

Ulead[®]
COOL 3D[™]
VERSION 3.0

Supercool - Brandheiße 3D-Grafiken!

Erste deutsche Ausgabe von Ulead COOL 3D, Version 3.0, März 2000

© 1997-2000 Ulead Systems, Inc.

Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Ulead Systems, Inc. in jeglicher Form und jeglichen Mitteln auf elektronische oder mechanische Weise reproduziert oder übertragen werden, dies umfaßt Fotokopieren, Aufnahme, Speicherung in einem Wiederaufrufsystem oder Übertragung in eine andere Sprache.

Softwarelizenz

Dieses Produkt unterliegt einer Lizenzvereinbarung, die dem Produkt beiliegt. Diese Vereinbarung bestimmt die erlaubten und verbotenen Anwendungen des Produkts.

Lizenzen und Warenzeichen

Ulead, das Ulead Systems-Logo, EasyPalette und Ulead COOL 3D sind eingetragene Warenzeichen und/oder Warenzeichen von Ulead Systems, Inc. Intel, Pentium und MMX sind eingetragene Warenzeichen und/oder Warenzeichen der Intel Corporation. Microsoft, Windows, DirectX, DirectX Media und /oder andere hierin erwähnte Microsoft-Produkte sind entweder Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. QuickTime und das QuickTime-Logo sind Warenzeichen unter Lizenz. QuickTime ist in U.S.A. und anderen Ländern eingetragen. Adobe, das Adobe-Logo und Acrobat sind Warenzeichen von Adobe Systems Incorporated. RealText und RealPlayer sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der RealNetworks, Inc. in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Der RealPlayer ist unter Lizenz von RealNetworks, Inc. ©1995-2000 RealNetworks, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen hier genannten Produktnamen und registrierte oder nicht registrierte Warenzeichen dienen nur zu Identifikationszwecken und bleiben Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer.

Musterdateien

Als Muster auf der Programm-CD-ROM beigelegte Dateien können für persönliche Demonstrationen, Produktionen und Präsentationen verwendet werden. Es werden keine Rechte für kommerzielle Reproduktion oder Weiterverteilung von Musterdateien verliehen.

Ulead Systems, Inc.

Nord- & Südamerika

970 West 190th St., Suite 520
Torrance, CA 90502 U.S.A
Tel: +1-310-523-9393
Fax: +1-310-523-9399
<http://www.ulead.com>
<http://www.webutilities.com>

International

10F, No. 45, Tung Hsing Rd.
Taipei, Taiwan 110
Tel: +886-2-2764-8599
Fax: +886-2-2764-9599
<http://www.ulead.com>
<http://www.asiapac.ulead.com>

Europa

Wolfenbütteler Str. 33
38102 Braunschweig, Deutschland
Tel: +49-531-220-7920
Fax: +49-531-220-7999
<http://www.ulead.de>

Japan

No. 202, TE Building,
4-5-16, Yohga, Setagaya-ku,
Tokyo 158-0097, Japan
Tel: +81-3-5491-5661
Fax: +81-3-5491-5663
<http://www.ulead.co.jp>

Inhalt

Willkommen zu Ulead COOL 3D 3.0	5
Was ist neu?	5
So finden Sie Hilfe	6
Installation	7
Ausführen von Ulead COOL 3D	7
Updates und Gratis-Downloads	7
Arbeitsfläche	8
Bevor Sie beginnen	11
Benutzung der Trickkiste	11
<i>Benutzung der Studio-Voreinstellungen</i>	<i>11</i>
Ausmaße und Anzeigequalität	13
Hinzufügen und Bearbeiten von Text	14
Auswahl und Gruppieren von Objekten	15
<i>Benutzung des Objektmanagers</i>	<i>16</i>
Bewegen, Größenveränderung und Drehung eines Objekts	17
<i>Bewegen</i>	<i>17</i>
<i>Drehen</i>	<i>18</i>
<i>Größe</i>	<i>19</i>
Bearbeitung des Objektstils	20
<i>Farbe</i>	<i>20</i>
<i>Licht</i>	<i>20</i>
<i>Textur</i>	<i>22</i>
<i>Modifizieren einzelner Objekt-Oberflächen</i>	<i>23</i>
Grundlegende Schrägstile	23
Hintergrund anfügen	25
Hinzufügen und Bearbeiten von 3D-Grafiken und -Formen	25
<i>Erstellen von grundlegenden 3D-Objekten</i>	<i>27</i>
Grundlegende Animationen	28
Arbeiten mit Schlüsselbildern und Zeitspuren	29
Erstellen einer einfachen Animation	31
Animieren von Licht und Farbe	33
Animieren mit mehrfachen Zeitachsen	34
Animieren mit mehrfachen Objekten	35
Plug-in-Effekte	37
Schlüsselbilder und Plug-Ins	37
Verstehen von Global- und Schlüssel-Attributen	37
Schräge-Effekte	38
<i>Platte</i>	<i>38</i>
<i>Benutzerdefinierte Schräge</i>	<i>39</i>
<i>Rahmen</i>	<i>40</i>
<i>Vertiefung</i>	<i>41</i>
<i>Eindruck</i>	<i>42</i>

Objekteffekte	43
<i>Biegen</i>	43
<i>Tanz</i>	44
<i>Verzerren</i>	45
<i>Explosion</i>	46
<i>Bewegungspfad</i>	47
<i>Pfadanimation</i>	48
<i>Oberflächenanimation</i>	49
<i>Zeichen-Bewegung (G)</i>	50
<i>Zeichen-Drehen (G)</i>	51
<i>Zeichen-Schräge (G)</i>	52
<i>Zeichen-Größe (G)</i>	53
<i>Verdrehen</i>	54
Übergangseffekte	55
<i>Streuen</i>	55
<i>Stoßen</i>	56
<i>Springen</i>	56
Globaleffekte	58
<i>Feuer</i>	58
<i>Glühen</i>	59
<i>Bewegungsunschärfe</i>	60
<i>Schatten</i>	61
Pfad-Editor	62
Die Grundlagen von Vektorgrafiken	62
Benutzen des Formwerkzeugs	63
Benutzen des Objektwerkzeugs	64
Benutzen des Pfadwerkzeugs	65
Benutzen des Freihandwerkzeugs	66
Einstellen von Pfaden	67
Ansehen von Pfaden und Bildern	68
Nachzeichnen und Konvertieren von Raster-Bildern	69
Ausgeben Ihres Projekts	71
Speichern Ihres Projekts	71
Erstellen von Bilddateien	71
Erstellen von Videodateien	72
Erstellen von Animation für das Web	73
<i>GIF-Animation</i>	73
<i>RealText 3D</i>	74
Anhänge	75
Tastenkürzel	75
<i>Hauptprogramm</i>	75
<i>Pfad-Editor</i>	76
Index	77

Willkommen zu Ulead COOL 3D 3.0

Möglichkeiten zur Erstellung von 3D-Titeln, die seinesgleichen suchen, setzen Ulead COOL 3D an die Spitze seiner Klasse. Mit dieser neuesten Version, neuen Werkzeugen, Plug-ins und anderen Aufbesserungen können Sie nun die unbegrenzten Weiten Ihrer Kreativität noch weiter ausschöpfen und unbewegliche wie auch animierte 3D-Titel und andere großartige Projekte erzeugen, mit denen Sie Leben in Ihre Webseiten, Videos und Präsentationen bringen. Experimentieren Sie, nutzen Sie die ganze Power, die Ulead COOL 3D zu bieten hat, und entdecken Sie, warum es weiterhin an führender Stelle aller Softwareprogramme zur Erstellung von 3D-Titeln steht.

Was ist neu?

Ulead COOL 3D bringt Ihnen eine breite Palette neuer Eigenschaften, für erweiterte Flexibilität bei der Erstellung und Ausgabe Ihrer 3D Projekte. Neue Plug-in-Effekte fügen Ihren Animationen zusätzlichen Pfiff an und mit den neuen Werkzeugen können Sie genau das tun, was Sie schon immer wollten - grafische Objekte und einfache geometrische 3D-Formen erstellen, die Sie in Ihren Projekten verwenden können.

- **Pfad-Editor** Mit diesem neuen Werkzeug können Sie sich all die grafischen Formen maßschneidern, die Sie schon immer in Ihre Ulead COOL 3D-Projekte einbauen wollten, ohne sich externe Vektorgrafiksoftware zulegen zu müssen. Dieses Feature bietet Ihnen eine Vielzahl an Werkzeugen zur Erstellung und Bearbeitung von Formen und zum Nachzeichnen von Bildern. Es läßt Sie sogar einfache Rastergrafiken in Vektorgrafiken umwandeln.
- **3D-Geometrische Formen** Die Geometrie-Werkzeugleiste macht das Einfügen und Bearbeiten einfacher dreidimensionaler geometrischer Objekte in Ihren Projekte zum Kinderspiel. Sie können Ihren Bildern Kugeln, Kegel, Zylinder, Würfel und Pyramiden einfügen, die Sie natürlich alle nach Ihrem Geschmack bearbeiten können.
- **Neue Plug-ins** Diese neue Version erweitert Ihr kreatives Potential mit völlig neuen Plug-ins. Das *Übergangs*-Plug-in läßt Textzeilen auf interessante und unerwartete Weisen ineinander übergehen, und ein neues *Schräge*-Plug-in läßt Sie spezielle Schrägformen an Ihre Objekte anwenden - mit augenfälligen Ergebnissen. Der *Verzerr*-Effekt streckt Ihren Titel in neue Perspektiven, während Sie mit dem *Bewegungspfad*-Plug-in Ihre Textzeilen auf ungewöhnliche Arten sich entlang speziell erdachter Pfade bewegen lassen können.
- **Erweiterte GIF-Animationsausgabe** Nun stehen Ihnen zusätzliche Optionen zur Wahl, wenn Sie Ihr Projekt als ein animiertes GIF-Bild ausgeben wollen. Unter anderem können Sie eine globale Palette erstellen, überflüssige Pixel entfernen und die Animation schleifenweise wiederholen lassen.
- **Objektmanager** Dieses praktische Werkzeug hilft Ihnen, ganz einfach zu bestimmen, wie die verschiedenen Objekte in Ihrem Projekt gruppiert werden, was Ihnen mehr Kontrolle über die Bearbeitung verleiht.

- **VIO-Unterstützung** Nun stehen Ihnen mehr Optionen bei der Videokreation zur Verfügung. Unter anderem können Sie die endgültige Videodatei vorschauen, komplexere Videoeinstellungen vornehmen und Ihre Projekt im QuickTime-Dateiformat ausgeben.
- **Unterstützung für neue Dateiformate** Mit Ulead COOL 3D können Sie das Allerneueste im Bereich der 3D-Technologie nutzen - mit dieser Version können Sie ihre Projekte im Real 3D-Textformat für praktische Anwendung auf dem Web ausgeben und weiterhin komplexe 3D-Bilder DirectX-Dateiformat (*.X) importieren.
- **Verbesserte Schlüsselbildregelung** Erstellen Sie jetzt Animationen mit noch besseren Regelmöglichkeiten, indem Sie die neuen Änderungen in den Schlüsselbildsteuerung nutzen. Hiermit können Sie das erste und letzte Schlüsselbild kontrollieren (für Plug-in-Effekte) und auch Ihre 3D-Objekte anzeigen bzw. verbergen.
- **Erweiterte Vorschauleistung** Mit der neuen Wiedergabecache können Sie nun Ihre 3D-Animationen noch schneller vorschauen.

So finden Sie Hilfe

Die beste Weise, sich mit Ulead COOL 3D vertraut zu machen, ist, mit all seinen Optionen zu experimentieren. Um Ihnen bei Ihren ersten Schritten behilflich zu sein, bietet Ihnen dieses Handbuch einführende Tutorials sowie einen Einblick in fortgeschrittenere Techniken. Sollten Sie irgendwo nicht mehr weiter wissen, können Sie mit einer der folgenden Methoden jederzeit Rat und Hilfestellung finden:



- Klicken Sie die **Hilfeschaltfläche**, bewegen dann den Cursor auf das fragliche Objekt und klicken erneut, um mehr zu dieser Funktion herauszufinden.
- Gehen Sie zum Menü **Hilfe: Hilfethemen** für detailliertere Information zu einem bestimmten Thema.



- Wenn Sie ein registrierter Anwender sind, haben Sie ein Anrecht auf technische Hilfe von Ulead. Diese finden Sie über den Menübefehl **Hilfe: Ulead Technische Unterstützung**, oder gehen Sie zu unserer Website, indem Sie auf die Schaltfläche **Ulead-Homepage** auf der Standardleiste klicken. Weitere hilfreiche Information finden Sie in der Ulead-Newsgruppe **comp.graphics.apps.ulead**.

Installation

Ulead COOL 3D ist ganz einfach zu installieren. Während des Installationsvorgangs führt der Installationsassistent Sie durch alle Schritte und Optionen.

Zur Installation von Ulead COOL 3D:

- 1 Legen Sie die Ulead COOL 3D-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
- 2 Wenn der Setup-Bildschirm erscheint, befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm zur Installation von Ulead COOL 3D in Ihrem Computer.

Anmerkung: Wenn der Setup-Bildschirm nach dem Einlegen der CD nicht erscheint, können Sie ihn manuell starten, indem Sie das Symbol "Arbeitsplatz" auf Ihrem Desktop doppelklicken und dann das Symbol für Ihr CD-ROM Laufwerk zweimal anklicken. Wenn sich das CD-ROM-Fenster öffnet, doppelklicken Sie das Symbol "Setup".



Ausführen von Ulead COOL 3D

Sie können das Programm auf zwei Arten aufrufen:



- Doppelklicken Sie das Ulead COOL 3D-Symbol auf Ihrem Windows-Desktop oder klicken Sie das Symbol auf der Schnellstart-Werkzeugleiste.
- Wählen Sie das Ulead COOL 3D-Symbol aus der Ulead COOL 3D-Programmgruppe im Windows-Startmenü.

Updates und Gratis-Downloads

Blieben Sie immer auf dem neuesten Stand mit Ulead COOL 3D-News, Updates und Gratis-Downloads - das Programm erkennt automatisch neuen Inhalt auf der Ulead COOL 3D-Homepage und unterrichtet Sie davon. Sie können auch:



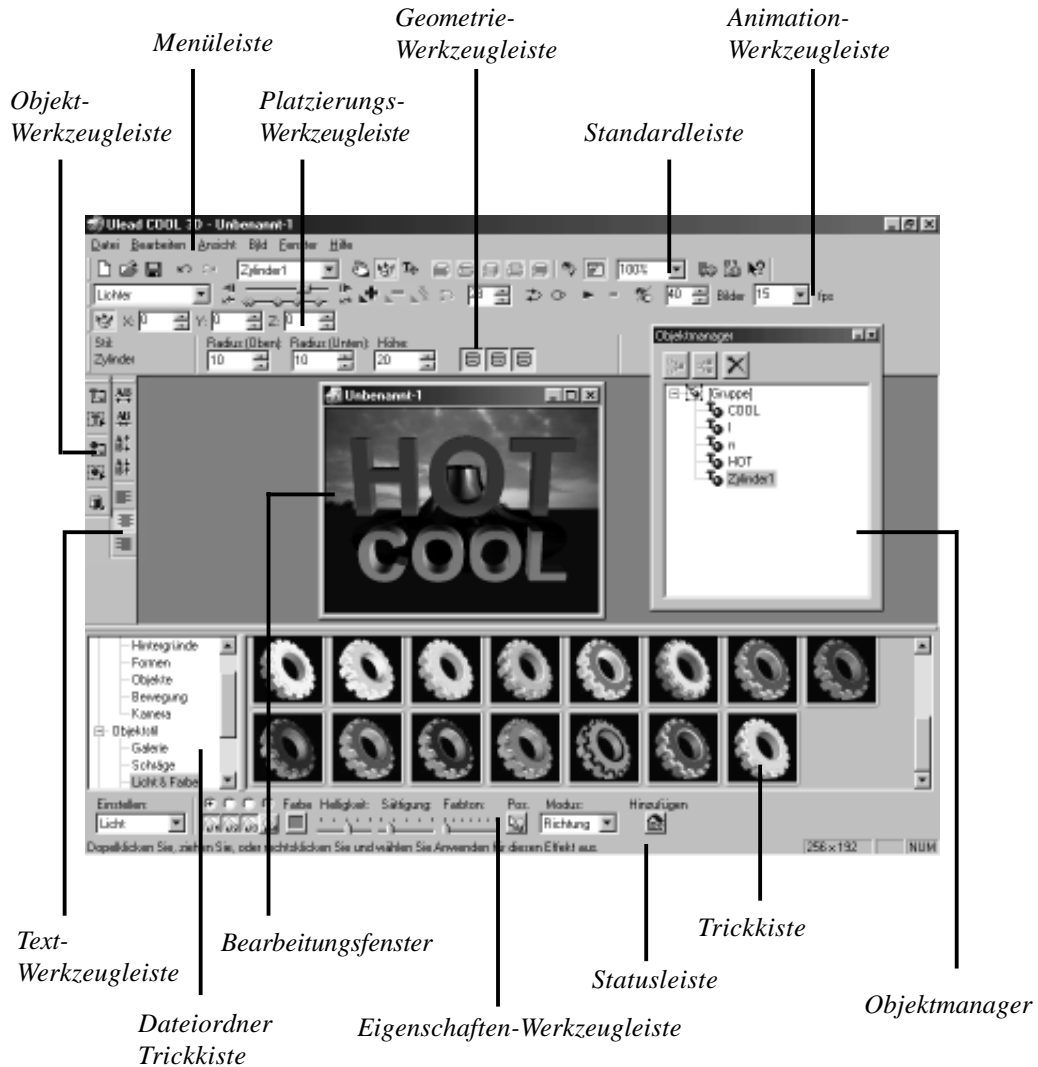
- Die Schaltfläche **Gratis-Downloads** auf der Standardleiste klicken, um jederzeit nach Updates zu schauen.



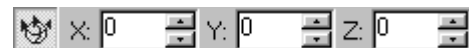
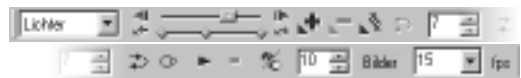
- Die Schaltfläche **Ulead-Homepage** anklicken, um Interessantes zu anderen Neuigkeiten und Produkten von Ulead zu lesen.

Arbeitsfläche

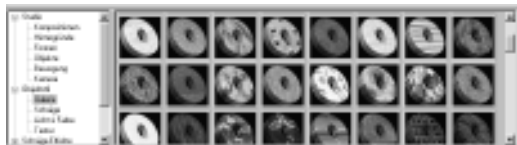
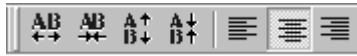
Das intuitive Design von Ulead COOL 3D macht die Anwendung des Programms einfach. In dieser Version gibt es noch mehr Werkzeugleisten und Schaltflächen, mit denen Sie sämtliche verbesserten und erweiterten Eigenschaften und neuen Funktionen des Programms voll ausnutzen können. Der folgende Abschnitt hilft Ihnen dabei, sich mit allen Hauptfunktionen vertraut zu machen.



- **Standardleiste** Enthält alle oft verwendeten Funktionen und Befehle. Zusätzlich zu den typischen Dateibefehlen finden Sie hier auch Schaltflächen zur Auswahl von Objekt- und Schrägseiten sowie die drei grundlegenden Bewegungsregler Drehen, Bewegen und Größe.
- **Animation-Werkzeugleiste** Zeigt alle Regler, die Sie zur Bearbeitung eines animierten Projekts brauchen, einschließlich ausgedehnter Steuerelemente für Schlüsselbilder und Zeitachse, Animationsschleifen, Bildzahlen und Bildrate. Siehe Seite 28.
- **Platzierungs-Werkzeugleiste** Zeigt Koordinaten zur Position, Größe, Drehung, Licht und Textur des ausgewählten 3D-Objekts. Sie können die Werte selbst eingeben oder die sich ändernden Werte des Objekts anzeigen, während Sie es ins Bearbeitungsfenster ziehen.
- **Geometrie-Werkzeugleiste** Wird aktiviert, wenn Sie eine einfache geometrische 3D-Form einfügen und läßt Sie deren Abmessungen sowie individuelle Seiten der Form zur Bearbeitung einstellen. Siehe Seite 27.
- **Objekt-Werkzeugleiste** Läßt Sie Text, Grafiken und einfache 3D-Formen in Ihr Projekt einfügen und darin bearbeiten. Hier können Sie mit Ihrem Projekt richtig anfangen.



- **Text-Werkzeuggeste** Hiermit können Sie die Ausrichtung des Textes in einem Textobjekt sowie den Abstand zwischen Zeilen und Zeichen festlegen.
- **Bearbeitungsfenster** Läßt Sie Ihr 3D-Projekt während der Bearbeitung anschauen. Sie können auch Objekte direkt im Fenster ziehen, um grundlegende Aspekte wie z. B. Position, Rotation und Größe festzulegen.
- **Trickkiste** Enthält ein Dateiverzeichnis aller Aspekte, die Sie auf Ihr 3D-Objekt anwenden können, einschließlich Plug-in-Effekte. Klicken Sie auf ein Element in einer Kategorie, um auf Duzende voreingestellter Effekte im Miniaturfenster zuzugreifen, die Sie dann schnell und einfach auf Ihr Projekt anwenden können. Siehe Seite 11.
- **Eigenschaften-Werkzeuggeste** Hier können Sie viele Aspekte Ihrer Projekte maßschneidern, einschließlich Plug-in-Effekte. Wenn Sie die zur Verfügung stehenden Optionen einmal gemeistert haben, steht Ihnen nichts mehr im Wege, Projekte wie ein Profi zu entwerfen!
- **Objektmanager** Eine schwebende Leiste, über die Sie für erweiterte Bearbeitungskontrolle Objekte gruppieren, umbenennen und löschen können. Siehe Seite 16.

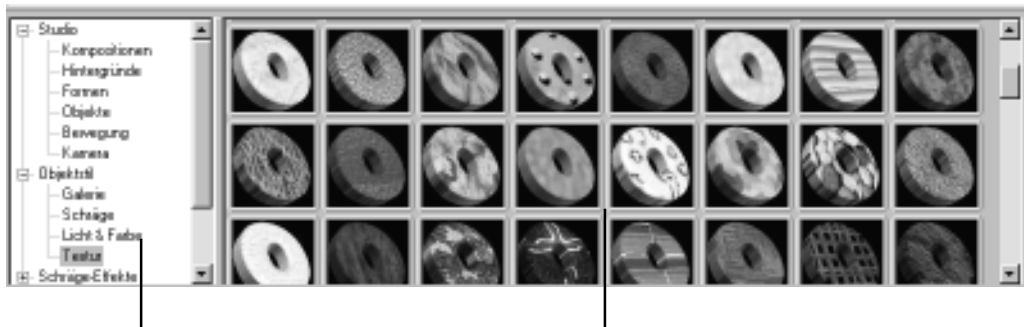


Bevor Sie beginnen

Das Starten eines Projekts in Ulead COOL 3D ist einfach. Der folgende Abschnitt begleitet Sie Schritt für Schritt beim Starten des ersten Projekts.

Benutzung der Trickkiste

Die Trickkiste ermöglicht es Ihnen, auf schnellstem Wege mit Ulead COOL 3D atemberaubende Titel und Grafiken zu erstellen. Mit seiner Unmenge an Voreinstellungen ist dies der Ort, an dem Sie durch ein paar Mausklicks Ihrem Projekt Farbe und Leben hinzufügen können.



Dateiverzeichnis der Trickkiste

Miniaturfeld der Trickkiste

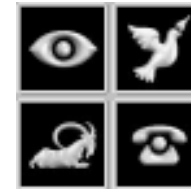
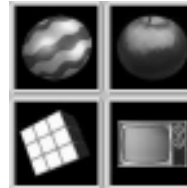
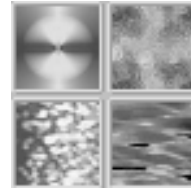
Der Trickkiste-**Dateiordner** listet alle Effekte auf, die Sie auf Ihr Projekt anwenden können.. Wenn Sie auf eine Kategorie oder einen spezifischen Plug-in-Namen klicken, erscheint die für dieses spezielle Datenfeld voreingestellte Miniatur im **Miniaturfenster**. Benutzen Sie eine dieser Methoden, um eine Voreinstellung anzuwenden:

- Ziehen-und-Ablegen Sie die Voreinstellung in das Bearbeitungsfenster.
- Doppelklicken Sie auf die Voreinstellung.
- Rechtsklicken Sie auf eine Voreinstellung und wählen Sie *Anwenden* aus dem erscheinenden Menü aus.

Benutzung der Studio-Voreinstellungen

Studio ist die erste Kategorie von Voreinstellungen, die im EasyPalette Dateiverzeichnis erscheint. Durch die Benutzung seiner Kollektion von Voreinstellungen können Sie im Nu ein Projekt mit speziellen animierten Effekten, Formen und Hintergründen abschließen. Der folgende Abschnitt beschreibt kurz seine Voreinstellungskollektion und wie Sie sie entsprechend Ihren Bedürfnissen anpassen.

- **Kompositionen** Komplette animierte Projekte, die Sie einschließlich Spezialeffekten auf leere Projekte anwenden können. Lesen Sie den nächsten Abschnitt für einen Lehrgang.
- **Hintergründe** Eine Kollektion von gemusterten und fotografischen Hintergründen sowie von Hintergründen mit bestimmter Farbe.
- **Formen** Eine Gruppe von dreidimensionalen Objekten, inspiriert von Objekten des täglichen Lebens.
- **Objekte** Ein Sortiment von Grafikobjekten, die Sie in Ihr Projekt einfügen können. Einige schließen Textattribute und Animationseffekte mit ein.
- **Bewegung** Voreingestellte Animationen, entworfen unter Benutzung der grundlegenden Position-, Orientierung- und Größe-Kontrollen.
- **Kamera** Effekte, die die Bewegung einer Kamera und ihrem spezifischen Linsentyp simuliert, um die Ansicht des gesamten Projekts zu vergrößern und zu verkleinern.



