

Ulead®  
**COOL 3D** Version 2.0™  
Supercool - Brandheiße 3D-Grafiken!

Benutzer-Anleitung  
**Ulead Systems, Inc.**

Erste englische Ausgabe von Ulead COOL 3D Version 2.0, Juli 1998

© 1997 - 1998 Ulead Systems, Inc.

Alle Rechte vorbehalten. Es ist untersagt, ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Ulead Systems, Inc., Teile dieser Publikation in jeglicher Form oder mit jeglichen Mitteln zu reproduzieren oder zu übertragen, sei es elektronisch oder mechanisch, einschließlich Fotokopien, Tonaufnahmen oder das Speichern in einem Retrieval-System oder sie in andere Sprachen zu übersetzen.

### **Software-Lizenz**

Der Software, die in diesem Dokument beschrieben wird, liegt ein Lizenz-Abkommen bei. Dieses Abkommen bestimmt die erlaubte und nicht erlaubte Benutzung dieses Produktes.

### **Lizenzen und Warenzeichen**

#### ***ICI Library © 1991–1992 C-Cube Microsystems.***

Ulead Systems, Inc., das Ulead-Logo und Ulead COOL 3D sind Warenzeichen von Ulead Systems, Inc. Alle anderen Produktnamen und jegliche eingetragene und nicht eingetragene Warenzeichen, die in diesem Handbuch erwähnt werden, werden nur zu Identifikationszwecken verwandt und sind das exklusive Eigentum der jeweiligen Besitzer.

### **Beispiel-Dateien**

Dateien, die als Beispiele auf der Programm-CD-ROM zur Verfügung stehen, können für persönliche Demonstrationen, Produktionen und Präsentationen benutzt werden. Es werden keine Rechte für kommerzielle Reproduktion oder Verteilung jeglicher Beispiel-Dateien gewährt.

### **Ulead Systems, Inc.**

Europa Hauptsitz:  
Wolfenbütteler Str. 33  
38102 Braunschweig  
Germany  
Tel: +49-531-220-7920  
Fax: +49-531-220-7999

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

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

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

# Inhaltsverzeichnis

<b>Willkommen bei Ulead COOL 3D .....</b>	<b>4</b>
Was Sie benötigen, um Ulead COOL 3D auszuführen .....	4
<b>Installation .....</b>	<b>5</b>
Hilfe bekommen .....	5
Technische Unterstützung .....	5
<b>Bilder, Bilder .....</b>	<b>6</b>
<b>Was ist neu in dieser Version .....</b>	<b>8</b>
<b>Überblick: Arbeitsfläche .....</b>	<b>9</b>
<b>Überblick: Werkzeugleisten .....</b>	<b>10</b>
<b>Überblick: EasyPalette .....</b>	<b>11</b>
<b>Beginnen .....</b>	<b>14</b>
Text eingeben .....	14
Text bearbeiten .....	14
Graphiken importieren .....	15
<b>Größe des Text anpassen .....</b>	<b>16</b>
<b>Größe der Bild-Datei anpassen .....</b>	<b>17</b>
<b>Die EasyPalette benutzen .....</b>	<b>18</b>
<b>Texturen und Hintergründe .....</b>	<b>19</b>
<b>Kameawinkel ändern .....</b>	<b>21</b>
<b>Beleuchtung anpassen .....</b>	<b>22</b>
<b>Animationen erstellen .....</b>	<b>23</b>
Mehrere Hauptrahmen Kontrollen benutzen .....	23
Hauptrahmen löschen .....	25
Hauptrahmen für unterschiedliche Eigenschaften einstellen .....	25
<b>Plug-ins-Effekte anwenden .....</b>	<b>26</b>
Explosion-Effekt .....	26
Platte-Effekt .....	27
Verdrehen-Effekt .....	29
Feuer-Effekt .....	30
<b>OLE-Objekte platzieren .....</b>	<b>31</b>
Zwischenablage benutzen .....	32
<b>Ihre Arbeit speichern .....</b>	<b>32</b>

## Willkommen bei Ulead COOL 3D

Ulead COOL 3D 2.0 ist ein leistungsstarkes Programm zur Erstellung von 3D-Titeln, das Ihnen hilft, wirkungsvolle unbewegten und animierten drei-dimensionalen Text und Überschriften für Ihre Dokumente, Präsentationen, Berichte, Videos und Web-Seiten zu erstellen. Praktisch jeder Text, den Sie sich vorstellen können, kann zum Leben erweckt werden. Mit Ulead COOL 3Ds großer Auswahl von voreingestellten und frei definierbaren Animations-Effekten können Sie Ihr Objekt – sei es Text oder Graphiken – explodieren, drehen, springen oder verbrennen lassen. Die intuitive Benutzeroberfläche des Programmes ist so einfach zu verstehen, daß Sie in kürzester Zeit coole und tolle Text-Effekte wie ein Profi erzeugen können.

### Was Sie benötigen, um Ulead COOL 3D auszuführen

- PC der Pentium-Klasse (Pentium 166 mit MMX oder höher wird empfohlen)
- Microsoft Windows 95/98 oder Windows NT 4.0 (mit Service-Paket 3) oder höher
- DirectX5.0 Treiber oder höher (für Windows 95/98); DirectX3.0 Treiber oder höher (für Windows NT 4.0)
- Mindestens 16MB RAM (32MB empfohlen)
- Mindestens 32MB zur Verfügung stehender Festplattenspeicher (64MB empfohlen)
- Ein CD-ROM Laufwerk
- Eine Maus, ein Trackball oder ein anderes Windows-kompatibles Zeigergerät
- Hi-Color oder True Color Anzeige-Adapter und Monitor

# Installation

Geben Sie einfach die Ulead COOL 3D CD in das CD-ROM Laufwerk ein und Windows wird automatisch den Ulead COOL 3D Installer entdecken. Diese Installation wird Sie durch die Installationsschritte führen.

Bitte nehmen Sie sich einen Augenblick Zeit, um das Lizenzabkommen durchzulesen, da es bestimmte gesetzliche Bestimmungen enthält, mit denen Sie vertraut sein müssen, bevor Sie mit dem Installationsvorgang beginnen.

Sie können auch Windows Explorer benutzen, um das SETUP.EXE Programm direkt von der CD auszuführen.

## Hilfe bekommen

Zusätzlich zu dieser Anleitung, die Ihnen verständliche Informationen über die Funktionen von Ulead COOL 3D bietet, können Sie mehr über bestimmte Befehle oder Funktionen erfahren, in dem Sie auf "Hilfe: Hilfe-Hauptpunkte" klicken oder in dem Sie  auf der Standard Werkzeugleiste klicken und dann den Punkt, der Sie interessiert anklicken. Eine elektronische Kopie dieser Benutzer-Anleitung steht ebenfalls auf der CD im Adobe Acrobat PDF Format zur Verfügung.

## Technische Unterstützung

Registrierte Benutzer haben Anspruch auf die technische Unterstützung von Ulead. Unsere Web-Seite hat wertvolle neueste Informationen über Ulead COOL 3D und andere Produkte von Ulead, wie z. B. Plug-ins und kostenlose Downloads.

