

## Eine Fliege kann schon nerven!

Dieser Plagegeist ist schon aus drei Elementen flugfähig zu machen. Zwei unterschiedliche Flügel und ein Körper lassen sich sogar aus einer einzigen Zeichnung herausarbeiten. Die Flügel müssen kopiert und in die richtige Reihenfolge gesetzt werden.



Der Fliegenkörper muss in den Vordergrund gesetzt werden. Der Hintergrund kann immer dasselbe Bild sein. Bei dem Beispiel wurde ein blauer Font, der sich zentral aufhellt, gewählt.



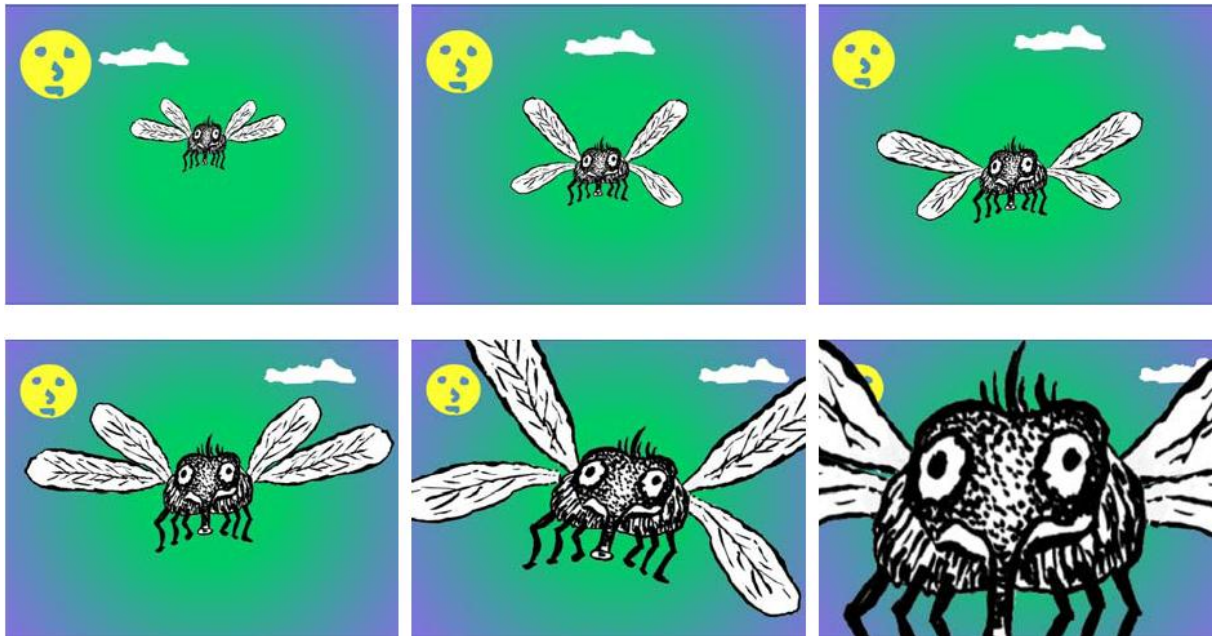
Mindestens sechs Standbilder mit verschiedenen Flügelstellungen können nun Bild für Bild nacheinander aufgebaut werden. Dann hat man eine Endlosschleife, die dem Artikelbild entspricht.

Will man, dass die Fliege sich auf den Betrachter zubewegt, braucht man mehr Bilder, die nach und nach größer werden. Dabei kann man durch Kopien, die weiterverwendet werden, die Flugbahn beliebig lang gestalten. Will man noch andere Gegenstände im Hintergrund agieren lassen, müssen diese auf die gleiche Art eingefügt werden. Zum Beispiel kann eine Wolke hinter der Fliege vorbeiziehen. Die Geschwindigkeit der Fliege lässt sich wesentlich verstärken, indem man ein Objekt während des Anfluges im Hintergrund kleiner werden lässt. Um diese Dinge alle in einer Bildebene zu bewerkstelligen, bedarf es des Einsatzes von Hilfslinien, damit die Bewegung organisch und ohne Holpern läuft. Weiter ist damit zu rechnen, dass das Anklicken der Segmente immer schwieriger wird, je mehr sich Objekte überschneiden. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, ein Programm wie Adobe Photoshop zu nehmen, das die einzelnen Ebenen deutlich trennt.

Ganz wichtig ist gerade bei längeren Sequenzen, dass die Einzelbilder möglichst datenarm abgespeichert werden. 20 Kilobyte ist schon hinreichend. Das lässt sich mit einem Programm, das auf Web-Veröffentlichungen zugeschnitten ist, bei einer Auflösung von 72 dpi und 780 x 570 Pixel gut erreichen.

Bei besseren Programmen (z.B. Photoshop) gibt es den „Tweening“-Effekt, der dasselbe Bild auf einer separaten Ebene regelmäßig in seiner Form oder seiner Lage vor dem Hintergrund verändern kann. Dadurch werden natürlich sehr viele Daten gespart.

Hier noch ein Beispiel, wie der Hintergrund durch Objekte wesentlich interessanter gestaltet werden kann:



Natürlich könnte man auch eine komplette Szene dieser Art mit vielen weiteren Effekten verbinden. Zum Beispiel könnte das Geschehen durch eine Autoscheibe gesehen werden.