



La voie la plus cool vers des images 3D de qualité !

Guide de l'utilisateur

Ulead Systems, Inc.

Première édition française pour Ulead COOL 3D version 2.5, avril 1999
© 1997-1999 Ulead Systems, Inc.

Tous droits réservés. Aucune partie de la présente publication ne peut être reproduite ni transmise sous quelque forme ni par quelque moyen, électronique ou mécanique, que ce soit, y compris photocopie, enregistrement ou stockage dans un système de restitution, ni traduite en aucune langue sans la permission écrite de Ulead Systems, Inc.

Licence du logiciel

Le logiciel décrit dans le présent document est fourni dans le cadre d'un Accord de licence qui est compris avec le produit. Cet Accord précise quelles sont les utilisations permises et prohibées du produit.

Licences et marques commerciales

Bibliothèque ICI © 1991–1992 C-Cube Microsystems.

Ulead Systems, Inc., le logo Ulead et Ulead COOL 3D sont des marques commerciales de Ulead Systems, Inc. Tous les autres noms de produits et marques commerciales enregistrées ou non mentionnés dans le présent manuel ne sont utilisés que dans un but d'identification et demeurent la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Fichiers d'exemple

Les fichiers fournis à titre d'exemple sur le CD programme peuvent être utilisés pour des démonstrations, des productions et des présentations personnelles. Aucun droit n'est accordé quant à la reproduction ou la redistribution commerciale d'aucun fichier d'exemple.

Ulead Systems, Inc.

Etats-Unis

970 West 190th Street, Suite 520
Torrance, CA 90502
Tél : (+310) 523-9393
Fax : (+310) 523-9399

Europe

Wolfenbuetteler Str. 33
38102 Braunschweig, Allemagne
Tél : (+49) 531 220790
Fax : (+49) 531 2207999

International

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

Japon

No. 31, Hills 2
Setagaya Business Square
4-10-3 Yohga, Setagaya-ku
Tokyo 158-0097, Japon
Tél : (+81) 3 5491-5661
Fax : (+81) 3 5491-5663

URL

<http://www.ulead.com>

Table des matières

Bienvenue dans

Ulead COOL 3D 2.5 4

Quoi de neuf 4

Effets enfichables 6

Effets Biseau 8

Empreinte 8

Creux 9

Cadre 10

Effets Objet 11

Danse 11

Jeton (G) 12

 Mouvement jeton (G) 13

 Rotation jeton (G) 14

 Taille jeton (G) 15

 Inclinaison jeton (G) 16

Animation de surface 18

Animation de chemin 20

Effets globaux 22

Flou de mouvement 22

Lueur 24

Guide de l'utilisateur Ulead COOL 3D 2.5

Ulead COOL 3D 2.5 vous offre maintenant encore plus d'outils et d'effets d'animation, ce qui vous permet de créer des titres fixes et animés encore plus frappants qu'avant.

Quoi de neuf

Cette version a profité d'améliorations importantes, qui font de Ulead COOL 3D un véritable standard pour la création de titres 3D. Alors que l'interface intuitive vous offre toujours une facilité incroyable pour créer des titres animés et fixes étonnants, toute une gamme de modifications et d'additions vous apportent la possibilité de créer des titres vraiment originaux. Nous pouvons citer :

- **Sortie haute résolution**

Ulead COOL 3D vous permet maintenant de spécifier une résolution de sortie plus haute pour votre titre, pour obtenir la qualité que vous voulez. Une boîte de dialogue s'affiche lorsque vous choisissez Fichier: Imprimer, Fichier: Créer des fichiers image (BMP et JPG), et Edition: Copier comme (Bitmap et Objet Ulead), qui vous permet de personnaliser la résolution de l'image.

- **Affichage instantané des exemples d'animation prédéfinis**

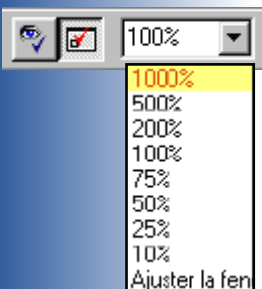
Les diapos d'exemples d'animation prédéfinis de la Palette magique se chargent désormais plus vite, pour un plus grand confort de visualisation.

- **Contrôle de zoom**

La barre d'outils standard comporte désormais un contrôle de zoom pour une visualisation et une édition plus faciles.