Besuchen Sie unsere Web-Seite unter: [www.ulead.com](http://www.ulead.com) oder senden Sie uns eine E-mail an: [support@ulead.com.tw](mailto:support@ulead.com.tw). Sie können auch unsere Newsgroup unter [comp.graphics.apps.ulead](mailto:comp.graphics.apps.ulead) besuchen.

## Bilder, Bilder ...

### Das Web

*Benutzen Sie Symbol-Schriftarten, um auffallende Graphiken für Ihre Web-Seite zu erstellen. Noch besser sind animierte Bullets, Schaltflächen und Navigations-Symbole, die Ihrer Seite eine besondere Wirkung verleihen.*



### Dokumente

*Beleben Sie Ihre Dokumente, in dem Sie neue 3D-Schriftarten mit Symbol-Schriftarten kombinieren. Sie können auch Windows Metafiles und Enhanced Metafiles in Ihr Programm importieren. Für zusätzliche Kreativität können Sie Ihren Text später in einem Bildbearbeitungs-Programm, z.B Ulead PhotoImpact, verbessern.*

## ... und mehr Bilder

### Multimedia

*Erstellen Sie großartig aussehenden Text zum Beginnen und Beenden einer Produktion oder als ein Hintergrund-Bild für andere Multimedia-Elemente. Sie können Ihre animierten Ulead COOL 3D Titel auch*



*als AVI-Dateien speichern. Diese Dateien können Sie in einen Video- Editor, wie z.B Ulead's MediaStudio Pro, plazieren, um sie dann in einem größeren Projekt zu kompilieren.*



### Präsentationen

*Erstellen Sie kraftvolle Titel zum Benutzen in Firmen-Präsentationen. Verbinden Sie verschiedene Schriftarten, Stile, Beleuchtungs-Effekte und Texturen und verwandeln Sie somit einfachen Text in eine beeindruckende Präsentation. Auf der linken Seite wurde einfacher Text (XenoMorph) als ein OLE-Objekt in eine PowerPoint-Präsentation eingefügt.*

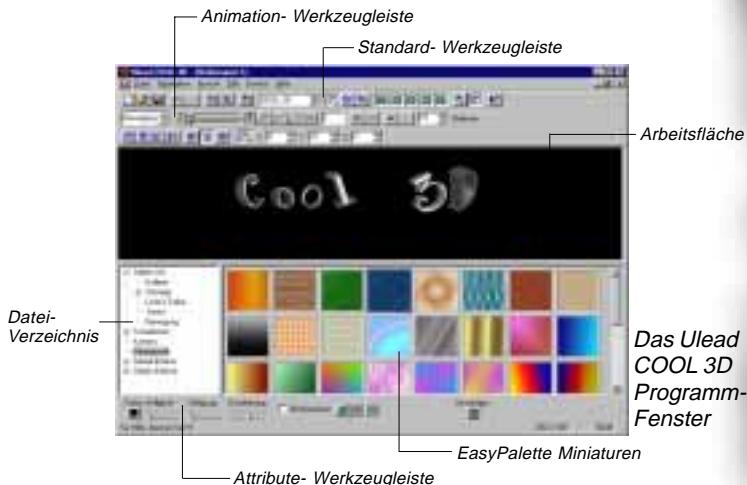
## Was ist neu in dieser Version

Es gibt deutliche Verbesserungen, Zusätze und andere Veränderungen in dieser Version von Ulead COOL 3D. All diese Änderungen sind gemacht worden, um Ulead COOL 3D weiter zum Industrie-Standard für die Erstellung von 3D-Titel werden zu lassen und Anfängern ebenso wie Profis leistungsstärkere Lösungen zu bieten.

- Unterstützt mehrere Zeilen von Text (bis zu 128 Buchstaben).
- Gruppiert Text zusammen und teilt Wörter in individuelle Buchstaben auf – eine effiziente Funktion, besonders beim Erstellen von Animationen.
- Ermöglicht Ihnen, Windows Metafiles und Enhanced Metafiles (WMF/EMF) direkt in Ulead COOL 3D als Graphik-Objekte zu importieren.
- Mehrere Hauptrahmen-Kontrolle gibt Ihnen vollständige Kontrolle über die Einstellungen Ihrer Animation.
- Schließt eine Gruppe von Ulead Plug-ins-Effekten, die Sie auf Ihre Objekte für mehr Kreativität anwenden können, ein. Lassen Sie Ihren Titel explodieren, verdrehen Sie ihn oder lassen Sie ihn in Flammen aufgehen. Sie können Ihren Text oder Ihr Objekt auch auf einer 3D-Platte einrichten.
- Benutzen Sie Ihre Voreinstellungen gemeinsam mit Freunden, in dem Sie voreingestellte Miniaturen in der EasyPalette importieren oder exportieren.
- Fügen Sie in Ulead COOL 3D erstellte 3D-Titel in Front Page Editor für einfacheres Bearbeiten von Web-Seiten ein.

# Überblick: Arbeitsfläche

Bevor Sie anfangen, in Ulead COOL 3D zu arbeiten, ist es notwendig, daß Sie sich mit der Arbeitsfläche des Programmes vertraut machen. Wenn Sie das Programm ausführen, erscheint ein leeres Fenster mit einer voreingestellten Hintergrundfarbe.



## Werkzeugleisten

Jede Werkzeugleiste bietet schnellen Zugang zu Optionen für ihren Bild-Titel und die Befehle, die Sie normalerweise benutzen, wenn Sie an Ihren Projekten arbeiten.

- **Standard-Werkzeugleiste**

Beinhaltet oft benutzte Befehle, wie z.B. Datei: Öffnen, Speichern, Rückgängig und Wiederholen. Werkzeuge zum Ändern von Schriftart-Stil, Größe und Orientierung. Setzen Sie die Werkzeugleiste oben oder unten auf der Arbeitsfläche fest oder lassen Sie sie treiben, in dem Sie sie auf die Arbeitsfläche ziehen.



# Überblick: Werkzeugleisten

- **EasyPalette**

Bietet eine Vielzahl von Voreinstellungen, Beispielen und Kontrollen in Form von Miniatur-Bildern für die verschiedenen Effekte, die Sie in Ulead COOL 3D erstellen können. Zum Anwenden der Attribute auf Ihren Titel klicken Sie einfach doppelt oder ziehen Sie eine bestimmte Miniatur auf den gewünschten Titel. Sie können auch rechts-klicken und "Anwenden" auswählen. Sobald die Attribute angewandt wurden, können Sie sie fein einstellen, in dem Sie die Einstellungen in der Attribute-Werkzeugleiste anpassen.



- **Attribute-Werkzeugleiste**

Ermöglicht Ihnen, verschiedene Einstellungen einer gegenwärtig ausgewählten Miniatur in der EasyPalette zu ändern. Diese Werkzeugleiste arbeitet in Verbindung mit der EasyPalette. Sie können die Attribute-Werkzeugleiste am schnellsten erscheinen lassen, in dem Sie auf  in der Standard-Werkzeugleiste klicken.



- **Plazierung-Werkzeugleiste**

Zeigt Ihnen die gegenwärtige räumliche Plazierung der Titel, der Lichter und Titel-Texturen, je nach dem, welches Werkzeug aktiv ist und ermöglicht Ihnen fein einzustellen.



- **Animation-Werkzeugleiste**

Ermöglicht Ihnen, Hauptrahmen zum Erstellen animierter Bildserien zu spezifizieren. Sie können auch die Objekt-Eigenschaften für jeden Rahmen einstellen.

