

# CTP

## Cartoon-Animations-Software

**Vorteile:** puristisch, effizient, unkompliziert

**Nachteile:** kein Amateur-Preis

**Wertung:** ★★★★★

**Systemvoraussetzung:** Windows 9x/NT, Pentium II

**Info:** www.cratersoftware.com, www.dbsys.de

**Preis:** 5.990 Mark (Vollversion), 1.990 Mark (Studentenversion) zzgl. MwSt.



Teuflische Cartoons: die Kreativität wird von der CTP-Funktionalität nicht ausgebremst.

Das Ziel war ein umfangreiches Cartoon-Programm, das den meisten Anforderungen der Künstler gerecht wird. Dennoch sollte es einfach und kostengünstig sein. Dazu entwickelte Crater Software CTP, das von großen Produktionshäusern oder von unabhängigen Cartoon-Zeichnern als komplettes System eingesetzt werden kann.

### Hardware

Richtig wohl fühlt sich CTP unter Windows NT 4.0 (SP 3) mit einem schnellen Pentium II. Eine schnelle SCSI-Platte, 256 MByte Speicher, ein Wacom-Grafiktablett, ein hochwertiger, großer Scanner und ein Komponenten-Videoboard (noch besser ein digitales) mit MAZ runden die perfekte Ausrüstung ab. Die Variante mit CD-Brenner ist ebenso denkbar. Gleichfalls kann mit einer kleineren Windows-95/98-Maschine erfolgreich produziert werden.

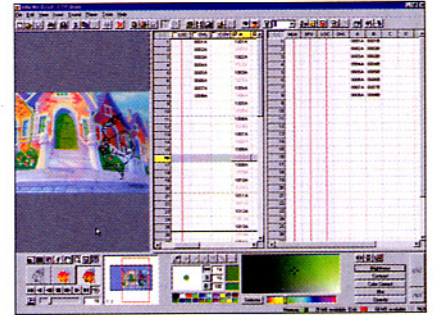
CTP gibt es in verschiedenen Ausführungen, die sich unter anderem in ihrer maximalen Auflösung unterscheiden. Die Hauptversion kostet 5.990 Mark und ist durch einen Dongle kopiergeschützt. Ohne Dongle läuft das Programm zwar, al-

erdings ohne Sicherungsfunktion und mit dem in die Animation eingeblendeten CTP-Logo. Zum Testen kann eine der verschiedenen Versionen aus dem Internet heruntergeladen werden.

Ist es das tägliche Brot, Zeichentrickfilme in 2D zu bauen, so ist CTP ideal und vor allen Dingen angenehm im Interface. Nur die notwendigen Bausteine sind vorhanden. Wird mit CTP professionell gearbeitet, fallen die Kosten kaum ins Gewicht. Preislich setzt sich CTP jedoch klar vom Hobby-Bereich ab.

Ein Hauptmerkmal von CTP ist ein Benutzer-Interface, in dem alle Aktionen stattfinden. Neben den Ansichtswerkzeugen sind dort Mal-, Kamera- und Bildbearbeitungswerkzeuge anzutreffen. In der Mitte ist das eigentliche Bild der Animation zu sehen. Gleichzeitig können aber die wichtigen sogenannten Exposure und Storage Sheets betrachtet werden. Das Storage Sheet beinhaltet das wichtige Rohmaterial (Bilder), das Exposure Sheet stellt in gewisser Weise die Animationssteuerung dar und behält gleichzeitig das eventuell überarbeitete Material. Gut ist die Möglichkeit, die Sheets beziehungsweise Bilder horizontal zu verschieben oder zu verkleinern – so, wie es gerade benötigt wird.

Es gibt drei Varianten, bereits bestehendes Bildmaterial in das Programm einzubinden: Bilder können aus einer Datei, von einer Kamera oder aus einem Scanner gelesen werden und landen im Storage Sheet. Dort lassen sie sich auch nicht versehentlich bearbeiten, denn das Rohmaterial ist geschützt; dessen Sichtung kann allerdings nicht vorgenommen werden. Lediglich die Zellnummer dient als Anhaltspunkt dafür, welches Bild sich dahinter verbirgt. Das benachbarte Exposure Sheet ist das Herz der Animation. Hier findet die Festlegung der Lagen und der Reihenfolge der Bilder statt. Mittels Klicken und Ziehen gelangt das Material in dieses Fenster, und die jeweils angeklickte Zelle wird als Bild angezeigt. Einzelne und mehrere Zellen können kopiert oder verschoben werden. Die Kamera blickt von links nach rechts durch eine Zeile in der Tabelle und zeigt alle aktiven Bilder. Es lassen sich auch mehrere Bilder gleichzeitig betrachten: Die Onion-Skin-Taste macht es möglich. Eine Steuerung der Bewegung erfolgt



Beim Cartoon-Programm CTP gibt es keine versteckten Menüs.

wiederum mittels einer lokalen Kamera, deren Kameraparameter (Position und so weiter) mit Keyframes zu setzen sind. Fertig ist die Animation – eine einfachere und effektivere Steuerung ist kaum denkbar. Gerade diese Einfachheit ermöglicht ein reibungsloses Arbeiten. Allerdings ist eine einzige Undo-Ebene für ein Programm dieser Preisklasse zuwenig.

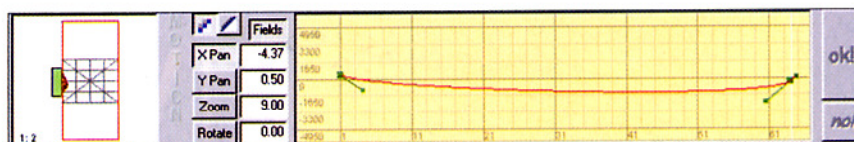
Ist die Animation montiert, kann sie gerendert werden, indem in der Zeitsteuerleiste „Play“ aktiviert wird. Leider lassen sich keine In- und Out-Marken setzen – hier hätten die Entwickler nicht ganz so bescheiden sein müssen. Zudem nennt CTP ein einfaches Malprogramm sein eigen. Drei Modi existieren zum Anzeigen oder Zeichnen: Nur die Kontur, nur die Füllung oder beides. Der gesamte Film ist abschließend noch filterbar. Hierzu gibt es neben Kontrast, Helligkeit und Farbkorrektur unter anderem einen horizontalen Achssprung. Sollten die Bildanschlüsse bei einem Cartoon mal nicht stimmen, so kann CTP direkt für Abhilfe sorgen.

Desweiteren haben die Entwickler den Cartoonisten grundlegende Tonbearbeitungsmöglichkeiten mitgeliefert. CTP besitzt zudem die Option, die erstellten Farbmodelle abzuspeichern und einer anderen Plattform zugänglich zu machen. Bei vorhandener Videokarte kann direkt auf Video ausgegeben werden. Die Software ist auch in der Lage, mit Filmauflösungen zu arbeiten.

### Fazit

Es gibt bei CTP kein Menü und keinen Knopf zuviel. Klar, die Entwickler sind schließlich bestens mit dem Erstellen von Cartoons vertraut. Dennoch würden manche Erweiterungen dem Programm gut stehen. Dafür ist es in seiner Einfachheit gekonnt. Es gibt keine Verwirrungen, die Konzentration liegt voll auf der Story und dem Layout. Die Kreativität wird nicht ausgebremst – und so soll es schließlich sein.

Markus Fehrle ■



Alle Bewegungen werden mit Kameras gesteuert.