

Auf einen Blick:

Seite:

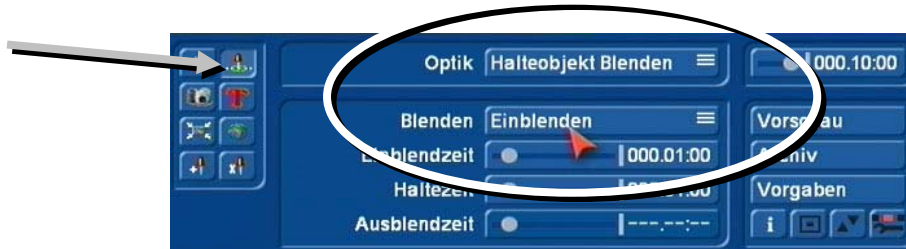
Auf ein Wort	2
Eine Städtetour durch die Toskana	3
Landkarte wählen.....	4
Arbeitsausschnitt einstellen.....	5
Haltepunkte und Stützpunkte	7
Globale Einstellungen	8
Kartenausschnitt einstellen	11
Texte ergänzen	12
Kopfbjekte weich ein- und ausblenden	13
Karten mit dem Titler beschriften	14
Kreuz und Quer durch Amerika - Schwenks und Zooms manuell festlegen.....	17
Eine Städtetour - In Karten hinein zoomen	22
Eine Mittelmeerkreuzfahrt mit Landgang - Aufgeteilte Routen	27
Halteobjekte und Texte blenden.....	33
Kopfbjekte während der Animation wechseln	33
Zusätzliche Objekte einfügen	34
Objekte einfügen	35
Mini-Szenen einfügen	36
Mini-Bildchen einfügen.....	37
Zusatztexte einfügen.....	39
Schatten bei Objekten hinzufügen	39
Landkarten selbst abfilmen	40
Landkarten aus dem Internet.....	41
Tricks mit Columbus	42
Bild im Bild-Collagen	42
Die Eiger-Nordwand - Animierte Objekte für Zeichentrickfilme verwenden.....	44
Mit dem Flugzeug über das Eismeer	48
Dampflok-Impressionen - Mehrfachanimationen.....	51
"Hintertupfingen" - Ein Dorf aus Modell-Häuschen erstellen	55
"Mein alter Schulfreund" - Mit animierten Zeigern auf Personen zeigen	60
Eine Schrift schreibt sich selbst	62
Ein Diagramm wächst wie "von Geisterhand"	64
Columbus-Übergangseffekte.....	67
Columbus Kreis.....	68
Columbus Rechteck.....	68
Columbus Zoom.....	68
Columbus Drehung	68



Halteobjekte und Texte blenden

Wenn bei der Animation die Haltepunkte und Städtenamen erst beim Erreichen dieser Positionen eingeblendet werden sollen, gehen Sie so vor:

- Klicken Sie den ersten Haltepunkt an, und wechseln Sie in das Optik-Menü. Dort stellen Sie "Optik - Halteobjekt Blenden" ein, und bei "Blenden - Einblenden". Dann bleibt der Punkt nach der Einblendung stehen. Wenn Sie "Ein-/Ausblenden" einstellen würden, würde der Punkt danach ja wieder verschwinden!



- Damit der Text ebenfalls eingeblendet wird, wechseln Sie in die Texteingstellungen und wählen "Text Blenden - Einblenden".



Als Einblendzeiten stellen Sie jeweils rund 1 Sekunde ein.

Kopfbobjekte während der Animation wechseln

Stellen Sie sich vor, Sie sind bei der Mittelmeer-Kreuzfahrt eine Etappe von Sizilien nach Rom statt mit dem Schiff mit dem Auto gefahren, und Sie wollten das

Kopfobjekt, also den Dampfer, zwischen Palermo und Rom gegen ein Auto wechseln.



Gehen Sie so vor:

- Klicken Sie den Haltepunkt "Palermo" an, und wechseln Sie in das "Optik-Menü".



- Dort stellen Sie bei "Optik - Kopfobjekt" ein, bei "Kopfobjekt anzeigen - Ändern".
- Wählen Sie bei "Kopfobjekt wählen" einen PKW.
- Damit der PKW in Rom wieder zum Dampfer wird, klicken Sie auf den Haltepunkt Rom, und gehen wie oben vor. Als Kopfobjekt stellen Sie dann natürlich wieder den Dampfer ein.

