

Ulead®
COOL 3D Version 2.0™
究極の3Dタイトルアニメーター

ユーザーガイド

Ulead Systems, Inc.

Ulead COOL 3D 2.0 日本語版 第1版1998年7月

(c) 1997-1998 Ulead Systems, Inc.

本マニュアルの一部または全部について、文書によるUlead Systems, Inc.の許可を得ない限り、写真複写、録音、検索システムへの保存、または他の言語への翻訳を含む電気的手段、機械的手段、およびその他のいかなる方法によっても、複製または転用することを禁じます。

ソフトウェアライセンス

本マニュアルに説明するソフトウェアは、本製品に添付されているライセンス契約に基づいて提供されています。このライセンス契約は、本製品に関して許可される使用および禁止される使用について規定しています。

ライセンスおよび商標

ICI Library © 1991-1992 C-Cube Microsystems.

Ulead Systems, Inc.、Uleadロゴ、Ulead COOL 3DはUlead Systems, Inc.の商標です。本マニュアルにおけるその他の製品名、登録商標、および商標の使用は識別のみを目的としており、それぞれの所有者の財産権の侵害を意図するものではありません。

サンプルファイル

プログラムCD-ROMにサンプルとして格納されているファイルは、個人的な展示、製作、および発表に使用することができます。これらのサンプルファイルを商業的に複製または再配布する権利は付与されません。

Ulead Systems, Inc.

Japan Headquarters:
ユーリードシステムズ株式会社
〒158-0097
東京都世田谷区用賀4-10-3
世田谷ビジネススクエアヒルズ 31
Tel: +81-3-5491-5661
Fax: +81-3-5491-5663

International Headquarters:
10F, No.45, Tung Hsing Road,
Taipei, Taiwan 110
Tel: (+886) 2 2764-8599
Fax: (+886) 2 2764-9599

Internet
<http://www.ulead.co.jp>

Internet
<http://www.ulead.com>

目次

Ulead COOL 3Dへようこそ	4
動作条件	4
インストール	5
ヘルプを読むには	5
テクニカルサポート	5
イメージ, イメージ	6
新機能	8
作業領域	9
ツールバー	10
イージーパレット	11
はじめましょう	14
テキストの挿入	14
テキストの編集	14
グラフィックスのインポート	15
テキストサイズの調整	16
イメージサイズの調整	17
イージーパレットの使い方	18
テクスチャと背景	19
カメラアングルの変更	21
照明の調整	22
アニメーションの作成	23
複数のキーフレームの使い方	23
キーフレームの削除	25
キーフレームに異なるプロパティを設定する	25
プラグイン効果の適用	26
爆発効果	26
ボード効果	27
ツイスト効果	29
炎効果	30
OLEオブジェクトの配置	31
クリップボードの使い方	32
作業の保存	32

COOL 3Dへようこそ

Ulead COOL 3D 2.0は、表現力の高い静止画や3Dアニメーションテキストなどを作成してドキュメントやプレゼンテーション、ビデオ、Webページに配布するための高性能な3Dタイトルリングプログラムです。Ulead COOL 3Dに用意されている豊富な数のプリセットコレクションやさまざまなアニメーション効果を活用すると、オブジェクト（テキストやグラフィックス）を爆発させたり、スピンさせたり、燃焼させたり、ジャンプさせたりと、簡単にアニメーションを作成できます。また、Ulead COOL 3Dのインターフェイスは一目で理解できるように設計されていますので、プロフェッショナルな作品もすばやく完成させることができます。

動作環境

- PentiumクラスのPC（Pentium 166 with MMXまたはそれ以上を推奨）
- Microsoft Windows 95/98またはWindows NT 4.0（サービスパック 3が必要です）またはそれ以上のバージョン
- Windows 95/98の場合、DirectX5.0ドライバまたはそれ以上のバージョン；Windows NT 4.0の場合、DirectX3.0ドライバまたはそれ以上のバージョン
- 16MB以上のRAM（32MBを推奨）
- 32MB以上のハードディスクの空き領域（64MBを推奨）
- CD-ROMドライブ
- マウス、トラックボール、あるいはWindows対応のポインティングデバイス
- Hi-Colorまたはフルカラーのディスプレイアダプタおよびモニタ

インストール

COOL 3DのCDをCD-ROMドライブにセットすると、Ulead COOL 3Dインストーラーが自動的に検出され、インストール選択画面になります。

インストールを開始する前に、ソフトウェアの使用許諾同意書を最後までお読みください。使用許諾同意書にはこのソフトウェアをご使用になる上で皆様が知っておくべき法的事項が書かれています。

Ulead COOL 3Dをインストールするには、Windowsのエクスプローラを使ってSETUP.EXEプログラムを起動する方法もあります。

ヘルプを読むには

このプログラムには、本書とは別に包括的なヘルプ機能も用意されています。Ulead COOL 3Dのコマンドや機能について詳しくお知りになりたい場合は、[ヘルプ] - [トピックの検索] (標準ツールバー上からもこのコマンドを選択できます) を選択して、詳しく知りたい項目をクリックしてください。また、本ユーザーガイドの電子ファイルがAdobe Acrobat PDFフォーマットでプログラムCDに格納されています。