Erstellung eines vollendeten Titels in wenigen Minuten:

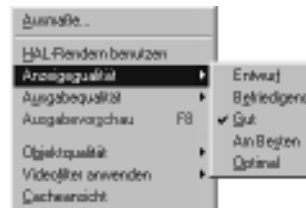
- 1 Ziehen Sie eine *Kompositions*-Voreinstellung auf die Arbeitsfläche oder doppelklicken Sie auf sie. Die gesamte Komposition erscheint im Bearbeitungsfenster.
- 2 Wählen Sie auf der Standard-Werkzeugleiste aus der **Objektliste** einen Text aus, den Sie verändern möchten.
- 3 Klicken Sie auf der Objekt-Werkzeugleiste im Feld **Text bearbeiten**. Das Ulead COOL 3D Text-Dialogfeld erscheint und zeigt das Textobjekt an, das Sie ausgewählt haben.
- 4 Ändern Sie den Text nach Wunsch und klicken dann auf **OK**. Der neue Text erscheint in dem Projekt, den alten Text ersetzend.
- 5 Klicken Sie auf der Animation-Werkzeugleiste auf **Wiedergabe**, um eine Vorschau des animierten Projekts zu erhalten.



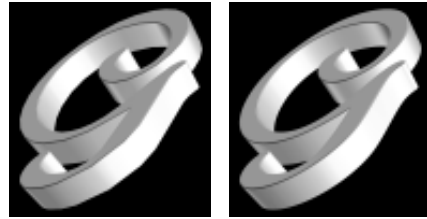
Ausmaße und Anzeigequalität

Wenn Sie ein 3D-Projekt erstellen, hängen die Ausmaße und die Qualität Ihres Objekts von der von Ihnen beabsichtigten Verwendungsweise ab. Sie können es als Teil eines Videos verwenden, es als eine GIF-Animation in Ihre Webseite einfügen oder es nach wie vor als 3D-Bild abspeichern. Versuchen Sie, ganz abgesehen von Ihren Plänen, während der Bearbeitung kleinere Ausmaße und niedrigere Anzeigequalität zu verwenden. Dies erlaubt Ihrem Computer, das Projekt mit einer schnelleren Rate zu rendern, wenn Sie mit unterschiedlichen Effekten und Einstellungen experimentieren. Nachdem Sie genau das erreicht haben, was Sie wollten, können Sie die Ausmaße des Projekts vergrößern. Einige im **Bild**-Menü zugängliche Befehle sind unten aufgelistet:

- **Ausmaße** Klicken Sie auf diesen Befehl, um ins Dialogfeld Ausmaße zu gehen. Die Option **Benutzerdefiniert** erlaubt Ihnen, die Ausmaße frei zu definieren. Klicken Sie auf **Hintergrundbildgröße verwenden**, um die Ausmaße des Projekts dem Hintergrund anzupassen, falls Sie ein eigenes Bild als Hintergrund eingefügt haben. Die **Standard**-Liste verfügt über eine Reihe von allgemein verwendeten Ausmaßen, falls Sie eine Video- oder Web-Ausgabe Ihres Projekts planen.
- **HAL-Rendern benutzen** Wählen Sie dies aus, um Ihren Computer zum Rendern Ihres Projekts direkten Zugriff auf DirectX 6.1 Hardware Abstraction Layer (HAL) nehmen zu lassen. Die Auswahl dieser Option ermöglicht bessere Darstellung Ihrer Animationen. (Nur verfügbar, wenn Ihre Grafikkarte dies unterstützt. Überprüfen Sie die Beschreibung Ihrer Grafikkarte).
- **Anzeigequalität** Wählen Sie zwischen mehreren Anzeigequalitäten, die von Entwurf bis Optimal reichen. Wie auch immer, wählen Sie während der Bearbeitung Ihres Projekts eine niedrigere Anzeigequalität aus, um die Render-Zeit zu verkürzen. Dies wird besonders bei größeren Projekten oder Projekten mit mehrfachen Plug-in-Effekten empfohlen.
- **Ausgabequalität** Entsprechend der Anzeigequalität erlaubt Ihnen dieses Menü die Auswahl der Qualität Ihres Projekts, wenn Sie es, nach wie vor als Bild oder als eine Animationssequenz, in sein endgültiges Format umwandeln.



- **Objektqualität** Legt fest, wie weich die 3D-Formen sind. Je höher die Genauigkeit, umso langsamer die Render-Zeit. Warten Sie deshalb mit dieser Einstellung, bis Sie Ihr Projekt abschließen.
- **Cacheansicht** Wählen Sie die Option aus und spielen Sie Ihre Animation einmal ab, um die Bilder Ihrer Animation in ein Cache zu speichern. Die ermöglicht bei Ihrer nächsten Vorschau des Projekts eine Wiedergabe der Animation mit annähernd der festgelegten Bildrate.



Niedrigere Objekt-Genauigkeit (links)
und höhere Objektgenauigkeit (rechts)

Hinzufügen und Bearbeiten von Text

Wenn Sie Ihr Projekt erstellen, ist der erste Schritt das Einfügen eines Objekts. Folgen Sie den nächsten Lehrgängen, um ein Textobjekt einzufügen und zu bearbeiten. (Lesen Sie Seite 25 für Informationen über das Hinzufügen und Bearbeiten von Grafikobjekten)

Einfügen eines Textobjekts:

- 1 Klicken Sie auf der Objekt-Werkzeugleiste im Feld **Text einfügen**. Das Ulead COOL 3D-Textdialogfeld erscheint.
- 2 Wählen Sie einen Zeichensatz aus der Liste aus. Wenn Sie nach einem Schriftsatz suchen, erscheint ein ToolTip, der Ihnen eine Vorschau des gerade hervorgehobenen Schriftsatzes gibt. Stellen Sie nach der Auswahl Ihres Schriftsatzes die Größe und den Stil Ihres Textes ein und begeben sich dann in den wirklichen Text im Textfeld.
- 3 Klicken Sie auf **OK**. Der Text erscheint im Bearbeitungsfenster des Hauptprogramms.
- 4 Klicken Sie noch einmal auf das Feld **Text einfügen**, wenn Sie ein anderes Textobjekt einfügen möchten. Lesen Sie den folgenden Lehrgang, um den bestehenden Text zu bearbeiten.



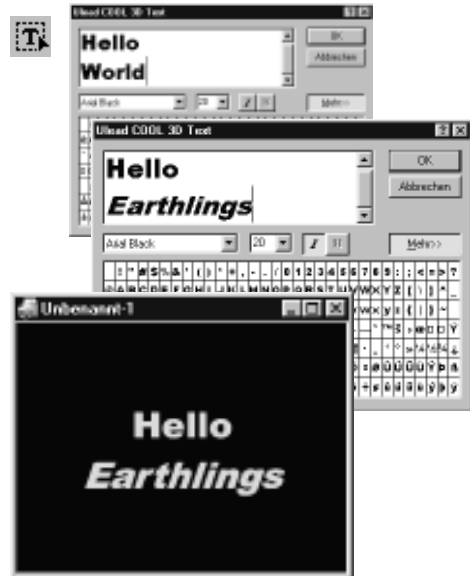
Anmerkung: Erstellen Sie eine Textkette mit mehreren Textzeilen durch eine Zeilenunterbrechung in einer Textzeile. Drücken Sie im Ulead COOL 3D-Textfeld einfach an der Stelle **Eingabe**, an der Sie eine Zeilenunterbrechung wünschen.

Um ein Textobjekt zu bearbeiten:

- 1 Klicken Sie im Feld **Text bearbeiten**. Das Ulead COOL 3D-Dialogfeld erscheint mit dem ausgewählten Textobjekt.
- 2 Bearbeiten Sie den Text im Textfeld und klicken auf **OK**, nachdem Sie Ihre Änderungen gemacht haben. Der bearbeitete Text erscheint im Bearbeitungsfenster.

Sie können den Buchstabenabstand ebenso wie den Zeilenabstand und die Zeilenausrichtung über Funktionen auf der Text-Werkzeugleiste einstellen.

Anmerkung: Wenn Sie mehr als ein Textobjekt hinzugefügt haben, stellen Sie sicher, dass Sie zuerst jenes, das Sie bearbeiten wollen, aus der Objektliste auf der Standard-Werkzeugleiste auswählen. Sie können es auch im Objektmanager auswählen (Siehe Seite 16).



Auswahl und Gruppieren von Objekten

Ulead COOL 3D-gestattet Ihnen, mehr als ein Objekt in Ihr Projekt einzufügen, ganz gleich ob Text oder Grafik. Nachdem Sie die einzelnen Objekte erstellt haben, können Sie jedes Einzelne einfach dadurch bearbeiten und animieren, indem Sie im Bearbeitungsfenster auf es klicken, um es auszuwählen. Sie können auch die Objektliste auf der Standard-Werkzeugleiste benutzen, um das Objekt auszuwählen, das Sie bearbeiten möchten. Ein sogar noch angenehmerer Weg um Objekte zu verwalten, ist die Benutzung des Objektmanagers (Lesen Sie den folgenden Abschnitt).



Mehrere Textobjekte

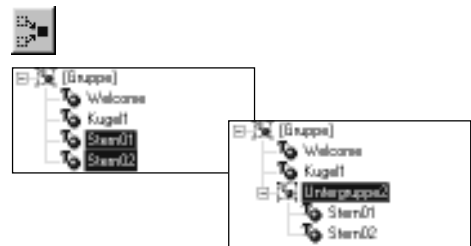
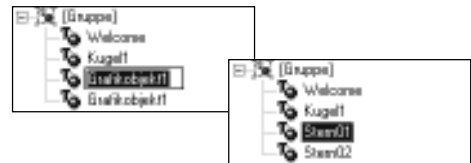


Ein Textobjekt und ein grafisches Objekt

Benutzung des Objektmanagers

Je mehr Objekte Sie erstellen, umso größer wird die Herausforderung, ihre Spur zu behalten. Der Objektmanager macht es Ihnen leichter, Ihre Objekte zu organisieren und zu bearbeiten. Hier einige grundlegende Funktionen:

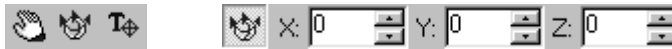
- **Objekt auswählen** Jedes Mal, wenn Sie ein Text- oder Grafikobjekt erstellen, erscheint es als einzelnes Element im Ordner. Klicken Sie im Objektmanager auf dieses Element, um es auszuwählen. Dies gestattet Ihnen nur die Bearbeitung dieses Objekts.
- **Objekte umbenennen** Führen Sie die Bearbeitung des Namens durch die Auswahl des Objekts im Objektmanager und erneutes Klicken auf das Objekt aus. Dies erleichtert Ihnen die Bedienung, falls Sie folgendes durchführen möchten:
 - Den Namen eines Objekts ändern, um präziser zu sein. Andernfalls erhält es standardgemäß einen generischen Namen.
 - Zwischen zwei oder mehr Objekten in einem Projekt mit gleichem Text oder gleicher Grafik unterscheiden. Andernfalls erhalten sie standardgemäß den gleichen Namen.
- **Gruppieren mehrfacher Objekte** Um mehrere Objekte zusammen als Gruppe bearbeiten zu können, müssen Sie die erwünschten Elemente auswählen, indem Sie mit der Maus auf sie klicken, oder indem Sie die **Umsch**-Taste (für eine Reihe von Elementen) oder **Strg**-Taste (für einzelne Elemente) gedrückt halten und dann auf das Feld **Objekte gruppieren** klicken. Die ausgewählten Elemente bilden dann eine *Untergruppe*. Klicken Sie auf das + Symbol, um zu sehen, welche Objekte sich in der *Untergruppe* befinden.
- **Objektgruppe unterteilen** Klicken Sie in der Liste auf *Untergruppe* und dann auf das Feld **Objekte auftrennen**, um eine Objektgruppe wieder in separate Objekte aufzutrennen.
- **Ausgewählte Objekte oder Gruppen löschen** Wählen Sie einfach das gewünschte Objekt oder die gewünschte Gruppe aus und klicken auf das Feld **Objekt(e) löschen**.



Bewegen, Größenveränderung und Drehung eines Objekts

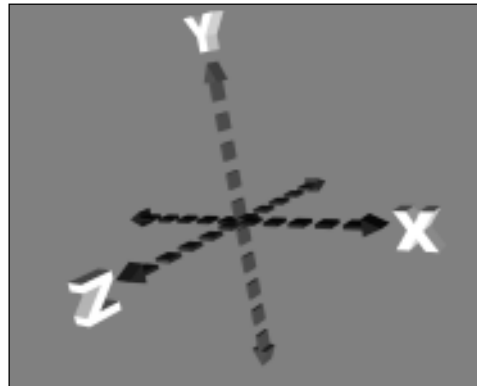
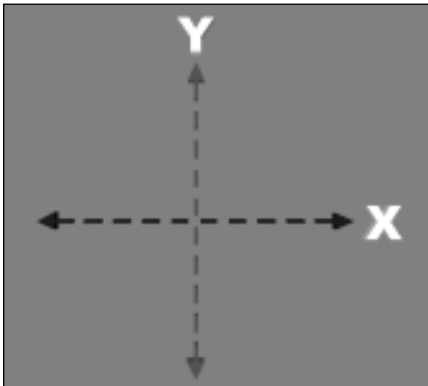
Ulead COOL 3D macht es Ihnen einfach, 3D-Objekte im dreidimensionalen Raum zu manipulieren und animieren. Benutzen Sie irgendeine der *Bewegung*-Voreinstellungen in der Kategorie *Studio* der Trickkiste für grundlegende Bewegungen, die Positionswechsel, Drehung und Größenveränderung kombinieren. Schließlich möchten Sie wahrscheinlich Objekte unter eigenen Einstellungen durch Benutzung der Felder **Objekt bewegen**, **Objekt drehen** und **Objektgröße** auf der Standard-Werkzeugleiste selbst frei definieren. Sie können sie dazu benutzen, eine Animation zu erstellen oder einfach Ihren Titel in einer unbewegten Komposition zu.

Klicken Sie zuerst auf diese grundlegenden Positionskontrollen und ziehen Sie das Objekt direkt in das Bearbeitungsfenster, um dort mit der Anpassung Ihres Objekts zu beginnen. Geben Sie Koordinatenwerte auf der **Platzierung-Werkzeugleiste** ein, um präzisere Resultate zu erhalten.



Die grundlegende Objektkontrolle (links) und die Platzierung-Werkzeugleiste (rechts)

Die Variablen in der **Platzierung-Werkzeugleiste** verbinden jeweils die Werte für X, Y und Z, welche die Achsen im dreidimensionalen Raum darstellen. Die X- und Y-Achsen beziehen sich auf die Position des Objekts, wenn es sich horizontal oder vertikal bewegt, während sich Z auf die Bewegung des Objekts auf Sie zu und von Ihnen weg bezieht.

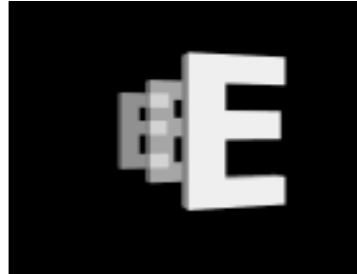


Zweidimensionaler Raum (links) und dreidimensionaler Raum (rechts)

Bewegen

Fügen Sie einen Text oder eine Grafik ein und klicken dann auf das Feld **Objekt bewegen**. Beachten Sie, dass es standardgemäß dort eingefügt wird, wo sich die X-, Y- und Z-Achsen kreuzen. Die Werte von X, Y und Z an diesem Schnittpunkt sind 0, was Sie außerdem auf der Platzierung-Werkzeugleiste sehen können. Probieren Sie einige der folgenden Schritte aus, um sich zurechtzufinden:

- Ziehen Sie das Objekt im Bearbeitungsfenster nach oben und bemerken Sie, dass sich der Wert für Y erhöht. Wenn Sie das Objekt nach unten ziehen, verringert sich der Y-Wert.
- Ziehen Sie das Objekt nach links und rechts, um zu sehen, wie sich die X-Werte auf der Platzierung-Werkzeugleiste verändern. Wenn sich das Objekt nach links bewegt, verringert sich der Wert für X. Wenn es sich nach rechts bewegt, erhöht sich der Wert.
- Ziehen Sie das Objekt entlang der Z-Achse, indem Sie die **rechte Maustaste** während dem Ziehen gedrückt halten. Dies veranlaßt das Objekt, sich auf Sie zu, oder sich von Ihnen weg zu bewegen. Falls Sie das Objekt nicht bereits gedreht haben, erscheint es einfach größer, wenn Sie es auf sich zu bewegen, oder kleiner, wenn Sie es von sich weg schieben. (Lesen Sie den folgenden Abschnitt, um das Objekt für eine bessere Ansicht zu drehen.)
- Drücken Sie die **Umsch**-Taste, während Sie das Objekt entlang einer der drei Achsen bewegen. Beachten Sie, dass sich das Objekt nur entlang der Achse bewegt, an der Sie es entlang ziehen.
- Geben Sie für eine exaktere Kontrolle der Position des Objekts die Werte direkt auf der Platzierung-Werkzeugleiste ein.



Drehen

Fügen Sie ein Objekt ein und klicken dann auf das Feld **Objekt drehen**. Der voreingestellte Drehwert für X, Y und Z ist 0. In diesem Status steht das Objekt aufrecht, mit der Vorderseite in Ihre Richtung. Wenn Sie ein Objekt drehen, geschieht dies um eine der drei Achsen. Die Werte auf der Platzierung-Werkzeugleiste stellen die Drehwinkel dar. Zum Beispiel kommt ein Wert von 360° einer kompletten Umdrehung gleich, während ein Wert von 180° eine halbe Umdrehung darstellt. Ein Wert von 720° entspricht zwei kompletten Umdrehungen. Dieses Konzept wird bedeutend, wenn Sie mit dem Animieren von Objekten beginnen.

- Ziehen Sie mit der Maus nach links und nach rechts. Das Objekt dreht sich entsprechend. Beachten Sie, dass die Werte negativ werden, wenn Sie nach links ziehen und dass sie positiv werden, wenn Sie nach rechts ziehen.
- Ziehen Sie mit der Maus nach oben und unten. Das Objekt dreht rückwärts von Ihnen weg und auf sie zu.
- Halten Sie die rechte Maustaste gedrueckt, und ziehen die Maus dann im Bearbeitungsfenster nach oben und unten. Das Objekt dreht sich entgegen dem Uhrzeigersinn und im Uhrzeigersinn.

Anmerkung: Die Achsen, um die sich Objekte drehen, werden vom Mittelpunkt des Objekts bestimmt. Bei Textobjekten hängt dies oft davon ab, welcher Schriftsatz verwendet wird und ob der Buchstabe gross oder klein geschrieben ist.



Größe

Fügen Sie ein Objekt ein und klicken dann auf das Feld **Objektgröße**. Der voreingestellte Größenwert für X, Y und Z ist 100. Eine größerer X-Wert vergrößert die Breite des Objekts, während ein größerer Y-Wert die Höhe zunehmen läßt. Z-Wert beeinflussen die Dicke des Objekt. Sie können die Werte wiederum auf der Plazierung-Werkzeugleiste eingeben oder aber im Bearbeitungsfenster direkt am Objekt ziehen.

- Ziehen Sie im Bearbeitungsfenster nach oben, um die Höhe anwachsen zu lassen und nach unten, um sie zu verringern.
- Ziehen Sie den Cursor nach links, um die Breite zu verringern und nach rechts, um sie zu erhöhen.
- Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, während Sie die rechte Maustaste gedrückt halten. Ziehen Sie dann nach links oder rechts, um die Dicke des Objekts einzustellen. (Drehen Sie das Objekt leicht, um eine optimale Ansicht dieses Effekts zu erhalten.)



Bearbeitung des Objektstils

Es gibt viele Wege, um die physische Erscheinung Ihres Objekts in Ulead COOL 3D frei zu definieren. Die Kontrollen sind im Trickkiste-Dateiordner unter der Kategorie *Objektstil* zugänglich. Die Benutzung einer der Voreinstellungen in *Objektstil: Galerie*, die alle viele Attribute kombinieren, ist der einfachste Weg, um ein Objekt zu gestalten. Sie können jedes einzelne Attribut mit umfassenden Optionen auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste kontrollieren. Dieser Abschnitt zeigt Ihnen, wie Sie Farbe, Licht, Textur und Schräg-Attribute frei definieren können.

Farbe

Es ist einfach, Farbe auf Ihr Objekt anzuwenden. Sie können eine der Voreinstellungen verwenden, die sowohl Licht- als auch Farbeinstellungen einschließen, oder Sie können die Farbe selbst frei definieren.

Anwenden von Farbe auf ein Objekt:

- 1 Wählen Sie die Kategorie *Objektstil: Licht & Farbe* im Trickkiste- Dateiordner aus.
- 2 Wählen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste **Oberfläche** aus der Liste **Einstellen** aus und klicken dann auf das Feld **Farbe** rechts daneben. Ein Farbwähler erscheint. Wählen Sie eine Farbe aus.
- 3 Stellen Sie rechts auf dem Feld **Farbe** die **Helligkeit**, **Sättigung** und **Farbton** der Farbe ein, bis Sie den erwünschten Effekt erreicht haben.



Licht

Mit Ulead COOL 3D können Sie verschiedene Lichttypen anpassen, die die Erscheinung Ihres Objekt beeinflussen. Hier eine kurze Beschreibung der Lichttypen, die Sie kontrollieren können:

- **Spiegelnd** Allgemein als Glanzlicht bekannt, das von einem Objekt reflektiert wird, wenn es von einer Lichtquelle beschienen wird. Durch Einstellung des spiegelnden Lichts eines Objekts können Sie die Oberflächenqualität eines Objekt grundlegend bestimmen.
- **Licht** Die Lichtquelle selbst. Sie können bis zu vier Lichtquellen haben und sie auf direkt oder diffus einstellen. (Lesen Sie den folgenden Abschnitt für einen Lehrgang.)
- **Umgebend** Das allgemeine Licht, das das Objekt umgibt. Die Lichtquelle für umgebendes Licht kommt von mehreren Quellen, z.B. das von anderen Objekten reflektierte Licht, zuzüglich des eigentlichen Lichts.

Anwenden von Licht auf ein:

- 1 Wählen Sie die Kategorie *Objektstil*: *Licht & Farbe* im Trickkiste-Dateiordner aus.
- 2 Wählen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste **Licht** aus der Liste **Einstellen** aus. Die Attribute für Licht erscheinen.
- 3 Klicken Sie auf ein Feld **Lichtquelle**, um es zu aktivieren. Klicken Sie dann auf den Radiusschalter darüber, um seine Eigenschaften einzustellen.
- 4 Klicken Sie auf das Feld **Farbe**, um das Farbe-Dialogfeld zu öffnen und die Farbe des momentan ausgewählten Lichts zu ändern.
- 5 Klicken Sie auf einen **Modus** für das Licht:
 - **Richtung** Strahlt einen direkten Lichtstrahl mit konstanter Stärke auf das Objekt. Die Position der Lichtquelle basiert auf dem Drehwinkel um die X- und Y-Achsen.
 - **Punkt** Strahlt ein diffuses Licht mit variabler Stärke auf das Objekt. Je weiter das Licht vom Text entfernt ist, umso schwächer erscheint das Licht. Die Position der Lichtquelle basiert auf ihrer Position entlang den X-, Y- und Z-Achsen.
- 6 Klicken Sie auf das Feld **Position Lichtquelle**, um die Richtung einzustellen, aus der das Licht scheint. Ziehen Sie die Maus im Bearbeitungsfenster, bis Sie den gewünschten Effekt erreicht haben oder legen Sie die Werte auf der Plazierung-Werkzeugleiste fest.
- 7 Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 6 für jede weitere Lichtquelle, die Sie verwenden möchten.

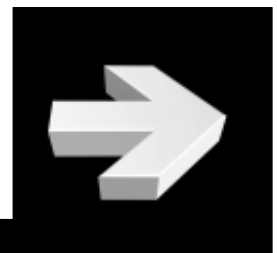
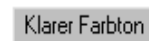


Textur

Durch Anwenden einer Textur-Map auf Ihr 3D-Objekt können Sie ihm eine z.B. hölzerne oder metallische Erscheinung verleihen. Sie können auch ein Muster oder ein Design auf es anwenden. Eine Textur-Map ist ein Bitmap-Bild, das um die Oberfläche eines 3D-Objekts gewickelt ist. Wenden Sie eine Voreinstellung an oder benutzen Sie Ihr eigenes Bitmap-Bild und wenden es auf die Oberfläche an.

