

360° Produktfoto-Animation

feuerball3D



- Bedienungsanleitung -

(Stand: 01.02.2013)

Inhaltsverzeichnis

1 Systemvoraussetzungen.....	3
2 Einleitung.....	4
3 Startseite feuerball3D.....	5
3.1 Neue Animation erstellen.....	5
3.2 Bestehendes Projekt öffnen.....	5
3.3 Zuletzt geöffnete Dateien.....	5
4 Schritt 1: Bilder laden.....	6
4.1 Bilder laden.....	6
4.2 Bild-Positionen verändern.....	6
4.3 Mehrachsige Animationen erstellen.....	6
5 Schritt 2: Allgemeine Einstellungen der Animation.....	8
5.1 Schaltflächen.....	8
5.2 Animation.....	9
5.3 Drehung.....	9
5.4 Effekt.....	10
6 Schritt 3: Zoomfunktion einrichten.....	11
6.1 Bilder laden.....	11
6.2 Allgemeine Zoom-Einstellungen.....	11
6.3 Zoom-Bilder (Zoom-Ebenen) für mehrachsige Animationen.....	12
7 Schritt 4: Hotspots einrichten.....	14
7.1 Schritt 4.1: Hotspots definieren.....	14
Hotspot als Link.....	15
Hotspot als Animation/Bilder-Serie.....	15
Hotspot mit Bild und Text.....	15
7.2 Schritt 4.2: Hotspots setzen.....	16
7.3 Schritt 4.3: Allgemeine Hotspot-Einstellungen.....	17
8 Schritt 5: Animation speichern.....	18
9 Erstellte 360° Animation in Internetseite einbinden.....	19
9.1 Was muss alles exportiert werden?.....	19
9.2 Wie kann ich die 360° Animation in die eigene Internetseite einbinden?.....	19
9.3 Wie kann ich die Animation in externen Internetseiten (z.B. eBay) einbinden?.....	20
10 Tipps und Tricks zur Erstellung von optimalen Produktfotos für eine 360° Animation.....	22
11 Häufige Fragen & passende Lösungen.....	24
Kann der feuerball3D-Editor die 360° Animation als eine Flash-Datei erstellen in der sich dann auch alle Bilder befinden?.....	24
Was bzw. welche Dateien muss ich auf meine Internetseite laden?.....	24
12 Über feuerball3D.....	25

1 Systemvoraussetzungen

Die Software feuerball3D-Editor ist sowohl für MAC als auch für PC verfügbar.

MAC-Version

Version	Mac OS X Version 10.6 "Snow Leopard" Mac OS X Version 10.7 "Lion" Mac OS X Version 10.8 "Mountain Lion"
Prozessor	Intel-Prozessor mit mindestens 1.83 GHz (Core 2 Duo)
Arbeitsspeicher	Mindestens 512 MB
Zusätzliche Software	Adobe Air Laufzeitumgebung (kostenlos)

Windows/PC-Version

Version	Windows XP Service Pack 3 Windows Vista Windows 7 (unterstützt werden 32- und 64-Bit-Versionen) Windows 8
Prozessor	Mindestens 2.33 GHz
Arbeitsspeicher	Mindestens 512 MB
Zusätzliche Software	Adobe Air Laufzeitumgebung (kostenlos)

2 **Einleitung**

Mit Hilfe des feuerball3D-Editors erstellen Sie schnell und einfach 360° Produktanimationen aus Ihren Produktfotos. Der Editor führt Sie dabei nacheinander durch alle Schritte der Erstellung.

Die Erstellung erfolgt in 5 Schritten die am oberen Ende des Editors symbolisch dargestellt sind. Durch Mausklick auf ein Icon gelangen Sie direkt zum angesteuerten Bearbeitungsschritt.



Bild: Navigation im Editor

Über einen Link am rechten unteren Ende des Editor gelangen Sie immer zum nächsten Schritt der Erstellung.

3 Startseite feuerball3D

Erstellen oder bearbeiten Sie 360° Animation schnell und einfach in wenigen Schritten.

3.1 Neue Animation erstellen

Um eine neue Animation zu erstellen klicken Sie auf die Schaltfläche "Neue 360° Animation anlegen".

Dadurch befinden Sie sich direkt im Editor bei Schritt 1.

3.2 Bestehendes Projekt öffnen

Mit der Schaltfläche "Bestehendes Projekt öffnen" können Sie eine Projektdatei (XML-Datei) einer Animation wählen und öffnen, die Sie bereits mit dem feuerball3D-Editor erstellt haben. Nach Auswahl der Datei wird diese im Editor geöffnet und sämtliche Einstellungen übernommen.

Hinweis: Damit die Animation fehlerfrei geöffnet wird müssen sich sämtliche verwendeten Bilder des Projekts noch auf der Festplatte im angelegten Projektverzeichnis befinden.

3.3 Zuletzt geöffnete Dateien

Auf der rechten Hälfte der Startseite finden Sie eine Liste mit allen zuletzt geöffneten/erstellten Projekten und deren Projektnamen. Zur schnellen Bearbeitung können Sie diese durch Anklicken einfach öffnen.