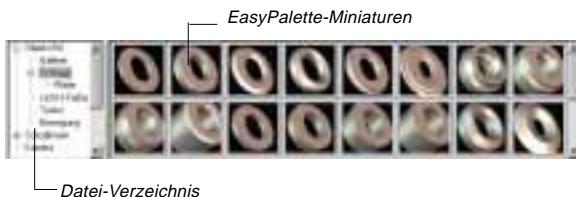


- **Text-Werkzeugleiste**

Beinhaltet Werkzeuge zum Anpassen des Abstandes zwischen Buchstaben und Zeilen. Sie beinhaltet ebenfalls Werkzeuge zum Einreihen Ihres Textes. Sie können den Text links, rechts oder in der Mitte Ihres Fensters anordnen.



# Überblick: EasyPalette



Die EasyPalette beinhaltet Voreinstellungen, die Sie einfach auf Ihre Titel anwenden können, in dem Sie eine Miniatur einfach doppelt anklicken oder sie auf den Titel ziehen. Sie können eine ausgewählte Miniatur fein einstellen, in dem Sie die Einstellungen in der Attribute-Werkzeugleiste so verändern, das der Effekt Ihren Anforderungen entspricht. Dann können Sie diese Einstellungen in der EasyPalette für späteren Gebrauch speichern. Das Auswählen eines Ordners ändert die Miniaturen-Gruppe, die auf der rechten Seite gezeigt wird, um die ausgewählte Kategorie zu reflektieren. Jede Kategorie in der EasyPalette bietet folgendes:

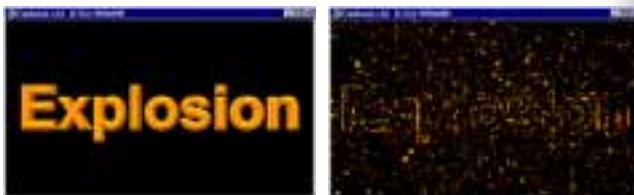
- **Objekt-Stil** Öffnet die Galerie-, Schräge-, Licht & Farbe-, Textur- und Bewegung-Unterordner. Wenn Sie einen Ordner auswählen, werden die Miniaturen der verschiedenen Voreinstellungen gezeigt. Wählen Sie eine aus und modifizieren Sie sie weiter, in dem Sie die Einstellungen in der Attribute-Werkzeugleiste ändern.
  - 📁 **Galerie** Beinhaltet Beispiele zum Anwenden auf einen Titel, die Stil, Farbe und Beleuchtung und Texturen enthalten.
  - 📁 **Schräge** Ermöglicht Ihnen, die äußere Form des Textes zu verändern. Die Attribute-Werkzeugleiste wechselt und bietet Ihnen Einstellungen zum Kontrollieren der Form und Art der Schräge für die äußeren Ränder des Textes und seiner Größe. Der **Platte**-Plug-ins im "Schräge"-Ordner setzt ihren Text auf eine 3D-Platte und gibt Ihnen die Möglichkeit, einen anderen Text auf der Rückseite der eingefügten Platte einzugeben.

## Überblick: EasyPalette

- ☞ **Licht & Farbe** Ermöglicht Ihnen, der Text-Oberfläche und der Beleuchtung Farben zuzuweisen. Neben der Einstellung der aktuellen Oberflächen-Farbe, können Sie bis zu vier Lichter mit unterschiedlichen Farben um das Objekt herum einrichten. Sie können auch das Umgebungslicht einstellen und kontrollieren, wie das Objekt Licht reflektiert.
- ☞ **Textur** Ermöglicht Ihnen, ein Muster über das Objekt zu legen. Ein Muster kann von einem beliebigen True Color-Bild oder von Beispielen in der EasyPalette erhalten werden.
- ☞ **Bewegung** Beinhaltet Effekte, die Ihren Text rotieren, sich in der Größe ändern und umher bewegen lassen.
- **Schablonen** Öffnet die Objekte- und Kompositions-Unterordner. Sie können die Voreinstellungen weiter modifizieren, in dem Sie die Einstellungen in der Attribute-Werkzeugleiste ändern.
  - ☞ **Objekte** Beinhaltet Beispiele von Graphiken und Symbolen, die Sie sofort auf Ihr aktives Fenster anwenden können.
  - ☞ **Komposition** Beinhaltet Projekt-Schablonen, die Sie sofort auf Ihr aktives Fenster anwenden können .
- **Kamera** Ermöglicht Ihnen, den Abstand und die Art der Linse zum Ansehen des Objektes zu kontrollieren.
- **Hintergrund** Beinhaltet Beispiele, die Sie als Hintergrund benutzen können. Beim Erstellen von Hintergründen sind Sie jetzt nicht mehr auf solide Farben beschränkt. Sie können doppelt auf eine Miniatur klicken, um sie anzuwenden oder Sie können ein beliebiges True Color-Bild benutzen, in dem Sie auf die Attribute-Werkzeugleiste klicken, um das Dialogfeld zur Auswahl eines zu benutzenden Bildes zu öffnen. Ulead COOL 3D stellt automatisch die Größe des Bildes so ein, daß es mit der gegenwärtigen Fenstergröße übereinstimmt.

## Überblick: EasyPalette

- **Objekt-Effekte** Öffnet einen Satz von Plug-ins-Effekten, wie z.B. Verdrehen und Explosion, die Sie auf das gegenwärtig ausgewählte Objekt anwenden können. Wenn Sie einen Ordner auswählen, werden die Miniaturen der verschiedenen voreingestellten Effekte gezeigt. Zum Anwenden eines dieser Effekte, doppel-klicken Sie, ziehen Sie oder rechts-klicken Sie und wählen Sie “Anwenden” aus.

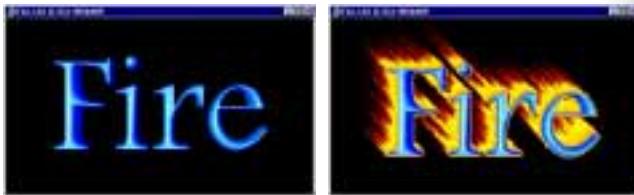


*Vor und nach dem Anwenden des Explosion-Effektes auf einen Titel.*



*Vor und nach dem Anwenden des Verdrehen-Effektes auf einen Titel.*

- **Global-Effekte** Beinhaltet einen “Feuer”-Plug-ins-Effekt, der Ihren Titel in Flammen aufgehen läßt. Sie können diesen Effekt gleichzeitig mit einem anderen 3D Plug-ins-Effekt verbinden, um Ihre Animation noch wirkungsvoller zu gestalten.



*Vor und nach dem Anwenden des Feuer-Effektes auf den Titel.*

# Beginnen

Nachdem Sie sich mit dem Programm-Fenster vertraut gemacht haben, sind Sie nun bereit, in Ulead COOL 3D zu arbeiten. Das Erstellen Ihres ersten Projektes geht schnell und einfach. Nach ein paar Schritten können Sie Ihr Publikum mit wirklich coolen Titeln beeindrucken. Denken Sie daran, daß Sie am effizientesten mit Ulead COOL 3D arbeiten, wenn Sie die Vorteile aller Voreinstellungen voll ausnutzen. Zur Verfügung stehen ein Vielzahl von vorgefertigten Optionen, die Sie alle frei definieren können. Wenn Sie wollen, können Sie Ihre eigenen Texturen benutzen. Klicken Sie einfach auf die Attribute-Werkzengleiste und wählen Sie das Bild aus, das Sie benutzen wollen.