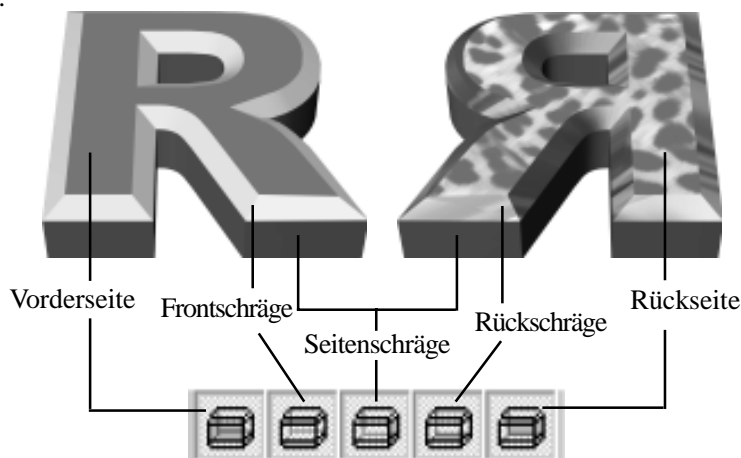
Anwenden eines Objekts auf eine Bildtextur:

- 1 Wählen Sie Kategorie *Objektstil: Textur* im Trickkiste-Dateiordner aus. Die Eigenschaften-Werkzeugleiste verändert sich, um Textur-Optionen anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste auf das Feld **Texturbild-Datei laden**. Blättern Sie in dem erscheinenden Dialogfeld nach einer Bilddatei, die Sie für Ihre Textur verwenden möchten (*.BMP oder *.JPG) und klicken dann auf **Öffnen**. Das Bild wird auf das Objekt angewandt.
- 3 Wählen Sie einen **Umwickel-Modus** für ihre Textur aus. Die legt fest, wie das Bild auf das Objekt angewendet wird. Wenn Sie zum Beispiel ein Objekt mit einer zylindrischen Form haben, könnten Sie **Zylindrisch** auswählen wollen. Bei glänzenden oder metallischen Texturen erzeugt **Reflektion** oft die besten Resultate.
- 4 Benützen Sie die **Mapping**-Werkzeuge für exakte Plazierung an dem Ort, an dem Sie das 3D-Objekt haben wollen. Verändern Sie das Bild durch beliebiges Klicken auf **Position**, **Drehen** oder **Größe verändern**. Ziehen Sie die Maus im Bearbeitungsfenster, bis das Bild so ist, wie Sie es haben wollen oder geben die Werte auf der Plazierung-Werkzeugleiste ein.
- 5 Klicken Sie auf die **Karer Farbton** option, falls Sie jede Farbe, die bereits auf das 3D-Objekt angewandt wurde, entfernen möchten. Zurück bleibt nur die Farbe in der Texturmappe selbst.



Modifizieren einzelner Objekt-Oberflächen

Das Großartige am Anwenden von Texturen und Farbe in Ulead COOL 3D ist, dass Sie sie auf einzelne Oberflächen Ihres Objekts anwenden können. Klicken Sie auf der Standard-Werkzeugleiste auf ein Feld **Schräge Oberfläche**, um die Seite des Objekts auszuwählen, die Sie bearbeiten möchten. Ziehen Sie dann eine Farbe oder Textur aus den Voreinstellungen in das Bearbeitungsfenster. Versuchen Sie, unterschiedliche Farben und Texturen auf die unterschiedlichen schrägen Oberflächen eines Objekts anzuwenden. Die Illustration unten zeigt Ihnen diesen Effekt, wenn auf ein Objekt mit einem *Flachen* Schrägestil angewendet (Lesen Sie den folgenden Abschnitt für mehr Informationen über Schrägstile).



Grundlegende Schrägstile

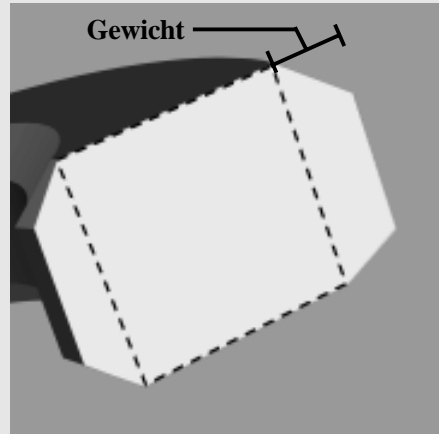
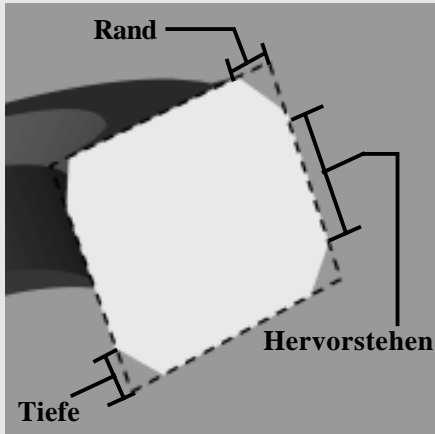
Eine Schräge bezieht sich auf die Ecken eines 3D-Objekts. Durch Einstellung Ihrer Eigenschaften auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste kann eine Schräge Teil von dem sein, was das Objekt erst richtig interessant macht. Nachdem Sie einmal vertraut mit den Attributen der Schrägen geworden sind, können Sie sie sogar animieren. Dieser Abschnitt gibt Ihnen einen flüchtigen Einblick in die Anatomie einer Schräge, ebenso wie in grundlegende Schrägstile.



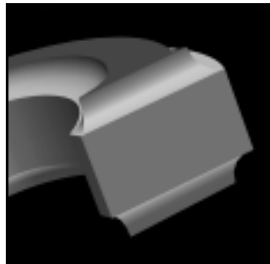
Ein Objekt ohne Schrägen (links) und das gleiche Objekt mit einer flachen Schräge (rechts)



Präzision Legt die Feinheit der Schräge fest. Ein höherer Wert erstellt eine präzisere Schräge. Dies ist nützlich, wenn Sie eine abgerundete Schräge haben und weichere Kurven möchten.



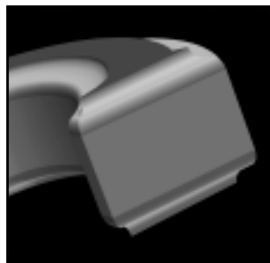
Rund



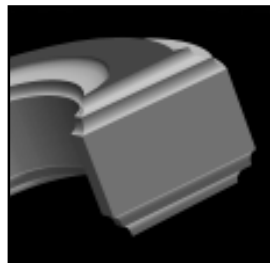
Gemeißelt



Rund-Gemeißelt



Gemeißelt-Rund



Gemeißelt-Gemeißelt



Rund-Rund

Hintergrund anfügen

Nachdem Sie ein Objekt eingefügt und es gestaltet haben, sind Sie bereit, Ihrem Objekt einen Hintergrund einzufügen. Sie können eine Voreinstellung in der Trickkiste verwenden oder Ihr eigenes Bild verwenden. Passen Sie für Hintergründe mit bestimmter Farbe einfach die sich auf der Attribut-Werkzeugleiste befinden Farbe-, Helligkeit-, Sättigung- und Farbton-Kontrollen für die Kategorie *Studio: Hintergründe* des Trickkiste-Dateiordners an.

Um ein Bild in den Hintergrund einzufügen:

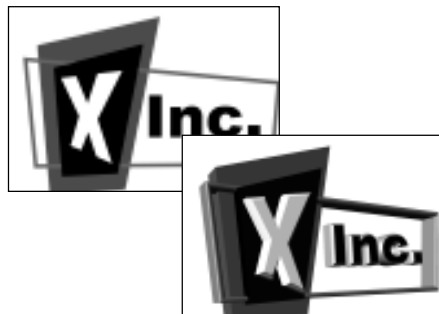
- 1 Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste auf das Feld **Hintergrundbild-Datei laden**.
- 2 Wählen Sie in dem erscheinenden Dialogfeld eine Bilddatei aus (*.JPG oder *.BMP) und klicken auf **Öffnen**.
- 3 Wenn Sie möchten, können Sie die Ausmaße Ihres Projekts der Größe des Bildes anpassen, mit dem Sie arbeiten. Benutzen Sie dafür den Menübefehl *Bild: Ausmaße*, klicken Sie im aufspringenden Dialogfeld auf das Feld **Hintergrundbildgröße verwenden** und dann auf **OK**.



Hinzufügen und Bearbeiten von 3D-Grafiken und -Formen

Jeder möchte inUlead COOL 3D frei definierte Grafiken benutzen, um herausragende 3D-Logos und -Bilder zu erstellen. Mit dieser neuesten Version ist das Importieren und Bearbeiten von Grafikobjekten viel einfacher geworden. Es gibt vier Wege, um dies durchzuführen:

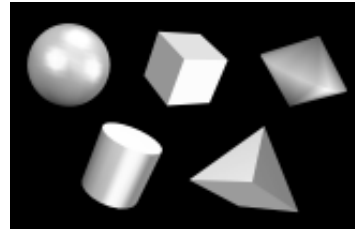
- **Einfügen von Vektorgrafiken mit Pfad Editor** Eine Vektorgrafik unterscheidet sich von den Bitmap-Grafiken, die am weitesten bekannt sind (z.B. solche in BMP-, JPEG- und GIF-Formaten). Vektorgrafiken setzen sich aus Pfaden zusammen und werden oft in EMF- und WMF-Formaten gespeichert. Die Benutzung des Pfad-Editors, zugänglich über das Feld **Grafik einfügen** auf der Objekt-Werkzeugleiste, ist der einfachste Weg, um diese Grafiken zu erstellen (siehe Seite 62 für Details). Sie können auch Elemente aus einem Bitmap-Bild zu Vektorgrafiken umwandeln, genauso wie Sie bereits existierende Vektorgrafiken für



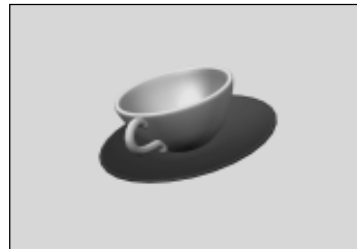
Bitmap eines Logos (oben) und das gleiche Logo, durch Pfadeditor auf 3D umgewandelt (unten).

die Benutzung in Ihrem Projekt in den Pfad-Editor importieren können.

- **Erstellen von einfachen geometrischen 3D-Objekten** Fügen Sie durch die Benutzung der Geometrie-Werkzeugleiste (lesen Sie den folgenden Abschnitt) Kugeln, Würfel, Kegel, Zylinder und Pyramiden ein. Dies macht Ihnen die Bedienung bei der Erstellung von unbewegten oder animierten Hilfsmitteln für andere 3D-Texte und -Grafiken in Ihrem Projekt einfacher.
- **Importieren von 3D-Objekten in das DirectX- Dateiformat (*.X).** Dies sind spezielle Dateien, die 3D-Formen und -Texturen enthalten. Das Programm enthält eine Anzahl von Vorlagen, die in Ihrem Projekt verwendet werden können. Falls Sie dieses Format bereits in einer anderen 3D-Modellier-Software verwenden, können Sie Ihre eigenen Formen für eine Benutzung in einem Ulead COOL 3D-Projekt erstellen. Importieren Sie diese Dateien mit dem Menübefehl *Datei: X Modell importieren*. Im erscheinenden Dialogfeld können Sie sie als **C3D Datentyp** importieren (ohne Farb-, Licht oder Textur-Attribute) und die Attribute dann selbst frei definieren, oder Sie können sie als **D3D Datentyp** importieren (mit den intakten Farb-, Licht- und Textur-Attributen).
- **Einfügen von Symbolschriftsätzen**(wie z.B. Wingdings). Sie können Sie entweder so benutzen, wie sie sind, oder die Form durch Klicken auf das Feld **Grafik bearbeiten** auf der Objekt-Werkzeugleiste anpassen sowie durch Benutzung des Pfad Editors (siehe Seite 62.). Sie können mit dem Feld **Grafik bearbeiten** auch die Form des Textes verändern. Wie auch immer, nach der Bearbeitung wird der Text in Grafiken umgewandelt, was bedeutet, dass Sie nicht länger in der Lage sein werden, den Textinhalt selbst zu ändern.



geometrische 3D-Objekte



Objekte im .X-Dateiformat, wie der C3D Datentyp (oben) und der D3D Datentyp(unten)



Beispiele für Symbolschriftsätze.

Erstellen von grundlegenden 3D-Objekten

Ulead COOL 3D erlaubt Ihnen, nur mit einem Mausklick geometrische 3D-Objekte in Ihr Projekt einzufügen. Ihre Benutzung zusammen mit Text und Grafik zur Erstellung einzigartiger 3D-Animationen und -Standbilder macht Spaß. Sie können mehrere 3D-Formen zusammen verwenden, um ein ausserirdisches Objekt zu erstellen, oder nur ein paar als Hilfsmittel für einen animierten Titel. In diesem Lehrgang lernen Sie, wie man einen Zylinder bearbeitet.

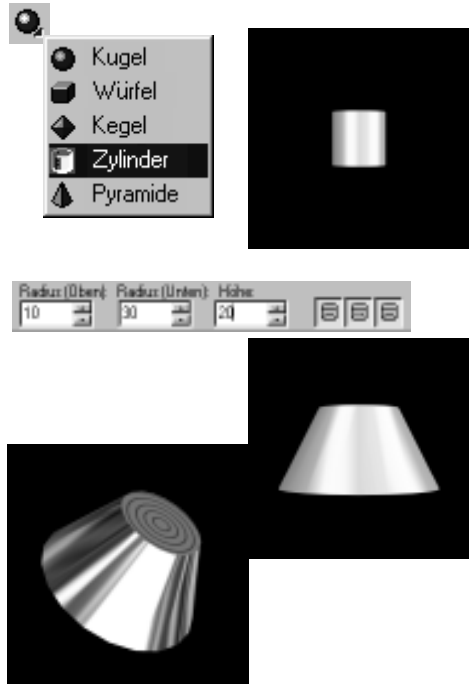
Bearbeitung und Einfügung einer geometrische Form:

- 1 Klicken Sie auf der Objekt-Werkzeugleiste auf das Feld **Geometrisches Objekt einfügen**.

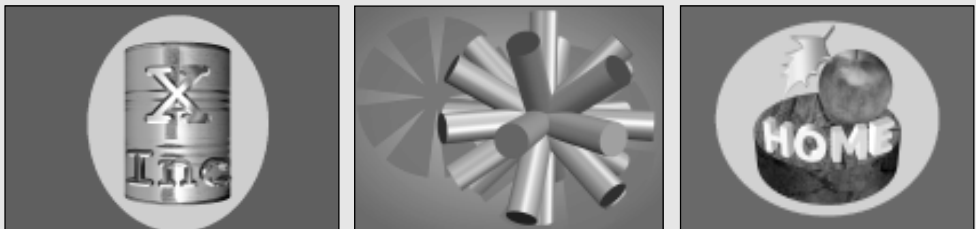
Klicken Sie auf die untere rechte Ecke, um ein Menü mit anderen Formen zu öffnen, falls das gegenwärtige Symbol die erwünschte Form nicht anzeigt. Wählen Sie die erwünschte Form aus und klicken auf das Feld, um sie einzufügen. Das Objekt erscheint im Bearbeitungsfenster.

- 2 Geben Sie auf der Geometrie-Werkzeugleiste die Werte für die Anpassung der Objekt-Ausmaße ein. Wählen Sie dann die erwünschten **Oberflächen**-Felder aus, um die Farb- oder Textur-Attribute einzeln oder gruppiert zu bearbeiten.
- 3 Nun können Sie Plug-ins darauf anwenden oder die grundlegenden Animations-Felder auf der Standard-Werkzeugleiste verwenden, um eine animierte Sequenz zu erstellen.

Anmerkung: Schrägen-Attribute und Plug-ins können nicht auf geometrische Formen angewandt werden.

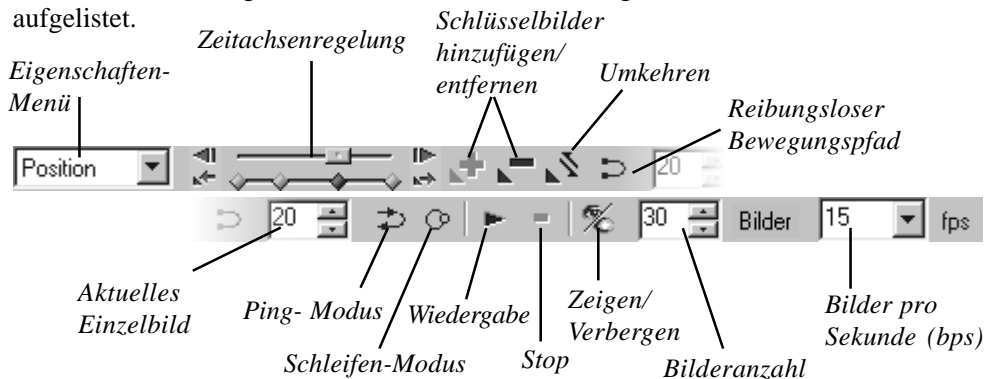


Andere Anwendungsmöglichkeiten von geometrischen Objekten:



Grundlegende Animationen

Nachdem Sie sich mit dem dreidimensionalen Raum vertraut gemacht haben, sind Sie bereit, mit dem Erstellen interessanter Animationen zu beginnen. Obwohl es viele Faktoren gibt, die Sie bei der Erstellung eines animierten Objekts in Betracht ziehen müssen, ist ganz bestimmt die Zeit wert, einige grundlegende Ideen zu lernen. Danach wird es leicht für Sie sein, verblüffende und komplexe Animationssequenzen zu erstellen. Wenn Sie mit dem Animieren Ihrer Objekte beginnen, werden Sie meistens mit der Animation-Werkzeugleiste arbeiten. Kurzbeschreibungen dieser Funktionen sind unten aufgelistet.



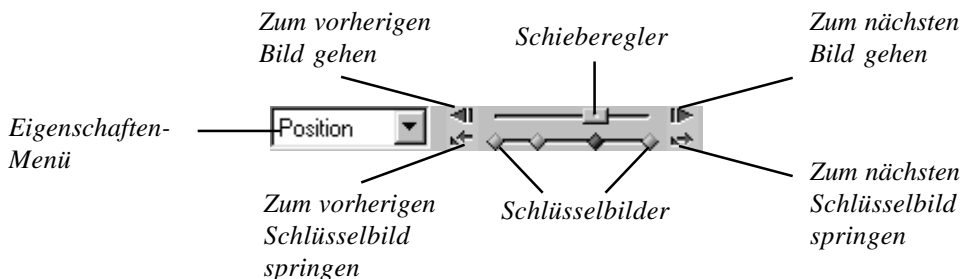
- **Eigenschaften-Menü** Listet alle grundlegenden Eigenschaften des 3D-Objekts auf. Wenn Sie einen Plug-in-Effekt auf das Objekt angewendet haben, wird er ebenso aufgelistet. Die Zeitachsenregelung rechts daneben zeigt die Zeitachse und Schlüsselbilder an, was sich nur auf die Eigenschaft bezieht, die Sie in der List ausgewählt haben.
- **Zeitachsenregelung** Erlaubt Ihnen, Ihre Animation mit Schlüsselbildern zu choreographieren. Die obere Linie stellt die Einzelbildposition dar, während die untere Linie ein beliebiges Schlüsselbild anzeigt. **Schlüsselbilder** sind Bilder, in denen Sie ein Attribut oder das Verhalten eines Objekts festlegen. Für Zeitachsen mit Plug-in-Effekt erscheint eine zusätzliche **Kontroll-Linie** (in Rot) zwischen diesen beiden Linien (Siehe Seite 37 für Details).
- **Schlüsselbild hinzufügen/entfernen** Erlaubt Ihnen, der Zeitachsenregelung ein Schlüsselbild einzufügen, oder ein Schlüsselbild daraus zu löschen. Jedesmal, wenn Sie ein Schlüsselbild anfügen, verändern Sie die Attribute oder das Verhalten eines Objekts. Wenn Sie ein Schlüsselbild löschen, werden alle mit dem Schlüsselbild verbundenen Attribute ebenfalls gelöscht.
- **Umkehren** Erlaubt Ihnen auf der Zeitachsenregelung die Umkehrung der Schlüsselbildabfolge, so dass die Animation mit dem letzten Bild beginnt und mit dem ersten aufhört.
- **Reibungsloser Bewegungspfad** Gibt die Animation reibungslos wieder, wobei der Übergang von einem Bild zum nächsten weniger erkennbar wird.
- **Aktuelles Einzelbild** Bezeichnet das Bild, das momentan angezeigt wird.

- **Ping-Modus** Gibt die Animation unendlich vorwärts und rückwärts wieder.
- **Schleifen-Modus** Gibt die Animation wiederholt in seiner normalen Abfolge wieder, wobei das letzte Bild ausgelassen wird.
- **Wiedergabe/Stop** Gibt die Animation wieder und hält sie an.
- **Zeigen/Verbergen** Erlaubt Ihnen, das ausgewählte Objekt anzuzeigen oder es zu verbergen. Benutzen Sie dies, um das Objekt für bestimmte Teile der Animation zu verbergen oder um sich Ihnen die Bedienung einfacher zu gestalten, wenn Sie vielfältige Objekt bearbeiten.
- **Bilderanzahl** Stellt die Gesamtzahl der Bilder in der Animations-Sequenz ein.
- **Bilder pro Sekunde (bps)** Stellt die Wiedergabegeschwindigkeit der Animation ein.

Arbeiten mit Schlüsselbildern und Zeitspuren

Wenn Sie beginnen, eine Animation zu erstellen, fangen Sie mit einer **Zeitachse** an. Die Zeitachse stellt ein Anzahl von Bildern in der Animation dar. In Ulead COOL 3D verwenden Sie die **Zeitachsenregelung** dazu, Zeitachsen-Attribute zu bearbeiten. Viele Eigenschaften des 3D-Objekts (wie z.B. Größe, Position, Farbe und Plug-In-Effekte) haben eigene Zeitachsen, die Sie unabhängig voneinander bearbeiten können. Diese Eigenschaften sind im **Eigenschaften-Menü** aufgelistet.

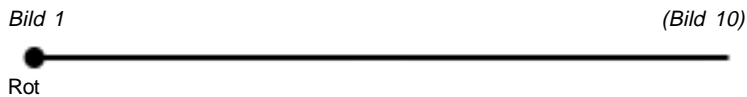
Schlüsselbilder Erlauben Ihnen, Ihre Animation während der Arbeit mit der Zeitachse zu choreographieren. Durch das Anfügen von Schlüsselbildern und das Bearbeiten von Attributen in diesen Schlüsselbildern können Sie zum Beispiel ein Objekt so einstellen, dass es sich zuerst von links nach rechts bewegt und dann rotiert. Jede Anpassung Ihres Objekts in einem festgesetzten Bild bestimmt den Status des Objekts in diesem Bild der Animation (z.B. Position, Größe, Farbe usw.). Im Folgenden werden einige grundlegende Kontrollen der **Zeitachsenregelung** beschrieben:



- **Eigenschaften-Menü** Verwenden Sie dieses Menü, um die Zeitachse für eine bestimmte Objekteigenschaft auszuwählen, die Sie bearbeiten möchten. Standardgemäß werden die grundlegenden Attribute aufgelistet (z.B. Position, Drehung, Farbe usw.). Falls Sie einen Plug-in-Effekt auf das Objekt anwenden, wird er der Liste hinzugefügt. Nachdem Sie eine Eigenschaft ausgewählt haben, erscheint die Zeitachse für diese Eigenschaft.

- **Schieberegler** Ziehen Sie diesen Regler, um zu einem beliebigen Bild in der Animation zu gehen oder klicken Sie auf **Zum nächsten/vorherigen Bild gehen**.
- **Zum nächsten/vorherigen Schlüsselbild springen** Klicken Sie auf diese Felder, um von einem Schlüsselbild zum nächsten zu gehen oder wählen Sie ein Schlüsselbild direkt aus, indem Sie darauf klicken.

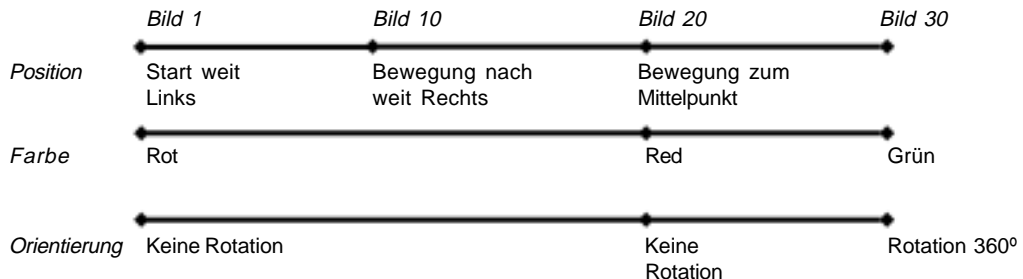
Unten ist ein vereinfachtes Diagramm der Standard-Zeitachse für eine Objektfarbe abgebildet. Es enthält 10 Bilder und hat immer ein Schlüsselbild als Bild 1 der Animation. In diesem Schlüsselbild ist das Objekt rot eingestellt. Wenn Sie sich eine Vorschau der Animation ansehen, bleibt das Objekt in allen Bildern rot.



Im nächsten Diagramm sind der Farbe-Zeitachse zwei weitere Schlüsselbilder angefügt worden. Im Schlüsselbild 1 ist das Objekt rot, im Schlüsselbild 5 ist es blau und im Schlüsselbild 10 grün. Wenn Sie sich eine Vorschau der Animation ansehen, werden Sie bemerken, dass die Objektfarbe anfänglich rot ist und dann allmählich in blau und schließlich in grün übergeht.



Weil jede Eigenschaft Ihre eigene Zeitachse hat, können Sie, wie in der folgenden Illustration dargestellt, in Ihrer Animation mehrfache Zeitachsen kontrollieren. Sie können nicht nur die Zeit innerhalb jeder Zeitachse einstellen, sondern auch die Zeiteinteilung von Ereignissen zwischen den vielen Zeitachsen durch Koordination Ihrer Schlüsselbilder kontrollieren. Damit ähneln Sie einem Regisseur, der seinen verschiedenen Schauspielern Anweisungen gibt. Nachdem Sie sich mit Zeitachsen und Schlüsselbildern vertraut gemacht haben, können Sie auch mit mehrfachen Objekten arbeiten, die mehrfache Schlüsselbilder enthalten.

