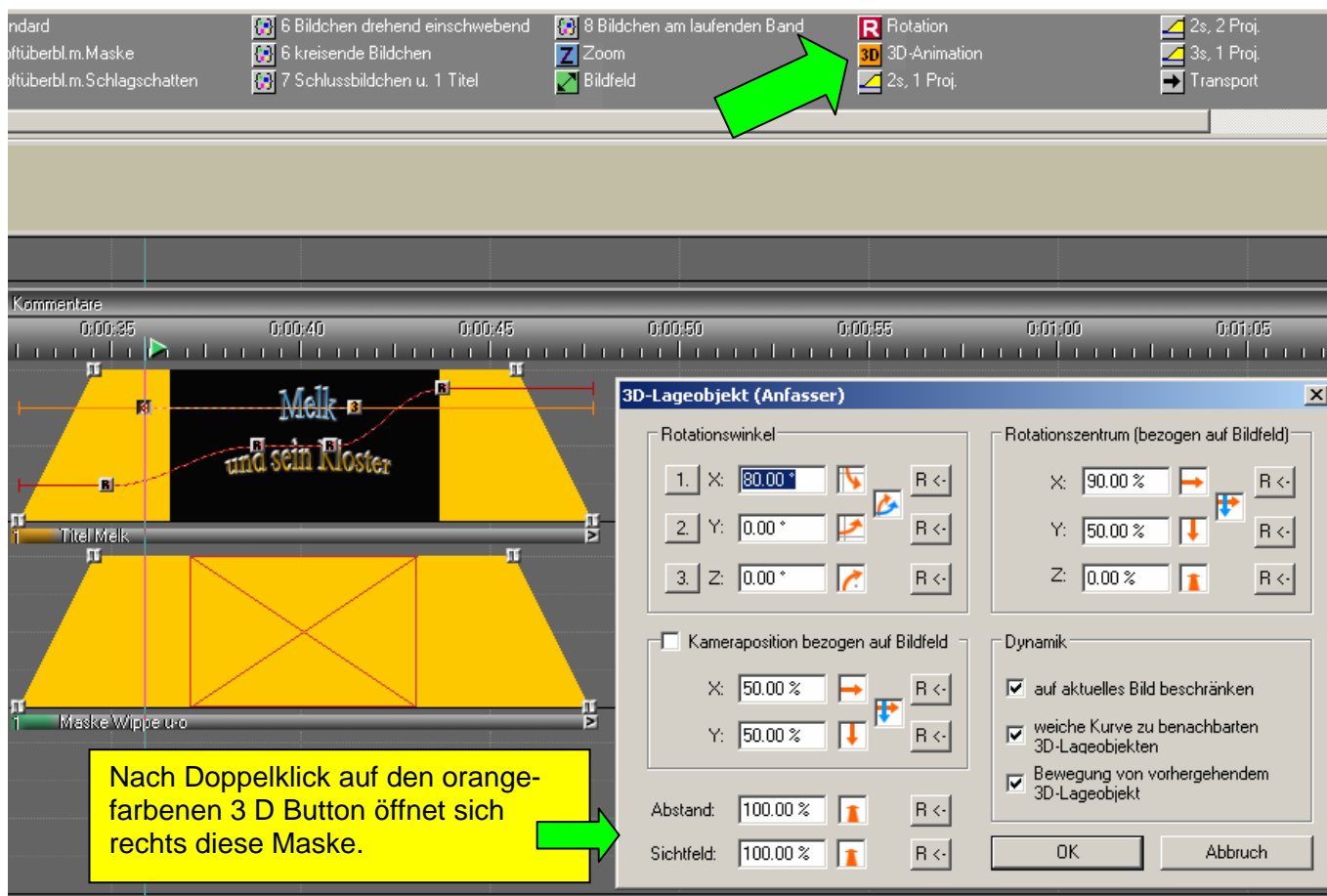


3D und Pendelbewegung Tipp 320



Standard
 6 Bildchen drehend einschwebend
 8 Bildchen am laufenden Band
 Rotation
 2s, 2 Proj.
 6 kreisende Bildchen
 Zoom
 3D 3D-Animation
 3s, 1 Proj.
 7 Schlussbildchen u. 1 Titel
 Bildfeld
 2s, 1 Proj.
 Transport