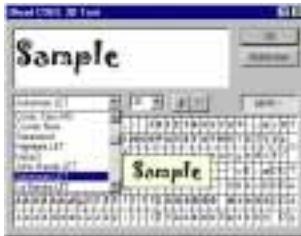
## Text eingeben

Der erste Schritt Ihrer Arbeit ist das Eingeben von Text in ein neues Fenster. Klicken Sie auf "Text eingeben" in der Standard-Werkzengleiste oder wählen Sie "Bearbeiten: Text eingeben" aus. Das Ulead COOL 3D "Text"-Dialogfeld erscheint und fordert Sie auf, einen beliebigen Text oder Buchstaben einzugeben, eine Schriftart von der Liste und den Stil des Buchstabentyps auszuwählen. Klicken Sie dann auf "OK".

### Hinweis:

Die Liste mit den Schriftarten zeigt automatisch ein Vorschau darauf, wie der Text in einer bestimmten Schriftart aussehen wird, wenn Sie mit der Maus durch die Liste gehen.

## Text bearbeiten



Es kann vorkommen, daß Sie ihren Text modifizieren wollen, ohne die Einstellungen, Attribute oder die Effekte, die Sie auf den Original-Text angewandt haben, zu verändern. Um dies zu tun, klicken Sie einfach auf "Text

bearbeiten" in der Standard-Werkzengleiste oder wählen Sie "Bearbeiten: Text bearbeiten" aus. Das Ulead COOL 3D "Text"-Dialogfeld öffnet sich und ermöglicht Ihnen, den Text einfach zu verändern. Klicken Sie auf "OK", nachdem Sie die Modifikationen vorgenommen haben.

# Beginnen



## Graphiken importieren

Das Einfügen einer Graphik-Datei ist so einfach, wie das Einfügen von Text. Mit dem “Graphiken importieren”-Befehl von Ulead COOL 3D können Sie eine beliebige Windows-Metafile oder Enhanced Metafiles (WMF/EMF) in Ihren Titel einfügen. Diese Dateien können in Windows Office Clipart oder in der Office-CD gefunden werden, in der es ein umfassendes Archiv solcher Bilder gibt.

### *Graphiken in Ulead COOL 3D importieren:*

- 1 Klicken Sie auf “Graphiken importieren” in der Standard-Werkzeugleiste oder klicken Sie auf “Datei: Graphiken importieren”.
- 2 Im erscheinenden Dialogfeld wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die zuvor gespeicherte WMF/EMF-Datei aufbewahren.



- 3 Klicken Sie auf “OK”. Die ausgewählte Datei öffnet sich automatisch in Ihrem aktiven Fenster in Ulead COOL 3D. Sie können die Attribute spezifizieren oder Plug-ins-Effekte wie auf eine andere Ulead COOL 3D Datei anwenden.

## Größe des Textes anpassen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Größe des Textes in Ihrem Bild-Titel zu ändern. Je nach dem, an welchem Aspekt Ihres Textes Sie Änderungen vornehmen wollen, können Sie aus folgendes auswählen:

- **Größe der Schaltfläche ändern**

Klicken Sie auf “Größe” (  ) in der Standard-Werkzeugleiste und ziehen Sie Ihr Objekt auf die gewünschte Größe. Wenn Sie die Aspekt-Rate beibehalten wollen, halten Sie die UMSCHALT-Taste herunter, während Sie ziehen.

- **Textgröße in Proportion zur Bildfenstergröße**

Ziehen Sie an den Rändern des Bildfensters.

- **Schriftgröße**

Klicken Sie auf “Bearbeiten: Text bearbeiten” und ändern Sie die Schriftgröße.

- **Fett**

Klicken Sie auf “Bearbeiten: Text bearbeiten”. Wählen Sie die Buchstaben aus und klicken Sie auf “Fett”. Wenn die Dicke nicht ausreicht, nachdem Sie “Fett” angewandt haben, erhöhen Sie die “Schräge: Gewicht”-Einstellung in der “Objekt-Stil”-Attribute-Werkzeugleiste. Sie können auch den Abstand zwischen den Buchstaben und Zeilen anpassen, in dem Sie auf die Text-Werkzeugleiste klicken und die Buchstaben und Zeilen voneinander trennen.

- **Tiefe**

Erhöhen Sie die “Schräge: Herausstehen”-Einstellung in der “Objekt-Stil”-Attribute-Werkzeugleiste, um den Buchstaben den Anschein größerer Tiefe zu verleihen. Eventuell müssen Sie den Text rotieren, um die Änderungen sehen zu können.

- **Perspektive**

Klicken sie auf den “Kamera”-Ordner in der EasyPalette, um die Einstellungen für die Kameralinse und die Entfernung einzustellen. Weitwinkellinsen geben Ihrem Text den Anschein von mehr Tiefe.

**Hinweis:**

Um die Größe Ihres Textes zu ändern, können Sie auch auf “Objekt bewegen” (  ) in der Standard- Werkzeugleiste klicken und mit Ihrer rechten Maustaste heruntergedrückt ziehen, bis die gewünschte Größe erreicht ist.

## Größe der Bild-Datei anpassen

Die aktuelle Fenster-Größe bestimmt die Ausmaße ihres Ulead COOL 3D Bild-Titels.

- **Bild-Titel Fenster**

Ziehen Sie an den Rändern des Fensters.

- **Dimensionen-Dialogfeld**

Wenn Sie bestimmte Ausmaße haben wollen, klicken auf "Bild: Dimensionen". Dies öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie die Größe in Zoll, Zentimeter oder Pixeln bestimmen können. Immer wenn Sie die Größe des Fensters ändern, ändert sich der Text entsprechend den gemachten Änderungen. Wenn Sie nur die Größe des Textes in Ihrer Bild-Datei ändern wollen, sehen Sie bitte im vorangegangenen Abschnitt nach.

- **Auflösung ändern**

Sie können auch die Größe Ihres Bild-Titels ändern, nachdem Sie ihn an eine Bild-Datei ausgegeben und damit die Auflösung verändert haben. Sie können dies tun, in dem Sie die Datei in einem Bildbearbeitungs-Programm, das Ihnen eine Änderung der Auflösung ermöglicht, öffnen. Denken Sie daran, daß das Ändern der Auflösung die Ausmaße des Bildes beeinflusst, wenn es ausgedruckt wird. Wenn Sie die Auflösung erhöhen wollen (z.B. von 96 dpi auf 300 dpi), sollte der zuvor gespeicherte Titel dreimal so groß sein, wie die am Ende gewünschten Ausmaße.

**Hinweis:**

*Ulead COOL 3D benutzt die Auflösung des Anzeige-Modus beim Bestimmen von BildausmaßenZoll oder Zentimetern.*

## Die EasyPalette benutzen

Wenn Sie den richtigen Text und die richtige Größe haben, können Sie Ihr Projekt mit ein wenig Arbeit noch richtig attraktiv machen. Drehen Sie Ihren Text, fügen Sie ein wenig Tiefe hinzu, um einen drei-dimensionalen Effekt zu erzeugen oder wenden Sie Spezial-Effekte an, die dem Text eine 3D-Platte hinzufügen, ihn explodieren, ihn verdrehen oder ihn brennen lassen.