Hinweis: Damit die Animation fehlerfrei geöffnet wird müssen sich sämtliche verwendeten Bilder des Projekts noch auf der Festplatte im angelegten Projektverzeichnis befinden.

4 Schritt 1: Bilder laden



Laden Sie Ihre vorbereiteten Bilder (nur die Vorschaubilder und nicht die Zoombilder) in die Bilderliste und erstellen Sie daraus einachsige horizontale Animationen (Drehung nach links und rechts) oder mehrachsige Animationen (Drehung in alle Richtungen).

4.1 Bilder laden

Mit der Schaltfläche "Neues Bild einfügen" haben Sie die Möglichkeit auf Ihre Festplatte zuzugreifen und von dort neue Bilder in die Animation zu laden (nur die Vorschaubilder und nicht die Zoombilder; Zoombilder können Sie unter Schritt 3 einfügen). Alle geladenen Bilder werden in die Bilderliste geladen. Dort können Sie die Bilder per Drag&Drop in der Reihenfolge verändern und/oder Bilder wieder aus der Liste entfernen. Die Reihenfolge der Bilder in der Bilderliste ist auch gleichzeitig die Reihenfolge der Bilder für einachsige horizontale Animationen.

Sobald Bilder in die Bilderliste geladen sind wird Ihnen auf der rechten Seite automatisch eine Vorschau der Animation angezeigt.

4.2 Bild-Positionen verändern

Alle geladenen Bilder werden automatisch in der linken oberen Ecke der Animation positioniert. Sie können diese Position bei Bedarf für jedes Bild individuell ändern. Klicken Sie einfach auf das Bild/die Bilder für das/die Sie die Position ändern möchten und geben Sie den gewünschten Wert in die Felder für X- und Y-Werte (Angabe von X-/Y-Wert als Abstand vom linken oberen Eck der Animation).

4.3 Mehrachsige Animationen erstellen

Um vertikal drehende Animationen oder Animationen mit mehreren Achsen zu erstellen setzen Sie ein Häkchen bei "Weitere Achsen verwenden".

Nach dem Setzen des Häkchens wird die erste horizontale Achse (Ebene) sofort erstellt und alle Bilder der Bilderliste dort eingefügt.

Über die Schaltflächen rechts oberhalb der Achse können Sie neue Achsen (Ebenen) hinzufügen bzw. löschen. Mit Hilfe der Maus können Sie die Bilder nun in die neuen Achsen ziehen/verschieben. Über die Bilderliste können Sie weitere Bilder laden und diese ebenfalls auf eine Ebene verschieben.

Die dunkelgrau unterlegte Achse ist die Startachse der Animation. Mit dem ersten Bild dort wird die Animation gestartet. In der Animation können Sie nun sowohl über eine zusätzliche vertikale Navigation als auch über das Ziehen des Bildes mit der Maus zwischen den verschiedenen Ebenen wechseln.

Nicht für jede Achse/Ebene müssen Sie eine vollständige Anzahl der Bilder einfügen. Sie können stattdessen auch Platzhalter verwenden (Schaltfläche oberhalb der Achsen). Diese Platzhalter werden in der Animation selbst später nicht angezeigt und die Position wird nicht angesteuert. Sie dienen lediglich der Überbrückung von Abständen in den Achsen (Ebenen).

Beispiel: Für eine einachsige vertikale Animation (Drehung des Produkts nur nach oben oder unten) erstellen Sie so viele Achsen wie Sie Bilder für die Animation besitzen. Jede Achse füllen Sie nun in der ersten Position mit einem Bild.

5 Schritt 2: Allgemeine Einstellungen der Animation



In Schritt 2 haben Sie diverse Möglichkeiten das Aussehen und die Funktionsweise der Animation individuell zu verändern und Ihren Bedürfnissen anzupassen.

Alle Einstellungen sind bereits für Sie standardmäßig vorgelegt, so dass Sie die einzelnen Werte nur dann ändern müssen, wenn Sie mit der Einstellung unzufrieden sind.

5.1 Schaltflächen

Das Aussehen der Schaltflächen kann für jede Animation individuell angepasst werden. Grundsätzlich stehen drei verschiedene Layouts (Schaltflächentyp: Standard, Premium und Future) zur Verfügung.

Beim Typ **Premium** ist ein bestimmtes Farbschema vorgegeben. Beim Typ **Standard** und **Future** dagegen lassen sich die Farben frei wählen. Die ausgewählten Farben werden dann für alle Schaltflächen (Steuerleisten, Knöpfe und Hotspots) verwendet.

Die Steuerleisten der Animationen können in der Breite verändert werden. Bei einer mehrachsigen Animation können die horizontale und die vertikale Steuerleiste individuell in der Breite bzw. Höhe angepasst werden.

Wenn Sie für die Steuerleisten eine kleinere Breite/Höhe als 120 Pixel wählen, dann werden nur die Pfeil-Knöpfe dargestellt. Und zwar sämtliche Pfeilknöpfe mittig unten in der Animation.