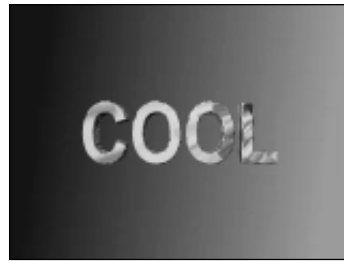


Erstellen einer einfachen Animation

Der beste Weg, um Schlüsselbilder zu verstehen ist eigentlich das Erstellen einer Animation. Der folgende Abschnitt zeigt Ihnen, wie Sie einfache animierte Sequenzen mit einem einzelnen Objekt und einer einzelnen Zeitachse erstellen. Außerdem werden einige kompliziertere Sequenzen gezeigt, die mehrfache Objekte und Zeitachsen betreffen.

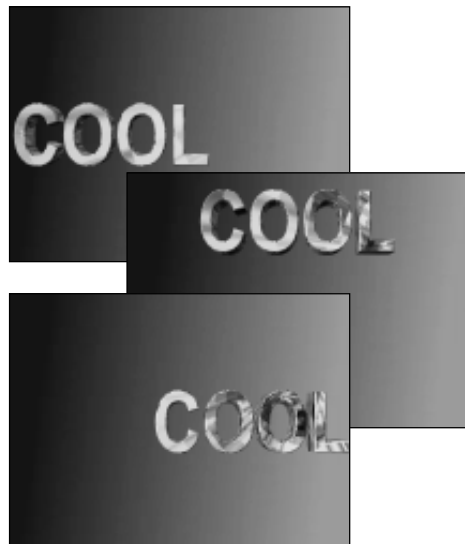
Erstellen einer einfachen Animation (!):

- 1 Fügen Sie ein Objekt in das Bearbeitungsfenster ein. Auf der Animation-Werkzeugleiste sollte die voreingestellte Bildanzahl 10 und die Voreinstellung für fps 15 sein. Ändern Sie die Bildanzahl auf 15. Beachten Sie, dass das aktuelle Einzelbild 1 ist und dass die Zeitachse bereits ein Schlüsselbild enthält.
- 2 Klicken Sie auf der Standard-Werkzeugleiste im Feld **Objekt bewegen**. Ziehen Sie das Objekt im Bearbeitungsfenster auf die linke Seite des Fensters. Auf der Platzierung-Werkzeugleiste ändern sich die Koordinaten, um die Position des Objekts im ersten Schlüsselbild anzuzeigen.
- 3 Ziehen Sie den Schieberegler der Zeitachsenregelung auf das letzte Bild der Zeitachse oder geben Sie 15 als die Nummer des aktuellen Einzelbildes ein. Klicken Sie im Feld **Schlüsselbild hinzufügen**, um ein Schlüsselbild zu addieren.
- 4 Ziehen Sie das Objekt auf die rechte Seite des Bearbeitungsfensters. Auf der Platzierung-Werkzeugleiste ändern sich die Koordinaten, um die Position des Objekts in Bild 15 der Animation anzuzeigen.
- 5 Klicken Sie im Feld **Wiedergabe**, um sich die Animation anzusehen. Das Objekt sollte sich im Bearbeitungsfenster von Links nach Rechts bewegen.
- 6 Speichern Sie das Objekt, indem Sie auf der Standard-Werkzeugleiste im Feld **Speichern** klicken. Dies gestattet Ihnen, es im Ulead COOL 3D-Dateiformat (*.c3d) abzuspeichern. Sie können die Datei später mit dem Programm öffnen, um das Projekt zu bearbeiten.



Erstellen einer einfachen Animation (II):

- 1 Öffnen Sie das Projekt, das Sie auf der vorhergehenden Seite erstellt haben (Teil I).
- 2 Wählen Sie **Position** im Eigenschaften-Menü aus. Bewegen Sie den Schieberegler der Zeitachsenregelung auf Bild 7 der Animation.
- 3 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung durch Klicken im Feld **Schlüsselbild hinzufügen** ein Schlüsselbild an.
- 4 Klicken Sie auf der Standard-Werkzeugleiste im Feld **Objekt bewegen** und ziehen das Objekt in das Bearbeitungsfenster, so dass es sich in der Mitte an der Oberseite des Fenster befindet.
- 5 Klicken Sie auf **Wiedergabe** und beachten Sie, wie sich das Objekt jetzt auf einem Dreieckspfad bewegt.
- 6 Nun haben Sie Schlüsselbilder auf Bild 1, 7 und 15 der Animation. Klicken Sie auf eine der Schlüsselbild-Kontrollen, wenn Sie die Position des Objekts in einem dieser Schlüsselbilder verändern möchten. Ziehen Sie das Objekt dann auf eine andere Position. Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich die Animation anzusehen.
- 7 Erhöhen Sie die Anzahl der Bilder auf 30. Beachten Sie, wie die Bewegung des Objekts nun reibungsloser wird.
- 8 Klicken Sie auf der Standard-Werkzeugleiste im Feld **Speichern**, um die Animation abzuspeichern. Ihr Projekt wird im Ulead COOL 3D-Format abgespeichert (*.c3d).



Animieren von Licht und Farbe

Es liegt auf der Hand, dass sich Ihr Objekt bewegen soll, wenn Sie es animieren. Die Farbe und das Licht zu animieren ist weniger einleuchtend, aber kann in interessanten Effekten resultieren. In diesen Lehrgängen lernen Sie, wie Sie das Licht und die Farbe eines stehenden Objekts verändern. Versuchen Sie ebenso, Texturen zu animieren.

Animieren des Lichts auf ein Objekt:

- 1 Fügen Sie ein Objekt auf Bild 1 der Animation ein und definieren Sie die Licht-Einstellungen (Siehe Seite 20 und 21).
- 2 Fügen Sie ein Schlüsselbild in das letzte Bild der Zeitachse ein und wenden dann eine andere Licht-Einstellung auf das Objekt an. Sie können Farbe, Helligkeit, Farbton, Farbsättigung und die Position des (der) Lichts(-er) verändern.

Anmerkung: Die Anzahl der Lichter und der Licht-Modus zwischen Schlüsselbildern bleibt konstant. Falls Sie diese Attribute ändern, werden sie in allen Schlüsselbildern geändert. Sie heißen **Globalattribute** (Siehe Seite 37).

- 3 Klicken Sie im Feld **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen. Experimentieren Sie mit dem Einsetzen mehrerer Schlüsselbilder in die Animation.



Animieren der Farbe eines Objekts:

- 1 Fügen Sie ein Objekt ein und wenden dann eine Farbe auf Schlüsselbild 1 an (Anwenden einer Farbe, siehe Seite 20).
- 2 Fügen Sie dem letzten Bild Ihrer Animation eine Schlüsselbildkontrolle hinzu und wenden dann eine andere Farbe auf das Objekt an. Erinnern Sie sich daran, dass Sie auf unterschiedliche Farben auf die einzelnen Schrägoberflächen anwenden können.
- 3 Klicken Sie im Feld **Wiedergabe**, um sich die eine Vorschau der Animation anzusehen.



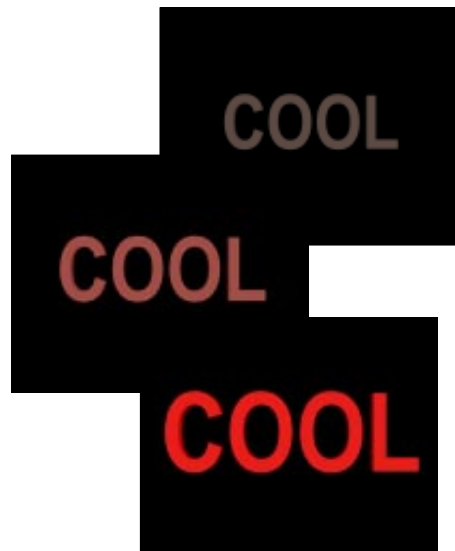
Animieren mit mehrfachen Zeitachsen

Unvermeidlich werden Sie mehr als einen Aspekt Ihres Objekts animieren wollen. Dies bedeutet, dass Sie mit mehrfachen Zeitachsen arbeiten müssen. Beachten Sie bei der Arbeit mit mehrfachen Zeitachsen das *Eigenschaften-Menü* - es zeigt Ihnen an, welche Zeitachse Sie momentan bearbeiten. Dieses Beispiel erklärt, wie Sie grundlegende Animationen mit zwei Zeitachsen erstellen.

Animieren von Position und Farbe:

- 1 Fügen Sie ein Objekt in ein leeres Projekt ein (mit einem schwarzen Hintergrund). Stellen Sie die Farbe des Objekts in Bild 1 auf schwarz ein.
- 2 Wählen Sie **Farbe** im Eigenschaften-Menü aus. Fügen Sie dann dem letzten Bild der Animation auf der Zeitachsenregelung ein Schlüsselbild hinzu. Stellen Sie die Farbe auf Rot ein.
- 3 Klicken Sie auf der Animation-Werkzeugleiste auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Farbanimation anzusehen.
- 4 Klicken Sie auf der Standard-Werkzeugleiste auf **Bewegen**. Das Eigenschaften-Menü verändert sich und zeigt **Position** an. Die erscheinende Zeitachse betrifft nur die Position.
- 5 Wählen Sie auf der Position-Zeitachse das erste Schlüsselbild aus und geben Sie dann auf der Plazierung-Werkzeugleiste 200 für die Z-Koordinate ein.
- 6 Fügen Sie am Ende der Position-Zeitachse ein Schlüsselbild ein und legen den Wert für die Z-Koordinate dann auf -200 fest.
- 7 Sehen Sie sich eine Vorschau der Animation an. Das Objekt sollte aus dem Hintergrund auftauchen und direkt auf Sie zu kommen.

Anmerkung: Falls Sie die Farbe oder Position eines spezifischen Schlüsselbildes ändern möchten, vergewissern Sie sich bitte zuerst, dass Sie die relevante Eigenschaft im Eigenschaften-Menü ausgewählt haben.

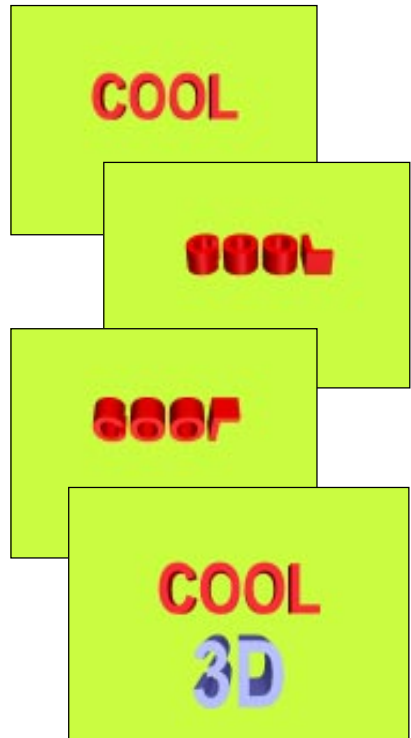


Animieren mit mehrfachen Objekten

Das Arbeiten mit mehr als einem Objekt kann zu verblüffenden Projekten führen. Die folgenden Lehrgänge zeigen Ihnen, wie Sie zwei Objekte koordinieren. Lassen Sie im ersten Lehrgang ein zweites Objekt erscheinen, nachdem das erste seine Aktion beendet hat. Lernen Sie im zweiten Lehrgang, wie Sie Objekte einander nachjagen lassen können.

Animieren zweier Objekte (!):

- 1 Fügen Sie ein Objekt in das Projekt ein und legen die Gesamtzahl der Bilder auf 30 fest.
- 2 Klicken Sie in Bild 1 auf der Standard-Werkzeugleiste auf **Objekt bewegen**. Stellen Sie danach auf der Plazierung-Werkzeugleiste die Y-Koordinate auf 50 ein.
- 3 Klicken Sie im Feld **Objekt drehen**. Das Eigenschaften-Menü zeigt **Orientierung** an. Vergewissern Sie sich, dass alle Koordinaten auf der Plazierung-Werkzeugleiste auf 0 eingestellt sind.
- 4 Ziehen Sie den Schieberegler der Zeitachsenregelung auf Bild 25 der Animation oder geben Sie 25 für aktuelles Einzelbild ein. Klicken Sie im Feld **Schlüsselbild hinzufügen**, um ein Schlüsselbild zu addieren.
- 5 Stellen Sie die X-Koordinate auf -720 ein und klicken dann auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen. Das Objekt sollte sich zweimal drehen.
- 6 Fügen Sie ein neues Objekt ein. Klicken Sie in Bild 1 auf der Standard-Werkzeugleiste im Feld **Bewegen**. Geben Sie auf der Plazierung-Werkzeugleiste -100 für die Y-Koordinate ein.
- 7 Klicken Sie in Bild 1 auf der Animation-Werkzeugleiste im Feld **Zeigen/Verbergen**, um das Textobjekt verschwinden zu lassen.
- 8 Fügen Sie bei Bild 30 ein Schlüsselbild ein. Klicken Sie im Feld **Zeigen/Verbergen**, um das Textobjekt erscheinen zu lassen.
- 9 Klicken Sie auf **Wiedergabe**. Das erste Objekt sollte erscheinen, nachdem das erste Objekt zwei Umdrehungen abgeschlossen hat.




Animieren zweier Objekte (II):

- 1 Fügen Sie ein Objekt in das Projekt ein und legen die Gesamtzahl der Bilder auf 30 fest.
- 2 Wählen Sie im Eigenschaften-Menü **Position** aus. Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung Schlüsselbilder bei Bild 10 und 20 ein.
- 3 Klicken Sie auf Schlüsselbild 1 der Animation, um es auszuwählen.
- 4 Klicken Sie auf der Standard-Werkzeugleiste im Feld **Objekt bewegen**. Stellen Sie auf der Plazierung-Werkzeugleiste die X- und Z-Koordinaten auf -350 bzw. -200 ein. Das Objekt verschwindet vom Bildschirm.
- 5 Stellen Sie die X-Koordinate in Bild 10 auf 0 ein. Passen Sie die Z-Koordinate nicht an. Stellen Sie die X- und Z-Koordinaten in Bild 20 auf 100 und 3000 ein. Die Y-Koordinate sollte 0 bleiben.
- 6 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen. Das Objekt sollte sich nach Rechts und von Ihnen weg bewegen.
- 7 Fügen Sie ein zweites Objekt in das Projekt ein und wählen dann im Eigenschaften-Menü **Position** aus. Fügen Sie bei Bild 10, 20 und 30 Schlüsselbilder ein.
- 8 Klicken Sie im Feld **Objekt bewegen**. Stellen Sie die X- und Z-Koordinaten auf der Plazierung-Werkzeugleiste in Bild 1 und 10 auf -350 bzw. -200 ein. Stellen Sie die X-Koordinate in Bild 20 auf 0 ein und passen Sie die Z-Koordinate nicht an. Stellen Sie die X- und Z-Koordinaten in Bild 30 auf 100 und 3000 ein.
- 9 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen. Das zweite Objekt sollte dem ersten auf dem selben Bewegungspfad nachjagen.

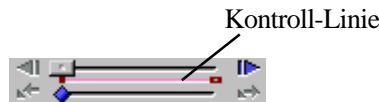


Plug-in-Effekte

Plug-in-Effekte machen Ihren unbewegten oder animierten Titel besonders speziell. In Ulead COOL 3D können Sie Objekten mit Schräge-Plug-ins einen einzigartigen Rand verleihen, mit Transitionseffekten auf mehrere Ansichten umschalten, Objekte sich durch Objekt-Plug-ins in speziellen Mustern bewegen lassen und ihnen mit Global-effekten ein einzigartiges Flair verleihen. Die verschiedenen Kategorien befinden sich im Trickkiste-Dateiordner. Klicken Sie auf eine Kategorie oder Plug-in-Namen, um sich die darin enthaltenen Voreinstellungen anzusehen und sie für sofortige Ergebnisse anzuwenden. Falls Sie einen speziellen Effekt erreichen möchten, ist es ratsam, zuerst verschiedene Voreinstellungen anzuwenden. Dadurch können Sie sehen, wie sich die Attribute auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste verändern. Dies gibt Ihnen einen besseren Einblick darüber, wie die Variablen das Objekt beeinflussen. Klicken Sie auf der Standard-Werkzeugleiste im Feld **Eigenschaften-Werkzeugleiste**, um sich die Eigenschaften-Werkzeugleiste anzusehen. 

Schlüsselbilder und Plug-Ins

Alle Plug-in-Effekte (ausgenommen Schrägen-Effekte) haben eine spezielle rote **Kontroll-Linie**, die auf der Zeitachsenregelung erscheint. Dies ist ein Merkmal, das es Ihnen gestattet, das erste und letzte Bild der Zeitachse zu verschieben. Auf diese Weise können Sie exakt festlegen, wann der Plug-in-Effekt in der Animationssequenz angewendet wird. Passen Sie die Länge der Kontroll-Linie an, indem Sie auf beide Enden klicken und an ihnen ziehen, bis die Linie die erwünschte Länge hat.



Verstehen von Global- und Schlüssel-Attributen

Wenn Sie mit der Eigenschaften-Werkzeugleiste arbeiten, um ein animiertes Objekt zu erstellen, ist es eine gute Idee, vom Feld ToolTips Notiz zu nehmen, das jedes Mal aufspringt, wenn Sie den Cursor auf eine beliebige Variable bewegen. Es enthält eine Kurzbeschreibung der betreffenden Variable, gefolgt vom Kürzel (G) oder (S). Es steht für **Global-** oder **Schlüssel-**Attribut.

Ein **Global-Attribut** gilt für die gesamte Dauer der Animation. Wenn Sie zum Beispiel in Bild 1 einen X-Wert für ein Global-Attribut einstellen, wird der X-Wert die ganze Animation hindurch angewendet. Wenn Sie diesen Wert zum Beispiel in Bild 5 ändern, wird der neue Wert entsprechend in allen Bildern der Animation geändert.

Ein **Schlüssel-Attribut** kann in einzelnen Schlüsselbildern variieren. Farbe ist zum Beispiel ein Schlüssel-Attribut, weil Sie ein Objekt in Bild 1 auf Rot einstellen können und dann dasselbe Objekt in Bild 5 auf Blau. In Bild 10 können Sie es wieder auf Rot wechseln lassen.

Schräge-Effekte

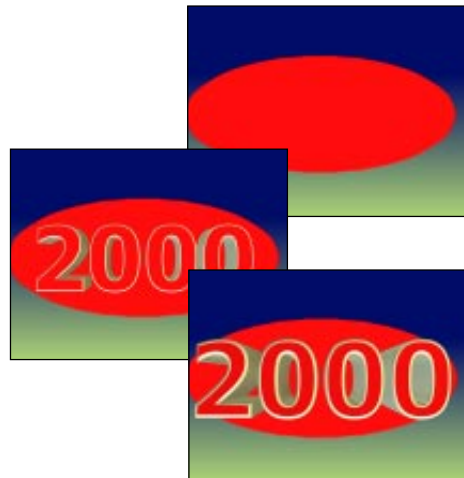
Mit diesen Plug-ins können Sie interessante unbewegte und animierte Titel erstellen. Sie erlauben Ihnen, Ihrem Objekt ein Bild eine spezielle Vertiefung bzw. eingravierte Platte sowie eine Form-Voreinstellung anzufügen. Nachdem diese angewendet wurden, können Sie sie durch Anpassung mit den Standard-Schräge-Attributen weiter frei definieren.

Platte

Dieser Effekt ist perfekt für verblüffende, sich drehende Zeichen und Transparente. Sie können nicht nur verschiedene Objekte auf die Vorder- und Rückseite der Platte legen, sondern dem Text und der Platte auch unabhängig voneinander grundlegende Schräge-Attribute anpassen. Dieser Lehrgang zeigt Ihnen, wie Sie mit der Schräge einen animierten Effekt erstellen können. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Animieren eines Platten-Effekts:

- 1 Fügen Sie einen Text oder eine Grafik in das Bearbeitungsfenster ein. Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Schräge-Effekt: Platte* aus. Die Platten-Voreinstellungen erscheinen.
- 2 Wählen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste **Platte** aus der Liste **Schrägemodus** aus. Die Eigenschaften-Werkzeugleiste stellt die Platten-Optionen dar und das Bearbeitungsfenster zeigt das Objekt auf der standardgemäßen, rechtwinkligen Platte an. Ziehen Sie eine Platten-Voreinstellung in das Bearbeitungsfenster, wenn Sie eine andere Plattenform verwenden möchten.
- 3 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 ein Schlüsselbild ein.
- 4 Klicken Sie in Bild 1 auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld Text, um grundlegende Schräge-Einstellungen des Textes vorzunehmen. Geben Sie 0 für **Hervorstehen**, **Gewicht**, **Rand** und **Tiefe** ein. Der Text sollte von der Platte verschwinden.
- 5 Geben Sie in Bild 30 den Wert 1000 für **Hervorstehen**, 5 für **Gewicht**, 20 für **Rand** und 20 für **Tiefe** ein.
- 6 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen. Der Text sollte aus der Platte herauswachsen.

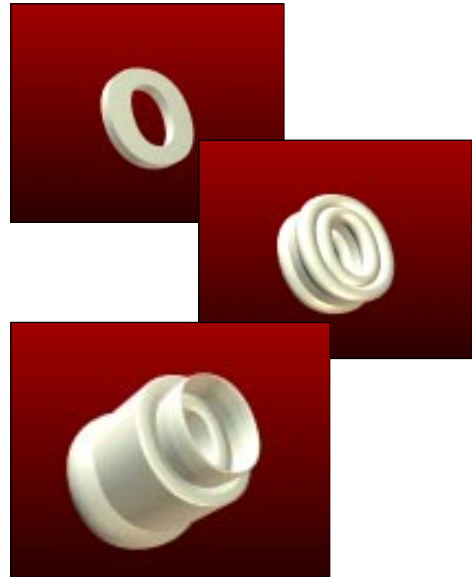


Benutzerdefinierte Schräge

Erstellen Sie einzigartige und verrückte dreidimensionale Formen durch Anwenden einer von Dutzenden voreingestellten Schrägen-Formen auf die Objekte in Ihrem Projekt. Experimentieren Sie während der Arbeit mit diesem Plug-in freizügig mit dem Anwenden verschiedener benutzerdefinierter Schräge-Voreinstellungen auf verschiedene Objekte.

Anwenden eines benutzerdefinierten Schräge-Effekts:

- 1 Fügen Sie ein Objekt in das Bearbeitungsfenster ein. Wählen Sie im Trickkisten-Dateiordner *Schräge-Effekte: Benutzerdefinierte Schräge* aus. Die Voreinstellungen für Benutzerdefinierte Schrägen erscheinen.
- 2 Wählen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste *Benutzerdefinierte Schräge* aus der Liste **Schrägemodus** aus.
- 3 Wenden Sie eine Voreinstellung einer Benutzerdefinierten Schräge auf das Objekt an. Jede Voreinstellung stellt ein einzelnes Schräge-Design dar, das auf die Oberflächen der Vorder- und Rückseite des Objekts angewendet wird.
- 4 Rollen Sie nach unten zu den nächsten Attribut-Einstellungen. Wählen Sie ein unterschiedliches Schräge-Design für die Oberfläche der **Vorne** und **Hinten** aus. Das Objekt verändert sich entsprechend.
- 5 Rollen Sie auf die erste Attribut-Ebene zurück und passen Sie die Werte für grundlegende Schräge-Attribute an, um die Benutzerdefinierte Schräge weiter zu definieren.



Anwendungsmöglichkeiten von benutzerdefinierten Schräge-Formen

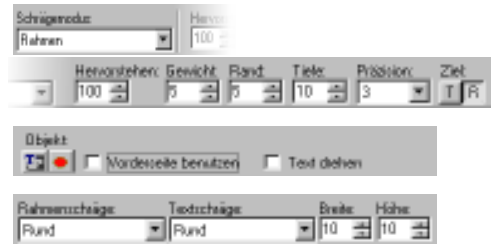


Rahmen

Dieser Schräge-Effekt bietet Ihnen nicht nur interessante visuelle Optionen für Ihr Projekt, sondern auch einige Animationsmöglichkeiten. Lernen Sie in diesem Lehrgang, mit einer Schräge-Zeitachse und einer Orientierung-Zeitachse zu arbeiten, um ein animiertes Projekt zu erstellen. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Drehen eines Rahmen mit unterschiedlichem Text auf beiden Seiten:

- 1 Fügen Sie ein Objekt in das Bearbeitungsfenster ein. Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Schräge-Effekt: Rahmen* aus.
- 2 Wählen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste **Rahmen** aus der Liste **Schrägemodus** aus. Die Rahmen-Optionen erscheinen und ein standardgemäßer, rechtwinkliger Rahmen wird um das Objekt gezogen.
- 3 Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste unter **Ziel** im Feld **Text** oder **Rahmen**, um die Schrägen des Textes und des Rahmens frei zu definieren, sofern Sie dies erwünschen.
- 4 Klicken Sie auf der Standard-Werkzeugleiste im Feld **Objekt drehen**. **Orientierung** erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 5 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 der Animation ein Schlüsselbild ein. Geben Sie auf der Plazierung-Werkzeugleiste einen X-Wert von 180 ein. Dies dreht den Rahmen direkt auf die andere Seite um.
- 6 Wählen Sie im Eigenschaften-Menü **Schräge** aus und fügen Sie bei Bild 15 der Animation ein Schlüsselbild ein.
- 7 Rollen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste nach unten auf die zweite Attribut-Ebene. Löschen Sie die Option **Vorderseite benutzen** und klicken unter **Objekt** im Feld **Text** oder **Grafik importieren**, um einen unterschiedlichen Text oder ein unterschiedliches Bild auf die andere Seite des Rahmens zu legen. Wählen Sie dann die Option **Text drehen** aus.
- 8 Klicken Sie das Feld **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen.



