

Ulead COOL 3D 3.5

目录

新内容介绍	1
EnVector 模块	2
新增功能	3
金属丝框显示	3
Adobe Illustrator 文件导入	3
组合对象	3
新增对象	4
单圆锥体	4
平截头体	4
圆环	4
合并球体	5
新增外挂特效	6
闪电特效	6
文字波动	7
增强功能	8
浮雕	8
导出格式	8

新内容介绍

Ulead COOL 3D 3.5 通过其强大的新增部件 — EnVector 模块，在功能上获得了进一步的飞跃。EnVector 提供了将动画导出为 Flash 文件的功能。此类文件可以在 Flash 中作为纯矢量对象进一步编辑，或作为动画播放。

主模块通过扩充的几何对象、外挂特效、改进的纹理选项和更多样的导出格式，使功能越来越强大。

EnVector 模块

新增的 EnVector 模块可以让您创建可以导出为基于矢量的 Macromedia Flash (*.SWF) 文件的对象。这些导出的文件可以在 Flash 中作为基于矢量的对象进行编辑，并作为动画播放。此特性通过 Ulead COOL 3D 先进的绘图工具将对象创建的功能与逐渐普及的 Flash 动画结合起来。

提醒您：EnVector 模块中对象是纯矢量对象，不支持纹理或背景，仅支持单色。在 EnVector 中打开对象时，任何此类属性将丢失。

EnVector 的界面与主模块的界面几乎完全相同，以保持一致性并易于学习。

提醒您：每个 EnVector 项目中只能有一个对象，因此主模块中适用于多个对象的功能，如：「对象管理器」、「百宝箱斜角功能」、「组合对象」和「组合」文件夹，均不可用。当项目中已包含对象时，「插入对象」功能不可用。

EnVector 可以和主模块 Ulead COOL 3D 同时运行。

用主模块保存的项目文件的扩展名是 “.C3D”，而用 EnVector 保存的文件扩展名是 “.C3V”。这两个文件类型可以在各自的模块中打开。

要导出 Flash 文件：

- 1 选取「文件：导出到 Macromedia Flash (.SWF)」。
- 2 为导出文件输入名称，然后选取：
 - 仅播放 可以导出无法用 Flash 进行编辑的 Flash 文件，但可以链接到网页；或
 - 编辑 可以导出可以在 Flash 中进行编辑和运动的 Flash 文件。
- 3 在「区间」中选取要导出整个动画、单个帧，还是某个范围内的帧。
- 4 在选取是否在保存后预览此动画，然后单击「保存」。



新增功能

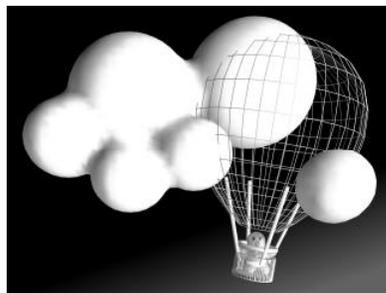
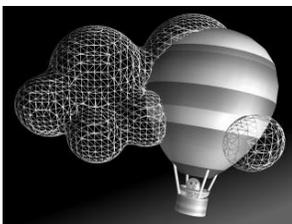
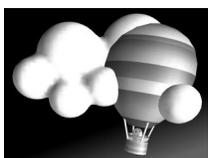
金属丝框显示



在两个 Ulead COOL 3D 3.5 模块中，对象现在可以显示为金属丝框。金属丝框模式以几何模型来渲染对象，将它们显示为由直线和曲线组成的框架，并赋予它们结构上的质感。

对象也可以以金属丝框的形式导出为所有可用的格式。

此显示模式可以在「标准工具栏」上打开或关闭。



Adobe Illustrator 文件格式

随着功能的不断增加，COOL 3D 现在支持将 Adobe Illustrator (*.AI) 文件直接导入到工作区中。

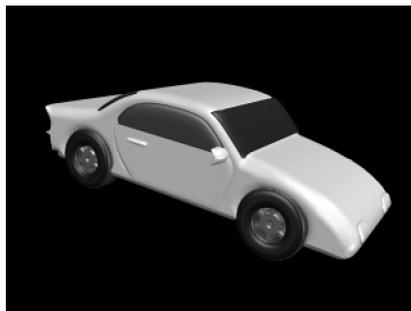
要导入 Illustrator 文件，请选取「文件：导入图形」（或按 F5）。

提醒您： Ulead COOL 3D 目前不支持 Illustrator 9 或以上版本的文件。

组合对象

Ulead COOL 3D 3.5 包含了用 Ulead COOL 3D 对象构成的预设的分类对象。您不但可以将这些对象直接用到动画中，而且这些对象演示了用简单对象构造复杂对象的可能性。