- **Menu surgissant Glisser-déposer sur clic droit de la souris pour les exemples prédéfinis**

Vous permet de sélectionner les attributs individuels de tout effet prédéfini dans les dossiers Galerie, Lumière et couleur, et Mouvement sur la Palette magique. Cliquez avec le bouton droit de la souris lorsque vous faites glisser et déposez un exemple prédéfini de la Palette magique - un menu s'affichera qui vous permettra de choisir les attributs à appliquer.



- **Attributs de mouvement améliorés**

Les attributs de mouvement sur la Barre d'outils Animation sont désormais répartis en trois catégories : *Position*, *Orientation* et *Echelle*. Cela vous permet un meilleur contrôle sur chacun des aspects de votre animation dans les images clés.

- **Contrôle de la fréquence de trame**

Une fonction supplémentaire de contrôle de la fréquence de trame vous permet de déterminer la vitesse à laquelle sera lu votre titre animé.

- **Sortie vidéo entrelacée de base champ**

Lorsque vous enregistrez les séquences d'animation au format BMP, JPG, TGA ou AVI, vous pouvez les configurer de façon à supporter la sortie vidéo entrelacée de base champ, ce qui signifie que les animations pourront être lues sans problème sur des écrans TV conventionnels.

- **Option de filtrage de texture pour la haute résolution**

En sélectionnant cette option sur la Barre d'outils Attributs, vous pouvez supprimer les éléments superflus sur les images à basse résolution pour faire une sortie en haute résolution.

- **DirectX HAL pour de meilleures performances**

Cette version vous permet d'accéder directement à la couche d'abstraction matérielle (Hardware Abstraction Layer : HAL) DirectX 6.1 pour restituer les projets. Si votre carte graphique supporte la fonction DirectX 6.1, la sélection de cette option dans le menu Image vous permet d'améliorer les performances de vos animations.

- **Nouveaux effets enfichables puissants**

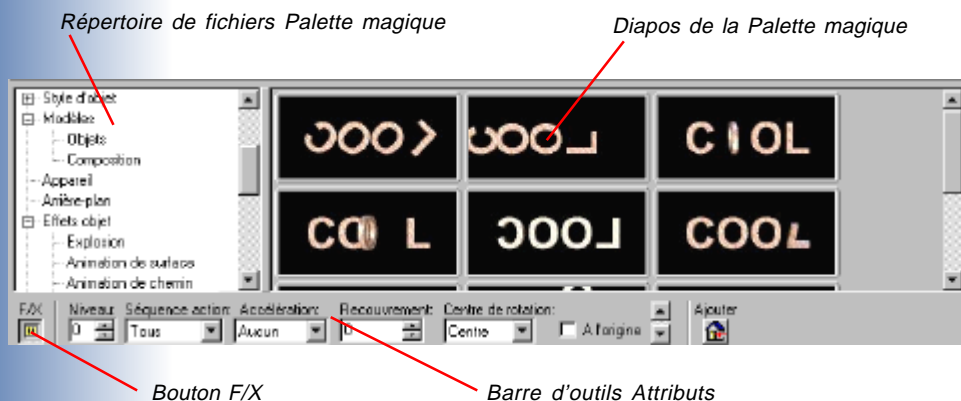
Toute une gamme de nouveaux effets enfichables vous donnent la possibilité de créer des effets étonnants avec votre texte et vos animations. Chaque effet enfichable est fourni avec des exemples prédéfinis prêts à l'emploi, et la Barre d'outils Attributs vous permet de personnaliser chaque effet. Pour plus de détails et des conseils, veuillez vous reporter aux pages qui suivent.

Remarque : Votre ordinateur n'est peut-être pas capable de lire l'animation à la vitesse spécifiée, et il la lira le plus souvent en utilisant une fréquence de trame plus lente. Pour visualiser votre animation à sa vitesse réelle, enregistrez le fichier aux formats .GIF ou .AVI.



Effets enfichables

Ulead COOL 3D 2.5 est fourni avec une gamme très complète d'effets enfichables à appliquer à vos titres. Chaque effet est fourni avec des exemples prédéfinis qui sont affichés sur la Palette magique. Pour visualiser ces exemples, ouvrez un dossier dans le répertoire de fichiers Palette magique, et les exemples correspondants s'afficheront. Pour appliquer un exemple prédéfini à votre titre, il vous suffit de cliquer deux fois ou de faire glisser la diapo correspondante sur le titre, ou bien vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris et sélectionner Appliquer. Une fois que vous avez appliqué un exemple prédéfini, vous pouvez encore ajuster ou personnaliser ses paramètres sur la Barre d'outils Attributs.



