

360° Produktfoto-Animation/-Software

feuerball3D Studio



- Bedienungsanleitung -

(Stand: 01.03.2014)

Inhaltsverzeichnis

1 Systemvoraussetzungen.....	3
2 Allgemeine Hinweise.....	4
3 Schneller Einstieg/Kurzanleitung.....	5
3.1 Vorarbeiten.....	5
3.2 Bilder laden.....	5
3.3 Animation anpassen.....	5
3.4 Animation exportieren.....	6
3.5 Animation öffnen/anzeigen.....	6
3.6 Animation integrieren/einbinden.....	6
4 Menüs.....	8
4.1 Datei.....	8
4.2 Ansicht.....	9
4.3 Extras.....	9
4.4 Hilfe.....	10
5 Werkzeugleiste.....	11
5.1 Bildvorschau Zoom.....	11
5.2 Bilder drehen.....	12
5.3 Bilder beschneiden.....	12
6 Bilderleiste.....	14
7 Eigenschaften.....	15
7.1 Ausgangsdateien.....	16
7.2 Animation.....	16
7.3 Schaltflächen.....	18
7.4 Drehung.....	19
7.5 Zoom.....	20
7.6 Hotspots.....	22
7.7 Mehrachsige Animation.....	23
7.8 Verschiedenes.....	24
8 Hotspots erstellen.....	25
8.1 Hotspot erstellen.....	25
8.2 Hotspot positionieren.....	30
9 Animation erstellen.....	32
10 Erstellte 360° Animation in Internetseite einbinden.....	35
10.1 Was muss alles exportiert werden?.....	35
10.2 Wie kann ich die Animation in die eigene Internetseite einbinden?.....	36
10.3 Wie kann ich die Animation in externen Internetseiten (z.B. eBay) einbinden?.....	37
11 Tipps und Tricks zur Erstellung von optimalen Produktfotos für eine 360° Animation.....	38
12 Häufige Fragen & passende Lösungen.....	40
Kann die feuerball3D Software die 360° Animation auch als eine Flash-Datei erstellen in der sich dann auch alle Bilder befinden?.....	40
Was bzw. welche Dateien muss ich auf meine Internetseite laden?.....	40
13 Über feuerball3D.....	41

1 Systemvoraussetzungen

Die Software feuerball3D-Studio 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 GHz (Core 2 Duo)
Arbeitsspeicher	Mindestens 1 GHz
Zusätzliche Software	-

Windows/PC-Version

Version	Windows XP Service Pack 3 Windows Vista Windows 7 (unterstützt werden 32- und 64-Bit-Versionen) Windows 8
Prozessor	Mindestens 1 GHz
Arbeitsspeicher	Mindestens 256 MB
Zusätzliche Software	-

2 *Allgemeine Hinweise*

Mit Hilfe der Software feuerball3D-Studio erstellen Sie schnell und einfach 360° Produktanimationen aus Ihren Produktfotos. Die Software ist speziell für eine automatisierte Erstellung von Animationen ausgelegt. Die Software kann zudem direkt mit den Ausgabebildern (JPG-Format) Ihrer Kamera arbeiten und Ihre Bilder bei Bedarf verkleinern und beschneiden.

Mit Hilfe von Vorlagen (Templates) lassen sich die Einstellungen für Animationen automatisch von vorhergehenden Animationen übernehmen. Dadurch können ohne viel Aufwand viele Animationen nach gleichem Muster in Serie produziert werden.

3 Schneller Einstieg/Kurzanleitung

Diese Kapitel soll Ihnen helfen einen schnellen Einstieg in die Software zu finden. Ziel ist es direkt nach der Installation schnell eine erste Animation zu erstellen. Basierend auf diesen ersten Erfahrungen können Ihnen die anderen, spezielleren Kapitel dann helfen zukünftige Animationen individueller anzupassen.

3.1 Vorarbeiten

Um 360° Animationen erstellen zu können benötigen Sie geeignete Fotos (JPG-Format) für die Animation. Geeignet sind alle Fotos die Ihr Produkt von verschiedenen Seite zeigen. Idealerweise etwa 16 – 36 Fotos die in gleichmäßigem Abstand vom Produkt aufgenommen wurden.

Wir empfehlen dazu die Verwendung eines geeigneten Drehtellers.

3.2 Bilder laden

Nachdem Sie die Software gestartet haben müssen Sie als erstes die erstellten Fotos/Bilder in die Software laden. Es können direkt die Originalbilder verwendet werden, da die Größe der Bilder in der Software angepasst wird. Über das Menü **Datei – Bilder auswählen** wählen Sie die Bilder aus und öffnen sie.

Alle geladenen Bilder werden in der geladenen Reihenfolge in der Bilderleiste am unteren Ende angezeigt.

3.3 Animation anpassen

Nachdem Sie alle benötigten Bilder geladen haben können Sie die Animation noch Ihren Bedürfnissen anpassen. Dazu steht Ihnen das Eigenschaftsfenster auf der rechten Seite zur Verfügung. Sie können aber für den Einstieg auch einfach die voreingestellten Werte nutzen.

