





Forfatter: Axel Ryberg Redaktør: Michael Lund-Larsen Grafik: Axel Ryberg ISBN: 978-78-971479-0-0

Indhold i denne udgivelse kan med kildeangivelse frit benyttes, dog ikke til kommercielt brug. (Creative Commons License – Navngivelse-Ikke-kommerciel 2.5 Danmark)

© 2019, eVidenCenter, Aarhus Business College.



INDHOLD

Hvad er en scribble og hvad skal vi bruge dem til? 4	
Skal jeg bruge Videoscribe?	
Hvordan fungerer programmet?	
Brug af canvas	
Tilføj et billede	
Sådan bruger du tidslinjen 6	
Billedopsætning7	,
Vælg en hånd7	,
Tilføj tekst	,
Preview	
Zoom og kamera position	
Tilføj musik	
Tilføj indtaling	
Gem jævnligt og i skyen	
Eksport til video	
Lydoptagelse 10	
Direkte optagelse 10	
Importeret lydoptagelse11	
Hvordan laver man en god speak12	
Drejebog	
Visualisering14	
Hvordan er arbejdsprocessen? 14	,
Produktion af egne tegninger	



Hvad er en scribble og hvad skal vi bruge dem til?

En scribble eller et scribe er en animeret video, hvis kendetegn er en sekvens med live tegning understøttet af fortælling med speak. Den mest udbredte variant er den, hvor man ser tegnerens hånd, som undervejs i fortællingen illustrerer indholdet – altså tegner og fortæller!

Scribbles har været populære i et stykke tid og ses ofte i forbindelse med undervisning. Nogle af de første scribbles blev lavet af Royal Society of Art (RSA), hvor især en video med Ken Robinson fik mange seere. De første videoer, som kom frem, er sandsynligvis produceret som live optagelser, noget som er tidskrævende og vanskeligt.

I dag har vi flere alternativer til produktion af scribbles i form af programmer, som gør det muligt at sætte grafiske elementer sammen med færdigproducerede videoklip af en tegnende hånd og således springe en stor mængde produktionstid over. Resultatet er en animeret video, som i høj grad ligner at den er optaget live, og som på en engagerende og spændende måde kan formidle et indhold. Det er et sådant program vi kigger nærmere på i dette temahæfte, hvor vi tager udgangspunkt i Videoscribe til produktion af scribbles.



Men hvad skal vi egentlig bruge scribbles til, og hvornår er de gode? Den måde en scribble "tegner og fortæller" er velegnet til at forklare komplekse sammenhænge, skabe overblik og understøtte forståelsen af abstrakte emner. Når der er et kompliceret indhold, som skal formidles og som vil have gavn af eksemplificering via illustrationerne er en scribble et oplagt valg. Det er dog yderst vigtigt, at scibblens indhold kan gøres til en flydende fortælling og ikke blot præsenteres som en række opremsninger – ellers forsvinder hele grundlaget for at lave en scribble, og det narrative element går tabt.



Det er netop det narrative element, som er med til at gøre en scribble levende og engagerende for seeren og hjælper med at strukturere den nye viden. En vellavet og flydende fortælling er med til at fastholde seerens interesse og skabe forståelse for det præsenterede indhold.

Kan scribbles bruges til alting? Nej, men de er rigtig gode til at forklare komplekse sammenhænge, skabe overblik og understøtte forståelsen af abstrakte emner.

Når du laver en scribble, bør det narrative være i fokus. Det er det narrative element, som for alvor virker engagerende på lytteren og fastholder interessen. Din opgave er derfor at fortolke dit faglige indhold til en levende flydende fortælling, hvor tegningerne underbygger teksten og omvendt.

Skal jeg bruge Videoscribe?

I dette temahæfte tager vi udgangspunkt i brug af Videoscribe og den efterfølgende guide er således rettet imod dette program alene. Det betyder selvfølgelig ikke, at man ikke kan bruge andet end Videoscribe eller at det er en dårlig ide at gøre det.

Der findes indtil flere programmer på markedet, som kan producere scribbles. Videoscribe er det program, som vi har de bedste erfaringer med og derfor anbefaler dig at bruge. Videoscribe er nemt at bruge og kan alle de ting du har brug for til at producere en scribble. Det er til gengæld også det dyreste produkt i rækken og på baggrund af den øgede interesse for Videoscribe har producenten, Sparkol virkelig skruet priserne i vejret.