Bild: Steuerleiste/Navigation der Animation (Schaltflächentyp: Premium)

Das Auftreten der Steuerleisten (Navigation) können Sie ebenfalls beeinflussen. Falls Sie keine Steuerleisten (Navigation) verwenden möchten, dann wählen Sie Einstellung keine. Die Animation lässt sich dann nur noch über die Zugbewegung mit der Maus steuern.

Alternativ dazu gibt es noch die Einstellung normal bei der die Steuerleisten (Navigation) verwendet aber im Zoom-Modus ausgeblendet wird. Möchten Sie die Steuerleisten (Navigation) auch im Zoom-Modus verwenden, dann wählen Sie die Einstellung immer.

5.2 Animation

Beim Laden von Bildern in die Animation in Schritt 1 wird die Größe der Animation automatisch an die Größe der Bilder angepasst. Diese Angaben können Sie bei Bedarf in Höhe und Breite verändern.

Den Farbwert der Hintergrundfarbe gibt die Farbe an, den der Hintergrund hinter den Bildern erhalten soll. Die Bilder selbst werden dabei nicht verändert. Eine Änderung des Wertes lässt sich meist nur dann erkennen, wenn die Größe der Animation in Höhe und/oder Breite die der verwendeten Bilder übertrifft.

Sie können den Hintergrund auch transparent schalten und so beispielsweise den Hintergrund Ihrer Internetseite durchsehen zu können. Der Hintergrund Ihrer verwendeten Bilder wird dabei nicht verändert.

Mit den Einstellungen zur Rotation können Sie festlegen, ob Ihr Objekt in der Animation vollständig um 360° gedreht wird. In der Animation wird dann nach dem letzten Bild wieder das erste Bild angezeigt. Falls Sie keine vollständige Rotation wünschen, dann endet die Animation auf dem letzten Bild und lässt sich von dort nur wieder rückwärts spielen.

5.3 Drehung

Mit der Automatischen Drehung können Sie festlegen ob die Animation nach dem Laden automatisch in Drehung versetzt werden soll. Die Drehung stoppt dann bei der ersten Mausinteraktion (z.B. durch Klick auf die Animation) (bei Einstellung: einmalig und dauerhaft) oder nach nur einer Drehung (bei Einstellung: einmalig).

Die Geschwindigkeit dieser automatischen Drehung kann im Textfeld darunter angegeben werden. Der Wert gibt den Zeitabstand zwischen den einzelnen Bildern der Animation an.

Wenn Sie möchten, dass die Animation nach einer bestimmten Zeit, in der der Benutzer die Animation nicht weiter verwendet hat, die automatische Drehung neu startet, so können Sie dafür ebenfalls einen Zeitwert angeben.

Alternativ oder ergänzend zur automatischen Drehung haben Sie die Möglichkeit einen Play-/Pause-Knopf in die Animation einzufügen. Damit kann der Benutzer die Animation selbst in eine automatische Drehung versetzen bzw. diese wieder beenden.

Falls Sie mit der vorgegebenen Positionierung der Schaltfläche nicht zufrieden sind können Sie die Position der Schaltfläche individuell angeben (Angabe von X-/Y-Wert als Abstand vom linken oberen Ecke der Animation).

5.4 Effekt

In bestimmten Situationen macht es Sinn den Wischeffekt der Drehung abzuschalten, da sonst unschöne Bildeffekte entstehen. Z.B. wenn Sie ein Hintergrundbild auf Ihren Produktfotos verwenden.

Um Ihre Animation aufzuwerten haben Sie die Möglichkeit zusätzliche Effekte zu verwenden. Beispielsweise den Bildeffekt Reflexion, bei der die Produktbilder dupliziert und gespiegelt unter dem Produkt eingeblendet werden. Dadurch ergibt sich der Eindruck einer Spiegelung des Produkts.

Falls Sie mit der vorgegebenen Positionierung des Effekts nicht zufrieden sind können Sie die Position des Effekts individuell angeben (Angabe von X-/Y-Wert als Abstand vom linken oberen Ecke der Animation).

6 Schritt 3: Zoomfunktion einrichten



Falls Sie neben den Vorschaubildern aus Schritt 1 auch hochauflösende Bilder des Produkts besitzen und diese mit einer Zoomfunktion verwenden möchten, dann setzen Sie das Häkchen bei "Zoom verwenden".

6.1 Bilder laden

Wie in Schritt 1 haben Sie mit der Schaltfläche "Neues Bild einfügen" die Möglichkeit auf Ihre Festplatte zuzugreifen und von dort Zoom-Bilder in die Animation zu laden. Alle geladenen Zoom-Bilder werden in die Bilderliste geladen. Dort können Sie die Bilder per Drag&Drop in der Reihenfolge verändern und/oder Bilder wieder aus der Liste entfernen. Die Reihenfolge der Bilder in der Bilderliste ist auch gleichzeitig die Reihenfolge der Bilder für einachsige horizontale Animationen und sollte mit der Reihenfolge aus Schritt 1 übereinstimmen.