Si vous choisissez de personnaliser un effet enfichable au lieu d'utiliser un exemple prédéfini, sélectionnez le dossier voulu dans le répertoire de fichiers Palette magique. Pour les effets enfichables Biseau, une boîte Mode de biseau s'affichera sur la gauche de la Barre d'outils Attributs. Sélectionnez un Mode de biseau de la liste, et vous verrez s'afficher les propriétés de cet effet. Pour les Effets Objet, un bouton F/X apparaîtra sur la Barre d'outils Attributs. Cliquez dessus pour afficher les propriétés de l'effet en question, ce qui vous permet de spécifier vos propres paramètres.

Barre d'outils Animation

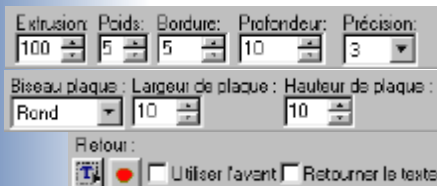
Tous les effets enfichables vous permettent de modifier des variables spécifiques pour les paramètres des images clés dans les titres animés. Une fois que vous avez appliqué un exemple prédéfini ou activé la Barre d'outils Attributs d'un effet enfichable en particulier, cet effet sera placé dans la liste Propriétés située à l'extrême-droite de la Barre d'outils Animation. Lorsque vous travaillez avec les images clés pour un effet enfichable particulier, vérifiez que vous avez bien sélectionné l'effet approprié dans la liste Propriétés ainsi que dans le répertoire de fichiers Palette magique.

Barre d'outils Attributs avec Info-bulles

Lorsque vous personnalisez les effets enfichables, des Info-bulles s'affichent lorsque le curseur est placé sur n'importe quel attribut en particulier. Le nom de l'attribut s'affiche, suivi de (G) ou de (K), G correspondant à Global, et K à Key, clé. C'est important pour comprendre comment créer et manipuler des titres animés. Lorsque qu'un attribut est qualifié de Global, cela signifie que vos paramètres concernant cet attribut resteront constants pendant toute la durée de l'animation, quelle que soit l'image clé dans laquelle vous avez défini l'attribut. Lorsque l'attribut est suivi de la lettre (K), les paramètres de cet attribut peuvent varier d'une image clé à l'autre.

Effets Biseau

Les nouveaux modules enfichables d'Effets Biseau vous permettent de créer des titres surprenants pour votre document ou votre site web. Gravez un texte en creux sur une plaque, ou simplement placez une empreinte étonnante. Placez un cadre



autour de vos titres de façon à leur donner plus de relief. Pour les trois effets, vous pouvez spécifier le biseau de la plaque, redimensionner la plaque, et placer des textes différents sur l'avant et l'arrière du titre. Vous pouvez aussi importer des formes en format de

fichier EMF ou WMF sur l'arrière de la plaque en utilisant le nouveau bouton Importer une image.

Empreinte

Donnez à votre titre une touche d'originalité en appliquant l'effet Empreinte. Vous pouvez aussi placer des textes différents sur l'avant et l'arrière.

Sélectionnez des valeurs de Profondeur plus importantes pour accentuer l'impression de profondeur.



Combinez l'effet Empreinte avec des objets distincts pour obtenir un résultat intéressant.



Creux

Faites en sorte que votre plaque soit traversée par du texte ou par un objet. Cette possibilité met à votre disposition une pléthore de nouvelles possibilités de design. Comme avec les autres effets plaque, celui-ci vous permet de placer des textes différents sur l'avant et sur l'arrière.



Laissez votre titre révéler un arrière-plan particulier.



Vous pouvez révéler d'autres couches graphiques placées derrière la plaque. Il vous suffit de choisir une image intéressante à utiliser comme arrière-plan.



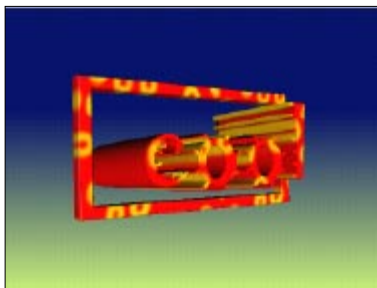
Enfoncez un deuxième objet en trois dimensions dans votre titre en creux.