Kommentäre
 0:00:35 0:00:40 0:00:45 0:00:50 0:00:55 0:01:00 0:01:05

Melk und sein Kloster
 Titel Melk
 Maske Wippe uro

3D-Lageobjekt (Anfasser)

Rotationswinkel
 1. X: 80.00° R <
 2. Y: 0.00° R <
 3. Z: 0.00° R <

Rotationszentrum (bezogen auf Bildfeld)
 X: 90.00% R <
 Y: 50.00% R <
 Z: 0.00% R <

Kameraposition bezogen auf Bildfeld
 X: 50.00% R <
 Y: 50.00% R <

Abstand: 100.00% R <
 Sichtfeld: 100.00% R <

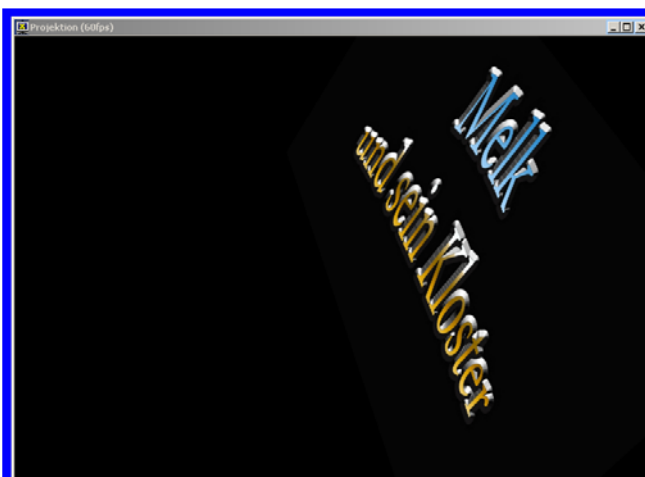
Dynamik
 auf aktuelles Bild beschränken
 weiche Kurve zu benachbarten 3D-Lageobjekten
 Bewegung von vorhergehendem 3D-Lageobjekt

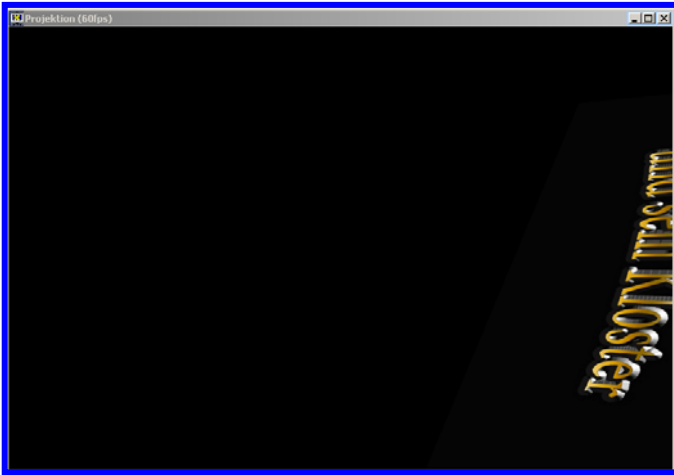
OK Abbruch

Nach Doppelklick auf den orange-farbenen 3 D Button öffnet sich rechts diese Maske.



Da die Schrift vor dem schwarzen Hintergrund leicht gewölbt ist, fungieren die Rotationsbuttons in einer Pendelbewegung, da nach Markierung des R- Buttons der grüne Drehpunkt – siehe roter Pfeil – ganz nach unten verschoben wurde.





Die Schrift schaukelt und pendelt im Bogen jetzt von links nach rechts und dreht dann nach rechts unten ab.

Der Ablauf kann auch als mos Datei der Anlage entnommen werden.

Rainer Schulze-Kahleyss