Netop på grund af prisen kan det godt betale sig at kigge på alternativer, og de fleste af de andre programmer på markedet er væsentligt billigere end flagskibet, Videoscribe. Alternativer du kan eksperimentere med er; Explaindio, Easy Sketch Pro og Video Maker FX.

Videoscribe er efter vores mening det bedste program på markedet. Det har de funktioner du har brug for og er nemt at arbejde med. Ulempen er at Videoscribe er relativt dyrt at købe.

Billigere alternativer er programmer som Explaindio, Easy Sketch Pro og Video Maker FX. De kan ikke helt det samme som Videoscribe, men de kan sagtens være nok til at dække dit behov.



Hvordan fungerer programmet?

Helt grundlæggende kan Videoscribe producere scribble animationer. Det foregår ved at du trækker de billeder du gerne vil bruge ind i programmet (eller bruger billeder fra programmets bibliotek). Programmet lægger herefter en animation (videooptagelse af en tegnende hånd) på hvert grafisk element i din præsentation. Du kan også tilføje indtalt speak, indtale din speak direkte ind mens animations kører og/eller tilføje musik. Resultatet er en video, hvor en animeret hånd tegner alle dine grafiske elementer imens lyd (speak og/eller musik) afspilles. Det kommer med andre ord til at se ud som om du har optaget en video, hvor du tegner og fortæller på en hvid tavle. Det er i bund og grund en scribble!



Brug af canvas

Videoscribe er bygget op omkring et digitalt lærred eller canvas, som programmet selv kalder det. Canvas er dit arbejdsområde og kan som sådan være uendeligt stort. Du opbygger din scribble ved at trække grafiske elementer ud på dit canvas, hvor du også kan tilføje tekst og andre elementer såsom grafer og modeller. Du bestemmer selv hvor meget eller hvor stort et udsnit af canvas der skal vises i den færdige video – mere om det senere.



Tilføj et billede

Når du skal i gang med at opbygge din scribble, er det at tilføje billeder noget af det første du skal i gang med. Du kan løbende tilføje nye billeder ved at bruge knappen Add New Image. Herefter kan du vælge enten at bruge et af programmets eksisterende grafiske elementer (nogle af dem er gratis, andre kan tilkøbes), eller at importere dine egne billeder. Det er vigtigt at pointere, at alle de billeder du importerer, skal være af formatet .SVG ellers kan Videoscribe nemlig ikke afkode dem og sætte en animation på.



Sådan bruger du tidslinjen

Når du har tilføjet dit første billede eller tekst, vil du se, at det dukker op på den horisontale tidslinje i bunden af skærmen. Tidslinjen har to funktioner. Den er både din direkte adgang til at redigere eksisterende indhold og viser samtidig rækkefølgen af hvornår animationerne afspilles, samt hvor lang tid de tager at afvikle. Alle elementer kan flyttes til en ny position i rækkefølgen ved at trække i dem.





Billedopsætning

Når du klikker på et element på tidslinjen, får du et lille vindue frem, som udover at vise elementets samlede spilletid også giver dig mulighed for at åbne Image Properties. Her kan du indstille hvordan tegningen skal tegnes, hvilken af de tilhørende hænder og værktøjer, som skal tegne den, og animationstider. Programmet foreslår altid en animationstid (Animate) som passer til tegningens kompleksitet, men derfor kan det stadig være nødvendigt at justere den. Du kan også tilføje en pause eller transition efter behag. Det kan være en fordel at lægge pauser ind hist og her, så hele scribblen ikke kommer væltende i en køre.



Vælg en hånd

Fra hvert element på tidslinjen kan du vælge en hånd, og du kan sagtens lade forskellige hænder tegne flere dele. Vi anbefaler dog at du holder dig til en enkelt hånd for at undgå unødvendig forvirring. Det er derfor en god ide at indstille en standard hånd for sin scribble. Det gør du ved at klikke på håndikonet (Change Default Drawing Hand). Når du har valgt en standard hånd, bruges den til alle elementer du tilføjer fremover.