[Cliquez ici pour afficher une animation.](#)

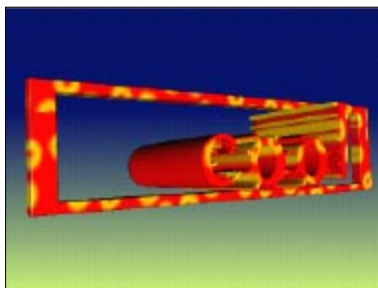
Cadre

Construisez un cadre en trois dimensions autour de votre titre pour le mettre en valeur. Entre autres choses, la Barre d'outils Attributs vous permet de spécifier séparément les caractéristiques de biseau du cadre et du texte, ainsi que de les redimensionner.

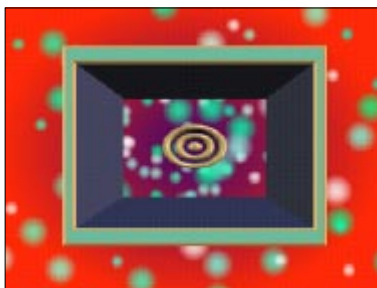
Ajustez séparément les biseaux du cadre et du texte de façon à créer des centres d'intérêt différents. Dans cet exemple, le texte s'est vu attribuer une valeur de Profondeur beaucoup plus importante, ce qui le fait ressortir du cadre.



Redimensionnez séparément le cadre et le texte pour obtenir de meilleurs résultats. La Barre d'outils Attributs vous permet de spécifier la Largeur et la Hauteur pour ces deux éléments.



Concentrez l'attention sur une image d'arrière-plan en ajustant les caractéristiques de biseau du cadre.



Effets Objet

Les modules enfichables Objet vous apportent la possibilité de créer des titres plus dynamiques et plus captivants. Appliquez ces effets enfichables à tous les objets présents dans votre titre, ou bien sélectionnez seulement un ou deux objets auxquels appliquer ces effets. Mettez en scène une séquence d'action complexe, faites bouger votre titre sur une surface tridimensionnelle, faites danser votre texte, tordez-le, etc.

Danse

Avec cet effet enfichable, créez un texte qui danse. Choisissez un Mode de danse sur la Barre d'outils Attributs pour que votre titre soit *Brouillé*, *Eparpillé*, qu'il fasse un *Rebond*, ou fasse une *Vague*. D'autres options vous permettent de déterminer simplement comment votre texte danse.



Remarque : Différentes propriétés apparaîtront sur la Barre d'outils Attributs, selon le Mode de danse que vous choisissez.



Rebond Fait tomber et rebondir les lettres de votre titre. Vous pouvez déterminer l'élasticité de votre titre en ajustant les variables sur la Barre d'outils Attributs.

[Cliquez ici pour afficher une animation.](#)



Eparpiller Permet d'éloigner les lettres de votre titre les unes des autres en dansant. Vous pouvez spécifier l'ampleur de l'éparpillement en ajustant le Rayon sur la Barre d'outils Attributs.

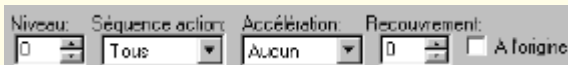
Jeton (G)

Remarque : Pour mieux comprendre la façon dont les attributs Jeton (G) peuvent être coordonnés aux images clés, appliquez des exemples prédéfinis à votre titre et voyez comment les valeurs changent sur chaque image clé. Pour appliquer un exemple prédéfini, il vous suffit de le faire glisser et de le déposer sur votre titre, ou bien de cliquer dessus deux fois.

Ces modules enfichables vous permettent de mettre en scène différents jetons, ou éléments, dans une chaîne de texte ou d'objets, sans être obligé de procéder à des ajustements fastidieux sur chaque élément. La lettre G signifie Global, ce qui signifie que la plupart des réglages que vous faites s'appliquent à toute la durée de l'animation. L'application de ces effets permet de faire bouger les éléments individuels l'un après l'autre dans un certain ordre, ou bien de faire bouger tous les éléments ensemble. Il y a quatre effets Jeton que vous pouvez appliquer à votre texte : Déplacement, Rotation, Taille et Inclinaison. Pour de plus amples détails, reportez-vous aux pages qui suivent.

La Barre d'outils Attributs

Chacun des effets enfichables Jeton (G) possède deux rangées de variables sur sa Barre d'outils Attributs. Lorsque vous personnalisez les paramètres, il y a certains Attributs placés sur la rangée supérieure qui sont communs à tous les effets enfichables Jeton (G). Il est essentiel que vous compreniez comment ils fonctionnent pour pouvoir optimiser vos titres animés.



Niveau Détermine l'extension de l'action qui sera appliquée à votre texte. Une valeur de 0 signifie qu'aucun élément de votre texte ne sera affecté, tandis que 100 signifie que tous les éléments de votre texte seront touchés. C'est la seule variable qui puisse être touchée par les paramètres des images clés.

