

3D-Shapes

Diese Sammlung enthält folgende 14 Effekte:

Übergangseffekte: ZI Diamant, ZI Ellipse, ZI Kasten, ZI Konus, ZI Kreis 2, ZI Kugel, ZI Kugel X 4, ZI Pyramide, ZI Ufo, ZI Welle 2, ZI Würfel, ZI Zylinder

Langzeiteffekt: ZI Kreis 1, ZI Welle 1

Da diese Effekte sehr aufwendig und detailreich programmiert wurden, sind längere Berechnungszeiten erforderlich (etwa 50 sec pro 1 sec Effekt bei normaler Effektqualität in Kron), die Ihnen aber perfekte Ergebnisse garantieren. Bei intensivem Einsatz dieser Effekte empfehlen wir daher, das komplette Berechnen z.B. in der Nacht durchzuführen.

ZI Diamant

Die erste Szene verformt sich zu einem Diamanten und dreht sich in die eingestellte Richtung aus der dahinterliegenden Szene heraus.

Einstellungen: Richtung: Flugrichtung der ersten Szene Drehung: Anzahl der Drehungen des Objektes während des Herausfliegens Qualität: Berechnungsqualität des Effektes Je höher die Qualität, desto länger die Berechnungszeit

ZI Ellipse

Hier verwandelt sich die erste Szene zu einer Ellipse und dreht sich aus der zweiten Szene heraus.

Einstellungen: Richtung: Flugrichtung der ersten Szene Drehung: Anzahl der Drehungen des Objektes während des Herausfliegens Qualität: Berechnungsqualität des Effektes Je höher die Qualität, desto länger die Berechnungszeit

ZI Kasten

Die erste Szene faltet sich zu einem Kasten zusammen und verlässt die zweite Szene in die eingestellte Richtung.

Einstellungen: Richtung: Flugrichtung der ersten Szene Drehung: Anzahl der Drehungen des Objektes während des Herausfliegens Qualität: Berechnungsqualität des Effektes Je höher die Qualität, desto länger die Berechnungszeit

ZI Konus

Hier nimmt die erste Szene die Gestalt eines Kegels an und dreht sich aus der zweiten Szene in die von Ihnen eingestellte Richtung heraus.

Einstellungen: Richtung: Flugrichtung der ersten Szene Drehung: Anzahl der Drehungen des Objektes während des Herausfliegens Qualität: Berechnungsqualität des Effektes Je höher die Qualität, desto länger die Berechnungszeit

ZI Kreis 2

Die zweite Szene entsteht aus der Mitte der ersten Szene. Letztere weicht wellenförmig aus dem Bildschirm.

Einstellungen:

Wellengröße: Mit kleineren Wellen erhalten Sie mehr Wellen im Effekt. Biegung: Hiermit stellen Sie die Ausprägung der Welle ein

ZI Kugel

Nachdem sich die erste Szene zu einer Kugel verformt hat, dreht diese sich aus der zweiten heraus.

Einstellungen: Richtung: Flugrichtung der ersten Szene Drehung: Anzahl der Drehungen des Objektes während des Herausfliegens Qualität: Berechnungsqualität des Effektes Je höher die Qualität, desto länger die Berechnungszeit

ZI Kugel x 4

Hier spaltet sich die erste Szene in vier Teile, die sich zu kleiner werdenden Kugeln formen und die zweite Szene verlassen, indem sie sich in alle vier Ecken verteilen.

Einstellungen: Drehung: Anzahl der Drehungen des Objektes während des Herausfliegens Qualität: Berechnungsqualität des Effektes Je höher die Qualität, desto länger die Berechnungszeit

ZI Pyramide

Die erste Szene faltet sich zu einer Pyramide, die sich aus der zweiten herausdreht.

Einstellungen: Richtung: Flugrichtung der ersten Szene Drehung: Anzahl der Drehungen des Objektes während des Herausfliegens Qualität: Berechnungsqualität des Effektes Je höher die Qualität, desto länger die Berechnungszeit

ZI Ufo

Bevor die erste Szene sich aus der zweiten herausdreht, nimmt sie die Gestalt eines Ufos an.

Einstellungen: Richtung: Flugrichtung der ersten Szene Drehung: Anzahl der Drehungen des Objektes während des Herausfliegens Qualität: Berechnungsqualität des Effektes Je höher die Qualität, desto länger die Berechnungszeit

ZI Welle 2

Die erste Szene wird in Wellen gelegt, die sich dann langsam auflösen und die zweite Szene dahinter freigeben.

Einstellungen: Richtung: Bewegungsrichtung der Wellen Zyklen: Anzahl der Wellenbewegung Wellengröße: Mit kleineren Wellen erhalten Sie mehr Wellen im Effekt. Biegung: Hiermit stellen Sie die Ausprägung der Welle ein

ZI Würfel

Hier faltet sich die erste Szene zu einem Würfel und dreht sich aus der zweiten heraus.

Einstellungen: Richtung: Flugrichtung der ersten Szene Drehung: Anzahl der Drehungen des Objektes während des Herausfliegens Qualität: Berechnungsqualität des Effektes Je höher die Qualität, desto länger die Berechnungszeit

ZI Zylinder

Die erste Szene verlässt die zweite in Form eines Zylinders.

Einstellungen: Richtung: Flugrichtung der ersten Szene Drehung: Anzahl der Drehungen des Objektes während des Herausfliegens Qualität: Berechnungsqualität des Effektes Je höher die Qualität, desto länger die Berechnungszeit

ZI Kreis 1

Bei diesem Langzeiteffekt entspringen in der Bildmitte Kreise, die sich wellenförmig zum Bildschirmrand ausbreiten.

Einstellungen: Wellengröße: Mit kleineren Wellen erhalten Sie mehr Wellen im Effekt. Biegung: Hiermit stellen Sie die Ausprägung der Welle ein

ZI Welle 1

Dieser Langzeiteffekt lässt Wellen über die Szene gleiten. Dadurch entsteht der Eindruck, dass die Szene im Wasser gespiegelt wird.

Einstellungen: Richtung: Bewegungsrichtung der Wellen Zyklen: Anzahl der Wellenbewegung Wellengröße: Mit kleineren Wellen erhalten Sie mehr Wellen im Effekt. Biegung: Hiermit stellen Sie die Ausprägung der Welle ein