テクニカルサポート

正式ユーザーとしてご登録いただきますと、テクニカルサービスをお受けいただけます。UleadのWebサイトにはUlead COOL 3DやUlead製品に関する最新情報が満載されています。また、プラグイン効果なども無料でダウンロードしていただけます。

テクニカルサポートをお受けになりたい方は、弊社Webサイト (www.ulead.co.jp) へアクセスしていただくか、support@ulead.co.jp へ電子メールをお送りください。また、ニュースグループ (comp.graphics.apps.ulead) も合わせてご覧ください。

イメージ,イメージ...

Web

Symbolタイプのフォントを使用すると、表現力に優れたグラフィックスを作成できます。また、プレート、ボタン、ナビゲーションアイコンなどを動画化させると、Webサイトのアピール効果を高めることができます。



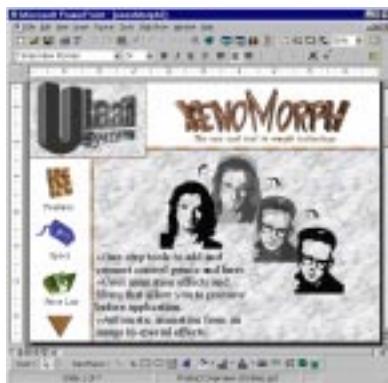
ドキュメント

おもしろい3DフォントとSymbolフォントを組み合わせることによって、普通のドキュメントを生き生きとしたものに変えることができます。あるいは、Windows MetafileやEnhanced Metafileもインポートできます。その後でテキストに芸術性を加えたいときは、UleadPhotoImpactをご活用ください。

．．．そしてイメージ

マルチメディア

マルチメディア作品のオープニングやエンディングにクレジットを付けたり、テキストを背景画として使用したりすることができます。また、Ulead COOL 3DアニメーションタイトルをAVIファイルとして保存することにより、Ulead MediaStudio Proなどのビデオエディタに取り込んで編集を加えたりすることも可能です。



プレゼンテーション

会社のプレゼンテーションにタイトルを付けることができます。さまざまなフォント、スタイル、照明効果、テクスチャを組み合わせることにより、単純なテキストを表現力に優れたプレゼンテーションに変えることができます。左のサンプルは、シンプルなテキスト（XenoMorph）をOLEオブジェクトとしてPowerPointプレゼンテーションに配置したものです。

新機能

Ulead COOL 3D 2.0ではさまざまな機能が飛躍的に向上されていると同時に、新しく追加された機能も数多くあります。初心者からプロフェッショナルまでを対称とした3Dタイトリングのデファクトスタンダードとして多くの皆様にご利用いただけるように、Ulead COOL 3Dには継続的な改良が重ねられています。

- テキストの改行をサポート（128文字以内）
- テキストをグループ化したり、それぞれの文字に分けることにより、効率よくアニメーションを作成できるようになっています。
- Windows Metafile（WMF）やEnhanced Metafile（EMF）をグラフィックオブジェクトとして直接Ulead COOL 3Dにインポートできます。
- 複数のキーフレームをサポートすることにより、アニメーションを細かく設定できます。
- Uleadプラグイン効果をオブジェクトに適用することにより、よりクリエイティブな作品に仕上げることが出来ます。タイトルを爆発させたり、ツイストさせたり、燃焼させたり、あるいは3Dボード上にオブジェクトやテキストを貼り付けたりすることができます。
- イージーパレットのプリセットサムネイルをインポート、エクスポートして、他のユーザーと共有できます。
- Ulead COOL 3Dで作成した3DタイトルをFrontPage Editorに挿入して、Webページを簡単に作成することができます。

作業領域

Ulead COOL 3Dで作業を開始する前に、このプログラムの作業領域に慣れておくこと後の作業が容易になります。プログラムを起動すると、デフォルトの背景色を持つ編集ウィンドウが表示されます。



ツールバー

各ツールバー上にはイメージタイトルのオプションやプロジェクトで頻繁に使用するコマンドが配置されます。

標準ツールバー

[ファイル] - [開く / 保存 / 元に戻す / やり直し] など頻繁に使用するコマンドや、フォントのスタイル、サイズ、配置を変更するツールなどが配置されます。ツールバーは作業領域の端に固定することもできますし、自由にドラッグして任意の位置に配置することもできます。



ツールバー

• イージーパレット

さまざまなプリセット、サンプル、コントロールがサムネイル形式で配置されます。タイトルにこれらの属性を適用するには、サムネイルをダブルクリックするか、または直接タイトルにドラッグしてください（または右クリックして [適用] を選択する方法もあります）。属性は属性ツールバーで設定を調整するとにより、タイトルに適用した後で細かく変更することができます。