### Die EasyPalette benutzen

Wie schon zuvor erwähnt ist der Schlüssel zum effizienten Arbeiten mit Ulead COOL 3D das Benutzen der Voreinstellungen, die in der EasyPalette zur Verfügung stehen. Vom Anwenden eines Schräge-Stiles bis zum Anpassen der Farben oder dem Anwenden von Spezial-Effekten enthält die EasyPalette eine riesige Auswahl von fast allem, was Sie für das Verwandeln eines einfachen Textes in ein beeindruckendes Kunstwerk benötigen.

#### *Eine voreingestellte Miniatur auf Ihren Titel anwenden:*

- 1 Klicken Sie einfach auf irgendeinen Ordner in der EasyPalette, um die verschiedenen Voreinstellungen erscheinen zu lassen.
- 2 Klicken Sie doppelt auf die Miniatur, die die Attribute besitzt, die Sie auf Ihren Titel anwenden wollen.
- 3 Passen Sie die Einstellungen der Voreinstellungen in der Attribute- Werkzeugleiste an, bis Sie einen Stil gefunden haben, der Ihnen gefällt.
- 4 Sobald Sie den gewünschten Effekt gefunden haben, können Sie die gegenwärtigen Einstellungen für späteren Gebrauch speichern, in dem Sie auf "EasyPalette hinzufügen" (  ) in der Attribute-Werkzeugleiste klicken.

#### **Hinweis:**

Es gibt drei Wege zum Anwenden einer Voreinstellung auf Ihren Text: Doppel-klicken auf die Miniatur, Ziehen des Titels auf den Titel und Rechts-klicken auf die Miniatur und dann Auswählen von "Anwenden".

## Texturen und Hintergründe

In Ulead COOL 3D bietet die EasyPalette eine Vielzahl von Voreinstellungen, die Sie auf Ihren Text anwenden oder als Hintergrund benutzen können. Wenn Sie aber Ihre eigene Bild-Datei benutzen wollen, können Sie ein zuvor gespeichertes BMP- oder JPG True Color-Bild öffnen. Für mehr Informationen über das Speichern von Dateien sehen Sie Seite 32.

### *Texturen und Hintergründe anwenden:*

- 1 Im EasyPalette-Menü klicken Sie auf “Objekt-Stil: Textur” oder klicken Sie auf “Hintergrund”, um die voreingestellten Texturen oder Hintergründe, die in Ulead COOL 3D zur Verfügung stehen, anzusehen.



- 2 Wählen Sie eine Miniatur aus und ziehen Sie sie auf das aktive Fenster oder doppel-klicken Sie sie an, um Sie anzuwenden.



- 3 Wählen Sie die “Bild benutzen”-Option aus und klicken Sie auf “Textur-Bilddatei laden” (im Textur-Unterverzeichnis) oder “Hintergrund-Bilddatei laden” (im Hintergrund-Ordner) in der Attribute-Werkzeugleiste, um eine bestimmte Textur oder einen Hintergrund von einem bestimmten Bild auf Ihren Titel anzuwenden.
- 4 Ein Dialogfeld erscheint und fordert Sie auf, die Bild-Datei ausfindig zu machen. Wählen Sie die gewünschte Bild-Datei aus und klicken Sie auf “OK”.

#### **Hinweis:**

Wenn Sie eine Textur auf einen Text anwenden, klicken Sie auf “Ton löschen”, um jede Farbe, die zuvor auf den Text angewandt wurde, zu entfernen. Dies wird die Textur so auf den Text anwenden als wäre er weiß.

## Texturen und Hintergründe

- 5 Eventuell müssen Sie Änderungen an den Eigenschaften Ihres Bildes vornehmen, in dem Sie die “Mapping-” und “Wrap-Modus”-Befehle in der Attribute-Werkzeugleiste benutzen. Für mehr Informationen über die “Mapping-” und “Wrap-Modus”-Befehle sehen Sie bitte im nächsten Abschnitt nach.
- 6 Klicken Sie auf “EasyPalette hinzufügen” () in der Attribute-Werkzeugleiste, um die Einstellungen der gegenwärtigen Effekte der EasyPalette für spätere Gebrauch hinzuzufügen.

### **Wrap-Modus**

- **Flach** Kachelt Ihr Bild über den Text.
- **Zylindrisch** Verzerrt das Bild so, als wenn es auf die Oberfläche eines Zylinders projiziert würde.
- **Sphärisch** Verzerrt das Bild so, als würde es auf die Oberfläche einer Kugel projiziert.
- **Reflektion** Kachelt eine Reflektion des Bildes.

### **Mapping**

- **Textur-Anordnung** Klicken Sie auf  und ziehen Sie Ihre Maus auf das gegenwärtige Fenster, um die Position des Bildes zu verändern.
- **Textur rotieren** Klicken Sie auf  und ziehen Sie auf das gegenwärtige Fenster, um das Bild zu rotieren.
- **Textur-Größe ändern** Klicken Sie auf , um die Dimensionen des Bildes anzupassen.

## Kamerawinkel ändern

Die EasyPalette bietet Voreinstellungen verschiedener Effekte, die Sie auf Ihren Titel anwenden können, als würden Sie die Linse Ihrer Kamera einstellen. Dies beeinflusst den Winkel, aus dem Ihr Text angesehen wird. Zum Anwenden eines voreingestellten Effektes klicken Sie auf “Kamera” in der EasyPalette und ziehen Sie die gewünschte Miniatur auf den aktiven Titel.

Für frei definierte Einstellungen ziehen Sie die Kameralinsen-Schieber in der Attribute-Werkzeugleiste nach rechts, um eine Zoom-Linse oder nach links, um eine Weitwinkel-Linse zu simulieren. Ziehen Sie die Abstand-Schieber nach rechts, um die Entfernung zwischen dem Text und einer simulierten Kamera zu vergrößern. Je größer der Abstand ist, desto kleiner erscheint der Text.

Sie können auch auf “Objekt-Stil: Schräge” in der EasyPalette klicken und das Herausstehen, das Gewicht, die Schräge, den Rand, die Tiefe und die Präzision anpassen. Das Vergrößern oder Verkleinern der Werte dieser Optionen erzeugt Variationen der Effekte.

Versuchen Sie auch, “Objekt rotieren” (  ) in der Standard-Werkzeugleiste zu benutzen, um den Winkel, aus dem Ihr Titel angesehen wird, anzupassen.

## Beleuchtung anpassen

Die Art der Beleuchtung, die Sie auf den Text anwenden wollen, beeinflusst die allgemeine Erscheinung Ihres Titels. Sie können die Anzahl und die Position der “Lichter”, die in Ihrem Titel benutzt werden, anpassen. Das Benutzen der EasyPalette ist der schnellste Weg, die Licht-Effekte anzuwenden, aber Sie können die Beleuchtungseffekte auch, genauso wie andere Effekte, nach Ihren Vorstellungen frei definieren.