Die einzigen Einstellungen die Sie eventuell zu Beginn anpassen möchten ist die Größe der Animation (Größe der Vorschaubilder im Reiter **Animation**) und die Größe der Zoombilder (im Reiter **Zoom**).

3.4 Animation exportieren

Über das Menü **Datei – Animation erstellen** können Sie die 360° Animation erzeugen.

Dabei werden Sie aufgefordert einen Projektnamen sowie ein Zielverzeichnis anzugeben. Für den Einstieg empfiehlt es sich ein leeres Verzeichnis als Zielverzeichnis zu nehmen, damit Sie genau sehen können was alles erstellt bzw. exportiert wird.

Zudem empfehlen wir die Optionen **HTML-Vorschauseite erstellen** und/oder **JavaScript-Animation erstellen** zu aktivieren. Dadurch erhalten Sie jeweils eine HTML-Datei in der die Animation eingebunden ist und die Sie mit einem Browser öffnen können.

3.5 Animation öffnen/anzeigen

Um die Animation sehen zu können muss die Animation in einer HTML-Seite eingebunden sein (können beim Export als Optionen mit erstellt werden!). Die HTML-Seite öffnen Sie dann einfach mit einem Internetbrowser (Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer,...).

Für die **HTML-Vorschauseite** benötigt der Browser das Flash-Plugin, da die Animation dort als Flash-Animation eingebunden ist.

Für die **JavaScript-Animation** benötigt der Browser die Aktivierung von Javascript. Standardmäßig ist das in allen Browsern aktiv. Einige Browser blockieren aber den Zugriff auf Javascript-Dateien die sich auf dem eigenen Computer befinden. Dadurch kann es passieren, dass die Animation nicht angezeigt wird.

Wenn die Animation aber auf einen Server hochgeladen wurde und online aufgerufen wird, dann treten keine Probleme auf.

3.6 Animation integrieren/einbinden

Laden Sie alle exportierten Ordner und Dateien mit Hilfe eines FTP-Programms auf einen Server. Rufen Sie dann eine der HTML-Beispielseiten über die Domain im Browser auf und testen Sie, ob die Animation auch online läuft.

Binden Sie anschließend den Link zu dieser Seite auf Ihrer Webseite ein oder fügen Sie den Link als iFrame in Ihre Webseite ein.

4 Menüs

Die Menüs erlauben den Zugriff auf viele grundlegende Funktionen in feuerball3D-Studio. Im folgenden wird kurz auf die Inhalte der einzelnen Menüs eingegangen.

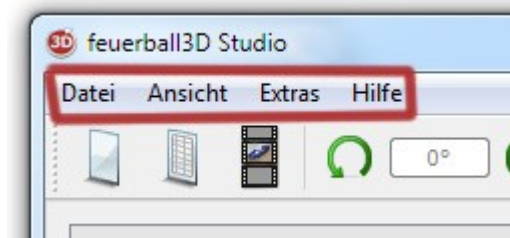


Bild: Menüs

4.1 Datei

Neue Animation

Es wird eine neue Animation erstellt. Alle Voreinstellungen (Beschnittmaske, Bildauswahl, Eigenschaften,...) werden entfernt bzw. in den Ausgangszustand zurückgesetzt.

Template auswählen

Für jede Animation wird eine XML-Datei erstellt in der alle Einstellungen gespeichert sind. Wenn Sie eine ähnliche Animation noch einmal erstellen möchten, dann laden Sie einfach die jeweilige XML-Datei und alle Einstellungen und Eigenschaften werden direkt in feuerball3D-Studio vorgenommen. Jede XML-Datei kann so als Vorlage für zukünftige Animationen dienen.

Sie müssen nun lediglich noch die neuen Bilder bzw. den Bildpfad auswählen (und bei Bedarf beschneiden) und können die Animation erstellen.

Bilder auswählen

Wählen Sie einen Ordner auf Ihrem lokalen Computer aus in dem alle Bilder für eine Animation liegen. Wählen Sie dort die Bilder (JPG-Dateiformat) aus die Sie verwenden möchten oder wählen Sie alle Bilder aus. Alle ausgewählten Bilder

werden dann in das Programm geladen.

Animation erstellen

Nachdem Sie Bilder geladen und alle Einstellungen und Eigenschaften angepasst haben können Sie die Animation erstellen. Die Bilder werden dann entsprechend Ihren Einstellungen bearbeitet und die Animation gemäß den ausgewählten Eigenschaften erstellt.

Zuletzt ausgewählte Templates

Hier finden Sie eine Liste mit den fünf zuletzt ausgewählten Templates.

Zuletzt ausgewählte Bilder

Hier finden Sie eine Liste mit den fünf zuletzt ausgewählten Bildordnern.

4.2 Ansicht

Werkzeuggestreife

Blenden Sie die Werkzeuggestreife aus oder ein.