Tilføj tekst

På samme måde som med billeder kan du tilføje tekster, som afspilles og tegnes i løbet af din scribble. Tekster behandles stort set lige som grafiske elementer, i det de også har en animationstid, som optræder på tidslinjen.



Preview

Når du har sat de elementer op, som din scribble skal indeholde, kan du løbende se det færdige resultat ved at klikke på knappen Play from Start. Det er en god måde at holde øje med dit arbejde, og give dig et indtryk af, hvordan scribblens flow ser ud, om der skal stilles på animationstider eller rykkes rundt på noget.





Zoom og kamera position

En af de første ting du nok vil opdage, når du afspiller din scribble, er at animationen springer rundt fra element til element og zoomer ind og ud. Det kan se lidt rodet ud, og er sandsynligvis ikke den måde du gerne vil have at din færdige scribble ser ud på. Det er der selvfølgelig også en løsning på.

Løsningen er at indstille kamera position og zoom for hvert enkelt element – både billede og tekst, så de passer sammen. Det gør du ved først at vælge en zoom grad du synes passer og hvor alle scribblens elementer er vist samtidig – typisk vil dette være 100% zoom. Derefter går du alle elementer igennem, markerer dem og klikker på Set Camera to Current Position. På den måde låser du kameraet, så alle elementer afspilles i samme zoom grad og position.

Det er naturligvis et valg man må træffe, men nu ved du, hvordan man gør. Det er i øvrigt en god ide at vente med denne indstilling til du har tilføjet ALLE de elementer du skal bruge på canvas. Kameraet låser nemlig ikke kun i zoom, men også i den position du har valgt (du kan gribe og trække rundt i lærredet), så hvis du senere låser nye elementer, risikerer du, at du er kommet til at rykke lærredet en smule, og det vil man kunne se på animationen.



Tilføj musik

Hvis du ikke ønsker at bruge speak eller vil kombinere din speak med baggrundsmusik, kan du tilføje musik fra programmets bibliotek. Du kan også uploade egne Mp3 filer og bruge i din scribble. Baggrundsmusik kan være en fin tilføjelse til en scribble, men hvis du bruger musik sammen med speak, kan musikken nemt forstyrre talen.



Tilføj indtaling

Speak er en vigtig del af det samlede indtryk for en scribble og bør vægtes derefter. Du kan tilføje speak enten ved at indtale direkte i Videoscribe mens animationen afspilles, eller tilføje en eksisterende lydfil. Der er fordele og ulemper ved begge metoder, og det kan du læse mere om i afsnittet om Lydoptagelse.





Gem jævnligt og i skyen

Når du gemmer dit arbejde, kan du gøre det på flere måder, enten lokalt eller i den sky, som firmaet bag Videoscribe tilbyder som en del af dit abonnement. Der er ikke noget i vejen med at gemme lokalt, men du skal være opmærksom på, at filerne gemmes langt nede i en ret uigennemskuelig mappestruktur, så hvis du har brug for at flytte dem senere, kan de være meget svære at finde. Den nemmeste løsning er derfor altid at gemme i skyen, og så har du også den fordel, at du kan få adgang til dine scribbles fra andre computere.



Eksport til video

Det du har lavet indtil nu kan kun afspilles i Videoscribe, så for at komme videre er du nødt til at eksportere din scribble til et videoformat. Det gør du med knappen Download or Publish Videoscribe, og her kan du vælge mellem forskellige publikationsformer, heriblandt Youtube, Facebook eller Powerpoint. Du har også mulighed for at eksportere til en videofil på din computer, som du efterfølgende kan uploade, hvor du vil.

Når du eksporterer til en videofil har du mulighed for at indstille formet, opløsning og frame rate. Vi har gode erfaringer med at bruge Quicktime MOV i fuld HD og en frame rate på 25.



Lydoptagelse

Når du skal tilføje speak til din scribble, er der to måder du kan gøre det på. Du kan vælge at indtale direkte i Videoscribe imens du afspiller animationen og gemme det, så det afspilles i den færdige video. Du kan også vælge at importere en lydfil med speak, som du har lavet på forhånd. Der er fordele og ulemper ved begge metoder.