要使用这些对象，请选取百宝箱中的「工作室」，然后选取「组合对象」。

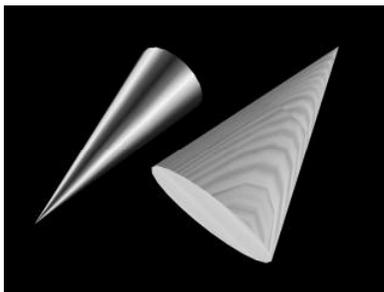


新增对象

单圆锥体



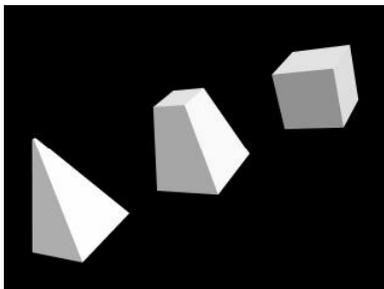
单圆锥体是带平面圆底的简单圆锥体。纹理、色彩和光线特效可以分别应用到底部和弯曲表面上。



平截头体



平截头体是截断的方形角锥体。调整它的尺寸可以使对象接近于任何比例的角锥体、立方体或矩形棱柱。平截头体的每个表面可以被分别选取，以应用色彩、光线和纹理特效。



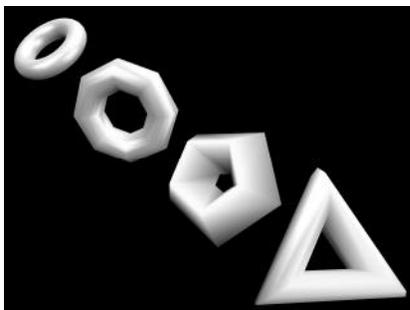
圆环



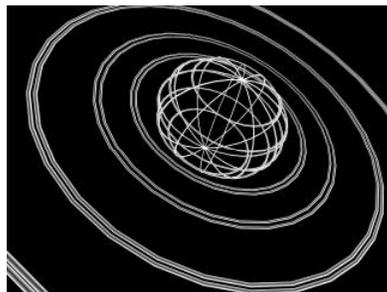
圆环是构成环形对象的最基本形式。COOL 3D 提供了多种多样的选项，用于将对象调整为非普通圆环的形状。除了成为圆形或弯曲的对象，圆环可以成为规则形状的多边形，它的边曲率可以通过调整，来创建贯穿交叉面的多边形。

要创建并调整圆环：

- 1 从「对象」菜单中选取「圆环」。
- 2 在「几何工具栏」中调整下列设置：
 - 半径 决定圆环中心打开的尺寸。
 - 厚度 通过交叉面的圆环的半径。
 - 边 作为多边形的圆环边的数目。它可以有 3 (三角环) 到 30 个边 (虚拟圆形)。边数目越大，圆环越圆。



- **曲率** 通过交叉面的圆环的边数。圆环可以有 3 边 (三角形交叉面) 到 30 边 (圆形交叉面)。



合并球体

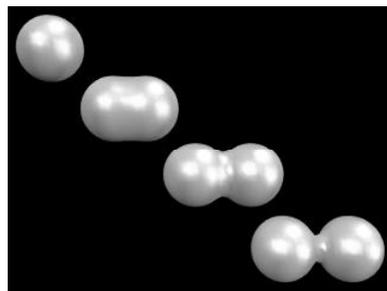


合并球体最初显示为单个球体。您可以通过单击「几何工具栏」上的「添加」，来增加合并球体中的球体数量。每个球体可以被独立地调整大小，并可通过调整「几何工具栏」上的设置来移动，结果将使球体随机地融合在一起。