Zusätzliche Objekte einfügen

Diese Funktion gibt es erst seit Columbus Version 3! Stellen Sie sich vor, Sie wollen Ihre Routenanimation mit Bildchen aufwerten, die die Sehenswürdigkeiten der Städte zeigen.



- Wechseln Sie dazu in das Menü "Neues Objekt erstellen".



- Unter "Objekt wählen" können Sie wählen, ob Sie einen zusätzlichen Text an eine beliebige Stelle einfügen, ein stillstehendes Standbild, eine bewegte "Mini-Szene", oder ein "3D-Objekt", also eines der Columbus-Objekte.

Objekte einfügen

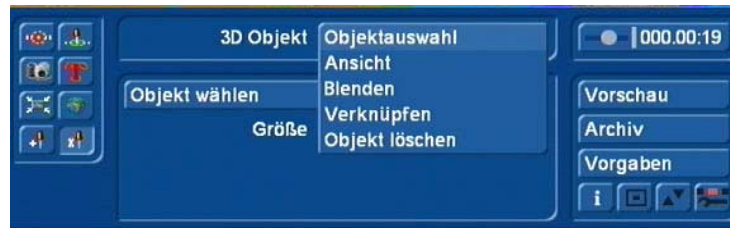
- Wählen Sie "3D Objekt" und "Objekt erstellen".



- Da die serienmäßige Auswahl an Objekten für Städte-Ergänzungen nicht gerade sehr groß ist, sind Sie vermutlich gezwungen, eines der aufpreispflichtigen Objekt-Pakete zu kaufen, aus denen Sie dann die entsprechende Sehenswürdigkeit einer Stadt aussuchen können.
- Sobald Sie das Objekt ausgewählt haben, wechselt das Menü in "3D Objekt-Objektauswahl", in dem Sie die Größe des Objekts einstellen können. In diesem Menü können Sie das Objekt anklicken und auf die gewünschte Position in der Karte positionieren.



- Unter "3D Objekt" können Sie noch folgende Punkte auswählen:



- **Objektauswahl** - Hier können Sie das Objekt in der Größe verstellen, und es an die gewünschte Stelle positionieren.
- **Ansicht** - Damit drehen Sie das Objekt so, dass es möglichst gut erkennbar wird.
- **Blenden** - Damit kann das Objekt ein- und/oder ausgeblendet werden. Es muss dazu allerdings mit einem Haltepunkt "verknüpft" sein, damit das Objekt "weiß", wann es blenden soll.
- **Verknüpfen** - Das Objekt, das zuerst keinerlei Bezug zu anderen Punkten auf der Karte hat, wird dadurch einem bestimmten Haltepunkt zugeordnet. Klicken Sie zuerst das Objekt an, dann den Haltepunkt, mit dem es verknüpft werden soll (beide Punkte werden grün), dann "Objekt mit Routenpunkt verknüpfen". Jetzt macht es erst Sinn, über "Blenden" (siehe oben) eine Einblendung einzustellen, damit das Objekt erst dann erscheint, wenn die Routenanimation diesen Haltepunkt erreicht.
- **Objekt löschen** - Wenn Sie das Objekt anklicken und danach "3D Objekt löschen", wird das Objekt gelöscht.

Mini-Szenen einfügen

- Wenn Sie unter "Objekt wählen" "Szene" und "Objekt erstellen" wählen, bekommen Sie anschließend die Szenenablage "angeboten", aus der Sie eine Videoszene auswählen müssen, die das entsprechende Wahrzeichen der jeweiligen Stadt zeigt.
- Sobald Sie die Szene ausgewählt haben, wechselt das Menü wieder in "Szene - Objekt", in dem Sie wieder dieselben Einstellungen, wie oben erklärt, vornehmen können. Im Gegensatz zu 3D-Objekten können Sie Szenen (oder eingefügte Bilder oder Texte) nicht drehen, so dass der Menüpunkt "Ansicht" nicht vorhanden ist.

Wenn die Szene kürzer als die Animationszeit ist, wird die Szene wiederholt.

Da die eingefügten Szenen bewegt wiedergegeben werden, verliert der Zuschauer zumindest bei mehreren eingefügten Szenen total den Überblick, weil es überall auf der Karte "wuselt". Der Zuschauer muss sich auf die Routenanimation konzentrieren, gleichzeitig wird von ihm verlangt, sich die kleinen bewegten Szenen anzuschauen.