Direkte optagelse

Vælger du at indtale direkte i programmet, skal du være opmærksom på kvaliteten af lydoptagelsen. Så længe at du bruger en mikrofon af en vis kvalitet, kan du nå langt ved at gøre det på denne måde, og det er klart den hurtigste og nemmeste måde at gribe det an på. Ulempen er, at du nok kommer til at optage din speak om nogle gange, og at Videoscribe ikke kan redigere lyd.



Det betyder, at al støj - både baggrundsstøj fra især elektriske apparater, samt uforudsete lyde fra dine omgivelser – kommer med på optagelsen. De fleste af os bliver ligeledes overraskede over, hvor ofte vi siger "øh", fugter vores læber, rømmer os og ikke mindst trækker vejret. Det hele kommer altså med. Det kan være svært at få luget ud i den slags utilsigtede støjelementer, når man ikke har mulighed for at redigere i optagelsen.

Sørg derfor for at minimere forstyrrelserne så godt du kan inden du går i gang. Hvis ikke du har adgang til et lydisoleret rum, kan du stadig afhjælpe støjen en del. Undgå at optage i store lokaler, hvor rumklangen er tydelig, men udvælg dig et mindre lokale, hvor der er ro og hvor der er møbler, billeder og lignende, som kan bryde lyden. Har du mulighed for at afskærme din mikrofon med en flytbar væg eller lignende, hjælper det også. Endelig kan du vælge at overdække dig selv og mikrofonen under optagelsen – evt. med en sovepose eller et tæppe.



Importeret lydoptagelse

Med en færdigproduceret lydoptagelse har du bedre muligheder for at redigere dig frem til en god kvalitet, klippe fejl og mislyde væk, og i det hele taget sikre dig, at optagelsen er præcis som du gerne vil have den inden du lægger den ind i Videoscribe. Hvis du har adgang til et studie eller lydisoleret rum til optagelsen, er det naturligvis det mest optimale.

Men så længe at du har mulighed for at redigere, kan du sagtens opnå et godt resultatet ved at optage i et velegnet rum som beskrevet ovenfor. Fordelen her er så bare at du kan klippe alt det ud, som du ikke ønsker at have med.

Ulempen ved denne metode er (ud over det ekstra arbejde med redigering), at Videoscribe kun kan tage imod EN samlet lydfil. Det betyder, at hvor du i en direkte optagelse kan "time" din speak så den passer med animationerne, så er du her nødt til at gøre det den anden vej rundt.



Det betyder, at du skal redigere din speak, så der er et passende antal pauser imellem afsnittene (gerne 2-3 sekunder) og gemme det som en stor samlet fil. Her er det en rigtig god ide at skrive ned, hvor langt hvert afsnit er, hvor lang den efterfølgende pause er, så du har styr på det når du efterfølgende skal tilpasse animationerne. Det kan være en fordel at sætte det op i et regneark, så du har et overblik over, hvilke sætninger, der hører sammen med hvilke animationer.

Din næste opgave er nu at importere lyden i Videoscribe og herefter tilpasse animationshastigheden og pauser mellem de grafiske elementer, så de matcher din speak. Det kan virke en smule besværligt, men det er absolut nødvendigt for at opnå et godt resultatet, hvor speak og animation følges ad.

Hvert element på dit canvas har en varighed i tid og en plads på tidslinjen, og programmet hjælper dig med at holde styr på det. Med afsæt i din oversigt kan du nu gå ind i hvert enkelt element og indstille "animation time" og eventuel "pause" så animationerne kommer til at følge din speak. Du kan bruge tidslinjen i bunden af programmet til løbende at tjekke, om tiderne passer sammen.



Hvordan laver man en god speak

At indtale speak er nemt at gå til, men det kræver erfaring og arbejde at mestre det. Hvis du har mod på at indtale din egen scribble, kommer her et par gode råd til, hvordan du får mest ud af det. I de foregående afsnit beskriver vi, hvordan du kan minimere støj og sikre en god optagelse, men du kan også gøre meget med din stemme og dit tonefald for at sikre et godt resultat.

Inden du begynder, er det en god ide at sørge for at være afslappet i stemmen. Tag nogle dybe vejrtrækninger og sørg for at du føler dig afslappet og rolig. Det kan være en god ide at varme stemmebåndene op ved at brumme eller nynne lidt inden optagelsen.