6.2 Allgemeine Zoom-Einstellungen

Geteilte Zoombilder: Da mit bisherigen Flash-Versionen maximal Bilder mit einer Höhe oder Breite von bis zu 2880 Pixeln verarbeitet werden können müssen größere Zoombilder in der Bildbearbeitung zunächst geteilt werden. In der Animation können diese Teile dann aber wieder aneinander geheftet werden.

Wenn Sie Bilder in einer höheren Auflösung als die beschriebene Grenze verwenden möchten, dann laden Sie sämtliche geteilten Zoombilder in die Bilderliste. Ordnen Sie die Bilder nun so, dass alle Teile des ersten Bildes am Anfang der Liste stehen. Alle Teile des zweiten Bildes danach und so weiter. Anzahl und Anordnung der Bilder können Sie mit Hilfe der Dropdown-Box angeben.

Hinweis: Die Teilung der Bilder übernimmt der Editor nicht für Sie. Die Bilder müssen bereits in Einzelteilen geladen werden.

Für die Schaltflächen der Zoomfunktion stehen Ihnen zwei Zoomvarianten zur Verfügung. Beim einfachen Zoom kann der Benutzer über eine Schaltfläche

automatisch in das hochauflösende Bild einzoomen. Beim stufenlosen Zoom hat der Benutzer die Möglichkeit die Auflösung über einen Schieberegler selbst zu bestimmen.

Falls Sie mit der vorgegebenen Positionierung der Zoom-Schaltfläche nicht zufrieden sind können Sie die Position der Schaltfläche individuell angeben (Angabe von X-/Y-Wert als Abstand vom linken oberen Eck der Animation).

Innerhalb der Zoomvarianten gibt es zusätzlich drei Funktionsweisen der Steuerung im Zoom.

Bei der Drag&Drop Funktion kann das Bild im Zoom mit der Maus per Klick verschoben werden. Eine Drehung des Produkts ist nicht möglich.

Alternativ dazu wird in der Rotations-Funktion das Zoombild automatisch mit der Bewegung der Maus verschoben. Per Mausklick und -zug kann nun das Produkt auch gedreht werden.

In der dritten Funktionsweise Button werden dem Benutzer im Zoom zwei zusätzliche Schaltflächen zur Verfügung gestellt. Damit kann er zwischen Verschieben des Zoombildes per Drag&Drop und Drehung des Zoombildes per Mausklick und -zug umschalten.

Falls Sie mit der vorgegebenen Positionierung der zusätzlichen Funktions-Schaltflächen nicht zufrieden sind können Sie die Position der Schaltflächen individuell angeben (Angabe von X-/Y-Wert als Abstand vom linken oberen Eck der Animation).

Wenn Sie Zoom-Bilder in der Animation verwenden, dann haben Sie zusätzlich die Möglichkeit Ihrer Animation einen Vollbildmodus hinzuzufügen. Diese Schaltfläche wechselt die Animation von der normalen Größe auf eine Ansicht die den kompletten Bildschirm einnimmt.

Falls Sie mit der vorgegebenen Positionierung der Vollbild-Schaltfläche nicht zufrieden sind können Sie die Position der Schaltfläche individuell anpassen (Angabe von X-/Y-Wert als Abstand vom linken oberen Eck der Animation).

6.3 Zoom-Bilder (Zoom-Ebenen) für mehrachsige Animationen

Falls Sie in Schritt 1 die Verwendung von mehrachsigen Animation ausgewählt

haben und vertikal drehende Animationen oder Animationen mit mehreren Achsen erstellen möchten, dann erhalten Sie automatisch die verwendeten Ebenen im Feld Zoom Ebenen eingeblendet.

Mit Hilfe der Maus können Sie die Bilder nun in die vorgegebenen Achsen ziehen/verschieben. Positionieren Sie die Zoombilder jeweils an den Stellen, an denen auch die jeweiligen Vorschaubilder platziert sind. Über die Bilderliste können Sie weitere Bilder laden und diese ebenfalls auf eine Ebene verschieben.

Die dunkelgrau unterlegte Achse ist die Startachse der Animation. Mit dem ersten Bild dort wird die Animation gestartet.

Nicht für jede Achse/Ebene müssen Sie eine vollständige Anzahl der Bilder einfügen. Sie können stattdessen auch Platzhalter verwenden (Schaltfläche oberhalb der Achsen). Diese Platzhalter werden in der Animation selbst später nicht angezeigt und die Position wird nicht angesteuert. Sie dienen lediglich der Überbrückung von Abständen in den Achsen (Ebenen).

7 Schritt 4: Hotspots einrichten



Falls Sie zusätzliche Bilder/Text/Animationen in der 360° Animation verwenden möchten, die bestimmte Punkte oder Funktionen des Produkts besonders hervorheben, dann setzen Sie das Häkchen bei "Hotspots verwenden".

Sie können nun zusätzliche Bilder/Texte/Animationen (sogenannte Hotspots) definieren, die in der 360° Animation über kleine Links angesteuert werden können.

