis hin zu ganzen Spielzügen mit Kreisen, Quadraten, Linien, Pfeilen zu kennzeichnen.



Im Beispiel unten erscheint der gelbe Kreis nur von Sekunde 1 bis 3:

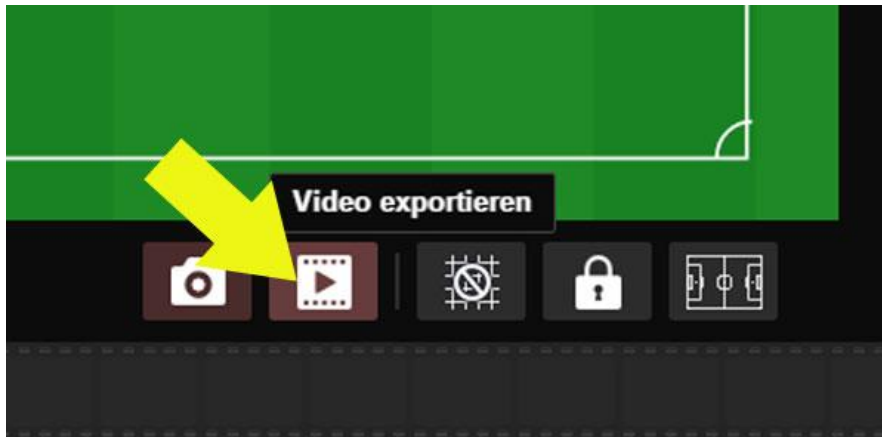


Animation als Video exportieren

Der Export erfolgt im Format MPEG4.

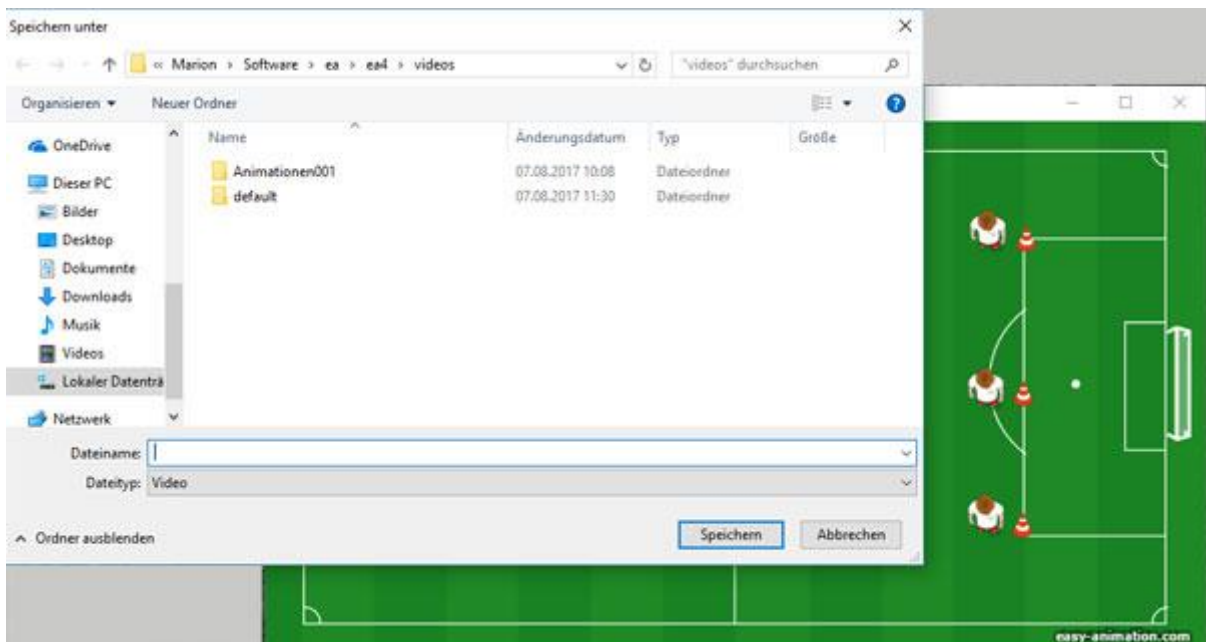
Schritt 1

Auf Video exportieren klicken



Schritt2

Namen und Ort für die exportierte Datei angeben.



Während des Exports müssen Sie warten. Die Figuren bewegen sich. Wenn der Export abgeschlossen ist, kehrt das Programm zur normalen Programmoberfläche zurück. Ihre Animation finden Sie an dem von Ihnen ausgewählten Speicherplatz.

Einzelne Sekunde als Bild exportieren

Sie können eine einzelne Sekunde als Bild exportieren. Klicken Sie die entsprechende Sekunde an. Wählen Sie dann Bild exportieren. Anschließend geben Sie wie beim Video-Export Namen und Ort für die exportierte Datei an.

Der Export erfolgt im PNG-Format.



Fragen, Probleme, Wünsche

Schreiben Sie uns an service@easy-sports-software.com