Sørg for at lave et par prøveoptagelser, hvor du har mulighed for at justere din stemme, dit tonefald og rytme. Det er godt at være afslappet, for så undgår du at lyde anspændt, men du er naturligvis heller ikke interesseret i at få lytteren til at falde i søvn. Find derfor en god rytme i din tale og bring noget entusiasme med ind.

Undgå at blive monoton, men forsøg så godt du kan at variere din tale, så du fastholder lytterens interesse. Brug intonation til fremhæve vigtige pointer, og hvis du er underviser, så brug de erfaringer du har fra undervisningen til at tale flydende og fangende.

Du får det bedste resultat, hvis du holder stemmen i dit naturlige leje, du behøver ikke lyde som Jørgen Leth, men forsøger du at gøre din stemme dybere eller lysere end den er, kommer det meget nemt til at lyde kunstigt og påtaget.



Drejebog

En god scribble kræver en god drejebog! Det kan måske virke fristende at springe dette trin over, men gør dig selv en tjeneste og brug tiden på at lave en grundig drejebog. Det hjælper dig både med at holde fokus igennem resten af arbejdsprocessen, og som mange vil opleve, så bliver en stor del af idematerialet til under arbejdet med drejebogen!

Når du opbygger en drejebog til din scribble, er der vigtigt at du som det primære holder fokus på samspillet mellem speak (på nuværende tidspunkt tekst) og animation. Det opnår du lettest ved at lave eksempelvis en tabel, hvor tekst og skitser (eller beskrivelser) står over for hinanden. På den måde får du styr på scribblens flow og ved præcis, hvad der kommer hvornår og hvad der hører sammen. Eksemplet herunder viser, hvordan en sådan drejebog kan bygges op.

Afsnit	Speak-tekst	Skitse (grafik/beskrivelse)
01	Værdikæden blev udviklet af den amerikanske forsker, Michael Porter.	THE DATA MEDINAL MINUT SILLARS
02	Porter udviklede oprindeligt modellen til produktionsvirksomheder.	PRODUCTION



Visualisering

Det næste naturlige skridt er at begynde at visualisere indholdet af din scribble. Det kan du gøre imens eller efter at du har forfattet teksten, men det vigtigste er, at du kommer ind i den proces, hvor du gør dig tanker om, hvordan teksten kan visualiseres. Prøv at tænke hele teksten igennem i billeder og gør dig gerne samtidig nogle overvejelser omkring, hvad du vil med din scribble og hvad den skal viderebringe.

Om du selv er tegner eller forfatter drejebogen til en grafiker, er egentlig ikke så vigtigt i denne del af processen. Det essentielle er, at du får gjort dig tanker om, hvilke billeder og illustrationer, som kan høre til din tekst. Hvis du kan det, har du hjulpet tegneren rigtig meget, og hvis du selv tegner, har du bare hjulpet dig selv!

Her er et eksempel på en drejebog, som er udfyldt med skitser. Hvis du ikke selv tegner, skal du endelig ikke holde dig tilbage af frygt for at dine ubehjælpsomme kruseduller får tegneren til at sukke opgivende. Alt hvad du leverer af skitser er en kæmpestor hjælp for tegneren til at afkode, hvad du gerne vil vise med din scribble.

Hvordan er arbejdsprocessen?

Afhængigt at, hvordan du laver din scribble og hvilke valg du træffer undervejs, vil du nok hurtigt opdage, at din arbejdsproces med to forskellige scribbles kan være meget forskellig. Hvis du vælger at bruge de eksisterende grafiske elementer, som programmet tilbyder og samtidig indtale din speak direkte i programmet, vil din arbejdsgang være relativt kort og foregå cirka 30% med forberedelse af drejebog og 70% med opsætning i Videoscribe.

Hvis du derimod ønsker at bruge egne tegninger og indtale din speak på forhånd (*med mulighed for redigering*), ser arbejdsprocessen en del anderledes ud. Her skal du forvente at bruge 90% af tiden på forberedelse af drejebog, tegninger og speak, mens kun cirka 10% af arbejdet foregår med opsætning i Videoscribe. En typisk arbejdsproces med en scribble kan se således ud:



Tekst i drejebog

Du starter med enten at forfatte en tekst du vil basere din scribble på, eller omformulere en eksisterende tekst til et grundlag for en scribble. Når teksten skal speakes, er det vigtigt at den er formuleret til det formål. Skab et godt talesprog og sørg for at formuleringerne er flydende og egner sig til at blive læst op på en måde, så det er spændende at høre på.

