

# Kurzanleitung

Erste Schritte mit Football Graphics



# Inhaltsverzeichnis

Erste Schritte	1
Spielerfiguren einfügen	2
Trainingshilfen einfügen	3
Linien, Pfeile und Markierungen einfügen	4
Kamerapositionen	6
Speichern / Laden Ihres Projektes	7
Screenshot erstellen	9
Animationen erstellen	11
Schlusswort	13

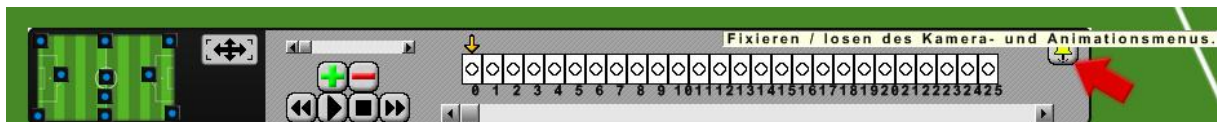
## Erste Schritte

Wenn Sie **Football Graphics** starten erscheint ein Eingangsbildschirm mit 4 Auswahlmöglichkeiten. Sollten Sie ein älteres PC-Modell haben, wählen Sie bitte unter dem Punkt **Optionen** die Einstellung **Umgebungsdetails** ab, speichern dieses mit **Save** ab und starten **Football Graphics** neu. So sparen Sie wichtige Systemressourcen.

Klicken Sie nach dem Neustart des Programms auf **Programm starten** um den Editor aufzurufen.

Sie sehen jetzt ein leeres Fußballfeld und im oberen Bereich des Bildschirms einige Buttons. Wenn Sie mit der Maus in den unteren Bereich des Bildschirms fahren, erscheint das Animations- und Kameramenü, fahren Sie mit der Maus wieder nach oben blendet sich das Menü automatisch aus.

Sie können das Animations- und Kameramenü jederzeit im unteren Bereich des Bildschirms fixieren. Hierzu klicken Sie bitte auf den gelben Pin (siehe roter Pfeil). Durch erneutes Anklicken dieses Symbols heben Sie die Fixierung des Menüs wieder auf.



Im nächsten Kapitel zeigen wir, wie ein Spieler auf dem Rasen platziert wird.

## Spielerfiguren einfügen

**Football Graphics** bietet Ihnen eine ganze Reihe Spielersymbole an. In der oberen Menüleiste finden Sie drei Buttons mit den verschiedensten Symbolen: Der linke der drei Buttons bietet Spieler, die Bewegungen mit Ball ausführen, der mittlere Button hält Spieler, die Bewegungen ohne Ball ausführen, bereit und der rechte der drei Buttons bietet Symbole von Spielern, die Übungen ausführen.



Wir beginnen mit einem Spieler, der eine Bewegung mit Ball ausführt. Dazu klicken Sie auf den linken der drei Buttons, wählen den gewünschten Spieler aus und platzieren ihn an beliebiger Position auf dem Spielfeld. Sie können jetzt so viele Spieler dieses Symbols platzieren, wie Sie wünschen.

Wollen Sie keine weitere Spielerfigur platzieren, klicken Sie die rechte Maustaste an einer beliebigen Stelle auf dem Spielfeld, das Menü mit den Spielersymbolen an der linken Seite blendet sich aus.

Wenn Sie jetzt den Mauszeiger über die Figur bewegen, erscheint eine weiße Box um den Spieler. Mit einem Klick der linken Maustaste markieren Sie den Spieler und das Menü an der linken Seite blendet sich erneut ein.

Unterhalb der Spielersymbole sehen Sie eine Textbox, in der Sie z. B. Spielernamen oder Nummer eingeben können. Dieses erscheint dann oberhalb der Figur.

Unten links sehen Sie einen Schieberegler, womit Sie die Größe der Spielerfigur stufenlos variieren können. Rechts neben diesem Schieberegler ist eine Palette mit Farbkombinationen zu sehen.

Klicken Sie die gewünschte Kombination an, ändert sich die Trikotfarbe des markierten Spielers (Sie können die Trikotfarben auch festlegen, bevor Sie den Spieler auf das Feld platzieren.).

Sind Trikotfarbe, Name und Größe festgelegt, können Sie die Ausrichtung der Figur ändern. Fahren Sie dazu über die Figur, bis die weiße Box erscheint und klicken Sie nun die linke Maustaste. Es erscheint jetzt ein halbrunder Kreis mit Pfeilen an beiden Enden. Klicken Sie auf diesen Pfeil, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus. Die Ausrichtung des Spielers lässt sich jetzt im 360° - Winkel drehen.