合并球体中的球体可以被移开，直到它们完全分隔开，但对合并球体的色彩、纹理、旋转、位置和大小的渲染将影响所有的球体。

要创建和调整合并球体：

- 1 从「对象」菜单中选取「合并球体」。默认情况下，一个合并球体将被创建于工作区的轴中心位置 (0,0,0)，半径为 20 像素。
- 2 在「几何工具栏」上调整下列设置：
 - **元素** 指明当前正在调整的球体。显示的数字代表创建的次序。
 - **添加球体** 一个与「元素」中标出的、当前位置的球体大小和中心位置相同的新球体将被添加到合并球体中。
 - **删除球体** 删除当前显示在「元素」中的球体。
 - **X、Y 和 Z 偏移量** 显示所选球体在每个轴上的位置。这些坐标是相对于原始合并球体中心的，而不是工作区的绝对位置。
 - **程度** 决定球体相互融合的程度。此值越大，粘合处越厚。



新增外挂特效

闪电特效

闪电外挂特效是整体特效，可以在项目上制作闪电效果。您可以使用预设的外挂特效，或用属性工具栏上的精确控件来自行创建此特效。



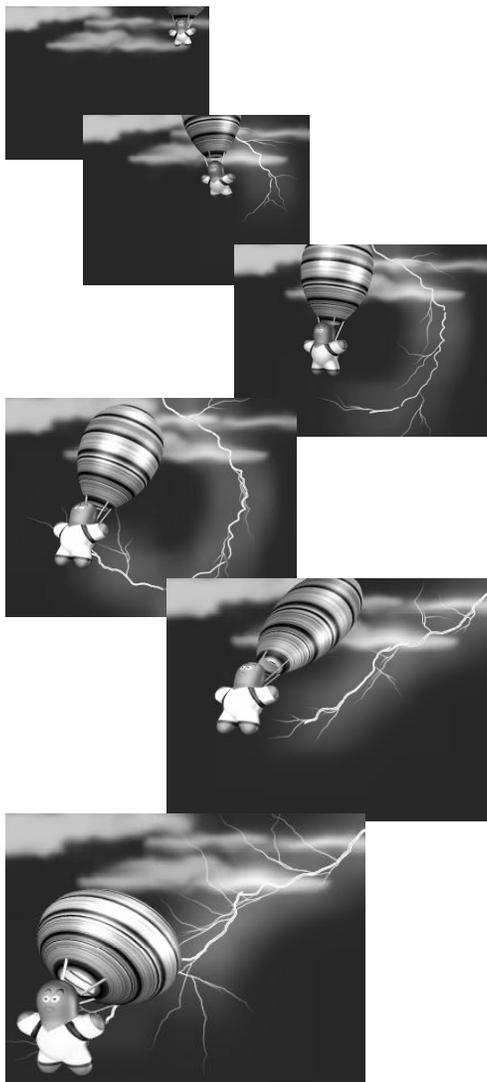
要使用闪电特效：

- 1 确保项目中至少有一个对象。
- 2 选取「整体特效」，然后在百宝箱中选取「闪电」。
- 3 单击属性工具栏上的 F/X。双击或将某个闪电特效拖动到项目中。
- 4 在属性工具栏中调整下列设置，它将应用到整个闪电主体：
 - 阻光度 可以透过闪电主体看到的背景范围。
 - 长度 闪电主体显示的长度的百分比。
 - 宽度 闪电主体的整体宽度。
- 5 单击「编辑路径」，可以调整闪电主体的轮廓。

增加线段的数量可以获得更多的变化，然后四周移动绿色的节点，可以调整整体形状。用蓝色的拖柄可以改变每个线段的曲率。单击「确定」。

提醒您： 线段不能比分叉的数目多。

- 6 指定中心周围光晕效果的色彩。
- 7 在属性工具栏中调整分叉的色彩、数量、宽度和子分叉的数量设置。



文字波动

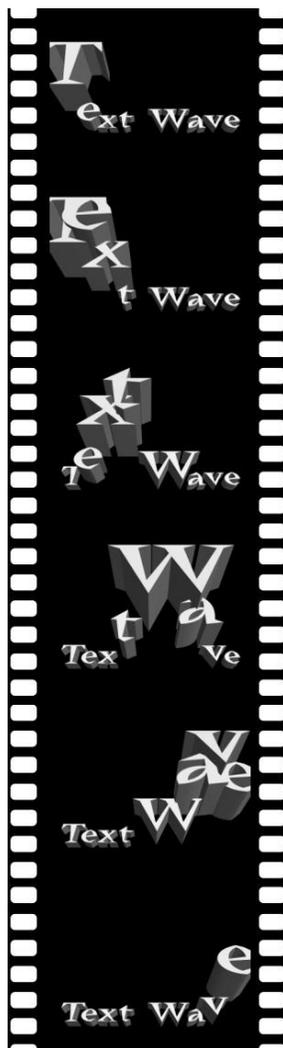
文字波动外挂特效提供了模板，可以用文字对象创建复杂的波动动画。可以用不同的加速、缩放、循环频率等在三维平面使文字运动。此外挂特效在两个程序模块中均可用。

动作顺序:	加速:	长度:	缩放:	X 比例:	Y 比例:	Z 比例:	X 循环:	Y 循环:	Z 循环:	X 振幅:	Y 振幅:	Z 振幅:
全部	无	1	居中	100	100	100	1	1	1	0	100	0

要创建文字波动动画:

- 1 选取文字对象，选取「对象特效」，然后在百宝箱中选取「文字波动」。
- 2 单击属性工具栏上的 F/X。双击或将某个文字波动预设值拖动到项目中。
- 3 在属性工具栏中调整下列设置：
 - 动作顺序 是此动画的初始方向。
 - 加速 在开始和完成波动时，字符加速和减慢的方式。
 - 长度 较大的值将创建更夸张的波动，字符将以更接近的方式移动。较低的值将创建更紧密的波动，字符将以较不连续的方式移动。
 - 缩放 字符扩张或收缩的起始焦点。
 - X、Y 和 Z 比例 字符在每个轴上的尺寸。这些设置是文字对象本身尺寸的百分比。
 - X、Y 和 Z 循环 在两个关键帧之间完成的循环数。
 - X、Y 和 Z 振幅 此波动在每个轴上的振幅或范围。负数将使波动向相反的方向移动。

提醒您：应用到某个关键帧的设置将在下一个关键帧之前均有效。



增强功能

浮雕

「对象样式」中的「纹理」现在添加了「浮雕」功能，使您可以更灵活地调整纹理。此功能仅可用于主模块。现在的纹理更有突起效果，提供了更多的效果。

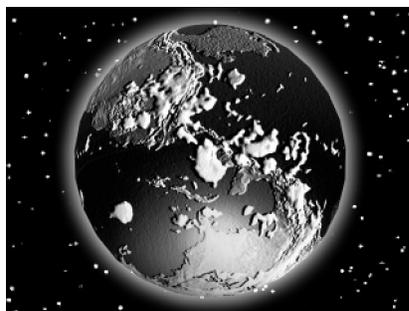


要使用浮雕功能：

- 1 选取百宝箱中的「对象样式」，然后单击「纹理」。
- 2 从百宝箱右边的窗格中应用预设的纹理。
- 3 在属性工具栏上选取「映射」模式，并通过在项目上拖动鼠标来调整映射。选取「滤镜」选项，可以创建更柔和、更模糊的效果。
- 4 选取「浮雕」，然后调整下列设置：
 - 宽度 此纹理的水平偏移量。此值越大，它显示得越长。
 - 深度 此纹理的厚度外观。较大的值会使此纹理具有更凸起的外观。



浮雕关闭



浮雕打开

导出格式

Ulead COOL 3D 的主模块扩充了所支持的导出格式，包括：

基于点阵的 Macromedia Flash 文件 动画可以导出为流行的 Web 动画格式，但基于点阵的文件不能在 Flash 中作为矢量对象进行编辑。请切换到 EnVector，可以导出基于矢量的对象，以便在 Flash 中继续编辑和制作动画。

Real Networks RealVideo RM 文件 网页上的流视频文件可以在传送信息的过程中播放。此格式有助于版权保护，因为视频内容不能被保留，视频文件也不能被下载。