Trin 2

Skitser i drejebog

Her begynder du at visualisere indholdet af din scribble. Gør dig tanker om, hvordan indholdet kan illustreres og planlæg animationens flow, så du opnår en flydende fortælling med sammenhæng mellem det fortalte og det tegnede. Suppler gerne din drejebog med skitser – enten for din egen skyld eller for tegnerens.

Trin 3

Produktion af tegninger

Når du har skitseret de grafiske elementer, som din scribble skal indeholde, er det tid til enten at producere dem eller gå på jagt i Videoscribes bibliotek efter egnede animationer. Når du producerer selv, kan du med fordel bruge Adobe Illustrator, men husk at eksportere dine grafikker som .SVG.

Trin 4

Opsætning i Videoscribe

Det er nu tid til at sætte din scribble op i Videoscribe, dvs. at trække dine grafiske elementer og tekster ud på canvas, indstille animationstider, kamera og zoom. Hvis du har lavet et godt forarbejde med drejebogen, er det relativt enkelt at stille det hele op i programmet. Husk at du kan flytte rundt på elementerne på din tidslinje efter behov, men bytter du rundt på et par afsnit, er det en god ide at tilrette drejebog og speak.

Trin 5

Lydoptagelse

Optagelse af speak kan med fordel klares inden selve opsætningen i Videoscribe, men hvis du indtaler direkte i programmet, er det nødvendigt at opsætningen er på plads inden du optager. Hvis du importerer en lydfil ind i programmet, er det nødvendigt at du tilpasser elementernes animationstider, så de følger din indtaling. Husk at Videoscribe kun kan importere en enkelt lydfil.

Trin 6

Finpudsning og videoeksport

Det er typisk en god ide at spille en scribble igennem et par gange og tjekke, at alt er som det skal være. Hold øje med om speak og grafik passer ordentligt sammen, om animationerne er for lange eller korte og i det hele taget at din scribble er flydende og engagerende. Når du synes du er klar, eksporterer du dit arbejde til en videofil eller direkte op på YouTube.



Produktion af egne tegninger

Videoscribe har flere muligheder for valg af grafik og animation. I programmets bibliotek finder du et bredt udvalg af færdigproducerede animationer, hvoraf nogle er gratis, mens andre kan tilkøbes for et mindre beløb. Du har også mulighed for at importere dine egne tegninger og bruge dem i din scribble.

Når du laver dine egne animationer, er der især en ting du skal være særligt opmærksom på. For at en grafik kan animeres korrekt (og tegnes af hånden) i Videoscribe, skal den være gemt i formatet .SVG (scalable vector graphics) og have en række faste indstillinger. Der findes flere programmer på markedet, som kan gemme grafik i .SVG format, eksempelvis Inkscape, Adobe Illustrator, Apache Batik med flere.

Vores guide tager udgangspunkt i Adobe Illustrator, og du kan her se trin for trin, hvordan du bygger en tegning op og får den eksporteret rigtigt.

TRIN 1

Indlæs din skitse i Illustrator, så du har den at tegne hen over. Markér skitsen og sæt transparancy til 50% – så er det nemmere at tegne hen over.

	° ↔ x ≎ Transparency 📰
	Normal V Opacity: 51%
E C	
E.	≎ Attributes 📃
S	

Trin 2

Lås dette 'layer' så du ikke kan tegne på selve skitsen.





Tilføj et nye 'layer' til at tegne din 'path' i.

ayers). #	New Layer
🖻 🔒 🚺 🔀 Layer 1	0	New Sublayer
2005		Duplicate Selection
		Delete Selection
		Options for Selection
		Make/Release Clipping Mask
		Enter Isolation Mode
		Exit Isolation Mode
		Locate Object
		Merge Selected
		Flatten Artwork
		Collect in New Layer
		Release to Layers (Sequence)
		Release to Layers (Build)
	N	Reverse Order
dhaudr		Template
		Hide Others
Artboard 1	B	Outline Others
		Unlock All Layers
		Paste Remembers Layers
		Panel Options

Trin 4

Vælg en zoom, som passer til din detaljegrad og brug 'pen tool' til at tegne en 'path'. Pen Tool har genvejen 'P'.