Vertiefung

Mit diesem Plug-in-Effekt können Sie Ihren Text oder Ihre Grafik zum Erstellen eines interessanten Titels eine Platte durchdringen lassen. Dieser Lehrgang zeigt Ihnen, wie Sie mit zwei Objekten gleichen Textes oder gleicher Grafik eine sowohl interessante als auch einfache Animation erstellen. (Einstellungen: 30 Bilder, 15bpps)

Durchdringen einer Platte durch ein Objekt:

- 1 Fügen Sie ein Objekt in das Bearbeitungsfenster ein. Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Schräge-Effekte: Vertiefung* aus.
- 2 Wählen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste **Vertiefung** aus der Liste **Schrägemodus** aus. Das Bearbeitungsfenster zeigt eine rechtwinklige Platte mit einem vertieften Objekt an.
- 3 Rollen Sie nach unten auf die nächste Attribut-Ebene und wählen Sie **Keine** für **Plattenschräge** aus.
- 4 Fügen Sie ein zweites Objekt (identisch mit dem ersten) in das Projekt ein und wählen dann auf der **Eigenschaften-Werkzeugleiste** zuerst **Objekt-Stil: Schräge** und dann **Keine** für **Plattenschräge** aus. Im Bearbeitungsfenster sollten Sie ein nahtlose, flache Platte sehen.
- 5 Wählen Sie auf der Objektliste **[Gruppe]** aus und drehen dann das Objekt und die Platte so, dass sie sich rückwärts neigen. Dies gibt Ihnen eine bessere Ansicht der Resultate.
- 6 Wählen Sie das zweite Objekt aus der Objektliste aus. Wählen Sie im Eigenschaften-Menü **Position** aus. Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 der Animation ein Schlüsselbild ein.
- 7 Geben Sie auf der Platzierung-Werkzeugleiste einen negativen Wert für die Z-Koordinate ein. Probieren Sie einen Wert etwa im Bereich von -200 aus.
- 8 Klicken Sie im Feld **Wiedergabe**. Das Objekt sollte sich von der Platte losreißen und den Blick auf die vertiefte Platte und die dreidimensionalen Buchstaben freigeben.

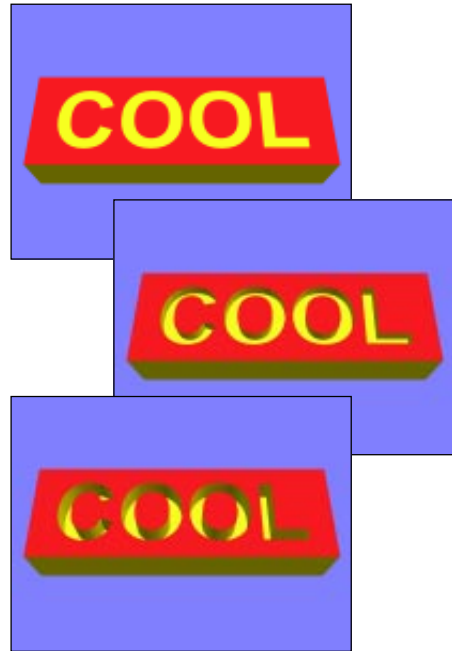


Eindruck

Erzeugen Sie mit diesem Plug-in einen tieferen Eindruck, indem Sie einen Titel oder ein Transparent in eine Platte eingravieren. Sie können durch Benutzen dieses Plug-ins auch einen animierten Effekt erzeugen. Lernen Sie im folgenden Lehrgang, wie eine grundlegende Titelsenke in einer Platte zu erzeugen. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Anwenden eines Eindruck auf ein Objekt:

- 1 Fügen Sie ein Text- oder Grafik-Objekt in das Bearbeitungsfenster ein. Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Schräge-Effekt: Eindruck* aus. Die Eindruck-Voreinstellungen erscheinen.
- 2 Wählen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste **Eindruck** aus der Liste **Schrägemodus** aus. Die Eigenschaften-Werkzeugleiste stellt die Eindruck-Option dar und das Bearbeitungsfenster zeigt das Objekt auf der standardgemäßen, rechtwinkligen Platte an. Ziehen Sie eine Eindruck-Voreinstellung in das Bearbeitungsfenster, um eine unterschiedliche Plattenform zu verwenden.
- 3 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 der Animation ein Schlüsselbild ein.
- 4 Stellen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste in Bild 1 den Wert für **Hervorstehen** auf 500 und für **Eindruck** auf 1 ein.
- 5 Rollen Sie nach unten auf die nächste Attribut-Ebene. Wählen Sie unter **Plattenschräge** "**Keine**" aus. Geben Sie Werte für **Extrabreite** und **Extrahöhe** ein, sofern Sie die Ausmaße der Platter vergrößern wollen.
- 6 Stellen Sie den **Eindruck**-Wert in Bild 30 auf 250 ein.
- 7 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen. Der Titel sollte langsam in die Platte sinken.



Objekteffekte

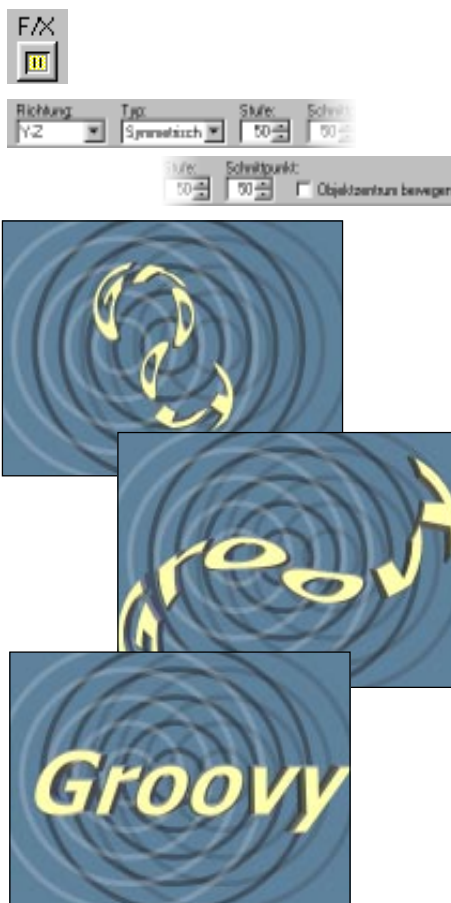
Die Ihnen ermöglichte Kontrolle bei der Animierung von einzelnen Objekten ist eine der beachtenswerten Aspekte von Ulead COOL 3D. Einige Plug-in-Effekte lassen Ihre Objekte in frei definierbaren Mustern tanzen und explodieren, während andere es Ihnen erlauben, die Vorgänge zwischen einzelnen Buchstaben mit Leichtigkeit zu choreographieren. Verwenden Sie die vielen Voreinstellungen, um verblüffende Effekte zu erstellen, oder benutzen Sie die Eigenschaften-Werkzeugleiste zum Kreieren von frei definierten Effekten. Dieser Abschnitt zeigt Ihnen grundlegende Projekte für jedes Plug-In. Bitte beziehen Sie sich für detaillierte Informationen über alle Plug-in-Attribute auf die Hilfethemen.

Biegen

Verwenden Sie diesen Plug-in-Effekt, um Ihren Titel in eine beliebige Richtung zu biegen und die Biegen-Bewegung dann zu animieren, um besondere Aufmerksamkeit zu erregen. In diesem Lehrgang lernen Sie, diesen Effekt mit grundlegenden Rotations-Effekten zu kombinieren. (Einstellungen: 30 Bilder, 15bps)

Anwenden eines Biegen-Effekts auf ein Objekts:

- 1 Wählen Sie im TrICKKISTE-Dateiordner *Objekt-Effekte: Biegen* aus. Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **F/X. Biegen** erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 2 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 ein Schlüsselbild ein.
- 3 Stellen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste in Bild 1 die **Richtung** der Biegung auf **Y-Z** ein und wählen als **Typ** „**Asymmetrisch**“ aus. Stellen Sie die **Stufe** auf 100 ein, um das Objekt komplett zu biegen und den **Cutting Point** auf 50, so dass sich das Objekt am Mittelpunkt biegt.
- 4 Stellen Sie in Bild 30 die **Stufe** auf 0 ein. Dies entkrümmt das Objekt.
- 5 Klicken Sie auf der Standard-Werkzeugleiste im Feld **Objekt drehen. Orientierung** erscheint im Eigenschaften-Menü. Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 ein Schlüsselbild ein.
- 6 Auf der Plazierung-Werkzeugleiste sollten die Rotations-Koordinaten in Bild 1 alle 0 sein. Stellen Sie die Z-Koordinate in Bild 30 auf -720 ein. Dies dreht das Objekt zweimal im Uhrzeigersinn.
- 7 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen.

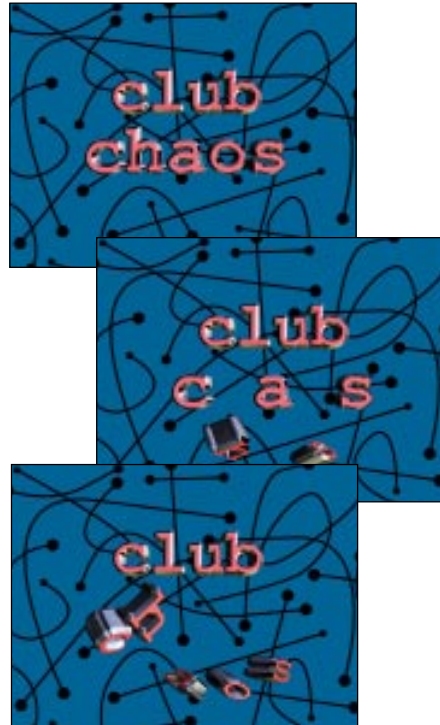


Tanz

Dieser Effekt bringt Schwung in Ihren Titel. Wählen Sie zwischen mehreren Tanztypen - Schütteln, Streuen, Welle und Rückprall. Der folgende Lehrgang zeigt Ihnen, wie Sie ein tanzendes Projekt erstellen. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps).

Um einen Titel hüpfen zu lassen:

- 1 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Objekt-Effekte: Tanz* aus. Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **F/X**. **Tanz** erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 2 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 ein Schlüsselbild ein.
- 3 Stellen Sie den **Tanzmodus** in Bild 1 auf **Rückprall** ein und wählen **Beliebig** für **Folge** aus.
- 4 Stellen Sie **Grund** auf 1 ein. Dies ist die Minimaldistanz, die die Buchstaben fallen müssen, um hüpfen zu können. Geben Sie 100 für **Rückprall** ein, was die Buchstaben am höchsten springen läßt.
- 5 Legen Sie 10 als **Tempo** für die schnellste Hüpfgeschwindigkeit fest. Stellen Sie **Variation** auf 0 ein. Dies bedeutet, dass die Buchstaben von Ihrer normalen Position aus starten - aufrecht und mit der Vorderseite nach vorne.
- 6 Stellen Sie die **Variation** in Bild 30 der Animation auf 50 ein. Dies bedeutet, dass die Buchstaben im letzten Bild in völlig verschiedene Richtungen zeigen, als ob sie unkontrolliert gesprungen wären.
- 7 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau Ihres Projekts anzusehen. Versuchen Sie, verschiedene **Basiswert** zu benutzen. Dies erzeugt eine leicht unterschiedliche Variation des Tanz-Effekts.



Verzerren

Geben Sie Ihrem Titel eine neue Perspektive, indem Sie das Verzerren-Plug-in verwenden. Sie können entweder die Perspektive des gesamten Projekts verzerren oder die Zeichen einzeln verzerren. Dies kann hilfreich sein, um das Beachtenswerte hervorzuheben, wenn es in einer animierten Sequenz angewendet wird. Erstellen Sie in diesem Lehrgang eine grundlegende Verzerrungs-Animation. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Verzerren eines Objekts:

- 1 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Objekt-Effekte: Verzerren* aus. Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **F/X. Verzerren** erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 2 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 15 und 30 ein Schlüsselbild ein.
- 3 Stellen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste in Bild 1 *Individuell* für **Verlaufsfolge** ein und wählen **Y-Z** als die **Ebene** aus, auf der die Perspektive verzerrt wird. Belassen Sie alle anderen Verzerrungs-Variablen bei Ihren Standardwerten (100).
- 4 Stellen Sie die **Y1-** und **Z1-Werte** in Bild 15 auf 50 und die **Y2-** und **Z2-Werte** auf 300 ein. Bild 30 sollte die gleichen Werte haben wie Bild 1.
- 5 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen.

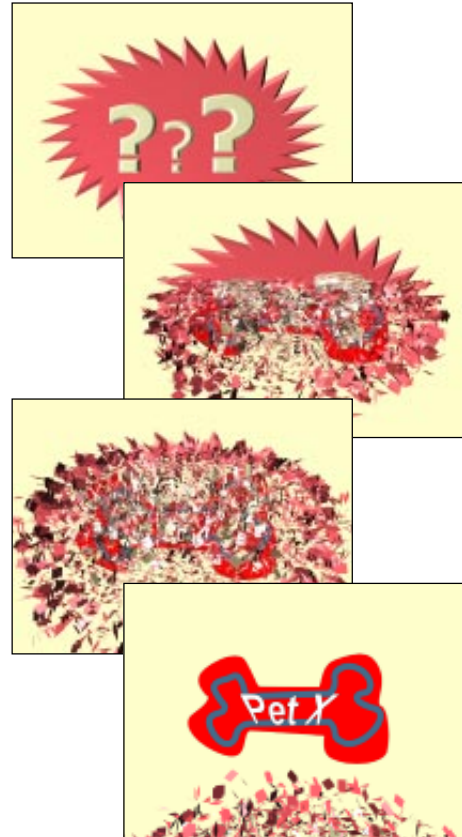


Explosion

Die Kraft, die ein explodierender Titel Ihrem Projekt verleiht, macht dieses Plug-in zu sehr beliebt. Falls Sie nicht so zerstörerisch eingestellt sind, können Sie die Splitter wieder zusammenfügen lassen, um ein Ganzes zu bilden. In diesem Lehrgang lernen Sie, Ihren Titel zu desintegrieren. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Desintegrieren Ihres Titels:

- 1 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Objekt-Effekte: Explosion* aus. Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **F/X**. *Explosion* erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 2 Ziehen Sie auf der Zeitachsenregelung den linken Endpunkt der Kontroll-Linie zu Bild 5. Dies stellt sicher, dass der Explosions-Effekt nicht sofort in Kraft tritt. Fügen Sie bei Bild 30 der Animation ein Schlüsselbild ein.
- 3 Stellen Sie im ersten Bild des Plug-in-Effekts (Bild 5) den **Bewegungstyp** auf *Links*, den **Einsturztyp** auf *Steigend* und die **Verlaufsfolge** auf *Vorwärts* ein. Stellen Sie die **Stufe** auf 0 und den **Drehen**-Wert auf 30 ein.
- 4 Stellen Sie in Bild 30 die **Stufe** auf 100 ein, um eine komplette Explosion auszuführen. Geben Sie 100 als **Drehen**-Wert ein.
- 5 Wählen Sie im Eigenschaften-Menü *Position* aus und fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 25 und 30 Schlüsselbilder ein.
- 6 In Bild 1 und 25 sollten alle Koordinaten auf der Plazierung-Werkzeugleiste für Position 0 betragen. Stellen Sie den Y-Wert in Bild 30 auf -300 ein.
- 7 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau des Effekts anzusehen. Probieren Sie unterschiedliche Werte für **Variation** aus. Jede eingegebene Nummer erzeugt eine leicht unterschiedliche Variation des Explosions-Effekts.

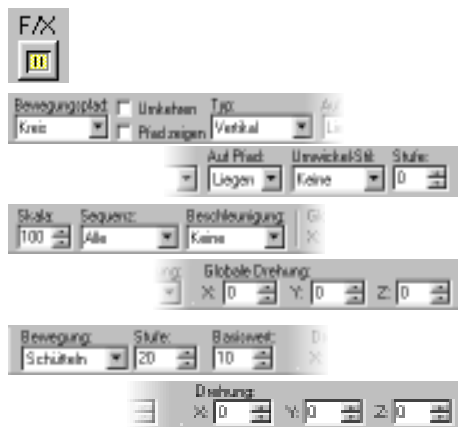


Bewegungspfad

Bewegen Sie Ihren Titel mit diesem Plug-in entlang speziell gestalteter Bewegungspfade. Lassen Sie ihn zickzack-förmig durch den Raum bewegen oder es wie eine Achterbahnkurven entlang zischen. Die Eigenschaften-Werkzeugleiste gestattet Ihnen ferner freie Einstellung der Titel-Bewegung - Sie können den Titel um den Bewegungspfad drehen, ihn in Wellenform bewegen, mit dem Pfad verschmelzen und jedes Zeichen in sequentieller Folge bewegen. In diesem Lehrgang lernen Sie, ein Objekt entlang einer 8-Figur zu bewegen. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Anwenden eines Bewegungspfads auf ein Objekt:

- 1 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner **Objekt-Effekte: Bewegungspfad** aus. Klicken Sie auf der Attribut-Werkzeugleiste im Feld **F/X. Bewegungspfad** erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 2 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 der Animation ein Schlüsselbild ein.
- 3 Wählen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste in Bild 1 **Figur 8** als **Bewegungspfad** aus. Wählen Sie die Option **Pfad zeigen**. Ein Model des Pfads erscheint im Bearbeitungsfenster.
- 4 Wählen Sie **Horizontal** als **Typ** des Pfades aus und stellen **Auf Pfad auf Stehen** ein. Stellen Sie den **Umwickel-Stil** auf **Position** ein und geben 100 für die **Stufe** ein.
- 5 Rollen Sie nach unten auf die nächste Attribut-Gruppe. Vergrößern Sie die Größe des Pfades durch Eingabe von 500 für **Skala**. Passen Sie dann unter **Globale Drehung** die Orientierung sowohl des Objekts als auch des Pfades durch Einstellung des X-Wertes auf 45 an.
- 6 Stellen Sie die **Stufe** in Bild 30 auf 0 und die **Skala** auf 500 ein. Stellen Sie den X-Wert unter **Globale Drehung** auf 45 ein.
- 7 Klicken Sie zum Anzeigen des Objekts ohne den Pfad auf die Option **Pfad zeigen** auf der Animation-Werkzeugleiste. Klicken Sie auf der Animation-Werkzeugleiste im Feld **Schleifenmodus** und dann auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen. Das Objekt sollte sich ununterbrochen entlang Figur 8 bewegen.

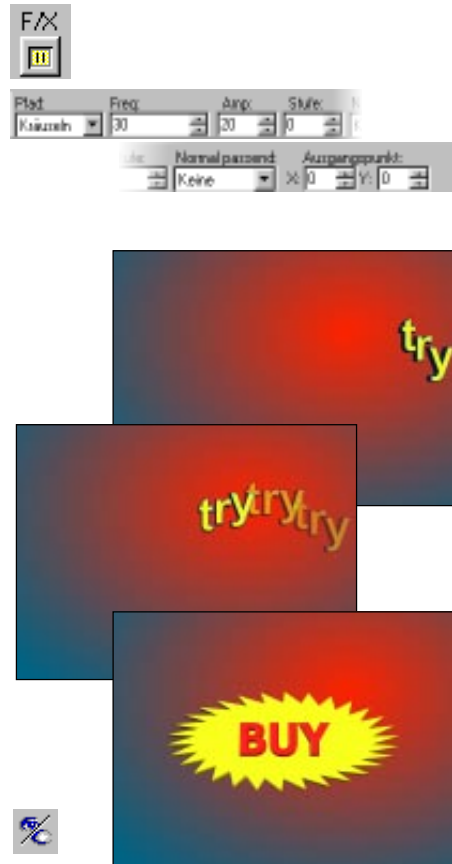


Pfadanimation

Dieses Plug-in bewegt Ihren Text unter Simulation der natürlichen Gesetze der Schwerkraft. Sie können Ihr Objekt in einen Tornado geraten, Wasser kräuseln oder wie ein Pendel schwingen lassen. In diesem Lehrgang lernen Sie, Ihr Objekt in einem Bogen zu werfen und es beim Aufprall in ein anderes Objekt zu ändern. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 fps)

Bogenförmiges Werfen eines Objekts:

- 1 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiorder *Objekt-Effektes: Pfadanimation* aus. Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **F/X**. **Pfadanimation** erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 2 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 ein Schlüsselbild ein.
- 3 Stellen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste in Bild 1 **Bogen** als **Pfad** ein und geben 25 als Wert für die **Geschwindigkeit** ein.
- 4 Stellen Sie **Grund** auf 0 ein (Voreinstellung) und geben 75 für die **Stufe** ein, um das Objekt inmitten des Wurfs zu starten. Geben Sie 40 als **Winkel**-Wert ein.
- 5 Stellen Sie die **Stufe** in Bild 30 auf 0 ein.
- 6 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Bogen-Animation anzusehen. Das Objekt sollte von der rechten Seite des Bildschirms aus eingeworfen werden.
- 7 Fügen Sie ein neues Objekt in das Projekt ein und klicken im Feld F/X, um den Effekt für dieses Objekt zu deaktivieren. Klicken Sie in Bild 1 im Feld **Zeigen/Verbergen**, um das Objekt zu verbergen und erneut in Bild 30, um das Objekt erscheinen zu lassen.
- 8 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen.



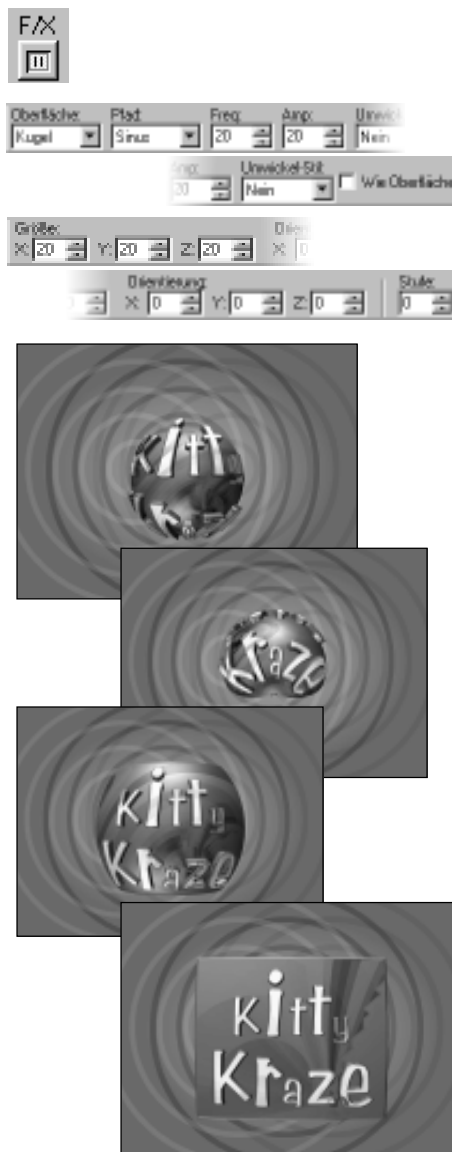
Oberflächenanimation

Mit diesem Plug-in können Sie Ihr Objekt bewegen und es sich um die Formen von verschiedenen dreidimensionalen Formen wickeln. In diesem Lehrgang lernen Sie, Ihr Objekt um eine kleine Kugel zu wickeln, es sich zweimal um die Kugel bewegen zu lassen und die Kugel am Ende wieder auszuwickeln. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Animieren eines Objekts um eine Kugel:

- 1 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Objekt-Effekte: Oberflächenanimation* aus. Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **F/X. Oberflächenanimation** erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 2 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 25 und 30 ein Schlüsselbild ein.
- 3 Wählen Sie in Bild 1 **Kugel** als die **Oberfläche** aus, um die das Objekt gewickelt ist und stellen den **Pfad** auf **V-Linie** ein, um das Objekt vertikal zu bewegen. Stellen Sie den **Umwickel-Stil** dann auf **Masche** ein, um das Objekt mit der Kugeloberfläche zu verschmelzen.
- 4 Rollen Sie nach unten auf die zweite Attribut-Ebene. Geben Sie 10 für alle **Größe-Koordinaten** ein, so dass der Text um eine kleine Kugel gewickelt wird. Stellen Sie die **Stufe** auf 0 ein.
- 5 Geben Sie in Bild 25 für alle **Größe-Koordinaten** 10 ein und stellen Sie die **Stufe** auf 200 ein, so dass sich das Objekt zweimal um die Oberfläche der Kugel bewegt.
- 6 Stellen Sie alle **Größe-Koordinaten** in Bild 30 auf 100 ein, so dass sich die Größe der Kugel drastisch erhöht. Stellen Sie die **Stufe** auf 200 ein, so dass sich der Standort des Objekts gegenüber dem vorherigen Schlüsselbild nicht verändert.
- 7 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich ein Vorschau der Animation anzusehen.

Anmerkung: Versuchen Sie, das Oberflächenanimation-Plug-in wie in diesem Beispiel mit dem Plattenschräge-Effekt zu verwenden. Dies ermöglicht es Ihnen, den Gegenstand, um den sich Ihr Objekt wickelt, sogar zu sehen.



Zeichen-Bewegung (G)

Es ist einfach, einzelne Zeichen so zu choreographieren, dass sie sich sequentiell bewegen. Dieses Plug-in ermöglicht Ihnen dies in wenigen Schritten. In diesem Lehrgang lernen Sie, einzelne Zeichen für besonderen Nachdruck in Ihre Richtung vorspringen zu lassen. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Anwenden eines Zeichen-Bewegungs-Effekts (G):

- 1 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Objekt-Effekte: Zeichen-Bewegung (G)*. Klicken Sie auf der Attribut-Werkzeugleiste im Feld **F/X. Zeichen-Bewegung (G)** erscheint Eigenschaften-Menü.
- 2 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 der Animation ein Schlüsselbild ein.
- 3 Stellen Sie die **Stufe** der Animation in Bild 1 auf 0, die **Verlaufsfolge** auf **Vorwärts**, die **Beschleunigung** auf **Keine** und **Überlappen** auf 30 ein. Wählen Sie die Option **Zum Ursprung** aus, um einzelne Zeichen nach Beendigung der festgelegten Aktion auf ihren ursprünglichen Standort zurückkehren zu lassen.
- 4 Rollen Sie nach unten auf die nächste Attribut-Ebene. Auf dieser Ebene befinden sich die Koordinaten für die Position. Geben Sie -500 für den **Z-Wert** ein, um den Titel auf Sie zukommen zu lassen.
- 5 Stellen Sie die **Stufe** der Animation in Bild 30 auf 100 ein.
- 6 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen.