## Beleuchtung anpassen

### Zum Anpassen der Beleuchtungs-Effekte:

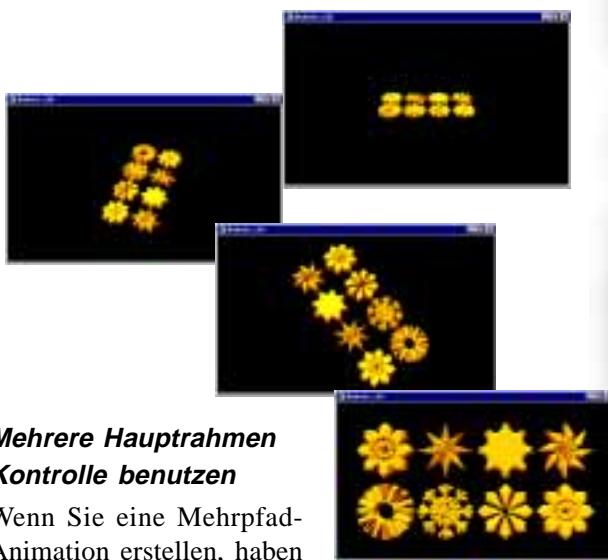
- 1 Klicken Sie auf “Objekt-Stil: Licht & Farbe” in der EasyPalette.
- 2 Wählen Sie “Licht” aus dem **Anpassen**-Feld in der Attribute-Werkzengleiste aus.
- 3 Klicken Sie auf ein Licht, um es an- oder auszuschalten. Ihr Bearbeiten-Fenster aktualisiert automatisch jedesmal, wenn Sie ein Licht ein- oder ausschalten.
- 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche über einem ausgewählten Licht, um dessen Eigenschaften anzupassen.
- 5 Klicken Sie auf **Farbe**, um das “Farbe”-Dialogfeld, in dem Sie die Farben der ausgewählten Lichter ändern können, zu öffnen.
- 6 Klicken Sie auf **Lichtquellen-Anordnung**, um die Richtung, aus der das Licht scheint, anzupassen. Ziehen Sie Ihre Maus auf das Bearbeiten-Fenster, um die neue Position des Lichtes einzustellen, bis Sie den gewünschten Effekt erzielt haben. Sie werden feststellen, das sich die Beleuchtung ändert, während Sie ziehen.



- 7 Zur Auswahl des Licht-Modus, klicken Sie auf “Modus”.
  - **Richtung** Läßt einen direkten Lichtstrahl mit einer konstanten Lichtstärke auf den Text scheinen.
  - **Punkt** Läßt ein diffuses Licht mit einer variablen Stärke auf den Text scheinen. Je weiter das Licht vom Text entfernt ist, desto schwächer wird das Licht erscheinen.

## Animationen erstellen

Nachdem Sie Text hinzugefügt haben, können Sie ihn zum Leben erwecken. Lassen Sie den Text sich bewegen, ändern Sie die Textur und Farbe oder ändern Sie die Beleuchtung. Das Benutzen der Voreinstellungen im "Objekt-Stil: Bewegung"-Unterordner der EasyPalette in Verbindung mit der Animation-Werkzeugleiste läßt Sie Ihre Ideen verwirklichen. Lassen Sie Ihrer Vorstellungskraft freien Lauf.



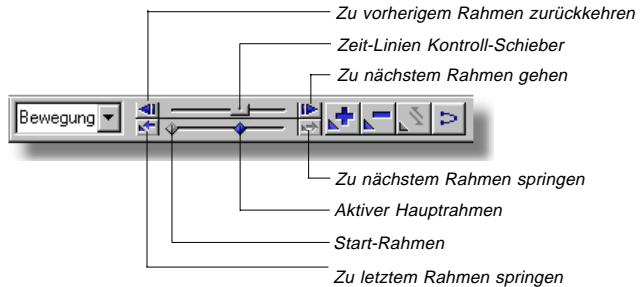
### **Mehrere Hauptrahmen Kontrolle benutzen**

Wenn Sie eine Mehrpfad-Animation erstellen, haben Sie die Möglichkeit, das Verhalten eines bestimmten Pfades in jedem einzelnen Rahmen der Sequenz zu bestimmen, anstatt nur im ersten und letzten Rahmen. Sie können also eine animierte Serie von Text in Ulead COOL 3D erstellen, in dem Sie verschiedene Pfade mit Hilfe der Zeit-Linien-Kontrolle in der Animation-Werkzeugleiste benutzen. So haben Sie eine volle Kontrolle über den Animationspfad.

## Animationen erstellen

Wenn Sie die Zeit-Linien-Kontrolle ansehen, werden Sie einen voreingestellten Hauptrahmen am linken Ende der Hauptrahmen-Zeile entdecken, der den Startrahmen des ausgewählten Objektes repräsentiert. Sie müssen die Attribute für diesen Hauptrahmen und alle anderen Rahmen, die Sie dieser Sequenz hinzufügen, spezifizieren.

### Die Zeit-Linien-Kontrolle



#### Hinweis:

Jeder Hauptrahmen, den Sie hinzufügen, weist dem Effekt, den Sie ausführen, neue Eigenschaften zu. So haben Sie mehr Kontrolle über den Effekt, da es Ihnen ermöglicht, die Parameter des Effektes über die gesamte Länge fein einzustellen

### Zuweisen des Hauptrahmens:

- 1 In der Animation-Werkzeugleiste geben Sie die gewünschte Anzahl von Rahmen im "Rahmen"-Feld  ein. Rahmen entscheiden über die Länge und Qualität der Animationen.
- 2 Bestimmen Sie den Ort der Sequenz, an dem Sie einen Hauptrahmen einfügen wollen. Zum Auswählen eines Rahmens in einer Sequenz, benutzen Sie die Zeit-Linien-Kontrolle in der Animation-Werkzeugleiste. Benutzen Sie den oberen Schieber, um eine Sequenz Rahmen für Rahmen vor oder zurück zu schieben oder benutzen Sie die untere Kontrolle, um die Hauptrahmen auszuwählen. Sie können auch eine Rahmennummer im "Rahmen"-Feld eingeben.

## Animation erstellen

- 3 Klicken Sie auf **“Hauptrahmen hinzufügen”**. Ein Hauptrahmen wird in der Hauptrahmenzeile der Zeit-Linien-Kontrolle hinzugefügt. Ein blaues Karo steht für einen aktiven Hauptrahmen, während ein graues Karo einen inaktiven anzeigt. (Für mehr Informationen über das Entfernen und Bewegen von Hauptrahmen sehen Sie bitte im nächsten Abschnitt nach.)
- 4 Spezifizieren Sie die Attribute des Objektes oder Effektes im ausgewählten Hauptrahmen.
- 5 Wiederholen Sie Schritt 3 und 4, um Hauptrahmen hinzuzufügen oder zu entfernen.
- 6 Klicken Sie auf **“Abspielen”** in der Animation-Werkzeugleiste, um eine Vorschau der Animation zu sehen.

### **Hauptrahmen löschen**

Zum Löschen eines bestimmten Hauptrahmens wählen Sie den Rahmen auf der Hauptrahmen-Leiste aus und klicken Sie auf die **“Hauptrahmen löschen”**-Schaltfläche in der Animation-Werkzeugleiste.