Séquence action Spécifie l'ordre dans lequel la séquence d'action se produit sur les lettres individuelles.

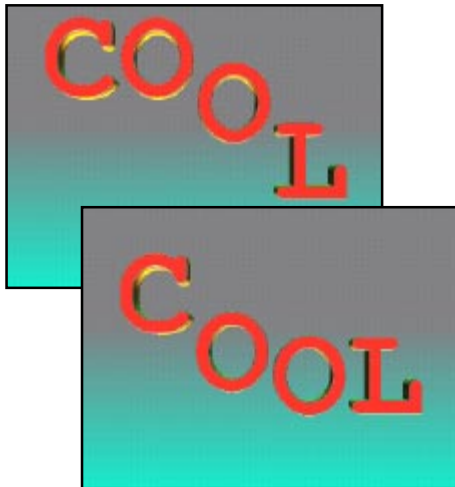
Accélération Définit le mode d'accélération des éléments individuels du texte pendant la séquence de l'action.

Recouvrement Détermine dans quelle mesure l'action ou les éléments individuels du texte seront coordonnés les uns avec les autres.

A l'origine Remplace chaque élément dans sa position d'origine immédiatement après la fin de l'action spécifiée dans la séquence.

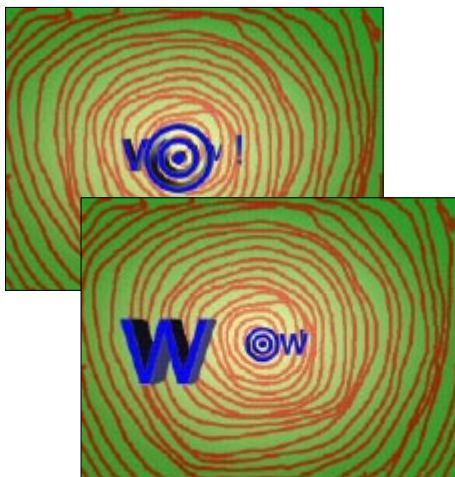
Mouvement jeton (G)

Avec cet effet enfichable, les lettres de votre titre peuvent bouger dans n'importe quelle direction, l'une après l'autre, comme un groupe, ou comme une combinaison des deux. Définissez les Valeurs X, Y et Z pour spécifier la distance et la direction du déplacement de votre titre.



Valeur X :	Valeur Y :	Valeur Z :
0	0	0

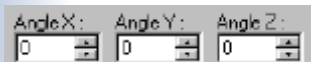
Une Valeur Y positive déplace votre titre vers le haut, comme dans cet exemple. Vous pouvez également faire descendre les lettres en utilisant une Valeur Y négative.



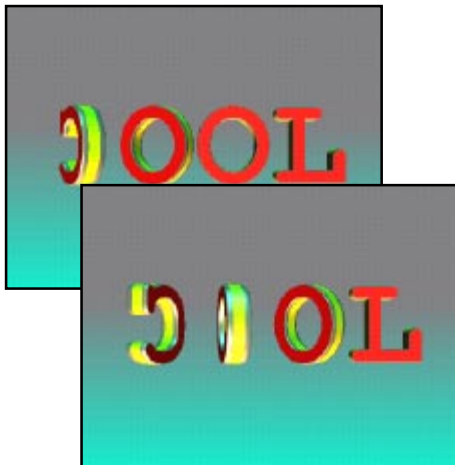
Rapprochez votre titre du spectateur en tapant la Valeur Z. Une valeur positive éloigne les objets de vous, tandis qu'une valeur négative les rapproche.

Rotation jeton (G)

Donnez à vos caractères une rotation unique dans n'importe quelle direction. Définissez les valeurs d'Angle pour déterminer le nombre de rotations (360 correspond à une rotation complète). Vous pouvez également choisir des Centres de rotation différents pour que vos lettres semblent tourner à partir de différents points.



Laissez votre texte tourner en séquence. Définissez une valeur d'Angle Y pour faire tourner les lettres sur un axe vertical.



Faites en sorte que votre titre semble tourner autour d'une charnière en choisissant pour Centre de rotation la valeur Avant-RT et en tapant une valeur pour l'Angle X.