Sie beenden die Bearbeitung des Spielers, indem Sie an beliebiger Stelle auf dem Feld die rechte Maustaste drücken.

### **Beachten Sie:**

*Die Funktionen zur Ausrichtung, der Farbanpassung und der Skalierung der Objektgröße ist bei den Trainingshilfen identisch, ebenso die Funktion zum Beenden der Objektbearbeitung („rechte Maustaste“).*

Alle gerade beschriebenen Vorgänge haben wir im Screenshot mit einem roten Pfeil gekennzeichnet:



## Trainingshilfen einfügen

Nachdem wir nunmehr einen Spieler auf dem Rasen platziert haben, folgt jetzt ein Objekt aus dem Bereich Trainingshilfen. Hierzu klicken wir auf das Symbol mit dem Markierungskegel.



Erneut erscheint am linken Rand des Bildschirms ein Menü mit zahlreichen Trainingsmaterialien, angefangen beim Ball über Hürden, eine Freistoßmauer, Markierungshauben bis hin zur Koordinationsleiter.

Unser Spieler im Beispiel benötigt erstmal einen Ball. Klicken Sie auf das Ballsymbol, bewegen Sie jetzt den Mauszeiger zum Spieler hin und drücken Sie an der gewünschten Position die linke Maustaste – schon ist der Ball platziert. So können Sie mit jeder beliebigen Trainingshilfe vorgehen.

Sollten Sie einmal ein Objekt, einen Spieler oder eine Linie falsch platziert haben, können Sie diese ganz einfach entfernen: Markieren Sie das gewünschte Objekt indem Sie das Objekt einmal anklicken. Jetzt drücken Sie die **Entf-Taste** auf der Tastatur oder klicken Sie den **Entfernen-Button**



() in der oberen Menüleiste.

**Auf der nächsten Seite erfahren Sie, wie man Linien, Pfeile und Markierungen platziert.**

## Linien, Pfeile und Markierungen einfügen

Wenn Sie Ihre Trainingseinheiten oder Aufstellungen als Screenshot verwenden möchten, ist es zu empfehlen die Lauf- und Ballwege mit Hilfe von Linien, Pfeilen und sonstigen Markierungen darzustellen.


Um Linien, Pfeile oder Markierungen hinzuzufügen, klicken Sie bitte auf den Button mit dem Pfeil-Symbol:



An der linken Seite erscheint jetzt das Menü, aus dem Sie die gewünschte Linie, den gewünschten Pfeil oder die Markierung auswählen können.

Für unser Beispiel benötigen wir zwei Pfeile, einen für den Ballweg, einen für den Laufweg des Spielers. Der Spieler soll den Ball ins Tor schießen und dann nach links laufen.

Als erstes fügen wir die Linie für den Ballweg ein. Dazu nutzen wir den exklusiv in **Football Graphics** enthaltenen Effekt, der den Ball optisch "durch die Luft fliegen" lässt. Um diese Linie auszuwählen,

klicken wir im linken Menü auf den  - Button um weitere Markierungen und Linien zu erhalten. Jetzt klicken Sie auf die **Parabol-Linie**.






Wie bei den Trainingshilfen und den Spielern platzieren wir die Linie durch einen Klick im Feld.

Jetzt erscheint eine kleine Parabol-Linie auf dem Feld. Durch einen Rechts-Klick mit der Maustaste wählen Sie die aktuelle Linie ab und können die Parabol-Linie nun mit einem Linksklick markieren. Die Länge, Richtung und Höhe des Ballweges legen Sie an den drei roten Punkten fest.

Für unser Beispiel halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen den ersten roten Punkt zum Spieler, den zweiten ins Tor und den mittleren etwas „in die Höhe“, damit die Flugbahn des Balles optimal dargestellt wird.

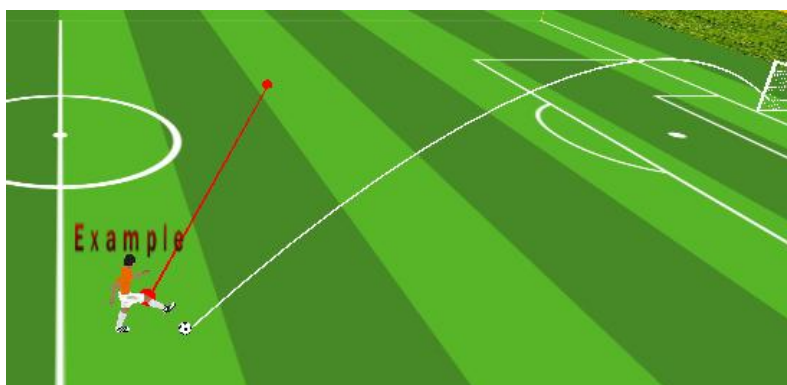
Unser aktuelles Beispiel sollte jetzt in etwa so aussehen:



Nun möchten wir eine weitere Linie einfügen. Hierzu klicken Sie erneut auf den Button für die Linien, Pfeile und Markierungen (  ) und wählen den ersten Pfeil (  ). Da dieser Pfeil rot sein soll, klicken wir auf das rote Icon in der Farbpalette (  ) und anschließend an beliebiger Stelle im Feld um den Pfeil zu platzieren.