Zeichen-Drehen (G)

Mit diesem Effekt haben Sie die Möglichkeit, Zeichen und Objekte entweder gleichzeitig oder in einer eleganten Sequenz zu drehen oder herumzuwirbeln. Lernen Sie hier, einen einfachen Wellen-Effekt zu erstellen. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Anwenden eines Zeichen-Drehen-Effekts (G):

- 1 Passen Sie die Ausrichtung des Objekts so an, dass die Y-Koordinate ungefähr 45 ist.
- 2 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Objekt-Effekte: Zeichen-Drehen* aus und klicken dann auf der Attribut-Werkzeingleiste im Feld **F/X. Zeichen-Drehen (G)** erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 3 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 ein Schlüsselbild ein.
- 4 Stellen Sie die **Stufe** der Animation in Bild 1 auf 0, die **Verlaufsfolge** auf **Vorwärts** und die **Beschleunigung** auf **Keine** ein.
- 5 Stellen Sie **Überlappen** auf 90 ein, so dass die sich einzelnen Zeichen nahezu unmittelbar nacheinander bewegen. Wählen Sie unter **Drehzentrum** "**Vorne-LO**" aus (die obere linke Ecke jedes Zeichens).
- 6 Rollen Sie nach unten auf die nächste Gruppe von Attributen. Dies sind die Achsen, um welche Sie Ihren Titel drehen können. Geben Sie -360 für den **X-Winkel** ein.
- 7 Stellen Sie die **Stufe** der Animation in Bild 30 auf 100 ein.
- 8 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen.

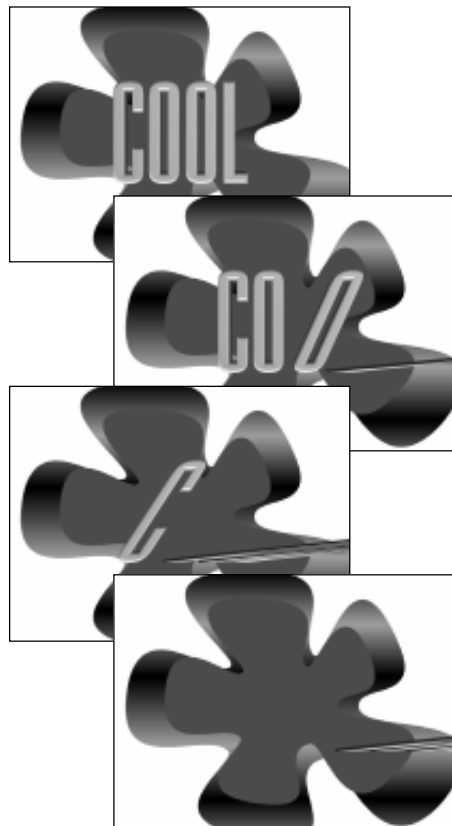


Zeichen-Schräge (G)

Mit diesem Plug-in-Effekt können Sie Texte und Objekte in eine beliebige Richtung strecken. In diesem Lehrgang lernen Sie, einen Schräge-Effekt mit einer einfachen Positions-Animation zu kombinieren, um das Objekt so erscheinen zu lassen, als ob es vom Bildschirm gesaugt werden würde. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Anwenden eines Zeichen-Schräge-Effekts (G):

- 1 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Objekt-Effekte: Zeichen-Schräge (G)* aus. Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **F/X**. **Zeichen-Schräge (G)** erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 2 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 25 ein Schlüsselbild ein.
- 3 Stellen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste in Bild 1 die **Stufe** auf 0 ein und wählen **Rückwärts** als **Verlaufsfolge** aus. Stellen Sie die **Beschleunigung** auf **Schwingen** ein.
- 4 Geben Sie einen Wert von 30 für **Überlappen** ein. Wählen Sie **Vorne-LU** als das **Schrägezentrum** aus, von dem die Zeichen aus verzerrt werden.
- 5 Rollen Sie nach unten auf die nächste Attribut-Ebene. Dies sind die Ebenen, entlang denen Objekte verzerrt werden können. Geben Sie unter **X-Y-Ebene** 1000 ein und belassen Sie alle anderen bei 0.
- 6 Stellen Sie die **Stufe** in Bild 25 auf 100 ein.
- 7 Animieren Sie als nächstes die Position des Objekts. Wählen Sie im Eigenschaften-Menü **Position** aus und fügen bei Bild 20 und 30 Schlüsselbilder ein.
- 8 Sehen Sie sich in Bild 1 und 20 auf der Plazierung-Werkzeugleiste die Koordinaten für die Position an. Sie sollten alle auf 0 eingestellt sein. Stellen Sie die X-Koordinate in Bild 30 auf 1500 ein.
- 9 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen.

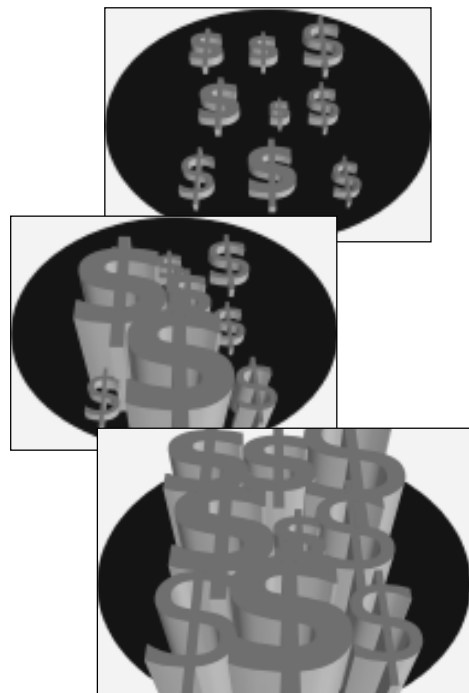


Zeichen-Größe (G)

Der Zeichen-Größe-Effekte (G) ist besonders einfach zu bedienen, weil Sie die meisten Einstellungen nur einmal machen müssen. Danach müssen Sie nur die Stufen-Wert in den Schlüsselbildern ändern. Lernen Sie in diesem Lehrgang, Ihr Geld wachsen zu lassen. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Anwenden eines Zeichen-Größe-Effekts (G):

- 1 Fügen Sie eine in drei Reihen aufgeteilte Kette von Dollarzeichen ein. Drehen Sie sie leicht auf der X-Achse, so dass sie sich leicht rückwärts neigen.
- 2 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Objekt-Effekte: Zeichen-Größe (G)* aus. Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **F/X**. **Zeichen-Größe (G)** erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 3 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 15 und 30 ein Schlüsselbild ein.
- 4 Stellen Sie die **Stufe** in Bild 1 der Animation auf 0 ein. Wählen Sie **Beliebig** für die **Verlaufsfolge** aus.
- 5 Wählen Sie unter **Beschleunigung** „Normal“ aus. Stellen Sie **Überlappen** auf 50 ein, was die Bewegung jedes Objekts startet, nachdem das jeweils vorherige Objekt seine Bewegung halb abgeschlossen hat. Stellen Sie **Mitte** als **Skalierungszentrum** ein.
- 6 Rollen Sie nach unten auf die nächste Attribut-Ebene. Hier legen Sie fest, wie groß und in welche Richtung Ihre Objekt wachsen. Geben Sie 200 als **X- und Y-Werte**. Geben Sie 500 als **Z-Wert** ein.
- 7 Stellen Sie die **Stufe** in Bild 15 auf 100 und die **Stufe** in Bild 30 auf 75 ein.
- 8 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen. Die Dollars sollten in zufälliger Reihenfolge auf die festgelegte Größe wachsen. Danach sollten einige wieder schrumpfen.



Verdrehen

Dieser Effekt erlaubt es Ihnen, einen Titel in verschiedenen Richtungen und auf verschiedene Arten zusammenzurollen. Verdrehen Sie das Objekt entlang der X- oder Y-Achse bis zur Unkenntlichkeit oder lassen Sie den Titel sich in Ihre Richtung entlang der Z-Achse aufrollen. Lernen Sie in diesem Projekt, einen Dreh-Effekt mit einer grundlegenden Größen-Animation zu kombinieren, um eine zusätzliche Wirkung zu erreichen. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Verdrehen eines Objekts:

- 1 Drehen Sie das Objekt leicht um die Y-Achse.
- 2 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Objekt-Effekte: Verdrehen* aus. Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **F/X**. **Verdrehen** erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 3 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 ein Schlüsselbild ein.
- 4 Geben Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste in Bild 1 **Nur links** als Verdreh-**Typ** ein. Dies beginnt das Verdrehen des Objekts auf dessen linker Seite. Wählen Sie Z als **Achse** aus, so dass die Tiefe des Objekts verdreht wird und stellen Sie **Schrägewinkel** auf 0 ein.
- 5 Stellen Sie den **Schrägewinkel** in Bild 30 auf -360 ein.
- 6 Klicken Sie auf der Standard-Werkzeugleiste im Feld **Objektgröße**. **Skala** sollte im Eigenschaften-Menü erscheinen. Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 ein Schlüsselbild ein.
- 7 In Bild 1 sollten die Größe-Koordinaten auf der Platzierung-Werkzeugleiste 100 sein (Voreinstellung). Stellen Sie die Z-Koordinaten in Bild 30 auf 1000 ein.
- 8 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen. Der Titel sollte sich im Uhrzeigersinn verdrehen und auf Sie zurollen.



Übergangseffekte

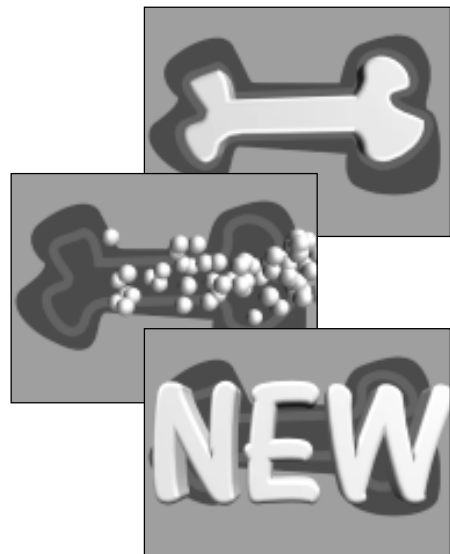
Diese neue Plug-in-Kategorie gestattet Ihnen, durch das auf viele unterhaltsame Wege mögliche Ersetzen eines Text- oder Grafik-Objekts mit einem anderen eine auffallende Aussage zu erstellen. Lassen Sie Ihren Text explodieren, um einen völlig verschiedenen Text zu formen oder lassen Sie einen Text den anderen zerquetschen. Sie können ebenso einen Text einen anderen Text vom Bildschirm stoßen lassen. All dies kann mit den Streuen-, Stoß- und Springen-Effekten in wenigen einfachen Schritten durchgeführt werden.

Streuen

Hier können Sie mit ungezügelter Lust Objekte Streuen und mit den Bruchstücken Neues formen. Der einfachste Weg zur Anwendung dieses Effekts ist eine Streuen-Voreinstellung aus der Trickkiste. Fortgeschrittenen ermöglichen die vielen Variablen auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste, den Effekt bis auf eine erstaunliche Detailstufe zu kontrollieren. Im folgenden Lehrgang streuen wir eine Grafik und ändern sie in Text um.

Anwenden eines Streuen-Übergangs:

- 1 Fügen Sie ein Grafik-Objekt in das Bearbeitungsfenster ein. Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Übergangseffekte: Streuen* und dann auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste **Streuen** aus der Liste **Stil** aus.
- 2 Löschen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste in Bild 1 die Option **Original verwenden**. Klicken Sie danach unter **Ziel** im Feld **Ziel-Textobjekt**. Geben Sie im erscheinenden Dialogfeld das Textobjekt ein, mit dem Sie das ursprüngliche Objekt ersetzen wollen.
- 3 Stellen Sie die **Form** auf **Kugel** und den **Einsturztyp** auf **Alle** ein.
- 4 Rollen Sie nach unten auf die nächste Attribut-Ebene. Stellen Sie die **Größe** der Stücke auf 5 und den **Verlaufsfolge** auf **Alle** ein. Die **Stufe** sollte gemäß Voreinstellung 100 sein.
- 5 Rollen Sie nach unten auf die nächste Attribut-Ebene. Wählen Sie **Wirbel** als den **Bewegungstyp** aus.
- 6 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der animierten Sequenz anzusehen.

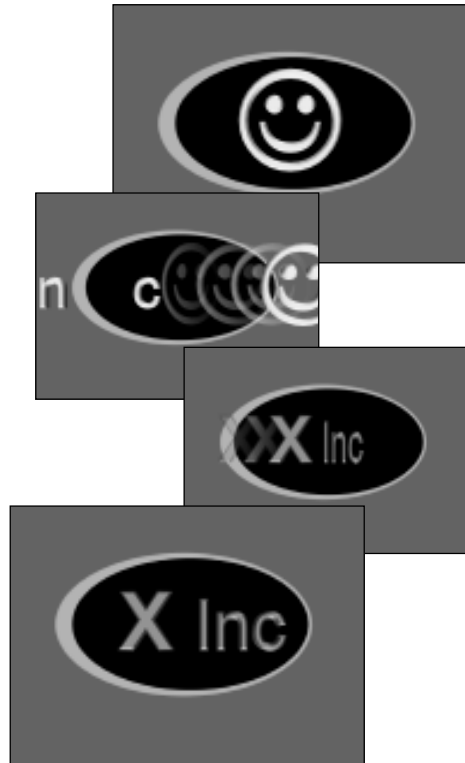


Stoßen

Dieser Transitionseffekt kann wichtigen Aussagen zusätzliche Ausdruckskraft verleihen oder durch das Wegschieben eines anderen Objekts die Hauptaussage leicht betonen. Lassen Sie den Haupttext in diesem Beispiel eine Grafik aus dem Weg stoßen.

Anwenden eines Stoß-Übergangs:

- 1 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Übergangseffekte: Stoß* und dann auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste **Stoß** aus der Liste **Stil** aus.
- 2 Löschen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste in Bild 1 die Option **Original verwenden**. Klicken Sie danach unter **Ziel** im Feld **Ziel-Textobjekt** oder **Ziel-Grafikobjekt**, um ein Objekt einzufügen, mit dem Sie das ursprüngliche Objekt ersetzen wollen.
- 3 Stellen Sie sicher, dass die **Stufe** 0 ist und stellen Sie den **Komprimieren**-Wert auf 50 ein.
- 4 Falls das Zielobjekt auf dem Bildschirm erscheint, müssen Sie die **Anfangsposition** des Zielobjekts auf 300 oder einen anderen Wert einstellen, bis es vom Bildschirm verschwindet.
- 5 Rollen Sie nach unten auf die nächste Optionen-Gruppe auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste und wählen Sie **Von links** als den **Richtung** aus, in die der Übergang ausgeführt werden soll.
- 6 Bewegen Sie die Zeitachsenregelung auf das letzte Bild der Animation. Stellen Sie die **Stufe** auf 100 ein.
- 7 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau des Übergang anzusehen.

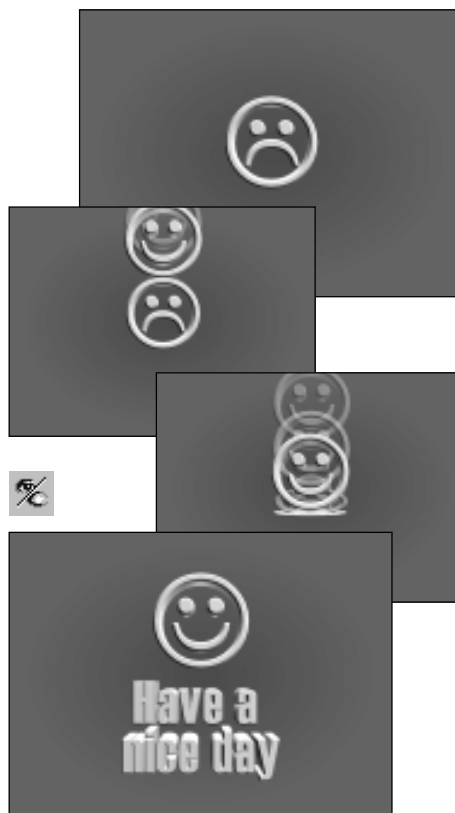


Springen

Zerstampfen Sie mit dem Springen-Effekt ein Text-Objekt mit einem anderen. Sie können ebenso einen realistischen Hüpf- und Aufprall-Effekt hinzufügen, wenn ein Text auf den anderen fällt. Dieses Beispiel zeigt Ihnen, wie Sie diesen Effekt mit der Zeigen/Verbergen-Funktion kombinieren, so dass am Ende des Übergangs eine zweite Meldung auftaucht.

Einstampfen eines Objekts durch ein anderes:

- 1 Fügen Sie ein Objekt ein und wählen dann im Trickkiste-Dateiordner *Übergangseffekte: Springen* aus. Wählen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste **Springen** aus der Liste **Stil** aus.
- 2 Löschen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste die Option **Original verwenden**. Klicken Sie danach auf **Ziel** im Feld **Ziel-Textobjekt-** oder **Ziel-Grafikobjekt**, Fügen Sie ein Objekt ein, mit dem Sie das ursprüngliche Objekt ersetzen wollen. Das Objekt über dem ursprünglichen Objekt verändert sich im Bearbeitungsfenster.
- 3 Stellen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste in Bild 1 den **Abprallen-**Wert auf 30 ein. Falls das Zielobjekt sichtbar ist, müssen Sie die **Anfangsposition** auf ungefähr 300 einstellen, damit es vom Bildschirm verschwindet.
- 4 Gehen Sie zum letzten Bild der Animation, fügen ein Schlüsselbild ein und geben 100 für **Stufe** ein.
- 5 Fügen Sie ein neues Objekt ein. Wählen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste **Keine** als Transitions-Stil.
- 6 Wählen Sie im Eigenschaften-Menü **Zeigen/Verbergen** aus und fügen Sie bei Bild 30 der Animation ein Schlüsselbild ein.
- 7 Klicken Sie auf der Animation-Werkzeugleiste in Bild 1 im Feld **Zeigen/Verbergen**, so dass das Objekt verschwindet. Klicken Sie in Bild 30 erneut auf es, so dass das Objekt wieder erscheint.
- 8 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen.



Globaleffekte

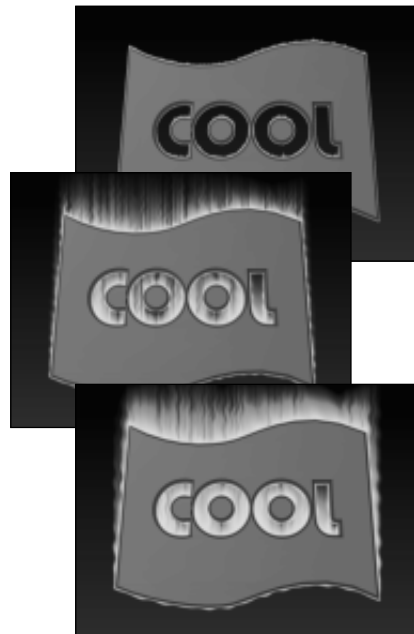
Diese Kategorie von Effekten kann die Qualität Ihres Text- oder Grafik-Objekts erhöhen. Eine große Variation von Option ermöglicht es Ihnen unter anderem, Ihren 3D-Objekten eine schaurige Aura zu geben, sie lichterloh abfackeln oder einen Schatten werfen zu lassen. Diese Effekte unterscheiden sich von Objekteffekten, da sie bei Anwendung auf ein Projekt zugleich auf alle Objekte im Projekt angewendet werden.

Feuer

Erstellen Sie rote, heiße Titel, die brennen und faszinieren, kreieren Sie einen kalten Titel, von dem Eiszapfen tropfen oder lassen Sie sogar eine neon-grüne Schmiere aus dem Titel laufen. All dies ist mit einem Feuer-Plug-in möglich. Lernen Sie in diesem Lehrgang, einen grundlegenden Feuer-Effekt zu animieren. (Einstellung: 30 Bilder, 15 bps)

Verbrennen eines Objekts:

- 1 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Globaleffekte: Feuer* aus und klicken dann auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **F/X. Feuer** erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 2 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 30 ein Schlüsselbild ein.
- 3 Stellen Sie die **Stärke** sowie die **Amplitude** in Bild 1 auf 10 ein.
- 4 Stellen Sie die **Richtung** auf 90 ein, um die Flammen direkt nach oben gehen zu lassen und geben Sie 2 für den **Vignette**-Wert ein.
- 5 Geben Sie 10 für **Länge** und 1 für **Durchsichtigkeit** ein. Klicken Sie danach auf die Farbfelder, um die Farben der Flamme frei zu definieren.
- 6 Stellen Sie die Flamme in Bild 30 durch Eingabe von 200 für **Stärke** und 100 für **Amplitude** auf volle Kraft ein.
- 7 Stellen Sie die **Länge** der Flammen auf 50 ein und erhöhen Sie die **Durchsichtigkeit** auf 75.
- 8 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen.

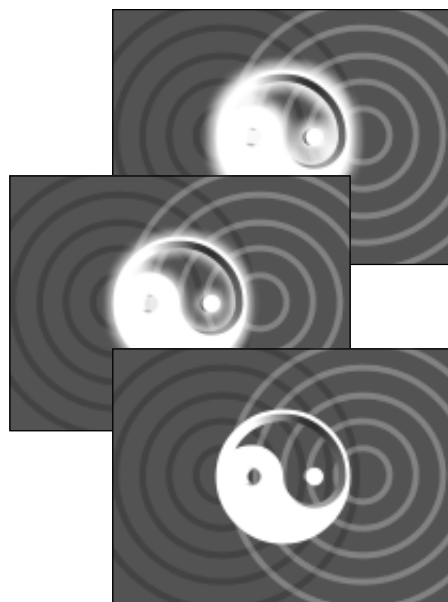


Glühen

Dieses Plug-in gibt Ihnen jede Art von Aura, um der Stimmung des Objekts zu entsprechen. Machen Sie Ihr Objekt mit einem leuchtenden Glühen aus dem Nuklearzeitalter radioaktiv oder geben Sie ihm einen ätherischen Heiligenschein. Einer der Effekte, die Sie mit Ihrem Objekt wahrscheinlich ausprobieren möchten, ist es wie ein Licht strahlen zu lassen. Der folgende Lehrgang veranschaulicht, wie Sie ein Objekt blinken lassen. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Erstellen eines blinkenden Titels:

- 1 Erstellen Sie einen hellen Titel vor einem dunklen Hintergrund.
- 2 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiorder *Globaleffekt: Glühen* aus und klicken dann auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **F/X. Glühen** erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 3 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 1 und 30 ein Schlüsselbild ein. Stellen Sie in diesen Schlüsselbildern die **Breite** des Glühens auf 2, die **Transparenz** auf 0 und die **Vignette** auf 6 ein. Wählen Sie für das Glühen eine helle **Farbe** aus.
- 4 Fügen Sie bei Bild 5, 15 und 20 ein Schlüsselbild ein. Sie sollten die gleichen Attribute haben wie die in Bild 1.
- 5 Fügen Sie bei Bild 7, 13, 22 und 28 ein Schlüsselbild ein. Stellen Sie in diesen Schlüsselbildern die **Breite** des Glühens auf 0 ein. Dies läßt das Glühen verschwinden.
- 6 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen.

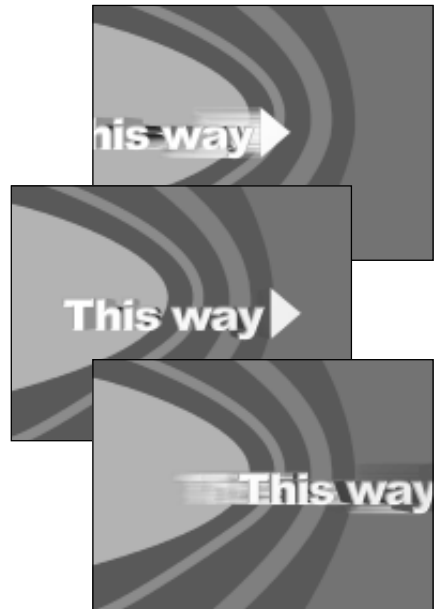


Bewegungsunschärfe

Mit diesem Effekt können Sie Ihr so aussehen lassen, als ob es energiegeladen mit größter Geschwindigkeit herumschwirren würde. Diese und viele andere kurze, rasche Bewegungen sind mit diesem Plug-in möglich. Falls Sie dies mit einem animierten Projekt versuchen möchten, empfehlen wir, die unkompliziertesten Einstellungen für die Animation zu verwenden. Der folgende Lehrgang wirft einen Blick auf das Kombinieren von Objekt-Position mit dem Bewegungsunschärfe-Effekt. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Anwenden von Bewegungsunschärfe auf ein Objekt:

- 1 Wählen Sie im Eigenschaften-Menü **Position** aus. Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung bei Bild 12, 18 und 30 ein Schlüsselbild ein.
- 2 Stellen Sie die X-Koordinate in Bild 1 auf -600 ein. Die Y- und Z-Werte sollten 0 sein. Ändern Sie die X-Koordinaten in Bild 12 und 18 auf 30. In Bild 30 sollte die X-Koordinate 1000 sein.
- 3 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Globaleffekte: Bewegungsunschärfe* aus. Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **F/X**.
Bewegungsunschärfe erscheint im Eigenschaften-Menü.
- 4 Stellen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste in Bild 1 **Fortlaufend** als den **Typ** und den **Pfad** auf **Gerade** ein.
- 5 Stellen Sie **Dichte** auf 5 und **Länge** auf 20 ein. Stellen Sie die **Richtung** auf 180 ein, was eine horizontale Linie erzeugt.
- 6 Rollen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste nach unten auf die nächste Attributebene. Stellen Sie **Ende** auf 30 **Zusammenlauf** auf 0 ein.
- 7 Fügen Sie bei Bild 10, 12, 18, 20 und 30 ein Schlüsselbild ein. Sie sollten alle die gleichen Attribute haben wie in Bild 1.
- 8 Ändern Sie die **Ende** in Bild 12 und 18 auf 0.
- 9 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen.