• 属性ツールバー

イージーパレットで選択した設定を変更できます。このツールバーはイージーパレットと組み合わせて使用します。属性ツールバーを表示するには、標準ツールバー上で属性ツールバーをクリックしてください。



• ロケーションツールバー

アクティブになっているツールに応じて、タイトル、照明、タイトルテキストチャの配置を細かく調整することができます。



• アニメーションツールバー

アニメーションを作成するためにキーフレームを指定することができます。また、各フレームのオブジェクトプロパティも指定できます。

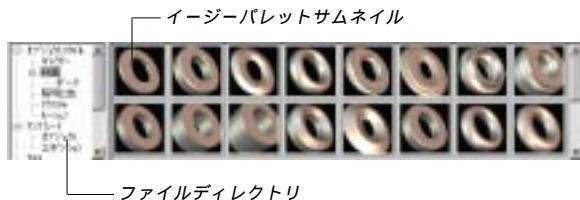


• テキストツールバー

文字間や行間を調整するツールや、テキストを左揃え、右揃え、中央揃えにするツールがあります。



イージーパレット



イージーパレットにはタイトルに適用するプリセットが配置されます。これらを適用するには、ダブルクリックするか、直接タイトルにドラッグしてください。選択したサムネイルは属性ツールバーでその設定を変更することにより自由に調整できます。また、変更した設定はイージーパレットに保存しておくことで、将来この設定を他のタイトルにも適用することができます。他のフォルダを選択すると、他のサムネイルグループが表示されます。イージーパレット内には次のようなカテゴリーがあります。

- **【オブジェクトスタイル】** - ギャラリー、斜面、照明と色、テクスチャ、モーションなどのサブフォルダがあります。フォルダを選択すると、そのグループのプリセットサムネイルが表示されます。この中から気に入ったものを選択して、属性ツールバーでその設定を変更してください。

📁 **【ギャラリー】** - スタイル、色と照明、テクスチャを組み合わせたサンプルがあります。

📁 **【斜面】** - テキストの全体的な形状を変えることができます。属性ツールバーで斜面の形状やテキストの外側エッジのタイプ、そのサイズを変更してください。【斜面】フォルダから【ボード】プラグインを選択すると、テキストが3Dボード上に配置されます。このボードの裏側にも他のタイトルを配置できます。

イージーパレット

- ☞ **【照明と色】** - テクスチャの表面に色を割り当てたり、照明の状態を調整したりします。表面の色を変更するだけでなく、オブジェクトに異なる色の照明を当てたり（最高4つ）、環境照明の属性を変更したり、照明の反射をコントロールしたりすることもできます。
- ☞ **【テクスチャ】** - オブジェクトにパターンを重ねることができます。パターンはフルカラーイメージから適用したり、イージーパレットのサンプルから適用することができます。
- ☞ **【モーション】** - テキストを回転、リサイズ、移動させるための効果が保管されています。
- **【テンプレート】** - **【オブジェクト】**と**【コンポジション】**のサブフォルダがあります。属性ツールバー上で設定を変更することにより、適用したプリセットを修正できます。
 - ☞ **【オブジェクト】** - アクティブなウィンドウにそのまま適用可能なグラフィックスやアイコンのサンプルがあります。
 - ☞ **【コンポジション】** - アクティブなウィンドウにそのまま適用可能なプロジェクトテンプレートがあります。
- **【カメラ】** - オブジェクトに適用するレンズの距離を調整したり、タイプを選択したりします。
- **【背景】** - 背景として使用可能なサンプルがあります。この機能を活用することによって、背景にさまざまなパターンやイメージを適用できます。適用したいサムネイルをダブルクリックするか、属性ツールバーをクリックしてダイアログボックスを開き、フルカラーイメージを選択してください。Ulead COOL 3Dはウィンドウサイズに合わせてイメージをリサイズ（リサンプル）します。

イージーパーレット

- **【オブジェクト効果】** - 選択したオブジェクトに適用可能なツイストや爆発などのプラグイン効果があります。フォルダを選択すると、プリセット効果のサムネイルが表示されます。この中の効果を適用するには、サムネイルをダブルクリックするか、右クリックして**【適用】**を選択してください。



爆発効果を適用する前と後



ツイスト効果を適用する前と後

- **【グローバル効果】** - タイトルを燃え上がらせる炎プラグイン効果があります。同時に他の3Dプラグイン効果を組み合わせると、よりインパクトの強いアニメーションを作成することができます。



炎効果を適用する前と後

はじめましょう

プログラムウィンドウの使い方に慣れたら、Ulead COOL 3 D を実際に使って、簡単なプロジェクトを作成してみます。そのためにはUlead COOL 3Dに用意されている数多くのプリセットをできるだけ活用してください。これらのプリセットはそのままタイトルに適用することもできますし、設定を変更してカスタマイズすることもできます。あらかじめ作成しておいたテクスチャを使用したい場合は、属性ツールバーをクリックして使用したいイメージを選択してください。

テキストの挿入

まず新しいウィンドウでテキストを入力します。次に標準ツールバー上の[文字の挿入]ボタンをクリックするか、[編集] - [文字の挿入]を選択してください。表示されたダイアログボックスでテキストを入力したり、フォントを選択して、[OK]をクリックしてください。

メモ: フォントリストをスクロールすると、選択したフォントを使用するとテキストがどのように表示されるかがプレビューされます。

テキストの編集

オリジナルテキストに適用した設定、属性、効果を変えずにテキストを修正するには、標準ツールバー上で[テキストを編集]  をクリックするか、[編集] - [テキストを編集]を選択してください。[文字の挿入]

を選択したときと同じダイアログボックスが表示されますので、テキストを変更して[OK]をクリックしてください。



はじめましょう



グラフィックスのインポート

グラフィックスファイルの挿入は文字の挿入と同じくらい簡単に実行できます。Ulead COOL 3Dの [グラフィックスをインポート] コマンドを実行すると、タイトルに任意のWindows Metafile(WMF)またはEnhanced Metafile (EMF)をインポートできます。これらのファイルはWindows OfficeのクリップボードやOffice CDに格納されています。

Ulead COOL 3Dにグラフィックスをインポートするには

- 1 標準ツールバー上で [グラフィックスをインポート] をクリックするか、 [ファイル] - [グラフィックスをインポート] を選択してください。
- 2 ダイアログボックスからWMF/EMFファイルが保存されているフォルダを選択してください。



- 3 [OK] をクリックすると、選択したファイルが自動的にUlead COOL3Dのウインドウに開かれますので、属性を指定したり、プラグイン効果を適用したりしてください。

テキストサイズの調整

イメージタイトル上のテキストサイズを変更するには、テキストのどの特性を変更したいかによって、その方法を選択することができます。

メモ：テキストのサイズを変えるには、標準ツールバー上の [オブジェクトの移動] ボタン () をクリックして、マウスの右ボタンを押しながら任意のサイズにドラッグする方法もあります。

- **リサイズボタン**

標準ツールバー上で [サイズ] ボタン () をクリックして、オブジェクトを任意のサイズにドラッグしてください。Shiftキーを押しながらドラッグすると、オブジェクトの縦横比が維持されます。

- **ウィンドウサイズに合わせて文字サイズを調整**

イメージウィンドウの境界線をドラッグしてください。

- **文字のサイズ**

[編集] - [テキストを編集] をクリックしてフォントサイズを変更します。

- **太字ボタン**

[編集] - [テキストを編集] をクリックして、文字を選択した後、[太字] ボタンをクリックします。テキストをより太く見せるには、オブジェクトスタイルの属性ツールバー上で [斜面] - [圧力] の値を調整します。文字間や行間を調整するには、テキストツールバーをクリックしてそれぞれの間隔を調整します。

- **深さ**

オブジェクトスタイルの属性ツールバー上で [斜面] - [押し出し] の値を調整します。この設定の効果を見るにはテキストを回転させる必要があるかもしれません。

- **遠近効果**

イーザーパレット内の [カメラ] フォルダをクリックして [カメラレンズ] と [距離] の設定を変更します。広角レンズを適用するとテキストに遠近効果を与えます。

イメージサイズの調整

実際のウインドウサイズによってUlead COOL 3Dのイメージタイトルのサイズが決定されます。

- **イメージタイトルウインドウ**

ウインドウの境界線をドラッグしてください。

- **[サイズ]のダイアログボックス**

タイトルを特定のサイズに変更したい場合は、[イメージ] - [サイズ]をクリックして、単位をインチ、センチ、ピクセルの中から選択してください。ウインドウサイズを変更すると、テキストのサイズにも影響します。テキストのサイズだけを変更したい場合は、前のセクションをご参照ください。

- **解像度の変更**

イメージタイトルの解像度を変更することにより、イメージファイルにレンダーした後もタイトルのサイズを変更することができます。まず解像度の変更が可能なイメージ編集プログラムでファイルを開いてください。解像度を変更すると、印刷後のイメージサイズに影響しますので注意してください。解像度を上げると（例：96dpiから300dpiへ）、結果のイメージのサイズは解像度を上げる前のイメージの約3倍の大きさになります。

メモ：Ulead COOL 3Dではインチまたはセンチで指定されたイメージサイズを決定するためにディスプレイモードの解像度を使用します。

イージーパレットの使い方

テキストとサイズを調整したら、プロジェクトをアピール性の高い作品に仕上げるために、テキストをスピンのせたり、深みを付けて3D効果を出したり、3Dボードを追加してタイトルを爆発、ツイスト、燃焼させたりするなどの編集を加えてください。

イージーパレットの使い方

前のセクションで説明したように、Ulead COOL 3Dで効率よく作業を進めるにはできるだけイージーパレットに用意されたプリセットを活用してください。イージーパレットには斜面スタイルの適用から色の調整や特殊効果の適用に至るまで、単純なタイトルを芸術的な作品に変身させるために必要なプリセットが豊富に用意されています。

プリセットをタイトルに適用するには

- 1 イージーパレットの中の任意のフォルダをクリックすると、そこに保管されたプリセットが表示されます。
- 2 タイトルに適用したい属性を持つサムネイルをダブルクリックしてください。
- 3 属性ツールバー上でプリセットの設定を自由に調整してください。
- 4 最適な効果を作成できたら、属性ツールバー上の[イージーパレットに追加]ボタン()をクリックして、他のタイトルにも適用できるようにその設定を保存しておくくと便利です。

メモ：タイトルにプリセットを適用するには、サムネイルをダブルクリックするか、サムネイルを直接タイトルにドラッグするか、またはサムネイルを右クリックして[適用]を選択してください。

テクスチャと背景

Ulead COOL 3Dのイーザーパレットにはテキストに適したり、背景として使用したりすることができる豊富な種類のプリセットが用意されています。また、BMP形式やJPG形式で保存したフルカラーイメージも使用することもできます。ファイルの保存については、32ページをご参照ください。

テクスチャと背景を適用するには

- 1 イーザーパレットメニューから [オブジェクトスタイル] - [テクスチャ] または [背景] を選択すると、COOL 3Dで使用可能なテクスチャや背景のプリセットがサムネイル形式で表示されます。



- 2 サムネイルを直接ウインドウヘドラッグするか、サムネイルをダブルクリックしてください。
- 3  属性ツールバー上で [イメージを使用] を選択して、([テクスチャ] サブフォルダから) [テクスチャ画像ファイルをロード] または ([背景] フォルダから) [背景画ファイルをロード] を選択してください。
- 4  イメージファイルの場所を指定するためのダイアログボックスが表示されます。イメージファイルを選択したら [OK] をクリックしてください。

メモ： テキストにテクスチャを適用するときは [色合いの除去] を選択してテキストの色を除去してください。この機能を使用することにより、テキストを白に変えることができます。

テクスチャと背景

- 5 必要に応じて、属性ツールバー上の [マッピング] および [ラップモード] コマンドを使ってイメージのプロパティを変更してください。これらのコマンドについては、次のセクションをお読みください。
- 6 属性ツールバー上の [イーजीパレットに追加] () を選択して、変更した設定を将来別なタイトルにも適用できるようにイーजीパレットに保存しておいてください。

ラップモード

- [フラット] - テキスト上のイメージを配置します。
- [円筒] - イメージを円筒の表面に投影させたように表示します。
- [球面] - イメージを球面の表面に投影させたように表示します。
- [反射] - イメージの反射を配置します。

マッピング

- [テクスチャの配置] -  をクリックしてウインドウへマウスをドラッグすると、イメージの位置が変わります。
- [テクスチャを回転] -  をクリックしてウインドウへマウスをドラッグすると、イメージが回転します。
- [テクスチャをリサイズ] -  をクリックすると、イメージのサイズを変えることができます。

カメラアングルの変更

イーザーパレットにはカメラのレンズを調整するような効果のプリセットがあります。これらはテキストを見るレンズの角度のプリセットです。プリセット効果を適用するには、イーザーパレット上で[カメラ]を選択してサムネイルをタイトルにドラッグしてください。

設定を変更するには、属性ツールバー上のカメラレンズのスライダーを使います。右へ動かすとズームレンズ、左へ動かすと広角レンズをシミュレートします。距離のスライダーは右へ動かすとテキストとカメラの距離を広げます。この距離を広げるほど、テキストは小さくなります。

イーザーパレットで[オブジェクトスタイル] - [斜面]を選択して、押し出し、圧力、斜面、境界線、深さ、滑らかさを調整してください。これらのオプションの値を変更することにより、効果を変えることができます。

また、標準ツールバー上の[オブジェクトの回転]コマンド()を使うと、タイトルを見る角度を変えることができます。

照明の調整

テキストに適用する照明のタイプによってもタイトルの全体的な表示を変えることができます。タイトルを照らす照明の数や位置を変更してください。照明効果をテキストに適用するにはイーザーパレットを使うと簡単です。照明効果も他の効果と同じように細かく調整することができます。

照明の調整

照明効果を調整するには

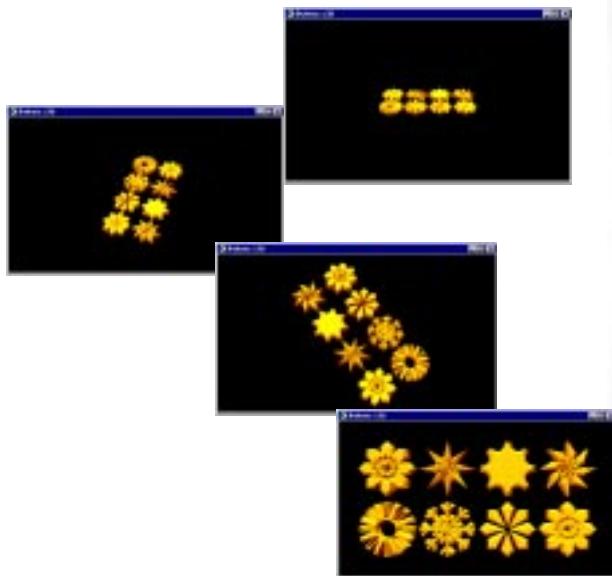
- 1 イージーパレットで [オブジェクトスタイル] - [照明と色] を選択してください。
- 2 属性ツールバー上の [調整] ボックスから [照明] を選択してください。
- 3 照明のオン/オフは照明をクリックして行います。照明のオン/オフにしたがって編集ウィンドウが自動的に更新されます。
- 4 選択した照明のプロパティを調整するには、その上のラジオボタンをクリックしてください。
- 5 [色] をクリックするとダイアログボックスが表示されますので、選択した照明の色を指定してください。
- 6 次に [位置] をクリックして、照明の位置を指定してください。最適な効果が得られるように、編集ウィンドウ上でマウスをドラッグして照明の位置を決定してください。



- 7 照明のモードを選択するには、[モード] をクリックしてください。
 - [直射光] - 一定の強さの直線光をテキストに当てます。
 - [拡散光] - 強さの異なる拡散光をテキストに当てます。テキストから光源が遠くなるにしたがって、照明も弱くなります。

アニメーションの作成

テキストを追加したら、動かしたり、テクスチャや色、照明を変えたりして、テキストに生命を吹き込みます。イージーパレットから [オブジェクトスタイル] - [モーション] を選択して指定したプリセットと、アニメーションツールバーを組み合わせると、アニメーションを簡単に作成できます。



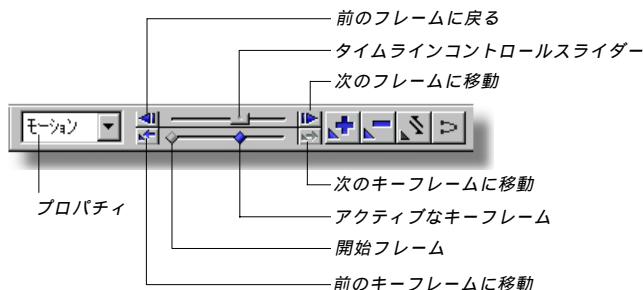
複数のキーフレームの使い方

マルチパスアニメーションを作成するとき、単に最初と最後のフレームを選択するだけでなく、シーケンスの中の各フレームで特定のパスの動きを指定することができます。アニメーションツールバー上のタイムラインコントロールを使ってさまざまなパスを作成し、アニメーションパスを自在にコントロールしてUlead COOL 3Dでテキストを動画化してください。

アニメーションの作成

タイムラインコントロールにはキーフレームバーの左端にデフォルトのキーフレームがあります。これは選択したオブジェクトの開始フレームを示しています。このキーフレームと同様にシーケンスに追加した他のキーフレームの属性も指定してください。

タイムラインコントロール



キーフレームを割り当てるには

- 1 属性ツールバー上の [フレーム数] にフレームの数を入力してください。フレームの数によってアニメーションの長さや品質が決定されます。
- 2 キーフレームを配置したいエリアを見つけます。シーケンス内でフレームを選択するには、アニメーションツールバー上のタイムラインコントロールを使います。上のスライダーはフレーム毎にシーケンスを移動し、下のスライダーはキーフレームを選択するために使用します。または、[フレーム数] にフレーム番号を入力することもできます。

メモ: キーフレームを追加する毎に効果に新しいプロパティが割り当てられます。したがって、効果のパラメータをより細かく調整できますので、効果全体を自在にコントロールすることができます。

アニメーションの作成

- 3 [キーの追加]をクリックすると、タイムラインコントロール上のキーフレームバーにキーフレームが配置されます。青いひし形のマークはアクティブなキーフレームを、グレイのマークはアクティブでないキーフレームを示しています(キーフレームの追加、削除については、次のセクションをお読みください)。
- 4 選択したキーフレームのオブジェクトや効果の属性を指定してください。
- 5 ステップ3と4を繰り返して、キーフレームを追加/削除してください。
- 6 アニメーションをプレビューするにはアニメーションツールバー上で[再生]をクリックしてください。

キーフレームの削除

キーフレームバー上で指定したキーフレームを削除するには、アニメーションツールバー上の[キーの削除]ボタンをクリックしてください。

キーフレームに異なるプロパティを設定する

アニメーションツールバー上の[プロパティ]リストを使って、選択したオブジェクトの各プロパティに対してキーフレームを指定できます。リストからプロパティを選択して、キーフレームを指定してください。これを簡単に行うには、1つのプロパティに対して1つのキーフレームセットを、また別なプロパティに対しては別なセットを指定します。この機能はキーフレームを自在にコントロールしてアニメーションを作成するときに非常に便利です。

プラグイン効果の適用

アニメーションに特殊効果を適用すると、アニメーションを全く違った印象に上げることができます。Ulead COOL 3Dにはタイトルに簡単に適用できるプラグイン効果が数多く用意されています。テキストを燃焼させたり、タイトルにボードを貼り付けたり、ツイストさせたり、炎効果を追加したりと、すべてUlead COOL 3Dのプラグイン効果で実現できます。

【プラグイン】ダイアログボックスから効果を適用するには

- 1 【編集】 - 【プラグイン】を選択すると、ダイアログボックスの中に使用可能なオブジェクトとコンピュータにインストールしたグローバル効果とタイトルにすでに適用した効果が表示されます。
- 2 リストからプラグイン効果を選択して【追加】を選択すると、選択した効果がアクティブなタイトルに適用されます。【削除】を選択すると現在選択しているプラグイン効果が除去され、【すべて削除】を選択すると適用したすべてのプラグイン効果が除去されます。
- 3 【OK】をクリックしてください。

爆発効果

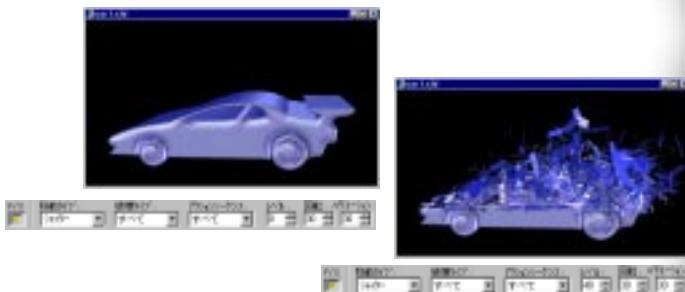
Ulead COOL 3D爆発効果をテキストに適用するとテキストをこなごなに爆破することができます。属性ツールバーで爆破タイプやどの方向へ爆発させるかを指定したり、アクションのシーケンスを決定したりしてください。

タイトルに爆発効果を適用するには

- 1 【編集】 - 【プラグイン】を選択するか、イージーレットから【オブジェクト効果】 - 【爆発】を選択してください。

プラグイン効果の適用

- 2 属性ツールバー上の [F / X] ボタンをクリックすると効果を有効にできます。このボタンをクリックすることによってプラグイン効果をオン/オフにします。
- 3 アニメーションツールバー上のタイムラインコントロールで爆発効果を開始したいキーフレームをクリックしてください。
- 4 プラグイン効果の属性を指定してください。爆発効果をアニメーションの途中から開始させたい場合は、開始フレームから効果を開始させたいフレームまでの [レベル] を 0 にしてください。このオプションによって爆発効果の長さが決定されます。



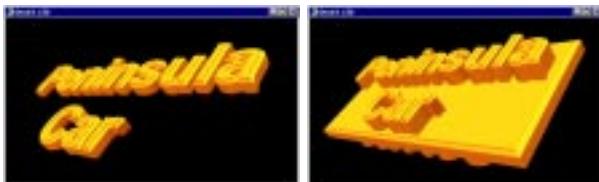
ボード効果

ボード効果を適用すると、テキストの背面に 3 D ボードを配置します。COOL 3D が自動的にタイトルを複製し、それをボードの反対側に配置します (このテキストは、いつでも自由に属性ツールバーで変更することができます)。ボードの全体的な形状を指定したり、テキストやボードの外側斜面の形状を指定したりしてください。

プラグイン効果の適用

タイトルにボード効果を適用するには

- 1 イージーパレットから [オブジェクトスタイル] - [斜面] を選択してください。
- 2 属性ツールバーの [斜面モード] から [ボード] を選択してください。選択したタイトルに自動的に3D ボードが貼り付けられます。また、ボードプラグイン効果の属性も指定できます。



- 3 属性ツールバーで設定を変更してください。ツールバーをスクロールして、テキストとボードの斜面の両方に適用するオプションを設定してください。
- 4 ボードの反対側に新しいタイトルを挿入するには、属性ツールバー上の [バックテキスト] ボタンをクリックしてください。この場合、[フロントフェイスと同じ] オプションを選択解除しておかなければ、[バックテキスト] を使用することはできなくなります。
- 5 バックフェイスでもフロントフェイスと同じタイトルを使用するには、[フロントフェイスと同じ] オプションを選択してください。タイトルに加えた変更内容は、ボードの反対側のタイトルにも反映されます。
- 6 特定のスタイルやテクスチャをボードのみ、またはテキストのみに適用するには、適用する前に標準ツールバー上の  をクリックしてください。