7.1 Schritt 4.1: Hotspots definieren



Legen Sie zunächst einen neuen Hotspot an und benennen Sie diesen zur Unterscheidung von anderen Hotspots.

Sämtliche erstellten Hotspots werden in einer Liste links aufgeführt (dort können Sie auch wieder gelöscht werden). Nach Auswahl eines Hotspots in dieser Liste kann die Funktionsweise des ausgewählten Hotspots definiert werden.

Standardmäßig wird der Link (bzw. das Linkbild) zu einem Hotspot als kleine Zielscheibe in den Farben der Navigation dargestellt. Alternativ können Sie aber auch eigene Bilder (auch transparente PNG/GIF Dateien) verwenden. Laden Sie diese über den Knopf "Linkbild laden".

Zusätzlich zum Linkbild kann ein Linktext (Text der beim Berühren des Linkbilds mit der Maus erscheint) angegeben werden. So kann der Benutzer schon einmal über das Ziel des Links informiert werden ohne diesen selbst anklicken zu müssen.

Generell wird in drei Arten von Hotspots nach deren Inhalten unterschieden: Hotspot als Link, Hotspot als Animation/Bilder-Serie, Hotspot mit Bild und Text. Im Folgenden werden die jeweiligen Inhalte kurz dargestellt und deren Einstellungen erklärt:

Hotspot als Link

Die einfachste Form des Hotspots ist der Hotspot als Link. Nach Klicken auf den Link zum Hotspot wird eine Internetadresse aufgerufen auf die der Hotspot verweist.

Als weitere Einstellung muss lediglich die Linkadresse (z.B. <http://www.feuerball3d.de>) angegeben werden.

Hotspot als Animation/Bilder-Serie

Zusätzliche Animationen des Produkts (z.B. das Öffnen einer Schublade oder Anschließen eines Steckers) können durch den Hotspot als Animation/Bilder-Serie dargestellt werden.

Die für die Animation benötigten Bilder können in eine neue Bilderliste geladen werden. Die Bilder dieser Liste werden in der Animation in dieser Reihenfolge ineinander überblendet. Dadurch ergibt sich eine nahezu fließende Bewegung.

Die Position der Bilder in der 360° Animation können Sie individuell als X- und Y-Wert angeben (Angabe von X-/Y-Wert als Abstand vom linken oberen Eck der Animation).

Nach dem Abspielen der Hotspot-Animation endet die Animation auf dem letzten Bild. Alternativ können Sie auch angeben, dass die Animation in einer Schleife abgespielt werden soll. Die Hotspot-Animation wiederholt sich dann so lange bis der Benutzer die Animation beendet.

Wenn Sie möchten, dass die Hotspot-Animation von einem bestimmten Bild der 360° Animation an abgespielt werden soll, dann können Sie dieses Bild (als Bildnummer) als Startbild des Hotspots angeben. Die 360°Animation wird dann nach Mausklick des Benutzers auf einen Hotspot-Link bis zu diesem Bild gedreht und erst dann startet automatisch die Hotspot-Animation.

Hotspot mit Bild und Text

Bestimmte Perspektiven oder Szenen eines Produkts können Sie auch durch Hotspots mit Bild und Text dargestellt werden.

Als Inhalte stehen Ihnen ein Titelfeld (für Überschriften), ein Textfeld sowie ein Bild zur Verfügung. Allgemeine Einstellungen für Textfarbe, Schriftart usw. werden abschließend in Schritt 4.3 gemacht.

Im Feld Titel können Sie den Text für die Überschrift angeben. Zusätzlich dafür können Sie die Breite des Textfelds angeben sowie die Position des Titeltexes als X- und Y-Wert (Angabe von X-/Y-Wert als Abstand vom linken oberen Eck der Animation).

Im Feld Text können Sie einen kurzen Informationstext oder eine Beschreibung zum Produkt angeben. Zusätzlich dafür können Sie die Spaltenbreite des Textfelds angeben sowie die Position des Textfelds als X- und Y-Wert (Angabe von X-/Y-Wert als Abstand vom linken oberen Eck der Animation).

Außerdem können Sie ein Bild laden, das ebenfalls im Hotspot angezeigt wird. Die Position des Bilds können Sie als X- und Y-Wert angeben (Angabe von X-/Y-Wert als Abstand vom linken oberen Eck der Animation).

Wenn Sie möchten, dass die Hotspot-Inhalte von einem bestimmten Bild der 360° Animation an angezeigt werden soll, dann können Sie dieses Bild (als Bildnummer) als Startbild des Hotspots angeben. Die 360°Animation wird dann nach Mausklick des Benutzers auf einen Hotspot-Link bis zu diesem Bild gedreht und erst dann angezeigt.

7.2 Schritt 4.2: Hotspots setzen



In Schritt 4.2 positionieren/setzen Sie alle Hotspot-Links für alle Bilder der 360° Animation.

Auf der linken Seite finden Sie eine Liste mit sämtlichen angelegten Hotspots.

Auf der rechten Seite wird Ihnen ein Szenenbild der 360° Animation in Originalgröße angezeigt. Über eine Navigationsleiste darunter (bzw. bei mehrachsigen oder vertikalen 360° Animationen auch rechts daneben) können Sie zwischen den einzelnen Bildern der Animation wechseln.

Ziehen Sie den von Ihnen gewünschte Hotspot mit der Maus von der Liste auf ein Szenenbild und positionieren Sie ihn dort. Wechseln Sie das Szenenbild mit der beschriebenen Navigationsleiste und setzen Sie die Hotspot-Links bei Bedarf auch dort.

Die genaue Position eines Hotspots können Sie auch den Textfeldern Hotspot-X

und Hotspot-Y entnehmen. Die dort angezeigten Werte können Sie mit der Tastatur korrigieren.

Falsch positionierte oder überflüssige Hotspot-Links löschen Sie durch Klicken auf die Schaltfläche „Hotspot entfernen“ (erscheint nach Maus-Klick auf einen Hotspot).

Falls Sie die Hotspots in allen Bildern an die gleiche Stelle setzen möchten, dann können Sie die Position des Hotspots aus einem Bild für alle anderen Bilder mit übernehmen. Setzen Sie dazu nach Positionierung eines Hotspots das Häkchen bei „Für alle Bilder gleiche Position setzen“.

7.3 Schritt 4.3: Allgemeine Hotspot-Einstellungen



In Schritt 4.3 haben Sie die Möglichkeit allgemeine Einstellungen für Textfarbe, Schriftart, usw. zu machen, die für alle Hotspots gelten.

Die eingestellte Textfarbe gilt für sämtliche Texte der Hotspots mit Bild und Text sowie für die Link-Texte aller Hotspots.

Die eingestellte Schriftart gilt für alle Texte der Hotspots sowie der gesamten 360° Animation.

Die eingestellte Schriftgröße bezieht sich auf alle Textfelder der Hotspots mit Bild und Text. Die Titeltexe erhalten eine Schriftgröße deren Wert um zwei größer ist.

Die eingestellte Hintergrundfarbe gilt für sämtliche Texte der Hotspots mit Bild und Text sowie für die Link-Texte aller Hotspots.

Falls Sie mit der vorgegebenen Positionierung der Hotspot-Schaltfläche nicht zufrieden sind können Sie die Position der Schaltfläche individuell angeben (Angabe von X-/Y-Wert als Abstand vom linken oberen Eck der Animation).

Alternativ können Sie auch auf die Verwendung der Hotspot-Schaltfläche verzichten und die Hotspot-Links dauerhaft in der Animation anzeigen. Dafür müssen Sie ein Häkchen bei „Hotspots immer verwenden“ setzen.

8 Schritt 5: Animation speichern



Abschließend können Sie die erstellte Animation in Schritt 5 speichern.

Wenn Sie eine bereits existierende Animation bearbeiten, können Sie wählen, ob Sie die bereits vorhandene Animation überschreiben möchten. Wenn Sie dieses Häkchen nicht setzen, dann können Sie die Animation unter einem neuen Namen und Verzeichnis speichern.

Optional können Sie auch zusätzlich eine HTML-Datei erzeugen lassen, in der die Animation eingebunden ist. So können Sie die 360° Animation anschließend direkt im Browser testen.

Dazu stehen Ihnen zwei mögliche Techniken zur Verfügung. Einmal die Animation als Flash-Animation. Und einmal als Javascript/HTML5-Animation.

Zum Speichern der Animation (Animation exportieren) geben Sie dazu zunächst einen Projektnamen an unter dem die Animation später gespeichert wird (Name der XML-Datei).

Als Projektverzeichnis wählen Sie das Verzeichnis von dem aus Sie arbeiten möchten. Dort wird später die Animation (Einstellungen in XML-Datei) gespeichert und die verwendeten Bilder in einen Ordner mit dem Projektnamen kopiert.

9 Erstellte 360° Animation in Internetseite einbinden

Wenn Sie die XML-Datei Ihrer Animation optimal angepasst haben und die 360° Ansicht im feuerball3D-Editor Ihren Vorstellungen entspricht können Sie die Animation in Ihren bestehenden Internetauftritt einbinden.

9.1 Was muss alles exportiert werden?

Laden Sie dazu zunächst den Bildordner der alle Produktfotos (Vorschau und Zoom-Produktfotos) Ihrer Animation (wurden beim Exportieren in einen Ordner im Projektverzeichnis kopiert der den Projektnamen trägt) auf den Server ihres Internetauftritts. Laden Sie außerdem die XML-Datei (trägt den Projektnamen) Ihrer Animation ebenfalls auf den Server ihres Internetauftritts (befindet sich in Ihrem Projektverzeichnis).

Je nachdem welche Technik Sie verwenden möchten um die Animation darzustellen (Flash, HTML5/Javascript) benötigen Sie zusätzlich noch die jeweiligen Player-Dateien.

Flash: Sie benötigen die „feuerball3D.swf“-Datei.