[Cliquez ici pour afficher une animation.](#)

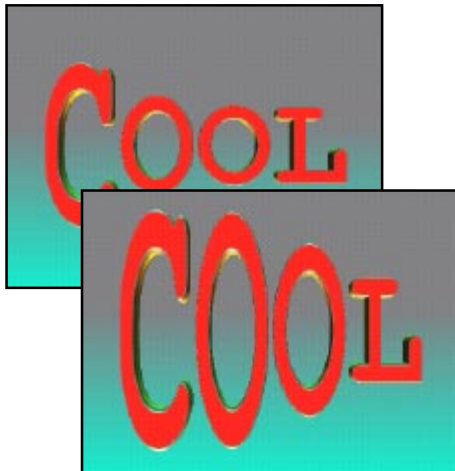
Le Centre de rotation

Sélectionnez un Centre de rotation sur la Barre d'outils Attributs pour déterminer le point à partir duquel les lettres de votre texte tournent. *Avant-LT* signifie que les lettres tourneront autour d'un point situé à l'Avant de la lettre, sur le côté gauche (*Left*) au sommet (*Top*). De même, *LB* signifie *Left Bottom* (Gauche bas), *RT*, *Right Top* (Droite sommet), et *RB*, *Right Bottom* (Droite bas). Des menus similaires sont proposés pour les effets **Taille jeton** et **Inclinaison jeton**.



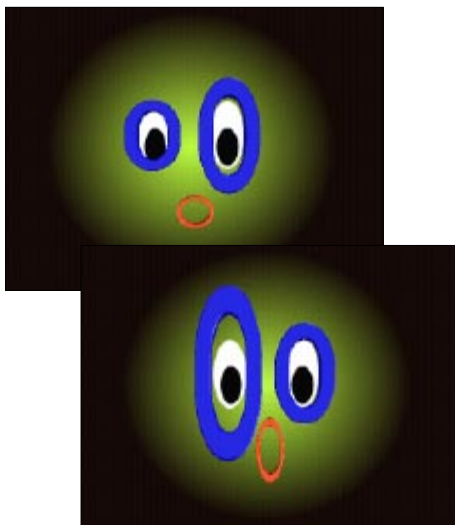
Taille jeton (G)

Faites grandir ou rétrécir les lettres de votre texte grâce à cet effet enfichable Jeton (G). Vous pouvez déterminer la direction dans laquelle chaque lettre individuelle grandit en tapant les Valeurs X, Y et Z. Déterminez le point à partir duquel les lettres grandissent en sélectionnant un Centre de mise à l'échelle.



Valeur X :	Valeur Y :	Valeur Z :
0	0	0

Laissez les lettres grandir en hauteur en ajustant les Valeurs Y.

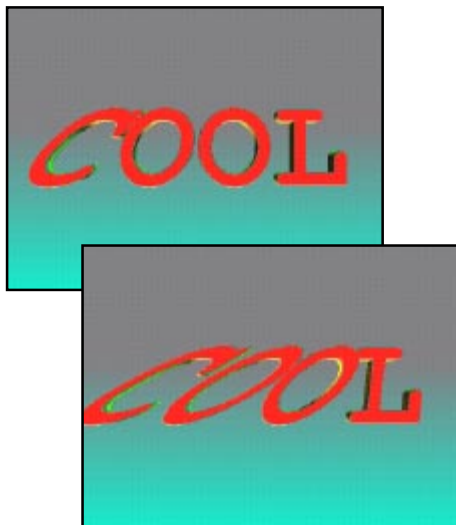


Créez un titre expressif - dans cet exemple, deux objets différents ont été utilisés.

Inclinaison jeton (G)

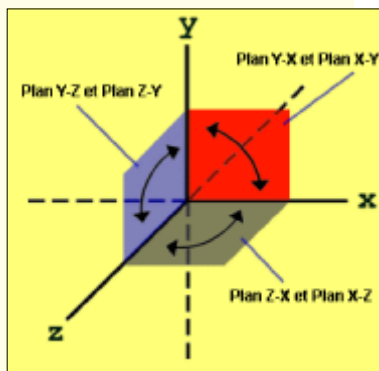
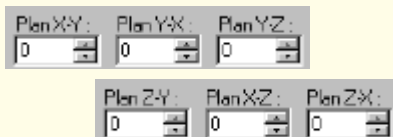
Déformez et rétrécissez votre texte dans diverses directions. La Barre d'outils Attributs vous permet de sélectionner le centre de l'Inclinaison ainsi que la direction dans laquelle elle sera appliquée.

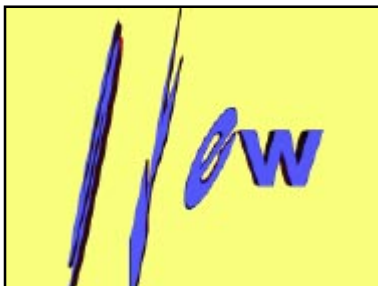
Rétrécissez votre texte vers le haut et vers la droite en sélectionnant comme Centre d'inclinaison Avant-LB et en tapant une valeur positive pour le Plan X-Y.



La Barre d'outils Attributs

L'effet enfichable Incliner vous permet de spécifier la direction dans laquelle votre titre est incliné. Ce mouvement est spécifié au moyen de divers plans situés sur la Barre d'outils Attributs. La diagramme qui suit devrait vous permettre de mieux comprendre comment ces plans fonctionnent.





Cet exemple a été défini pour incliner sur le Plan X-Y.



Dans cet exemple, les lettres ont été inclinées sur le Plan Y-Z.

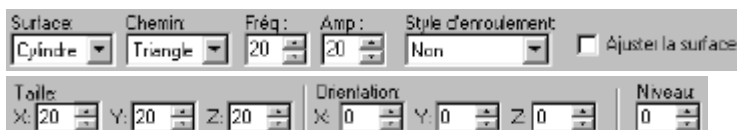


Combinez l'effet Inclinaison avec des paramètres simples pour la Position afin de faire glisser votre titre hors de l'écran.

[Cliquez ici pour afficher une animation.](#)

Animation de surface

Avec cet effet, vous pouvez laisser votre texte se déplacer autour d'un objet en trois dimensions. Vous pouvez déterminer la taille de l'objet, le type de chemin et la direction dans laquelle votre titre se déplacera. De nombreuses autres options sont disponibles sur la Barre d'outils Attributs pour personnaliser votre effet.

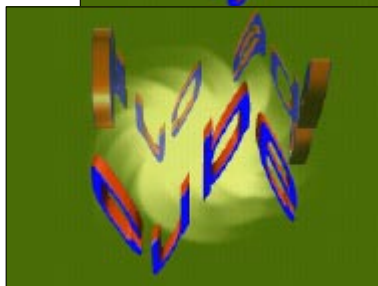
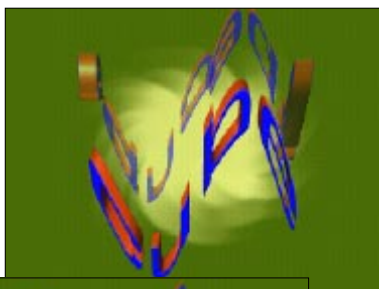


Surface Spécifiez un objet tridimensionnel - soit une sphère, un cube ou un cylindre. Dans cet exemple, ce titre se déplace sur la surface d'un



[Cliquez ici pour afficher une animation.](#)

Chemin Détermine quel type de chemin votre titre suit lorsqu'il se déplace autour de l'objet. En plus des chemins de *Ligne* horizontal et vertical, vous pouvez aussi choisir *Sinusoïde* (au-dessus) et *Triangle* (en-dessous).





Style de déformation

Définissez la façon dont vous voulez que le texte s'enroule autour de la surface de l'objet tridimensionnel. *Sans* signifie que les lettres resteront de face pendant leur déplacement autour de l'objet. *Position* fait bouger votre texte autour de l'objet, en faisant tourner les lettres lorsqu'elles passent derrière l'objet. *Maille* est similaire à *Position*, mais moule aussi le texte sur les contours de la surface.



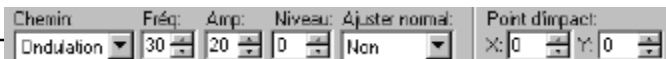
Faites tourner deux objets différents l'un autour de l'autre. Le module enfichable Animation de surface vous permet de réaliser cela rapidement et facilement.

Animation de chemin

Animez votre titre de telle façon qu'il se déplace en suivant un chemin prédéterminé, comme s'il suivait les lois physiques du monde réel. Il existe une large gamme d'effets très cool qui peuvent donner une dynamique inoubliable à vos titres. Les exemples suivants vous présentent les options du Chemin.

Remarque :

Différentes propriétés s'afficheront sur la Barre d'outils Attributs en fonction du Chemin que vous sélectionnez.



Tornado Prend le texte ou les objets dans le tourbillon d'une tornade - vous pouvez en déterminer la vitesse et l'étendue.



Ondulation Liquéfiez votre titre en le faisant onduler. La Barre d'outils Attributs détermine la grandeur des vagues, ainsi que le point à partir duquel elles commencent.



