

{jcomments on} **Elkészült a Mátrix animációkészítő programjának legújabb verziója. Ebben a bejegyzésben tanácsokat olvashatsz az *AnimEditor 2013* használatához és a szoftver letöltési linkjét is megtalálod.**

```
function showSpoiler(obj) { var inner = obj.parentNode.getElementsByTagName("div")[0];
if (inner.style.display == "none") inner.style.display = ""; else inner.style.display =
"none"; }
```

Update: Bug-fixes. Download link below.

A few tips

1. Don't use all pixels. Less is more.
2. Use contrasting colors. Don't use many colors.
3. Use dark background.
4. Think in black and white in the beginning.
5. Rendered YouTube videos are less interesting than manually made animations.
6. Don't forget the left out pixels between the rows and columns. (3/4 pixels are left out vertically and 2 are left out horizontally).
7. Make your animation rather short and interesting than long and boring.
8. Don't write long texts in your animation. If you would like to say something, use narration.
9. Show your animation to others and check whether they understood your concept.

Notes

- Besides *AnimEditor* you can download *Matrix Universal Ffmpeg Frontend (MUFF)*. With this you can convert any type of video to the appropriate file format. You still have to check the result in *AnimEditor* and correct pixels manually, if needed.

- The duration of the animations can be 180 seconds at most. The three best submissions will be presented at the event.

Download (32 bit)

- [MUFF 2012](#)
- [AnimEditor 2012 v1.1](#) (Click on 'English' after opening the software.)
- [Help \(AnimEditor\)](#)

14 tipp az animáció elkészítéséhez

1. Ne használjatok ki minden pixelt! Az animáció lényege általában egy jól megfogható dolog körül zajlik. Felesleges még 10 részletet beleraknotok, ha az a lényegen már nem változtat.
2. Érezzetek rá, hogy a másik csapat mit ad be, és ti ne azt adjátok be.
3. Használjatok kontrasztos, egymástól minél inkább elütő színeket! Világos helyett inkább sötétre fessétek a hátteret, az első tapasztalatok alapján az ilyen animációk néznek ki a legjobban a LED-es Mátrixon.
4. Segít, ha egy kicsit fekete-fehérben gondolkodtok az animálásnál.
5. Kevés színt használjatok, mert az nagyobb kontrasztot, jobb láthatóságot biztosít.
6. Remek mérnöki kihívás az SCH falára videót renderelni, de megnézni ritkán élmény. A legjobb animációk sok kattintással és elborult ötletekkel készültek.
7. Utólag mindig ellenőrizzétek a munkátokat és számítsátok bele, hogy élőben kevésbé látszódnak jól a dolgok, mint az animáló programmal.
8. Gondolkodjatok 8-bitesen!
9. Nagyon szép, ultragyönyörű vizualizációt is maximum 30 másodpercben. Winampja és spektrumanalizátora mindenkinek van otthon, nehéz ezzel a műfajjal hosszasan fenntartani az érdeklődést az animációtok iránt.
10. Csapatindulóra csak akkor tud élvezhető mátrix animáció készülni, ha az induló már önmagában nagyon jó. Legyetek kritikusak magatokkal szemben!
11. Vegyétek figyelembe a kimaradt sorokat és oszlopokat amik rontják az amúgy sem túl jó felbontást (függőleges oszlopok között 3/4, vízszintes sorok között 2 pixelnyi marad ki)
12. Sokkal jobb a rövidebb, de tartalmasabb/pörgősebb, mint egy hosszú, unalmas animáció. Legyetek kreatívak, hogy az animációtok minél változatosabb legyen.
13. Ne legyenek benne kilométer hosszú szövegújságok (max. pár szó, mint pl. csapatnév). Ha nagyon úgy érzitek, hogy valami hosszabb mondanivalótok van az animációban, akkor próbálkozzatok meg a narráció felmondásával.
14. Az elkészült alkotásaitokat mutassátok meg új embereknek (akik előtte még nem látták). Ha ők felismerik a képen, amit látni kell és tetszik is nekik, akkor már majdnem biztosak lehettek abban, hogy nem lőttetek nagyon mellé. :)

Fontos megjegyzések

- Az *AnimEditor* mellett alább letölthetitek még a Matrix Universal Ffmpeg Frontend (MUFF) nevű programunkat. Ez arra jó, hogy **egy bármilyen programban általános létrehozott videó** a megfelelő formátumra konvertáljon. Az eredményt mindenféleképpen nézzétek meg az *AnimEditorban* is és kézzel javítsátok ki az esetleges pixelhibákat!

- A program javításait (ha egy bug miatt ez szükséges) itt tesszük közzé, emiatt kérjük, **minden nap látogassátok** meg ezt az oldalt!

- Hasznos időtöltést és jobbnál-jobb animációkat kívánunk a Schönherz Mátix fejlesztőcsapata nevében!

- Az animációk maximális hossza 180 másodperc. A Mátix rendezvény alatt a **legjobb 25 Qpás** és a **legjobb 3 pályázati** animáció kerül lejátzásra.

Letöltés (32 bites)

- [AnimEditor 2013 v1.1](#) (változás a korábbi verzióhoz képest: bugok javítása)
- [MUFF v0.1](#)
- [Segédlet az AnimEditor használatához](#)

Ha bármilyen kérdésetek van, itt feltehetitek: