

Markus Rahlff

Highlight Professional V2.0 Demo

Raytracing, Fotorealismus und Animation unter Windows
zum Testen !

Inhaltsverzeichnis

Benutzerhandbuch

1 Animate.....	1-1
1.1 Programmübersicht.....	1-1
1.2 Arbeiten mit Animate.....	1-2
1.2.1 Handhabung des Skripts	1-2
1.2.2 Entfernen von Objekten und Aktionen aus dem Skript	1-7
1.2.3 Verändern von Aktionen und Objekten	1-7
1.2.4 Hinzufügen von Objekten und Aktionen	1-10
1.2.5 Das erste Bild	1-12
1.2.6 Drehen und Referenzieren von Objekten	1-17
1.2.7 Objekt - Morphing	1-20
1.2.8 Zusammengesetzte Objekte - Makros	1-23
1.2.9 Spline-Pfade in Animate	1-32
1.2.10 Feste Geschwindigkeiten und beschleunigte Bewegungen	1-37
1.2.11 Bewegungsdefinition mit Hilfe des Formel- Interpreters	1-41
1.2.12 Spots	1-45
1.3 Partikel.....	1-47
1.3.1 Ein Fischschwarm	1-47
1.3.2 Ein startendes Raumschiff	1-53
1.3.3 Mister Kugelmann	1-56
1.3.4 Der Konfetti-Effekt	1-60
1.4 Stereogramme und 3D-Bilder.....	1-61
1.4.1 Stereogramme	1-61
1.4.2 Stereografische Bilder	1-63
1.5 Erstellen sichtbarer Lichtquellen.....	1-65

2 Arbeiten mit Oberflächen.....	2-1
2.1 Opake Objekte.....	2-1
2.2 Glätten von Oberflächen.....	2-4
2.3 Spiegelung.....	2-5
2.4 Lichtbrechung und Glas.....	2-5
2.5 Tips zur Ausleuchtung einer Oberfläche.....	2-7
2.6 Wellen.....	2-8
2.7 Animation von Oberflächen.....	2-10
2.8 Erweiterte Schatten.....	2-11
2.9 Erstellen eines sichtbaren Lichtkegels.....	2-12
2.9.1 Konstruktion des Lichtkegelobjektes	2-12
2.9.2 Einpassen des Lichtkegelobjektes in eine Szene	2-13
2.9.3 Tips & Tricks rund um sichtbare Lichtkegel	2-17
2.9.4 Spezialeffekt: Lichtkegel mit Rauch	2-18
2.10 Erstellen von mathematischen Texturen.....	2-20
2.10.1 Erstellen von mathematischen Holz-Texturen	2-20
2.10.2 Das Erstellen von mathematischen Granit-Texturen	2-29
2.10.3 Das Erstellen von mathematischen Marmor-Texturen	2-32
2.10.4 Das Erstellen von mathematischen Wolken-Texturen	2-35
2.10.5 Das Erstellen von mathematischen Wasser-Texturen	2-40
2.10.6 Das Erstellen von mathematischen Feuer-Texturen	2-43
3 Graph für Windows.....	3-1
3.1 Mathematische Grundlagen des Programms.....	3-1
3.2 Einführung in die Arbeitsweise von Graph.....	3-2
3.3 Die Darstellung der Objekte.....	3-3
3.4 Die Mausposition.....	3-4
3.5 Arbeiten mit Graph.....	3-4
3.5.1 Setzen von Punkten	3-4

3.5.2 Erzeugen von Dreiecken	3-5
3.5.3 Löschen von einzelnen Dreiecken	3-7
3.5.4 Ändern des Zeichen-Layers	3-8
3.5.5 Manuelles Ändern von Dreiecks-Layern	3-8
3.5.6 Hinzufügen von Grundelementen	3-9
3.5.7 Bearbeiten von Objekten	3-11
3.5.7.1 Markieren von Objektteilen.....	3-12
3.5.7.2 Ändern der Objektposition.....	3-13
3.5.7.3 Rotations-Körper erzeugen.....	3-15
3.5.7.4 Generieren von räumlichen Objekten aus Flächen.....	3-17
3.5.7.5 Deformationen und Objekt-Morphing.....	3-19
3.5.7.6 Deformation eines Objekts über eine Formel.....	3-25
3.5.7.7 Objektentwurf mit Hilfe eines Spline-Pfades.....	3-27
3.5.7.8 Hintergrundbild als Vorlage zum Objektentwurf.....	3-30

Referenzhandbuch

7 Highlight	7-1
7.1 Die Funktionen des 'Datei'-Menüs.....	7-1
7.2 Die Funktionen des 'Erstellen'-Menüs.....	7-3
7.3 Die Funktionen des 'Ausgabe'-Menüs.....	7-3
7.4 Die Funktionen des 'Parameter'-Menüs.....	7-5
7.5 Weitere Kontrollelemente.....	7-8
8 Stereo3D	8-1
8.1 Das Datei-Menü.....	8-1
8.2 Das Stereogramm-Menü.....	8-3
8.3 Das Hinzufügen-Menü.....	8-5
8.4 Das Fenster-Menü.....	8-5
9 Create3D	9-1
9.1 Das Datei-Menü.....	9-1
9.2 Das Menü '3D-Bild'.....	9-2
9.3 Das Fenster-Menü.....	9-4
10 Utilities und Hilfsprogramme	10-1
10.1 Dxfw.....	10-1
10.2 WDelta.....	10-4
10.3 SplitAVI.....	10-7
10.4 HLWImp.....	10-8

10.5 Whichvga (DOS).....	10-8
10.6 Showtga (DOS).....	10-10
10.7 Movie (DOS).....	10-11