Javascript: Sie benötigen die Ordner „js“ und „style“.

Stellen Sie sicher, dass alle benötigten Dateien in der gleichen Verzeichnisstruktur vorliegen in der Sie von feuerball3D Editor exportiert wurden. Andernfalls müssen Sie die Pfade zu den Dateien manuell anpassen.

Hinweis: Wenn Sie sich unsicher sind was alles hochgeladen werden muss oder benötigt wird, dann laden Sie einfach alles hoch was beim Erstellen der Animation von feuerball3D Editor im Zielverzeichnis gespeichert wird.

9.2 Wie kann ich die 360° Animation in die eigene Internetseite einbinden?

Es gibt verschiedene Wege wie die Animation auf Ihren Internetseiten, Ihrer Homepage oder Ihrem Shop-System eingebunden werden kann. Eventuell sind nicht alle Wege für Sie geeignet. Im Folgenden werden zwei einfache Wege erklärt die in den meisten Fällen funktionieren.

Das 1. Beispiel funktioniert so gut wie überall. Es handelt sich um die gleiche Technik mit der Sie Videos (z.B. von YouTube) bei sich auf der Seite einbinden.

1. Einbindung als iFrame:

Laden Sie alle benötigten Dateien auf Ihren Server/Webspace und binden Sie die HTML-Seite mit der Animation mit dem folgenden Code ein:

```
<iframe width="450" height="330"  
src="http://www.yourserver.com/animations/example.html" frameborder="0"  
allowfullscreen></iframe>
```

Fügen Sie die Zeilen in den Editor Ihrer Internetseite ein und passen Sie die Pfade und Namen der Dateien/Verzeichnisse sowie die Größen entsprechend Ihrer Animation an.

2. Direkte Einbindung:

Laden Sie alle benötigten Dateien auf Ihren Server/Webspace. Öffnen Sie eine Beispiel-HTML-Seite und kopieren Sie den Code der zwischen `<body>` und `</body>` steht. Fügen Sie diesen Code in den Editor Ihrer Internetseite ein.

Wenn Sie die Javascript-Version verwenden, dann müssen Sie zusätzlich noch alle Javascript- und Style-Dateien (verwenden Sie alles zwischen `</title>` und `</head>`) in Ihrer Internetseite einbinden.

Hinweis: Je nachdem wo auf Ihrer Internetseite Sie die Animation einbinden müssen Sie eventuell die Pfade zu einzelnen Dateien oder der Animation korrigieren.

9.3 Wie kann ich die Animation in externen Internetseiten (z.B. eBay) einbinden?

Auf eBay sind aktuell keine Javascript-Elemente erlaubt. Deshalb können Sie

aktuell nur die Flash-Variante der feuerball3D-Animation dort einbinden. Da Sie Flash-Animationen im Gegensatz zu Bildern bei eBay nicht hochladen können müssen Sie die Animation zunächst auf Ihrem Server oder Ihren Internetseiten online stellen.

Anschließend fügen Sie nur die reine 360° Animation auf Ihrer Angebotsseite ein. Wesentlicher Unterschied zur üblichen Einbindung der Animation auf den eigenen Seiten ist die Verwendung von absoluten Pfaden.