Um die Länge sowie die Richtung des Pfeils zu verändern, wählen Sie mit der rechten Maustaste den aktuellen Pfeil ab, markieren den Pfeil auf dem Platz mit der linken Maustaste und nutzen die roten Punkte an der Linie.

Optimalerweise sieht das Ganze jetzt so aus:




## Kamerapositionen

Jetzt haben wir gezeigt, wohin der Spieler und der Ball gehen sollen, aber wir möchten gerne, dass der Ball mittig ins Tor geht – wie Sie jedoch sehen ist dieser Bereich aufgrund der aktuellen Kameraposition nicht erkennbar.

Kein Problem für **Football Graphics**, denn es stehen Ihnen 10 feste Kamerapositionen zur Auswahl! Im linken Bereich des Kamera- und Animationsmenüs sehen Sie ein Fußballfeld mit 10 blauen Punkten drauf. Wenn Sie jetzt einen dieser Punkte anklicken, wechselt **Football Graphics** automatisch in diese Kameraposition und Sie können die Grafik aus einem völlig neuen Blickwinkel sehen. So können Sie auch in anderen Perspektiven „verdeckte“ Bereiche auf dem Spielfeld bearbeiten bzw. einsehen!



Aber das ist noch lange nicht alles! Rechts neben dem Fußballfeld mit den Kamerapositionen befindet sich das -Symbol. Hier starten Sie die **freie Kameraperspektive**. Dieser Modus erlaubt es Ihnen, sich frei durch Ihre Trainingsübung oder Aufstellung „zu bewegen“.

Sie können sich mit Hilfe der **Pfeiltasten** auf Ihrer Tastatur nach rechts oder links bewegen, heranzoomen oder wegzoomen und mittels der **Maus** die Blickrichtung auswählen. Um wieder in den Editor zurück zu gelangen drücken Sie die **Leertaste**.

**Football Graphics** behält die letzte Position aus der freien Kameraperspektive als aktuelle Einstellung und Sie können jetzt sogar die Screenshot-Funktion für detaillierte Bildschirmfotos nutzen!

## Speichern / Laden Ihres Projektes

Jetzt ist es an der Zeit das aktuelle Projekt zu speichern. Sie können dieses machen, indem Sie den Button mit dem Pfeil, der in die Mappe hinein zeigt, anklicken:



Es erscheint nunmehr ein neues Fenster mit dem Verzeichnis, in dem **Football Graphics** installiert wurde. Hier können Sie Ihr Projekt speichern. Wählen Sie das gewünschte Verzeichnis aus, geben Sie der Datei einen eindeutigen Namen und klicken sie auf **Speichern**.



Die .fgt-Datei wurde nun im ausgewählten Verzeichnis auf Ihrem PC gespeichert (standardmäßig ist dieses: *C:/Programme/Sportpartners/Football Graphics/*).

Nun können Sie Football Graphics schließen, ohne Ihre gerade erstellte Übung zu verlieren. Die Übung erneut zu öffnen ist genauso einfach, wie das Abspeichern.

Starten Sie **Football Graphics** erneut und klicken Sie auf **Programm starten**. Sie sehen jetzt das komplett leere Feld. Da wir jetzt unser Training wieder öffnen möchten, klicken wir auf den Button mit dem Pfeil, der aus der Mappe heraus zeigt.



Im jetzt erscheinenden Fenster wählen wir die gewünschte Datei aus, indem wir sie mit der linken Maustaste markieren. Ein anschließender Klick auf den **Öffnen-Button** öffnet die gespeicherte Datei.



Schon haben Sie die gewünschte Übung, Aufstellung oder Trainingseinheit wieder auf dem Bildschirm und können diese weiterbearbeiten!

## Screenshot erstellen

Manchmal benötigt man seine Übungs- oder Aufstellungsskizzen um diese mit zum Training nehmen zu können oder in anderen Programmen, wie z. B. in Textverarbeitungsprogrammen, weiter zu verarbeiten. Für diesen Fall hat **Football Graphics** eine Screenshot-Funktion eingebaut.