プラグイン効果の適用

ツイスト効果

ツイスト効果を適用すると、指定した設定に基づいてタイトルを引き伸ばしたり、回転させたりすることができます。効果を適用するにはサムネイルをダブルクリックするか、右クリックして[適用]を選択するか、サムネイルを直接タイトルにドラッグしてください。ツイスト効果を適用したときは、タイプやテキストをツイストさせる軸、回転角度を指定したりしてください。

タイトルにツイスト効果を適用するには

- 1 [編集] - [プラグイン]を選択するか、イーजीパレットから[オブジェクト効果] - [ツイスト]を選択してください。
- 2 属性ツールバー上の[F/X]ボタンをクリックすると効果を有効にできます。このボタンをクリックすることによりプラグイン効果をオン、オフにします。
- 3 イーजीパレットにはタイトルに適用可能なプリセットサムネイルがあります。サムネイルをウインドウへ直接ドラッグすると効果が適用されます。または、サムネイルをダブルクリックするか、右クリックして[適用]を選択してください。
- 4 効果をカスタマイズするには、属性ツールバー上で属性を指定してください。



プラグイン効果の適用

炎効果

Ulead COOL 3Dの炎効果をテキストやオブジェクトに適用すると、それらを燃焼させるような印象を与えることができます。イーザーパレットからタイトルに直接プリセットサンプルをドラッグするか、属性ツールバー上で属性の設定を変更して独自の効果を作成することもできます。炎効果を応用すると、アイス効果も作成できます。

タイトルに炎効果を適用するには

- 1 [編集] - [プラグイン] を選択するか、イーザーパレットから [グローバル効果] - [炎] を選択してください。
- 2 属性ツールバー上の [F / X] ボタンをクリックすると効果を有効にできます。このボタンをクリックすることによりプラグイン効果をオン、オフにします。
- 3 属性ツールバー上で属性を指定してください。[ソフトエッジ] を適用すると、炎をテキストのエッジになじませて、よりスムーズに、より自然な印象を与えることができます。[内側に炎] を選択すると、炎を適用したテキストの中心部を設定し、ソリッドな炎効果を作成します。
- 4 アイス効果などを作成するには、カラーボックスをクリックして [炎の色] の色を調整してください。ダイアログボックスが表示されたら、炎の内側、中心、外側の色を指定ください。

メモ： [内側に炎] オプションを選択すると、[ソフトエッジ] は使用できなくなります。



OLEオブジェクトの配置

Ulead COOL 3DのイメージタイトルはOLE機能とインプレース編集に対応するプログラムにオブジェクトとして取り込むことができます。これを実行するには、[編集] - [コピー形式]を選択して、サブメニューからイメージタイトルをオブジェクトとしてクリップボードにコピーする方法を選択してください。

- **[ビットマップ]** - テキストを背景にレンダリングして、イメージをビットマップとしてクライアントドキュメントに配置します。イメージをダブルクリックするとデフォルトのイメージ編集プログラムが起動され、イメージを編集することができます。このイメージ編集プログラムがインプレース編集に対応していない場合は、プログラムは別なウィンドウにイメージを表示します。
- **[OLE オブジェクト]** - イメージをクライアントドキュメントの中に表示（印刷）しながら、Ulead COOL 3Dイメージのテキストや背景の特性に変更を加えることができます。ターゲットドキュメントの中でタイトルを変更する場合があります。このコマンドを選択してください。
- **[Ulead オブジェクト]** - タイトル内のテキストをUlead製品の作業領域に貼り付けられるオブジェクトに変換します。このコマンドを選択することにより、Ulead PhotoImpact等でイメージにシャドウや効果を加えることができます。

クリップボードの使い方

複数のイメージタイトルを作成したら、1つのタイトルの属性を他のタイトルに複製したい場合があります。このような場合はクリップボードを使用します。

複製したい属性を持つイメージタイトルをアクティブにして、[編集] - [コピー]を選択してください。タイトルがクリップボードにコピーされます。

- 特定のタイトルの属性をすべてコピーするには [編集] - [貼り付け]を選択して、クリップボード上のエレメントを他のタイトルに貼り付けてください。
- 特定の属性だけをコピーするには [編集] - [属性を貼り付け]を選択して、コピーしたい属性を選択してください。次に [OK] をクリックして、[編集] - [貼り付け]を選択すると、選択した属性がタイトルに貼り付けられます。

作業の保存

イメージタイトルを編集したら、いつでも編集を続行できるように作品をUlead COOL 3D形式 (*.C3D) で保存してください。また、他のイメージファイル形式やビデオファイル形式で保存することもできます。

イメージタイトルをC3Dファイルとして保存するには、標準ツールバー上の [保存] ボタンをクリックするか、[ファイル] - [名前を付けて保存] を選択してダイアログボックスでファイル名を指定してください。

イメージタイトルを他の形式で保存するには、静止画 (BMP, GIF, JPG, TGA) として保存する場合は [ファイル] - [イメージファイルを作成] を、テキストアニメーション (GIF アニメーションまたはAVI) として保存する場合は [ビデオファイルを作成] を選択してください。