Schatten

Sie können Ihrem Objekt einen Schatten geben und diesen dann nach wenigen Einstellungen unkompliziert animieren. Zusätzlich zu den grauen Schatten des wirklichen Lebens können Sie farbige Schatten erstellen oder ein Objekt einen negativen Schatten auf einen dunklen Hintergrund werfen lassen. Lassen Sie in diesem Lehrgang ein Objekt hinwegtreiben, während es seinen Schatten hinter sich oder auf dem Grund zurückläßt. (Einstellungen: 30 Bilder, 15 bps)

Animieren eines Objekts und seines Schattens:

- 1 Drehen Sie Ihr Objekt, so dass es ein wenig danach aussieht, als ob es auf einer Oberfläche liegen würde.
- 2 Klicken Sie auf der Standard-Werkzeugleiste im Feld **Objekt bewegen**. Fügen Sie auf der Zeitachsenregelung beim letzten Bild der Animation ein Schlüsselbild ein.
- 3 In Bild 1 sollten die X-, Y- und Z-Koordinaten 0 bleiben. Geben Sie in Bild 30 einen Wert von 270 für die Y-Koordinate ein, oder einen beliebigen anderen Wert, der das Objekt vom Bildschirm bewegt.
- 4 Wählen Sie im Trickkiste-Dateiordner *Globaleffekte: Schatten* aus. Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **F/X. Schatten** erscheint im Eigenschaft-Menü.
- 5 Fügen Sie auf der Zeitachsenregelungen beim letzten Bild der Animation ein Schlüsselbild ein.
- 6 Geben Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste in Bild 1 einen Wert von 5 für **X-Einzug** und **Y-Einzug** ein. Geben Sie 3 für die **Vignette** ein.
- 7 Geben Sie in Bild 30 einen Wert von 600 für den **Y-Einzug** und 40 für die **Vignette** ein.
- 8 Klicken Sie auf **Wiedergabe**, um sich eine Vorschau der Animation anzusehen. Das Objekt sollte nach oben und vom Bildschirm treiben, während der Schatten zurückbleibt. Wenn es so aussieht, als ob sich der Schatten nach oben und unten bewegen würde, müssen Sie den **Y-Einzug**-Wert für das letzte Schlüsselbild anpassen.



Pfad-Editor

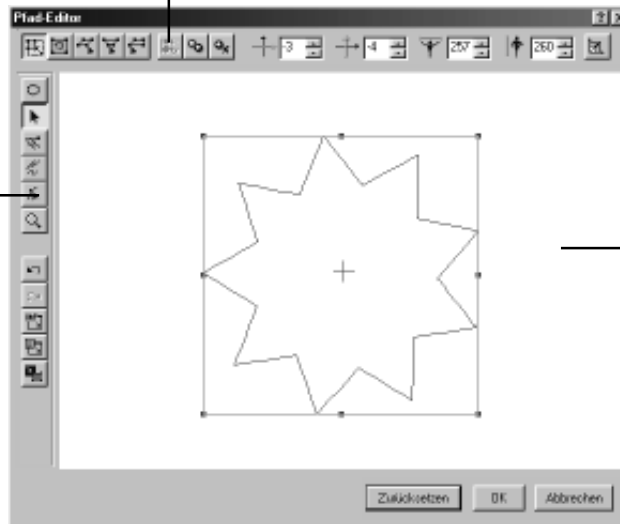
Mit Pfad-Editor macht es Ulead COOL 3D nun möglich, Vektorgrafiken zu erstellen und zu bearbeiten, ohne sich das Importieren von Bildern aus anderen Programmen Sorgen machen zu müssen. Sie können nicht nur Ihre eigenen Formen erstellen, sondern auch Buchstaben, die Sie eingetippt haben, als Vektorgrafiken bearbeiten. Natürlich haben Sie ebenso die Möglichkeit, einen Hintergrund wie zum Beispiel ein Logo zu importieren, so dass Sie den gewünschten Bereich nachziehen und das ursprüngliche Logo dann mit 3D-Flair bereichern können.

Klicken Sie auf der Objekt-Werkzeugleiste **Grafik einfügen**, um auf den Pfad-Editor zuzugreifen. Dies öffnet das Fenster des Pfad-Editors.



*Eigenschaften-
Werkzeugleiste*

Werkzeugpalette



Arbeitsfläche

Die Grundlagen von Vektorgrafiken

Im Pfad-Editor erstellen Sie Vektorgrafiken. Vektorgrafiken unterscheiden sich von Rastergrafiken (oder Bitmaps), die sie aus Linien oder **Pfaden** zusammensetzen, die miteinander durch **Knoten** verbunden sind. Deshalb erstellen oder bearbeiten Sie sie nur mit den Pfaden und Knoten, nicht mit den Farb- und Text-Attributen, die Sie ihnen zuweisen möchten. Einfache Formen sind aus einem Pfad mit ein paar Knoten zusammengesetzt, während der Pfad komplexerer Formen viele Knoten enthält.

Pfad-Editor gibt Ihnen viele Werkzeuge, mit denen Sie Pfade und Knoten zeichnen und bearbeiten können. Auch Raster können in Vektorgrafiken umgewandelt werden. Die

Werkzeugpalette gibt Ihnen Vielfalt von Funktionen, mit denen Sie eine Form erstellen und bearbeiten können. Jedesmal, wenn Sie eines dieser Werkzeuge auswählen, ändert sich die **Eigenschaften-Werkzeugleiste**, um die Optionen für dieses Werkzeug anzuzeigen. Machen Sie sich auf den folgenden Seiten mit einigen Werkzeugen vertraut.



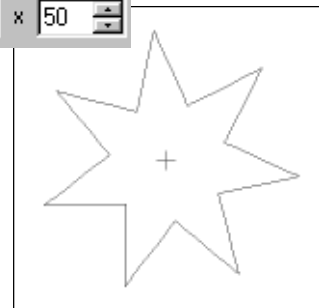
Eine einfache Form mit wenigen Knoten (links) und eine komplexe Form mit vielen Knoten (rechts)

Benutzen des Formwerkzeugs

Mit dem Pfad-Editor können Sie sowohl symmetrische Formen wie zum Beispiel Quadrate und Kreise als auch komplexere Vielecke und Sterne erstellen.

Erstellen eines Form-Objekts:

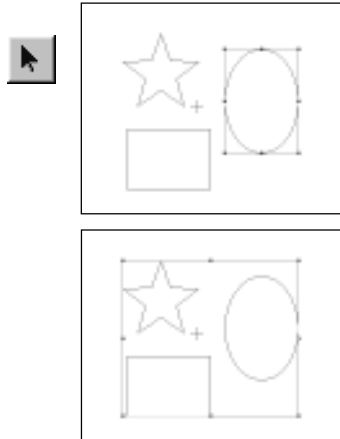
- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das **Formwerkzeug**. Die Eigenschaften-Werkzeugleiste verändert sich, um sowohl die verschiedenen Formen anzuzeigen, zwischen denen Sie wählen können, als auch die Art der Formerstellung.
- 2 Wählen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste durch Klicken in einem dieser drei Felder die Zeichen-Optionen aus, die Sie zum Erstellen dieser Form benutzen möchten:
 - **Radial markieren** Erstellt eine Form von der Mitte nach Außen vorgehend. Falls dies nicht ausgewählt ist, wird die Form beim Zeichnen in der Ecke links oben erstellt.
 - **Gleiche Seiten** Stellt sicher, dass alle Seiten der Form die gleiche Länge haben.
 - **Fixgröße** Erlaubt Ihnen in den benachbarten Feldern Breite und Höhe die exakte Breite und Höhe eines Objekts festzulegen.
- 3 Klicken Sie auf den Ort der Arbeitsfläche, an dem die Form erscheinen soll und ziehen Sie die Maus. Wenn Sie die Maus ziehen, wird die Form basierend auf den von Ihnen festgelegten Attributen erstellt.



Benutzen des Objektwerkzeugs

Nachdem Sie ein Objekt erstellt haben, können Sie auf eine Vielfalt von Wegen mit dem **Objektwerkzeug** bewegen und manipulieren. Dies gestattet es Ihnen, Objekte auszuwählen und Sie dann irgendwo auf der Arbeitsfläche zu bewegen, ihre Größe zu verändern oder sie zu verzerren.

- Klicken Sie in der Werkzeugpalette im Feld **Objektwerkzeug**, um **Auswahl eines Einzel-Objekts** auszuführen und danach auf einer beliebigen Stelle entlang des Pfads des gewünschten Objekts (ein Handsymbol erscheint jedes Mal, wenn sich Ihr Cursor über einen Pfad bewegt).
- Halten Sie beim Klicken auf jedes Objekt die **Umsch**-Taste gedrückt, um **Auswahl mehrfacher Objekte** auszuführen. Das Begrenzungsfeld ändert sich jedesmal, um alle ausgewählten Objekte einzuschließen. Sie können auch die Maus auf der Arbeitsfläche ziehen, um einen Auswahlbereich zu erstellen, der alle gewünschten Objekte beinhaltet. Nach der Auswahl können Sie sie alle auf einmal bewegen oder ihre Größe vereinheitlichen.



Das Objektwerkzeug bietet auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste fünf Optionen zum Drehen, Umformen und Verändern der Größe von Objekten an:

- **Größe ändern** Ermöglicht es Ihnen, an den Knoten eines Begrenzungsfeldes zu ziehen, um die Größe eines Objekt zu erhöhen oder zu verkleinern. Klicken Sie im Feld **Verhältnis erhalten**, um bei der Größen-Veränderung eines Objekts dessen Proportionen beizubehalten.
- **Drehen** Ermöglicht es Ihnen, ein Objekt durch unmittelbares Ziehen einer Ecke seines Begrenzungsfeldes zu drehen. Wenn Sie das Objekt drehen, wird der Grad der Rotation im Drehfeld **Drehwinkel** am Ende der Eigenschaften-Werkzeugleiste angezeigt. Benutzen Sie dieses Drehfeld für feinere Einstellungen oder geben Sie den Grad der Rotation direkt ein. Ziehen Sie das Fadenkreuz auf die gewünschten Position, um ein anderes Drehzentrum einzustellen. Klicken Sie im Feld **Drehachse zurücksetzen**, um es wieder im Zentrum des Objekts zu positionieren.
- **Schräge, Perspektive, Verzerren** Gestattet Ihnen, ein Objekt durch Ziehen an den Kontroll-Knoten seines Begrenzungsfeldes anzupassen und zu verzerren.

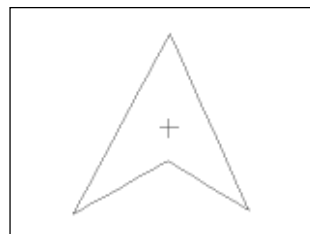
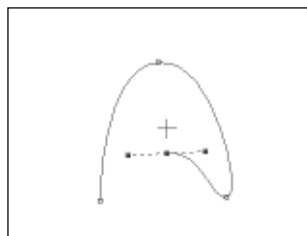
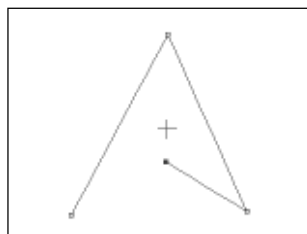


Benutzen des Pfadwerkzeugs

Das Pfadwerkzeug erlaubt es Ihnen, auf Serien von geraden und gekrümmten Linien basierende Formen zu erstellen. Sie können diese Linien während dem Zeichnen manipulieren oder sie zu einem späteren Zeitpunkt bearbeiten.

Erstellen eines Pfad-Objekts:

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf **Pfadwerkzeug**. Die Attribut-Werkzengleiste verändert sich, um die Optionen zum Zeichnen eines Pfads anzuzeigen.
- 2 Wählen Sie auf der Eigenschaften-Werkzengleiste des Pfad-Typ aus, den Sie zeichnen möchten. Zeichnen Sie durch Klicken im passenden Feld auf der Eigenschaften-Werkzengleiste entweder in geraden- oder gekrümmten Segmenten. (Sie können, abhängig vom Pfad-Typ den Sie erstellen möchten, während dem Zeichnen zwischen linearen- und gekrümmten Segmenten umschalten.)
- 3 Beginnen Sie im Bearbeitungsfenster mit dem Zeichnen der gewünschten Form. Jedesmal wenn Sie mit der Maus klicken, wird ein Knoten im Bearbeitungsfenster plaziert und ein Linien-Segment automatisch zur Verbindung zweier Knoten gezeichnet. Falls Sie die Option **Linie zeichnen** auswählen, werden bei jedem Klicken auf der Arbeitsfläche nur gerade Linien-Segmente erstellt. Wenn Sie die Option **Kurve zeichnen** auswählen, werden bei jedem Klicken und Ziehen auf der Arbeitsfläche gekrümmte Segmente erstellt. Wenn Sie diese Option ausführen, erscheint auf jeder Seite des Knotens ein Griff, der Ihnen gestattet, die Kurve zu strecken, an ihr zu ziehen oder sie umzudrehen.
- 4 Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzengleiste im Feld **Pfad schließen**, um Ihre Form zu beenden. Pfad-Editor zieht automatische eine Verbindungslinie vom letzten Segment zum Anfang der Form.

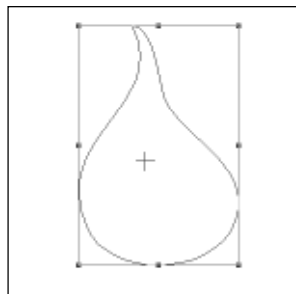
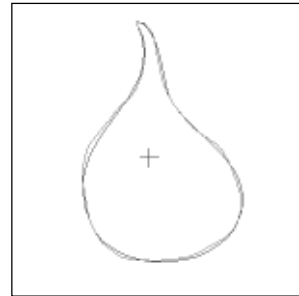
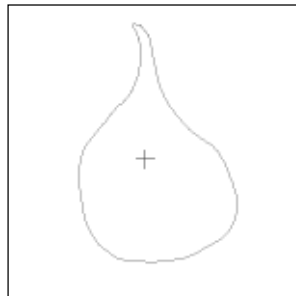


Benutzen des Freihandwerkzeugs

Das Freihandwerkzeug erlaubt es Ihnen, jede Art von Form zu zeichnen, da es Ihnen ermöglicht, mit der Maus oder eines druckempfindlichen Grafiktablets zu zeichnen. Dies kann hilfreich beim Nachzeichnen von Elementen in einem Hintergrundbild sein, wie zum Beispiel einem Logo. Nachdem Sie Ihren Pfads nachgezeichnet haben, platziert Pfad-Editor Knoten auf dem Pfad, die von der auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste eingestellten Genauigkeit abhängen.

Erstellen eines Freihand-Objekts:

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette im Feld **Freihandwerkzeug**. Die Eigenschaften-Werkzeugleiste verändert sich, um die Optionen zum Zeichnen eines Pfads anzuzeigen.
- 2 Gehen Sie zum Bearbeitungsfenster und beginnen Sie mit dem Zeichnen der Form, die Sie erstellen oder vektorisieren wollen. Wenn Sie zeichnen, erscheint eine Linie im Bearbeitungsfenster. Halten Sie die Maustaste beim Ziehen gedrückt, um durchgehend zu zeichnen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, beenden Sie ein Segment. Sie können dann durch Klicken in einen anderen Bereich des Bearbeitungsfensters ein neues Segment erstellen. Wenn Sie ein neues Segment erstellen, wird es automatisch mit dem Ende des vorherigen Segments verbunden.
- 3 Klicken Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste im Feld **Pfad schließen**, um Ihre Form zu beenden. Eine rote Linie erscheint, die dem Verlauf des von Ihnen gezeichneten Pfads folgt. Pfad-Editor verwendet dieses Linie um festzulegen, wieviele Knoten auf dem resultierenden Pfad platziert werden. Erhöhen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste den Wert im Drehfeld **Genauigkeit**, um die Linie Ihren Zeichnungen noch enger folgen zu lassen.
- 4 Schalten Sie zum **Objektwerkzeug** um oder klicken Sie außerhalb des Bereichs, wenn Sie mit der Genauigkeit Ihres Pfads zufrieden sind.

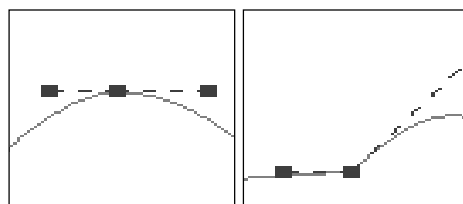


Einstellen von Pfaden

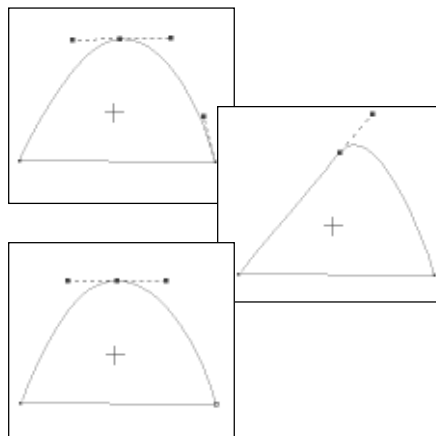
Jedesmal, wenn Sie einen Pfad zeichnen, ist seine Form durch den Pfad festgelegt, den Sie zeichnen. Nachdem er erstellt wurde, können Sie in jederzeit mit dem Justierwerkzeug bearbeiten

Anpassen eines Pfads:

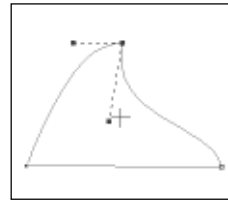
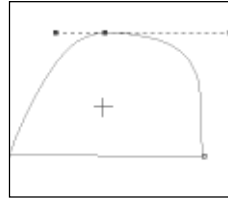
- 1 Wählen Sie in der Werkzeugpalette **Justieren** aus. Die Eigenschaften-Werkzengleiste zeigt die Optionen zum Anpassen eines Pfads an. Knoten erscheinen auf dem Pfad des ausgewählten Objekts.
- 2 Wählen Sie das Feld **Pfad Justieren** aus und klicken Sie auf einen beliebigen Knoten auf dem Pfad des Objekts. Der Knoten wird schwarz, um anzuzeigen, dass er aktiviert ist und ein Kontrollgriff erscheint auf jeder Seite des Knotens.
- 3 Ändern Sie die Form des Pfads durch Ziehen an einem Knoten oder einem der Kontrollgriffe. Ziehen an den Knoten positioniert sie neu, während das Ziehen an einem Kontrollgriff die Krümmung des Pfad um den aktiven Knoten und zwischen seinen angrenzenden Knoten verändert. Kontrollieren Sie das Verhalten dieser Knoten und die Krümmungen mit einem der fünf Felder auf der Eigenschaften-Werkzengleiste:
 - **Kurvensegment** Verändert die Krümmung eines Pfads zwischen dem aktiven Knoten und seinen angrenzenden Knoten.
 - **Liniensegment** Verändert die Form zwischen dem vorausgehenden und dem aktiven Knoten zu einem geraden Linien-Segment.
 - **Symmetrische Kurve** Ändert die Krümmung des Pfads zwischen dem aktiven Knoten und seinen angrenzenden Knoten. Die Kontrollgriffe werden bei gleicher Länge auf einem linearen Pfad fixiert beibehalten. Diese Option eignet sich am besten für allgemeine Änderungen der Krümmung eines Pfads.



Anpassen eines Knotens (links) und eines Kontrollgriffs (rechts)



- **Weiche Kurve** Ändert die Krümmung des Pfads zwischen dem aktiven Knoten und seinen angrenzenden Knoten. Dies erlaubt Ihnen, die Länge der Kontrollgriffe unabhängig voneinander zu ändern (sie bleiben immer noch auf einem linearen Pfad). Benutzen Sie diese Option für größere Kontrolle der Krümmung unter Berücksichtigung der angrenzenden Knoten.
- **Scheitelkurve** Ändert die Krümmung des Pfads zwischen dem aktiven Knoten und seinen angrenzenden Knoten. Dies erlaubt Ihnen die Bewegung eines Kontrollgriffs. Dies ist hilfreich, wenn Sie die Krümmung auf einer Seite der Pfads ändern wollen, ohne die anderen zu beeinflussen.

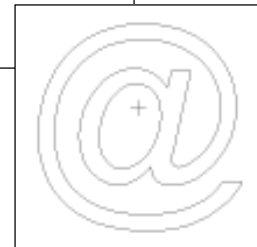
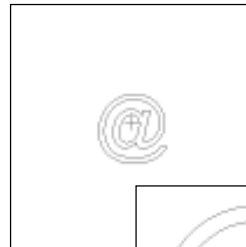


Ansehen von Pfaden und Bildern

Klicken Sie auf das **Zoomwerkzeug**, um Ihre Bilder zu vergrößern und zu verkleinern oder um bei der Bearbeitung der Pfad-Knoten eine bessere Ansicht zu bekommen.



- Ziehen Sie auf der Eigenschaften-Werkzeugleiste den Schieberegler des **Vergrößerungsverhältnis**, bis Sie die gewünschte Ansicht haben. Benutzen Sie die Rollaufleiste auf den Ecken der Arbeitsflächen, um sich in Ihrem Bild zu bewegen, nachdem Sie es vergrößert haben.
- Ziehen Sie den Cursor direkt auf der Arbeitsfläche, um eine rechteckige Zoom-Auswahl zu erstellen. Dies vergrößert den gewünschten Bereich automatisch.
- Klicken Sie im Feld **1x1**, um zur eigentlichen Ansicht des Pfads, den Sie bearbeiten, zurückzukehren.

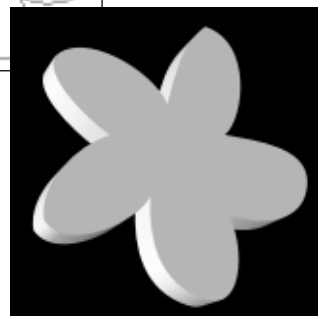
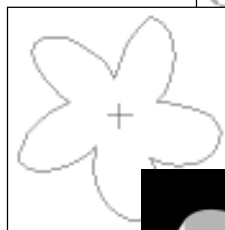
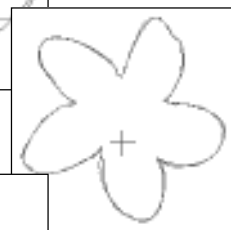
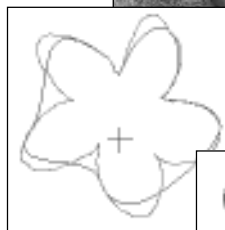
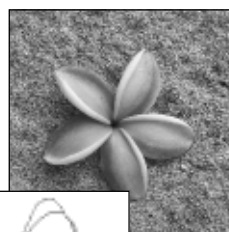


Nachzeichnen und Konvertieren von Raster-Bildern

Mit Pfad-Editor ist es leicht, ein 3D-Objekt zu erstellen, welches auf Ihre spezifischen Design-Anforderungen zugeschnitten ist. Durch die Möglichkeit, ein Hintergrundbild nachzuzeichnen oder ein Raster-Bild in eine Vektorgrafik umzuwandeln, haben Sie viele Möglichkeiten, um 3D-Elemente nahtlos in Ihre ursprüngliche Grafik oder ein Logo einzugliedern.

Nachziehen eines Hintergrund-Bildes:

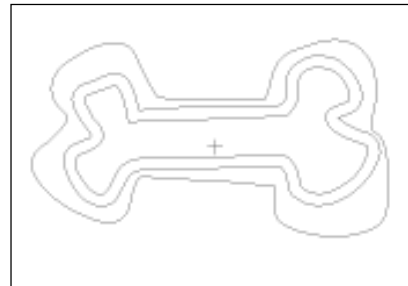
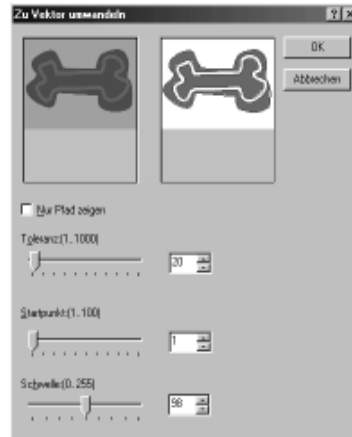
- 1 Klicken Sie im Feld **Hintergrundbild einfügen**. Wählen Sie im erscheinenden Dialogfeld eine Bild-Datei aus, die Sie vektorisieren möchten (*.BMP oder *.JPG). Klicken Sie auf **Öffnen** und das Bild erscheint im Bearbeitungsfenster.
- 2 Vektorisieren Sie den gewünschten Teil des Bildes mit dem **Form**-, **Pfad**-, oder **Freihand**- Werkzeug. Sie können eine Kombination dieser Methoden anwenden.
- 3 Löschen Sie, nachdem Sie die Form grob vektorisiert haben, die Option **Hintergrund zeigen**, um ein bessere Ansicht auf den Pfad zu bekommen. Benutzen Sie dann das **Justierwerkzeug**, um den Pfad zu verfeinern. Sie können die **Hintergrund zeigen**-Option jederzeit auswählen, um Ihre Einstellungen vor dem Hintergrund zu überprüfen.
- 4 Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie alle Einstellungen gemacht und alle Pfade geschlossen haben. Die soeben vektorisierte Grafik erscheint auf der Arbeitsfläche des Hauptprogramms.