[Cliquez ici pour afficher une animation.](#)

Vent Faites flotter votre texte au vent, que ce soit une douce brise ou une tempête de grêle. Utilisez cet effet en combinaison avec l'effet Empreinte ou Plaque pour transformer votre titre en drapeau.

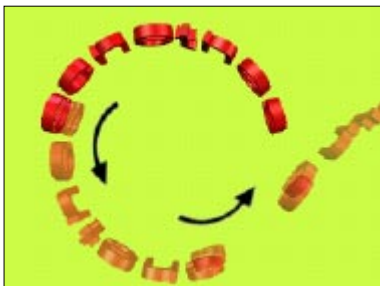




Arc Jetez votre titre comme s'il s'agissait d'un véritable objet. Avec cet effet, vous pouvez définir la Vitesse initiale et la Direction, ainsi que d'autres facteurs.



Pendule Faites balancer votre titre en utilisant la force de gravité. Vous pouvez spécifier la hauteur du balancement de l'objet, ainsi que la position des éléments individuels pendant le balancement. Tapez une valeur pour le Plafond afin de définir le rayon de votre pendule.



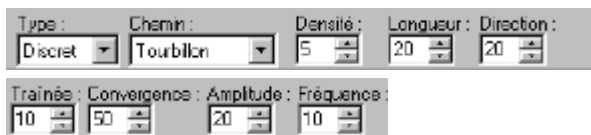
Fronde Faites tourner votre titre pour lui donner un certain élan, puis lancez-le au loin. Vous pouvez spécifier le point auquel le titre est éjecté. Dans cet exemple, le Type de fronde est *Vertical*, ce qui donne l'impression d'une plus grande force gravitationnelle.

Effets globaux

Les nouveaux effets enfichables Globaux vous apportent la possibilité d'appliquer des effets étonnants à tous les objets dans votre titre. Faites luire votre texte comme un néon, ou simplement donnez-lui une aura particulière. Vous pouvez donner à votre texte un flou de mouvement.

Flou de mouvement

Avec cet effet enfichable, vous pouvez donner à votre texte une apparence de vitesse ou de mouvement violent. Toute une série de paramètres sont à votre disposition qui vous permettent une personnalisation de façon à créer un effet unique.



Combinez l'effet Flou de mouvement avec une animation simple de façon à donner plus d'emphasis au mouvement. Dans cet exemple, le Type de mouvement choisi est *Continu*, ce qui donne au texte une apparence de mouvement linéaire.



Si vous voulez que l'image laisse derrière elle une traînée d'images ombres, choisissez le Type de flou *Discret*. Dans cet exemple, le Chemin choisi est *Sinusoidal*.

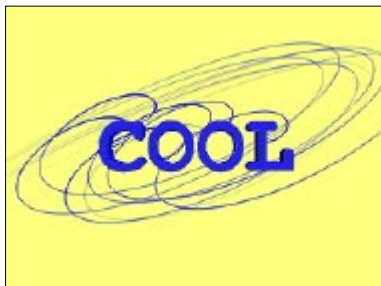




Faites s'enrouler votre texte en choisissant une *Spirale* comme chemin.



Donnez à votre texte une animation de saut dynamique en choisissant pour Chemin le *Rebond*. Ajustez les valeurs d'Amplitude et de Fréquence pour personnaliser exactement la façon dont l'objet rebondit.



Créez une foule de mouvements pour votre titre en choisissant comme Chemin le *Tourbillon*.



Donnez l'impression que votre titre s'éloigne rapidement de vous en tapant des valeurs négatives pour Converger.

Lueur

Donnez à votre titre la lueur d'un néon, ou simplement donnez-lui une aura particulière. Cet effet enfichable vous permet de spécifier la couleur, la transparence, la largeur et l'intensité de la lueur.

Laissez émaner de votre titre l'esprit de l'ère nucléaire.



Construisez un néon flottant et clignotant en combinant l'effet enfichable Lueur avec les effets d'Animation de surface.



Faire clignoter un néon

Pour allumer et éteindre votre titre comme une lumière, vous devez travailler avec les images clés. Sur la Barre d'outils Animation, définissez les images clés deux à deux, chaque paire d'images ayant les mêmes paramètres. Une paire qui définira les paramètres pour Eteindre la lumière doit avoir une largeur de 0. Une paire qui définira les paramètres pour Allumer la lumière doit avoir une Largeur supérieure à 0. L'illustration qui suit vous donne une idée de l'endroit où placer ces paires. L'espacement entre deux paires ne doit pas excéder une image.