Um ein Bildschirmfoto zu erstellen bewegen Sie die Kamera in die gewünschte Position – selbstverständlich ist es auch möglich, die freie Kameraposition zu nutzen!

Jetzt klicken Sie dann auf den Button mit dem Fußballfeld- und Diskettensymbol.



Im nun geöffneten Fenster geben Sie ins untere Feld den Namen ein, unter dem Sie das Bildschirmfoto speichern möchten (z. B. Screenshot1), wählen Sie zusätzlich, falls gewünscht, einen alternativen Ordner aus und klicken Sie den **Speichern**-Button.

Das Bildschirmfoto wird in das ausgewählte Verzeichnis gespeichert (standardmäßig ist es *C:/Programme/Sportpartners/Football Graphics/*).



Wenn Sie jetzt den Screenshot in einem externen Programm wie z. B. Microsoft Word® oder einer Bildbearbeitungssoftware öffnen, sehen Sie, dass die obere sowie die linke Menüleiste und das Kamera- und Animationsmenü automatisch ausgeblendet wurden. So haben Sie einen optimalen Blick auf das Spielfeld.




## Animation erstellen

Screenshots sind perfekt für Präsentationen oder die Weiterverarbeitung in externen Programmen, aber manchmal ist es auch ratsam die Übung oder Aufstellung als Animation zu präsentieren. Mit **Football Graphics** ist es ein Kinderspiel solche Animationen zu erstellen.

Wir werden unser bisher statisches Übungsbeispiel jetzt animieren und den Spieler den Ball ins Tor schießen lassen.

**Beachten Sie, dass dieses der komplizierteste Punkt bei Football Graphics ist. Probieren Sie ruhig ein wenig aus und nach wenigen Versuchen klappt es fast wie von alleine.**

Wir empfehlen Ihnen das Kamera- und Animationsmenü zu fixieren, indem Sie auf den Button  klicken.

- Als erstes legen wir die Grunddarstellung (Spieler, Ball, Linien) als Startbildschirm fest, indem wir auf den -Button im Animationsmenü klicken. Wie Sie im Ablaufbalken erkennen können, färbt sich der erste Kreis jetzt schwarz () und der kleine orange Pfeil verschiebt sich zum nächsten Feld.
- Jetzt wählen wir den Ball aus, indem wir ihn mit der linken Maustaste anklicken und einfach ins Tor hinein ziehen. Mit einem Klick auf den -Button erstellen wir den zweiten Teil unserer Animation und ein weiterer Kreis im Ablaufbalken wird schwarz ()
- Der Spieler soll sich nach dem Schuss nach links bewegen. Also klicken wir den Spieler an und bewegen ihn ans Ende des roten Pfeils. Erneut klicken wir auf den -Button um den dritten Frame der Animation zu erstellen, was wir an den drei schwarzen Kreisen im Ablaufbalken () erkennen können.
- Drücken Sie nun den Zurück-Button () um zum ersten Frame unserer Animation zu gelangen (der aktuelle Frame wird durch den orangefarbenen Pfeil markiert.). Der Spieler und der Ball befinden sich wieder in der Ausgangsposition.
- Drücken Sie jetzt den Start-Button () um Ihre Animation ablaufen zu lassen.

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben eine Animation mit **Football Graphics** erstellt!

Sie können in den Animationen beliebig viele Frames erstellen. Dabei können Sie auch mehrere Objekte in einem Frame bewegen und so komplette Trainingseinheiten, Spielzüge oder taktische Bewegungen animieren.

Unser Ergebnis sollte jetzt in etwa so aussehen:



## Schlusswort

Schon sind wir am Ende unserer Kurzanleitung angekommen. Sie haben nunmehr alle Funktionen von **Football Graphics** kurz kennen gelernt.

Sollten Sie sich nicht mehr sicher sein, welche Funktion welcher Button hat, klicken Sie einfach auf



das . Hier finden Sie eine Kurzinformation zum jeweiligen Button.

Sollten Sie weitere Fragen zu **Football Graphics** haben oder Probleme bei der Nutzung der Software auftreten, so kontaktieren Sie uns bitte. Wir helfen Ihnen gerne weiter.

**bfp Versand Anton Lindemann eK**  
**Logabirumer Straße 10 A**  
**D – 26789 Leer**

**Telefon:** +49-(0)491-979210  
**Telefax:** +49-(0)491-73130  
**E-mail:** [info@bfpversand.de](mailto:info@bfpversand.de)

**Büro-Öffnungszeiten:**

Montag – Donnerstag 09.00 – 13.00 Uhr und 14.00 – 17.30 Uhr  
Freitag 09.00 – 13.00 Uhr und 14.00 – 15.30 Uhr