### **Hauptrahmen für unterschiedliche Eigenschaften einstellen**

Die Eigenschaften-Liste in der Animation-Werkzeugleiste ermöglicht Ihnen, Hauptrahmen unabhängig für jede Eigenschaft des gegenwärtig ausgewählten Objektes einzustellen. Wählen Sie einfach eine Eigenschaft aus der Liste aus und spezifizieren Sie den Hauptrahmen für diese bestimmte Eigenschaft. Einfach gesagt, können Sie einen Satz von Hauptrahmen für eine Eigenschaft haben und einen anderen Satz für eine andere. Diese Funktion ist sehr nützlich, wenn Sie eine Animation erstellen, da es Ihnen volle Kontrolle über Ihre Hauptrahmen gibt.

## Plug-ins-Effekte anwenden

Das Anwenden von Spezial-Effekten ist immer der interessanteste Teil beim Erstellen von Animationen. Ulead COOL 3D beinhaltet eine Reihe von Plug-ins-Effekten, die Sie einfach auf Ihren Titel anwenden können, so daß Ihre 3D-Animation eine besondere Wirkung erhält. Sie können Ihren Text explodieren lassen, eine Platte in Ihren Titel einfügen, ihn etwas verdrehen oder Feuer hinzufügen – all dies können Sie mit Hilfe der Plug-ins-Effekte von Ulead COOL 3D tun.

### *Effekte vom “Plug-ins”-Dialogfeld anwenden:*

- 1 Klicken Sie auf “Bearbeiten: Plug-ins”. Das “Plug-ins”-Dialogfeld erscheint und zeigt alle zur Verfügung stehenden Objekt- und Global-Effekte, die Sie in Ihrem Computer installiert haben und die, die Sie auf Ihren aktiven Titel angewandt haben.
- 2 Wählen Sie einen Plug-ins-Effekt aus der Liste der zur Verfügung stehenden Effekte aus. Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um ihn auf den aktiven Titel anzuwenden. **Entfernen** nimmt den gegenwärtig ausgewählten Plug-ins-Effekt heraus, während **Alles entfernen** alle Plug-ins-Effekte, die auf der Liste der angewandten Effekte sind, entfernt.
- 3 Klicken Sie auf “OK”.

### **Explosion-Effekt**

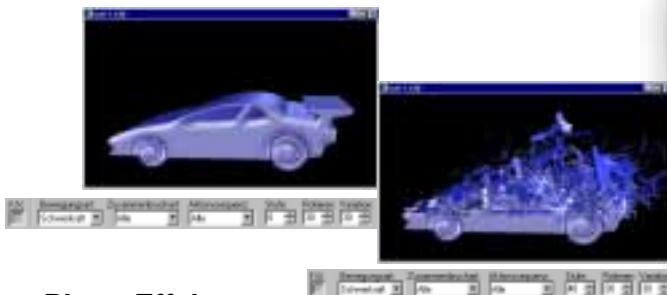
Ulead COOL 3Ds Explosion-Effekt läßt Ihren Text in Teile zerfallen. Sie können die Art der Explosion spezifizieren, das Ausmaß, in dem der Text explodiert, anpassen und die Richtung oder Abfolge der Aktion in der Attribute-Werkzeugleiste bestimmen.

### *Zum Anwenden der Explosions-Effekte auf Ihren Titel:*

- 1 Klicken Sie auf “Bearbeiten: Plug-ins” oder wählen Sie “Objekt-Effekte: Explosion” aus der EasyPalette aus.

## Plug-ins-Effekte anwenden

- 2 Klicken Sie auf die F/X-Schaltfläche in der Attribute-Werkzeugleiste, um den Effekt zu aktivieren. Durch Anklicken können Sie den Plug-ins-Effekt ein- oder ausschalten.
- 3 In der Zeit-Linien-Kontrolle in der Animation Werkzeugleiste, klicken Sie auf einen Hauptrahmen, an dem Sie den Explosion-Effekt starten wollen.
- 4 Spezifizieren Sie die Attribute für den Plug-ins-Effekt. Wenn Sie den Explosion-Effekt nicht am Anfang der Animation beginnen lassen wollen, stellen Sie die Stufen-Attribute vom Startrahmen bis zu dem Hauptrahmen, an dem Sie den Effekt starten lassen wollen, auf "0" ein. Diese Option bestimmt das Ausmaß des Explosion-Effektes.



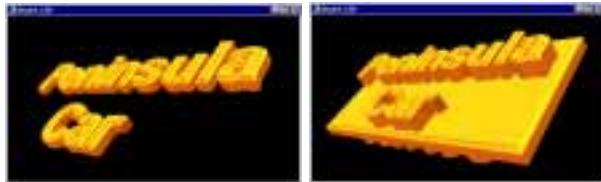
### Platte-Effekt

Der Platte-Effekt fügt eine drei-dimensionale Platte zwischen die zwei Seiten Ihres Textes ein. Ulead COOL 3D verdoppelt automatisch Ihren Titel und plaziert ihn auf der Rückseite, wobei die Platte in der Mitte eingefügt wird. Sie können den Text auf der Rückseite der Platte später in der Attribute-Werkzeugleiste ändern. Sie können die Außenseite der Platte spezifizieren und die Schräge-Form der äußeren Ränder sowohl des Textes als auch der Platte kontrollieren.

## Plug-ins-Effekte anwenden

### *Zum Anwenden eines Platte-Effektes auf Ihren Titel:*

- 1 Klicken Sie auf “Bearbeiten: Plug-ins” oder wählen Sie “Objekt-Effekte: Platte” aus der EasyPalette aus.
- 2 Im “Schräge-Modus”-Feld in der Attribute-Werkzeugleiste wählen Sie “Platte” aus. Ulead COOL 3D fügt automatisch eine 3D-Platte in den ausgewählten Titel ein. Alle Attribute-Einstellungen für den “Platte”-Plug-ins-Effekt stehen dann zur Verfügung.



- 3 Passen sie die Einstellungen in der Attribute-Werkzeugleiste an. Sie können in der Werkzeugleiste nach weiteren Optionen suchen – sowohl für die Text- als auch die Platten-Schräge.
- 4 Zum Einfügen eines neuen Titels auf die Rückseite der Platte klicken Sie auf die “Rückseitentext”-Schaltfläche in der Attribute-Werkzeugleiste. Gehen Sie sicher, daß das “Vorderseite als Rückseite benutzen”-Feld nicht angekreuzt ist. Ansonsten ist die “Rückseitentext”-Schaltfläche abgedunkelt.
- 5 Wenn Sie für die Rückseite den gleichen Titel benutzen wollen, kreuzen Sie “Vorderseite als Rückseite benutzen” an. Alle Änderungen, die Sie am Titel vornehmen, werden auch auf der Rückseite der Platte erscheinen.
- 6 Zum Anwenden eines besonderen Stils oder einer besonderen Textur auf entweder die Platte oder den Text klicken Sie auf  in der Standard-Werkzeugleiste, bevor Sie anwenden.

## Plug-ins-Effekte anwenden

### Verdrehen-Effekt

Der Verdrehen-Effekt zieht Ihren Text auseinander und rotiert ihn nach von Ihnen bestimmten Einstellungen. Doppel-klicken Sie, rechts-klicken Sie und wählen Sie “Anwenden” aus oder ziehen Sie einfach eine voreingestellte Miniatur, die die von Ihnen gewünschten Attribute enthält, auf Ihren Titel. Sie können die Art des Verdrehen-Effektes, den Sie erzeugen wollen, spezifizieren, in dem Sie auswählen, welche Achse Sie verdrehen wollen oder in dem Sie den Grad der Rotation bestimmen.