🔊 🔹 🔊 Pen Tool (P)	Navigator	≡
Image: Second state sta		



Nu kan du trække streger med 'pen tool' så du følger skitsens streger. Stregerne er lige på nuværende tidspunkt, det laver vi om på senere.



Trin 6

Vælg en farve (sort) til 'line' og vælg ingen farve til 'fill'. Sæt stregtykkelsen til 1 eller 0,5.





Fortsæt med at tegne en 'path' ved at forbinde 'anchors' med hinanden som streger. Du kan lukke en 'path' ved at klikke på det 'anchor' du ønsker at føje din igangværende streg sammen med.



Trin 8

Den path du lige har tegnet er bygget op af små 'anchors', som du har forbundet med hinanden. Dem skal Videoscribe bruge til at vide, hvor hånden skal tegne.



Trin 9

Vælg 'anchor point tool' (Shift+C) for at gøre stregerne kurvede.





Træk i stregerne for at forme dem til at følge skitsens linjer.



Trin 11

Fortsæt på den måde indtil du har rettet alle dine streger ind og de følger skitsen.





Fortsæt med at trække 'paths' på resten af tegningen.



Trin 13

Øjne kan du lave med 'elipse tool'.





Gentag processen indtil du har tegnet hele skitsen som 'path' og gjort stregerne kurvede.





Ryd op i din fil ved at markere det 'layer', hvor skitsen ligger. Slet herefter 'layer 1', så du kun har din rene 'path' tilbage.





Du kan tilføje en farve til lukkede 'paths' som for eksempel øjenbryn og øjne.





Du kan vælge stregtykkelse til alle dine streger.





1

Du har nu en færdig stregtegning, som kan eksporteres.

Edit Object Type	Select Effect View	Window Help	
New	Ctrl+N	- Uniform 🗸 Basic	🗸 🗸 Opacity: 100%
New from Template	Shift+Ctrl+N		
Open	Ctrl+0		
Open Recent Files	2		
Browse in Bridge	Alt+Ctrl+O		
Close	Ctrl+W		
Save	Ctrl+S		
Save As	Shift+Ctrl+S		
Save a Copy	Alt+Ctrl+S		
Save as Template			
Save Selected Slices			
Revert	F12		
Search Adobe Stock			
Place	Shift+Ctrl+P		
Export	>	Export for Screens	Alt+Ctrl+
Export Selection		Export As	
Package	Alt+Shift+Ctrl+P	Save for Web (Legacy)	Alt+Shift+Ctrl+
Scripts	>		
Document Setup	Alt+Ctrl+P		
Document Color Mode	>		
File Info	Alt+Shift+Ctrl+I		
	Ctrl+P		
Print	the COMMUNICATION OF THE PROPERTY OF THE PROPE		



Vælg filformatet .SVG. Dette er vigtigt, da informationerne, som Videoscribe skal bruge til animationen ellers går tabt.

	AutoCAD Drawing (*.DWG)
	AutoCAD Interchange File (*.DXF)
	BMP (*.BMP)
	CSS (*.CSS)
	Enhanced Metafile (*.EMF)
	Flash (*.SWF)
	JPEG (*.JPG)
	Macintosh PICT (*.PCT)
	Photoshop (*.PSD)
	PNG (*.PNG)
	SVG (*.SVG)
	Targa (*.TGA)
	Text Format (*.TXT)
-	TIFF (*.TIF)
G	Windows Metafile (*.WMF)
-	

Trin 20

Under .SVG er der en række indstillingsmuligheder. Det er især 'Presentation Attributes' som er vigtig. Man kan vælge at 'minify' filen for at spare plads, men det kan gå lidt ud over kvaliteten.

Get multiple	file formats in one click. ((Try Export for Screens)
Styling:	Presentation Attributes	~
Font:	SVG	~
Images:	Embed	~
Object IDs:	Layer Names	~
Decimal:	1	
	🖬 Minify 🗳 Responsive	9
Show Code		Cancel