Umwandeln von Raster-Grafiken in Vektor-Grafiken:

- 1 Klicken Sie im Feld **Zu Vektor umwandeln**. Wählen Sie im erscheinenden Dialogfeld die Bild-Datei aus, die Sie umwandeln möchten und klicken auf **Öffnen**.
- 2 Im Dialogfeld „Zu Vektor umwandeln“ wird im Fenster auf der rechten Seite eine Vorschau des nachgezogenen Pfads angezeigt. Passen Sie die folgenden Variablen an, um der gewünschten Vektorisierung möglichst nahe zu kommen:
 - **Toleranz** Stellt die Genauigkeit des Nachziehens ein. Ein geringer Wert resultiert in einer größeren Genauigkeit.
 - **Startpunkt** Legt die Weichheit von Kurven fest, die für das Nachziehen verwendet werden. Ein geringer Wert erzeugt weichere Kurven.
 - **Schwelle** Stellen Sie einen Helligkeitswert ein, um zu entscheiden, welche Pixel in die Vektorisierung miteingeschlossen werden. Alle Pixel, deren Helligkeitswert darunter fällt, werden integriert.
- 3 Klicken Sie auf **OK**, nachdem Sie Ihre Einstellungen gemacht haben. Das Raster-Bild erscheint im Hintergrund mit der Vektorspur an seiner Oberseite.
- 4 Deaktivieren Sie die Option **Hintergrund zeigen** auf der Unterseite des Pfad-Editor-Fensters. Das Raster-Bild verschwindet und lässt den Vektorpfad deutlich sichtbar zurück.
- 5 Bearbeiten Sie den Pfad, falls nötig, und klicken dann auf **OK**.

Tip: Benutzen Sie für beste Umwandelergebnisse flache Bilder mit wenig oder keinem Schatten. Wenn Sie **Zu Vektor umwandeln**-Einstellungen vornehmen, probieren Sie leicht höhere Werte für **Toleranz** und **Startpunkt** aus. Die beschleunigt den Vektorisierungs-Prozess.



Ausgeben Ihres Projekts

Ulead COOL 3D bietet Ihnen große Flexibilität für die Art der Ausgabe Ihres Objekts an. Ganz gleich, ob Sie Ihr Objekt in ein Video, auf eine Webseite oder einfach als Grafikelement in ein Dokument ausgeben wollen - Ihnen steht eine große Vielfalt von Optionen zur Auswahl.

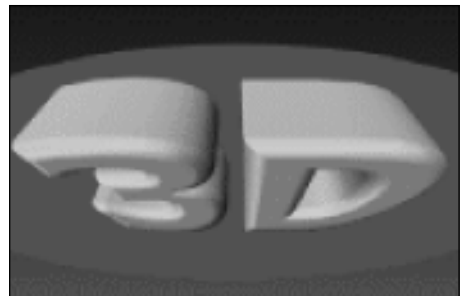
Speichern Ihres Projekts

Wenn Sie die Bearbeitung Ihres Projekts abgeschlossen haben, können Sie es im Ulead COOL 3D-Format (*.c3d) abspeichern. Dies erlaubt Ihnen das erneute Öffnen des Projekts in Ulead COOL 3D, um es weiter zu bearbeiten zu ändern. Werfen Sie einen Blick auf die folgenden Seiten, falls Sie Ihr Projekt als Bild, Web-Animation oder Videodatei ausgeben wollen.

Erstellen von Bilddateien

Sie können Ihr gespeichertes Objekt in einer Auswahl von Dateiformaten ausgeben: BMP, GIF, JPEG und TGA. Der folgende Abschnitt informiert Sie, welche Qualität Sie von jedem Dateityp erwarten können und außerdem über einige Optionen zum jeweiligen Dateiformat.

- **BMP** speichert Ihr Bild mit hoher Qualität und ohne Datenverlust ab. Dafür müssen Sie jedoch enorme Dateigrößen in Kauf nehmen. Im allgemeinen ist dies das beste Format, wenn Sie Grafiken mit hoher Qualität und hoher Auflösung erstellen wollen.
- **GIF** speichert das Bild abhängig von der angewendeten Komprimierung in kleinen Dateigrößen ab. Dies ist das Format, das üblicherweise für Webseiten verwendet wird und ist am besteneignet für Grafiken und Illustrationen, die relativ klein sind und nicht besonders viele Farbtöne enthalten. Wenn Sie ein Bild in diesem Format abspeichern, können Sie auswählen, wieviel Farben die Engine erkennen soll. Eine kleinere Farbzahl resultiert im Allgemeinen in geringeren Dateigrößen, aber in einigen Fällen kann dies die Bildqualität beeinträchtigen. Sie können den Hintergrund auch auf transparent einstellen. Wenn Sie das Bild auf eine Webseite legen, erscheint der Hintergrund der Webseite deshalb als Hintergrund des Bildes.



- **JPEG** speichert Ihr Bild in einem komprimierten Format ab, was zu geringeren Dateigrößen führt. Der Datenverlust führt aber unvermeidlich zu verminderter Qualität. Dies wird aufgrund der Dateigröße bei Webseiten verwendet. Fotografien und Bilder, die viele Farbverläufe enthalten, sind für dieses Format am besten geeignet. Wenn Sie in diesem Format abspeichern, haben Sie neben anderen die Optionen, die Bilderergebnisse und die Bildauflösung einzustellen.
- **TGA** speichert Ihr Bild oder Projekt mit einem Alpha-Kanal ab. Dies bedeutet, dass Sie es in einem Videoclip, wie zum Beispiel dem Titel, verwenden können. Wenn Sie **Transparenter Hintergrund** auswählen, blockiert der Alpha-Kanal außer dem 3D-Objekt das gesamte Bild. Sie können dies mit Ihrem Videobearbeitungsprogramm als eine Überlagerung Ihres ursprünglichen Videos verwenden.



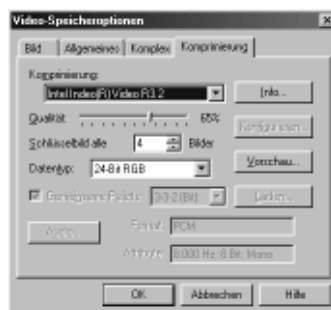
Erstellen von Videodateien

Eine der großartigen Eigenschaften von Ulead COOL 3D-Projekten ist die Möglichkeit, sie als Videos (AVI und MOV-Formate) auszugeben, um sie in Ihren digitalen Videos zu verwenden. Mit einem Video-Editor, wie zum Beispiel Uleads preisgekröntem MediaStudio Pro können Sie Ihr animiertes Projekt Ihrem Videoclip einfügen. Klicken Sie auf **Datei: Animationsdateien erstellen: Videodatei**, um Ihr Projekt als Videodatei abzuspeichern. Erweiterte Ausgabe-Optionen erlauben Ihnen die genaue Anpassung der Projekts-Ausgabe in ein Video-Format ihrer Wahl. Durch Klicken im Feld **Optionen** des Dialogfelds **Als Videodatei speichern** können Sie auf sie zugreifen. Im folgenden werden die vier Kategorien kurz beschrieben.

- **Bild** Erlaubt Ihnen die Auswahl des Video-Rahmens (digital oder analog). Wenn das neue DirectX Media 6.0 installiert ist, haben Sie außerdem die Option, sich das Video anzusehen, nachdem erstellt wurde.



- **Allgemeines** Erlaubt Ihnen die Festlegung von Schlüssel-Aspekten Ihres Videos, wie zum Beispiel Bildrate und Bildgröße.
- **Komplex** Enthält - basierend auf dem beabsichtigten Ausgabegerät-Optionen, um die Wiedergabe der Videodatei zu optimieren.
- **Komprimierung** Erlaubt Ihnen die Festlegung von Optionen speziell für den ausgewählten Video-Code.



Erstellen von Animation für das Web

Ulead COOL 3D ermöglicht Ihnen die Ausgabe Ihrer animierten Projekte in für Ansicht auf Webseiten geeigneten Date-Formaten: GIF und RealText 3D. Falls dies geschickt angewendet wird, kann es eine gute Methode sein, um die Aufmerksamkeit von Internet-Surfern zu erregen oder um einfach Ihre Webseiten zu beleben.

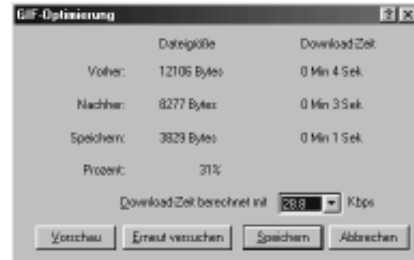
GIF-Animation

Viele der Animationen, die Sie auf den Web sehen, sind animierte GIFs. Diese Ulead COOL 3D-Version gibt Ihnen zusätzliche Kontrollen um eine GIF-Animation zu erstellen, die Ihren Anforderungen entspricht. Hier ist eine Einleitung einiger der neuen Funktionen, auf die Sie jeweils durch Klicken auf **Datei: Animationsdateien erstellen - GIF-Animations-Datei** zugreifen können.

- **Farben** Legt die zu erstellende Farbzahl in der Global-Palette jedes Bildes fest, basierend auf den Farben im Bild. Eine kleinere Farbzahl hilft bei der Reduzierung der Datei-Größe, manchmal jedoch auf Kosten der Qualität.
- **Bildverzögerung** Die Zeit, die jedes Bild vor dem Übergang zum nächsten angezeigt wird.
- **Schleife** Stellt die Wiedergaben-Anzahl der Animation ein. Falls dies nicht eingestellt ist, wird die Animation unendlich wiedergegeben.
- **Transparenter Hintergrund** Entfernt den Hintergrund des GIFs, so dass nur die 3D-Objekte sichtbar sind. Auf einer Webseite platziert, scheint der Hintergrund dieser Seite durch.



- **Vorschau nach dem Speichern** Gibt Ihnen nach dem Speichern eine Vorschau der Animation in Ihrem Standard-Browser.
- **Globale Palette erstellen** Erstellt eine Global-Palette, die auf einer aus allen Bildern der Animation bestehenden Kombination basiert. Dies kann die Größe reduzieren, wiederum sollten Sie aber überprüfen, ob diese Prozedur die Qualität erzeugt, die Sie sich vorgestellt haben.
- **Überflüssige Pixel entfernen** Entfernt Pixel, die alle Bilder der Animation gemeinsam haben. Dies reduziert die Datei-Größe.
- **Statusreport zeigen** Zeigt die Datei-Größe und andere wichtige Fakten der Animation vor und nach der Optimierung an.
- **Ulead SmartSaver aufrufen** Lässt das Programm Ulead SmartSaver automatisch erkennen und starten ULeadSmartSaver ist ein Programm, das Ihnen dabei hilft, in JPEG, GIF und PNG-Formaten erstellte Animation zu optimieren.



RealText 3D

Nun können Sie Ihre Animationen im RealText 3D-Dateiformat ausgeben (*.r3t). Dieses neue Format speichert Ihre Animation unter Beibehaltung kleiner Datei-Größen, was es demzufolge ideal für die Wiedergabe auf Webseiten macht. Benutzen Sie den Menübefehl **Datei: Zu RealText 3D exportieren**, um eine Animation in diesem Dateiformat auszugeben. Nachdem Sie es gespeichert haben, können Sie sich in Ihrem Standard-Browser eine Vorschau davon ansehen.

Anmerkung: Das Exportieren Ihres Projekts in dieses Dateiformat kann zum Verlust der folgenden Attribute führen: Textur, Schräge, Licht, Farbe, Hintergrundbild und Kamera.



Tastenkürzel

Hauptprogramm

Funktion	Tastenkombinationen	Beschreibung
Datei: Neu	Strg + N	Öffnet ein neues Dokument
Datei: Öffnen	Strg + O	Öffnet eine bestehende Projekt-Datei (*.C3D)
Datei: Speichern	Strg + S	Speichert die aktuelle Datei (im .C3D-Format)
Datei: Grafiken importieren	F5	Importiert Vektrografiken (*.WMF or *.EMF)
Datei: Drucken	Strg + P	Druckt das aktuelle Dokument
Bearbeiten: Rückgängig machen	Strg + Z ODER Alt + Rücktaste	Macht den vorherigen Schritt rückgängig
Bearbeiten: Wiederholen	Strg + Y	Wiederholt den vorherigen Schritt, der rückgängig gemacht wurde
Bearbeiten: Ausschneiden	Strg + X ODER Umsch + Entfernen	Schneidet das ausgewählte Objekt aus dem aktuellen Dokument aus und legt es in die Windows-Zwischenablage
Bearbeiten: Einfügen	Strg + V ODER Umsch + Einfügen	Fügt ein Objekt aus der Windows-Zwischenablage in das aktuelle Dokument ein
Bearbeiten: Löschen	Strg + Entfernen	Löscht das ausgewählte Objekt
Bearbeiten: Text einfügen	F3	Öffnet das Ulead COOL 3D-Text-Dialogfeld und fügt Text aus der Windows-Zwischenablage ein
Bearbeiten: Text bearbeiten	F4	Öffnet das Ulead COOL 3D-Text-Dialogfeld mit dem Text des ausgewählten Objekts
Bild: Ausgabevorschau	F8	Rendert das aktuelle Bild mit der ausgewählten Ausgabequalität
Objekt verschieben	A	Wählt das Objekt verschieben-Werkzeug auf der Standard-Werkzeugleiste aus
Objekt drehen	S	Wählt das Objekt drehen-Werkzeug auf der Standard-Werkzeugleiste aus
Objekt in Größe ändern	D	Wählt das Objekt in Größe ändern-Werkzeug auf der Standard-Werkzeugleiste aus
Frontfläche auswählen	Q	Wählt/Entwählt die Frontfläche des Objekts
Ausschließlich Frontfläche auswählen	Strg + Q ODER Umsch + Q	Wählt die Frontfläche des Objekts aus und entwählt alle anderen Flächen

Frontschräge auswählen	W	Wählt/Entwählt die Frontschräge des Objekts
Ausschließlich Frontschräge auswählen	Strg + W ODER Strg + W	Wählt die Frontschräge des Objekts aus und entwählt alle anderen Flächen
Seitenfläche auswählen	E	Wählt/Entwählt die Seitenfläche des Objekts
Ausschließlich Seitenfläche auswählen	Strg + E ODER Umsch + E	Wählt die Seitenfläche des Objekts aus und entwählt alle anderen Flächen
Rückschräge auswählen	R	Wählt/Entwählt die Rückschräge des Objekts
Ausschließlich Rückschräge auswählen	Strg + R ODER Umsch + R	Wählt die Rückschräge des Objekts aus und entwählt alle andere Flächen
Rückfläche auswählen	T	Wählt/Entwählt die Rückfläche des Objekts
Ausschließlich Rückfläche auswählen	Strg + T ODER Umsch + T	Wählt die Rückfläche des Objekts aus und entwählt alle andere Flächen
Animation stoppen	Esc	Stoppt die Wiedergabe der aktuellen Sequenz
Hilfe	F1	Zeigt die Ulead COOL 3D-Hilfethemen für Menüelemente an
Kontextabhängige Hilfe	Umsch + F1	Zeigt nach Klicken auf eine beliebige Programm-Eigenschaft ein kurzes Hilfethema an
Objektbewegung auf eine Achse limitieren	Umsch + Verschieben/Drehen/Objekt in Größe ändern durch Ziehen im Bearbeitungsfenster	Fixiert die Position des Objekts auf allen Achsen, aufgenommen der Achse, auf der die Bewegung eingeleitet wurde

Path Editor

Funktion	Abkürzungstasten	Beschreibung
Pfad löschen	Strg + Entfernen	Löscht den ausgewählten Pfad
Rückgängig machen	Strg + Z	Macht den vorherigen Schritt rückgängig
Wiederholen	Strg + Y	Wiederholt den vorherigen Schritt, der rückgängig gemacht wurde
Vergrößern	Strg + "+"	Vergrößert den Pfad oder das Bild auf der Arbeitsfläche
Verkleinern	Strg + "-"	Verkleinert den Pfad oder das Bild auf der Arbeitsfläche

Index

A

- Achsen, dreidimensionaler Raum** 17
- Animaiton, Erstellen**
 - Schlüsselbilder 29
- Animation, Erstellen** 31
 - Aktuelles Bild 29
 - Animieren von Licht und Farbe 33
 - Bilder pro Sekunde 29
 - Bilderanzahl 29
 - Bildfrequenz umkehren 28
 - Eigenschaften-Menü 28, 29
 - Einfügen/Löschen von Schlüsselbildern 28
 - Grundlagen 28
 - Grundlegender Lehrgang 31, 32
 - Lehrgang für mehrfache Objekte 35, 36
 - Lehrgang für mehrfache Zeitachsen 34
 - Mehrfache Objekte 35
 - Mehrfache Zeitachsen 34
 - Ping-Modus 29
 - Reibungsloser Bewegungspfad 29
 - Schleifenmodus 29
 - Zeigen/Verbergen 29
 - Zeitachsen-Kontrolle 28
- Animation, Vorschau** 29
- Animation-Werkzeugleiste** 9
- Animationen vorschauen**
 - Cache-Ansicht 14
- Anzeigequalität** 13
 - Ausgabequalität 14
 - Menübefehle 13
 - Objektgenauigkeit 14
- Arbeitsfläche**
 - Programm-Layout 8
- Eigenschaften-Werkzeugleiste** 10
- Ausführen von Ulead COOL 3D** 7
- Ausmaße**
 - Benutzerdefiniert 13
 - Einstellungen 13
 - Hintergrundbildgröße verwenden 13
 - Menübefehle 13
 - Web- und Videostandards 13
- Auswahl von Objekten**
 - Einzelobjekt, Pfad Editor 64
 - Mehrfache Objekte, Pfad Editor 64
 - Objekt-Werkzeug, Pfad Editor 64
 - Objektmanager 16

B

- Bearbeitungsfenster** 10
- Bewegungspfad-Plug-in** 47
- Bewegungsunschärfe-Plug-in** 60
- Bilddateien, Erstellen** 71
- Bilder pro Sekunde** 29
- Bildoptimierung**
 - GIF-Animation 73
 - Ulead SmartSaver 74

C

- Cache-Ansicht** 6, 14

D

- Dateiformate**
 - AVI 72
 - BMP 71
 - C3D 71
 - GIF 71
 - JPEG 72
 - Microsoft X-Dateiformat 26
 - MOV 72
 - R3T 74
 - TGA 72

E

- Eigenschaften-Menü** 28, 34
- Eindruck-Plug-in** 42
- Einstellen-Werkzeug** 67
- Explosion-Plug-in** 46

F

- Farbe** 20
 - Animieren 33
 - Anwenden auf einzelne Objektflächen 23
- Feuer-Plug-in** 58
- Frei definierte Schräge-Plug-in** 39

G

- Geometrie-Werkzeugleiste** 9
- Geometrische 3D-Formen**
 - Einfügen und Bearbeiten 27
 - Geometrie-Werkzeugleiste 5, 9
- GIF-Animation** 5, 73
- Global-Attribute** 37
- Global-Effekte** 58
- Glühen-Plug-in** 59

Grafiken, anfügen

- Geometrische 3D-Formen 26
- Microsoft X-Dateiformat 26
- Pfad Editor 25
- Symbolschriftsätze 26
- Überblick 25
- Vektorgrafiken 25

Größe

- Objekt 19
- Projekt 13

H

HAL-Rendern 13

Hilfe 6

- Technische Unterstützung 6

Hintergrund

- Anfügen 25

I

Installation 7

K

Kegel 26

Knoten 62

Kontroll-Linie 37

Krümmen-Plug-in 43

Kugel 26

L

Licht 20

- Animieren 33
- Modus 21
- Positionieren 21
- Spiegelnd 20
- Umgebend 20

N

Neue Eigenschaften 5

O

Oberflächenanimation-Plug-in 49

Objekt-Werkzeugleiste 9

Objekte

- Auswählen 15, 16
- Drehen 17
- Entfernen 16
- Entgruppieren 16
- Grundlegende Bewegungen 17
- Gruppieren 16

Objektmanager 10, 16

Umbenennen 16

Objekte transformieren

Objekt-Werkzeugleiste, Pfad Editor 64

Objekteffekte 43

Objektgrößen verändern 17

Objektliste 12, 15

Objektmanager 5, 10, 15, 16

Objektstil

- Bearbeiten 20
- Farbe 20
- Licht 20

P

Pfad Editor 5

- Eigenschaften-Werkzeugleiste 62
- Einstellen-Werkzeug 67
- Form-Werkzeug 63
- Freihand-Werkzeug 66
- Importieren eines Hintergrundbilds 69
- Konvertieren von Bitmap-Bildern zu Vektorgrafiken 70
- Markieren eines Hintergrundbilds 69
- Objekt-Werkzeug 64
- Objekte drehen 64
- Objekte in Größe verändern 64
- Pfad-Werkzeug 65
- Pfade einstellen 67
- Reguläre Formen 63
- Überblick 62
- Vektorgrafiken. Überblick 62
- Werkzeugleiste 62
- Zoom-Werkzeug 68

Pfad-Werkzeug 65

Pfadanimation-Plug-in 48

Pfade

Überblick 62

Pfade, Bearbeiten

- Geglättete Knoten 68
- Gekrümmtes Pfadsegment 67
- Knoten 67
- Linear-Segment 67
- Scheitelpunkt 68
- Symmetrische Knoten 68

Pfade, Erstellen

- Freihand-Werkzeug 66
- Gekrümmte Linien 65
- Gerade Linien 65
- geschlossene Pfade 65
- Pfad-Werkzeug 65

Platten-Plug-in 38
Plazierung-Werkzeugleiste 9

Plug-in-Effekte

Überblick 37

Plug-ins, individuell

Bewegungspfad 47
Bewegungsunschärfe 60
Eindruck 42
Explosion 46
Feuer 58
Frei definierte Schräge 39
Glühen 59
Krümmen 43
Oberflächen-Animation 49
Pfadanimation 48
Platte 38
Rahmen 40
Schatten 61
Sprengen 55
Springen 56
Stoßen 56
Tanzen 44
Verdrehen 54
Vertiefung 41
Verzerren 45
Zeichen-Bewegung (G) 50
Zeichen-Drehen (G) 51
Zeichen-Größe (G) 53
Zeichen-Schräge (G) 52

Plug-ins, Kategorien

Global-Effekte 58
Objekt-Effekte 43
Schrägeffekte 38
Transition-Effekte 55

Projekte abspeichern 71

Pyramide 26

R

Rahmen-Plug-in 40

RealText 3D 74

S

Schatten-Plug-in 61

Schlüsselattribute 37

Schlüsselbilder 6

Anfügen und Löschen 28
Definition 29
Für Plug-ins 37
Global-Attribute 37
Schlüsselattribute 37

Schlüsselbilder und Zeitachsen

Arbeiten mit 29

Schrägeffekte 38

Schrägstil

Grundlegend 23

Schrägstil, grundlegend

Gewicht 24
Hervorstehen 24
Präzision 24
Rand 24
Tiefe 24

Speichern eines Projekts 31

Sprengen-Plug-in 55

Springen-Plug-in 56

Standard-Werkzeugleiste 9

Stoßen-Plug-in 56

Symbolschriftsätze 26

T

Tanzen-Plug-in 44

Text-Werkzeugleiste 10

Textobjekt

Anfügen 14
Bearbeiten 15
Text-Werkzeugleiste 10

Textur 22

Anwenden 22
Anwenden auf einzelne Objektflächen 23
Wickeln 22

Textur-Map 22

Transition-Effekte 55

Transparenz, animiertes GIF 73

Transparenz, GIF 72

Trickkiste 10, 11

Dateiverzeichnis 11
Eigenschaften 11
Miniaturfeld 11

U

Ulead SmartSaver 74

Ulead-Homepage 6

Updates 7

Ulead-Homepage 7

V

Vektorgrafiken 25

Knoten 62
Konvertieren von Bitmap-Bildern zu 70
Pfade 62

Überblick 62

Verdrehen-Plug-in 54

Vergrößerung

in Pfad Editor 68

Vertiefung-Plug-in 41

Verzerren-Plug-in 45

Video

Erstellen 72

Erstellen von Überlappungen für 72

Optionen 72

Voreinstellungen

Anwenden 11, 12

Formen 12

Grundlegende Bewegungen 12

Hintergründe 12

Kamera 12

Kompositionen 12

Studio-Voreinstellungen 11

Symbole 12

Zeitachsen-Kontrolle 28

Funktionen 30

Für Plug-ins 37

Zylinder 26

W

Web

Discussion Group 6

Erstellen von Animationen für das 73

Erstellen von Bildern für das 71, 72

RealText 3D 74

Ulead-Homepage 6, 7

Werkzeugleisten

Animation-Werkzeugleiste 9

Eigenschaften-Werkzeugleiste 10, 37

Geometrie-Werkzeugleiste 9

Kostenlose Downloads 7

Objekt-Werkzeugleiste 9

Plazierung-Werkzeugleiste 9, 17

Standard-Werkzeugleiste 9

Text-Werkzeugleiste 10

Würfel 26

Z

Zeichen-Bewegung (G)- Plug-in 50

Zeichen-Drehen (G) 51

Zeichen-Größe (G)-Plug-in 53

Zeichen-Schräge (G)-Plug-in 52

Zeigen/Verbergen 29

Zeitachse

Eigenschaften-Menü 29, 34

Mehrfache Zeitachsen 30

Zeitachsen-Kontrolle 29

Zeitachsen-

Kontroll-Linien für Plug-ins 37