#### *Zum Anwenden des Verdrehen-Effektes auf Ihren Titel:*

- 1 Klicken Sie auf “Bearbeiten: Plug-ins” oder wählen Sie “Objekt-Effekte: Verdrehen” aus der EasyPalette aus.
- 2 Klicken Sie auf die F/X-Schaltfläche in der Attribute-Werkzeugleiste, um den Effekt zu aktivieren. Sie können den Effekt durch Klicken ein- oder ausschalten.
- 3 Es stehen voreingestellte Miniaturen in der EasyPalette zur Verfügung, die Sie auf Ihren Titel anwenden können, in dem Sie sie einfach auf Ihr aktives Fenster ziehen. Sie können sie auch doppelt anklicken oder rechts-klicken und dann “Anwenden” auswählen.
- 4 Für einen frei definierten Effekt spezifizieren Sie die Attribute in der Attribute-Werkzeugleiste



# Plug-ins-Effekte anwenden

## Feuer-Effekt

Der “Feuer”-Plug-ins von Ulead COOL 3D erstellt einen Effekt, der Ihren Text oder Ihr Objekt zu brennen scheinen läßt. Sie können die voreingestellten Beispiele von der EasyPalette auf Ihren Titel ziehen oder Ihre eigenen einzigartigen Effekte erstellen, in dem Sie die Einstellungen der Attribute in der Attribute-Werkzengleiste spezifizieren. Das “Feuer”-Plug-ins läßt Ihren Text zwar in Feuer aufgehen, aber Sie können auch coole Eis-Effekte erzeugen, wenn Sie die Einstellungen verändern.

### *Zum Anwenden eines “Feuer”-Effektes auf Ihren Titel:*

- 1 Klicken sie auf “Bearbeiten: Plug-ins” oder wählen Sie “Global-Effekte: Feuer” in der EasyPalette aus.
- 2 Klicken Sie auf die F/X-Schaltfläche in der Attribute-Werkzengleiste, um den Effekt zu aktivieren. Sie können den Plug-ins-Effekt durch Klicken ein- oder ausschalten.
- 3 Spezifizieren Sie die Attribute in der Attribute-Werkzengleiste. Wenden Sie **Weichen Rand** an, damit sich die Flammen besser mit dem Rand Ihres Textes vermischen und so ein weicheres natürlicheres Aussehen zu erzeugen. **Innen brennen** bringt selbst das Innere Ihres Textes zum Brennen, so daß ein solider Flammen-Effekt erzeugt wird.
- 4 Um solch coole Effekte wie Eis zu erstellen, passen Sie die **Flammen-Farben** an, in dem Sie auf die Farbenflächen klicken. Das “Farben”-Dialogfeld öffnet sich und ermöglicht Ihnen, eine Farbe für den inneren, mittleren oder äußeren Teil der Flamme zu spezifizieren.

#### Hinweis:

Wenn die “Innen Brennen”-Option ausgewählt ist, erscheint der weiche Rand abgedunkelt.



## OLE-Objekte plazieren

Ulead COOL 3D Bild-Titel können als Objekte in andere Programme, die Object Linking und Embedding (OLE) und Vor-Ort-Bearbeiten (In-place Editing) unterstützen, eingefügt werden. Um dies zu tun, klicken Sie auf “Bearbeiten: Kopieren als” und wählen Sie aus dem Untermenü eine von drei Möglichkeiten, mit der Sie einen Bild-Titel als ein Objekt in die Zwischenablage kopieren können, aus.

- **Bitmap** Dies gibt den Text im Hintergrund wieder und plaziert das Bild als ein Bitmap in das Client-Dokument. Wenn Sie doppelt auf das Bild klicken, wird das voreingestellte Bildbearbeitungs-Programm in Ihrem System gestartet, so daß Sie das Bild bearbeiten können. Wenn Ihr Bildbearbeitungs-Programm nicht Vor-Ort-Bearbeiten unterstützt, erscheint ein neues Fenster.
- **OLE-Objekt** Dies ermöglicht Ihnen, zurückzugehen und Ihre Ulead COOL 3D Bilder zu bearbeiten, den Text und Hintergrund zu ändern, während Sie immer noch in der Lage sind, es zu zeigen und vom Client-Dokument aus auszudrucken. Benutzen Sie diesen Befehl, wenn Sie glauben, daß Sie später noch Änderungen an Ihrem Titel zum Benutzen in Ihrem Ziel-Dokument vornehmen wollen.
- **Ulead-Objekt** Dies wandelt den Text in Ihrem Titel in ein Objekt um, so daß es auf die Arbeitsfläche eines beliebigen Programmes von Ulead eingefügt werden kann. Dann können Sie Schatten und andere Effekte auf Ihr Bild anwenden.

## Zwischenablage benutzen

Wenn Sie mit mehreren Bild-Titeln arbeiten, kann es vorkommen, daß Sie Attribute eines Titels auf einen anderen Titel übertragen wollen. Sie können dies mit Hilfe der Zwischenablage tun.

Machen Sie einfach den Bild-Titel mit den Attributen, die Sie verdoppeln wollen, aktiv und klicken Sie auf “Bearbeiten: Kopieren”. Ulead COOL 3D kopiert den Titel in die Zwischenablage.

- Zum Kopieren aller Attribute eines bestimmten Titels klicken Sie auf “Bearbeiten: Einfügen”, um Elemente von der Zwischenablage in einen anderen Titel einzufügen.
- Wenn Sie nur ein Attribut oder einige Attribute kopieren wollen, klicken Sie auf “Bearbeiten: Attribute einfügen”. Im erscheinenden Dialogfeld wählen Sie die bestimmten Attribute aus, die Sie auf Ihren Titel anwenden wollen. Klicken Sie auf “OK”. Die ausgewählten Attribute werden dann beim nächsten Mal, wenn Sie “Bearbeiten: Einfügen” klicken, in Ihren Titel eingefügt.

### Ihre Arbeit speichern

Wenn Sie das Bearbeiten Ihrer Bild-Titel beendet haben, können Sie sie in einem Ulead COOL 3D Format (\*.C3D) speichern, so daß Sie es später wieder öffnen können, um weitere Änderungen vorzunehmen. Sie können Ihren Bild-Titel auch in anderen Bild- und Videodatei-Formaten speichern.

Wenn Sie Ihren Titel als eine .C3D-Datei speichern wollen, klicken Sie auf die “Speichern”-Schaltfläche in der Standard-Werkzeugleiste oder klicken Sie auf “Datei: Speichern” oder “Datei: Speichern als”, und geben Sie dann einen Namen im erscheinenden Dialogfeld ein.

Wenn Sie Ihren Bild-Titel in anderen Formaten speichern wollen, klicken Sie auf “Datei: Bild-Dateien erstellen” oder “Video-Dateien erstellen”, je nach dem, ob Sie Ihr Bild als ein unbewegtes Bild (BMP, GIF, JPG, TGA) oder als einen animierten Text (GIF-Animation oder AVI) speichern wollen.