Damit die Animation, die sich ja auf Ihren Seiten befindet, auf der eBay-Auktionsseite dargestellt wird müssen alle verwendeten Pfade in absolute Pfade umgewandelt werden. Im konkreten Beispiel sieht das dann so aus:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="450"
height="330">
  <param name="movie" value="http://www.meinserver.de/verzeichnis/feuerball3D.swf?
imgdata=http://www.meinserver.de/verzeichnis/beispiel" />
  <embed src="http://www.meinserver.de/verzeichnis/feuerball3D.swf?
imgdata=http://www.meinserver.de/verzeichnis/beispiel" width="450" height="330" />
</object>
```

Sowohl vor die Animationsdatei feuerball3D.swf, als auch vor die XML-Datei (ohne Dateiendung) **beispiel** werden deren absolute Pfade geschrieben.

Hinweis: Im Gegensatz zu früheren Animationen ist es nicht mehr notwendig auch die XML-Datei zu bearbeiten. Die Pfade dort werden automatisch angepasst.

10 Tipps und Tricks zur Erstellung von optimalen Produktfotos für eine 360° Animation

Voraussetzung für die 360° Produktpräsentation sind Produktfotos des Objekts aus verschiedenen Blickwinkeln. Für die Animation kann eine beliebige Anzahl an Produktfotos verwendet werden. Um in der späteren Animation eine möglichst gleichmäßige Drehung zu gewährleisten, sollten die Produktfotos in gleichmäßigen Schritten/Winkeln erfolgen (siehe Bild). Bei 24 Bildern für eine horizontale 360° Drehung beträgt der Winkelschritt im Idealfall jeweils 15° ($360^\circ : 24$).

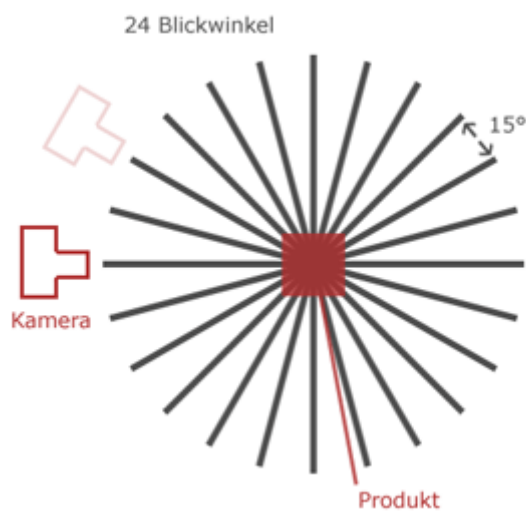


Bild: Beispiel-Aufbau einer 360° Animation mit 24 Produktfotos

Die fertigen Produktfotos können für die 360° Produktpräsentation sowohl mit dem bestehenden Hintergrund, als auch freigestellt verwendet werden. Die Animation feuerball3D besitzt eine Zoom-Funktion mit der hochauflösende Bilder Ihres Produkts nachgeladen werden können. Falls Sie diese Zoom-Funktion nutzen möchten, so achten Sie darauf, dass die Vorschaubilder Ihres Produkts verkleinerte Bilder der hochauflösenden Zoom-Bilder sind und nicht beschnitten wurden. Ansonsten kann es zu Darstellungsfehlern der hochauflösenden Zoom-Bilder in der Animation kommen. Speichern Sie sämtliche Produktfotos als Bilder (z.B. JPG-Dateiformat).

Um ein optimales Ergebnis für die 360° Produktpräsentationen zu erzielen

finden Sie im Folgenden noch einige Tipps & Tricks zur Erstellung:

- Fotografieren Sie Ihre Produkte vor einem einfarbigen Hintergrund oder stellen Sie Ihre Produktfotos frei. Damit lenkt der Hintergrund nicht mehr vom Produkt ab.
- Nutzen Sie für die Anfertigung der Produktfotos einen Drehteller mit dem Sie den Blickwinkel gleichmäßig verändern können. So wird Ihre Animation später optimal flüssig.
- Die optimale Anzahl an Produktfotos, die für eine 360° Drehung benötigt werden, liegt zwischen 20 und 36 Bildern. Bei weniger Bildern kommt es eventuell zu einem zu starken "Ruckeln" der Animation. Bei Verwendung von mehr als 36 Bildern wird keine spürbare Verbesserung des Ablaufs erreicht und lediglich die Ladezeit erhöht. Zudem steigt der Aufwand in der Bildbearbeitung mit der Anzahl der verwendeten Bilder an.
- Speichern Sie Ihre Vorschaubilder in einer möglichst geringen Größe und Auflösung, um die Ladezeit der Animation möglichst kurz zu halten. Die Zoom-Bilder werden einzeln bei Bedarf nachgeladen und verzögern die Ladezeit der Animation beim Start nicht. Dennoch sollten auch die Zoom-Bilder nicht in einer übertrieben hohen Auflösung und Dateigröße gespeichert werden.

11 Häufige Fragen & passende Lösungen

Auf dieser Seite finden Sie eine Auswahl gängiger Fragen zum feuerball3D-Editor. Falls Sie eine Frage haben, die Sie hier nicht beantwortet finden, dann schreiben Sie uns (info@feuerball-design.de).

Kann der feuerball3D-Editor die 360° Animation als eine Flash-Datei erstellen in der sich dann auch alle Bilder befinden?

Nein, der feuerball3D-Editor speichert lediglich die Einstellungen der 360° Animation als XML-Datei. Diese XML-Datei wird dann von einer existierenden Flash-Animation ausgelesen und die Bilder entsprechend geladen.

Das hat den Nachteil, dass mehrere Dateien auf den Server übertragen werden. Der Vorteil dagegen ist, dass die Ladezeit wesentlich kürzer ist, da nur das geladen wird, was der Benutzer auch sehen will und nicht das gesamte Paket.

Was bzw. welche Dateien muss ich auf meine Internetseite laden?

Auf die Internetseite bzw. Ihren Server müssen alle verwendeten Bilder (Ordner Projektname) sowie XML-Datei (Projektname.xml) und die feuerball3D-Animation (feuerball3D.swf) oder für die Javascript/HTML5-Ansicht auch die Ordner js und style mit allen Dateien.

Achten Sie darauf, dass alle drei Bestandteile auf dem Server genauso benannt sind wie auf dem eigenen Computer und sich im gleichen Verzeichnis befinden.

12 Über feuerball3D

Der feuerball3D-Editor hilft Ihnen bei der Erstellung von 360° Produktanimationen. Falls Sie nähere Informationen zu Verwendung und Lizenzierung der 360° Animation feuerball3D erhalten möchten, dann gehen Sie auf unserer Internetseite (<http://www.feuerball3d.de>) oder schreiben Sie uns eine E-Mail (info@feuerball-design.de).