Eigenschaften

Blenden Sie das Eigenschaftsfenster und das Hotspotfenster aus oder ein.

4.3 Extras

Einstellungen

Wechseln Sie die Anzeigesprache der Software und wählen Sie zwischen Deutsch, Englisch, Polnisch. Die Sprache wird beim nächsten Programmstart aktualisiert.

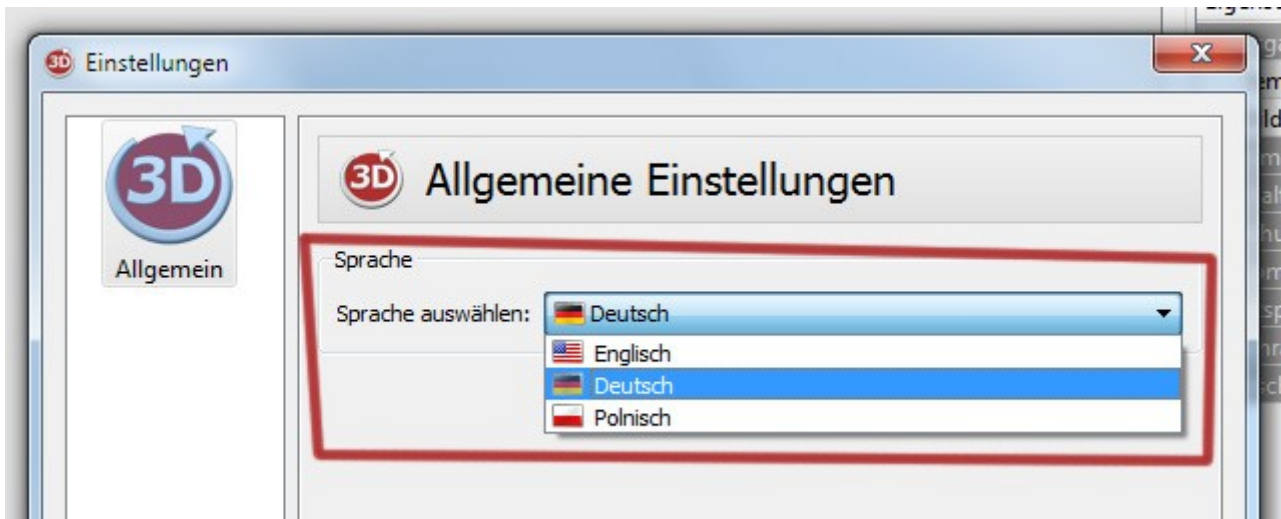


Bild: Sprache wechseln (Extras – Einstellungen)

4.4 Hilfe

Online Hilfe

Link zur Anleitung/Hilfe zur Software.

Website besuchen

Link zur Webseite der Software. Dort finden Sie weitere Informationen, Tutorials, Beispiele und vieles mehr.

Info über Qt

Information zur Plattform Qt mit der diese Software erstellt wurde.

Info über feuerball3D-Studio

Information zur feuerball3D-Studio Software und der aktuellen Versionsnummer.

5 **Werkzeugleiste**

Die Werkzeugleiste bietet Ihnen eine Schnellauswahl der wichtigsten Punkte aus den Menüs. Ergänzt werden diese durch Funktionen zur Bearbeitung der geladenen Bilder.

Die Funktionen der Punkte der Schnellauswahl (Neue Animation, Template auswählen, Bilder auswählen, Einstellungen, Online Hilfe, Animation erstellen) sind in den jeweiligen Menüs beschrieben.

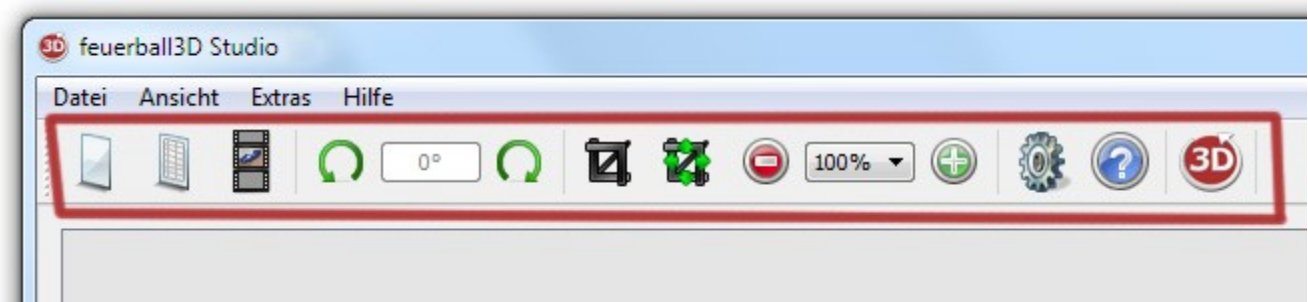


Bild: Werkzeugleiste

Die Werkzeugleiste kann per Drag&Drop auch links oder rechts an das Vorschaufenster andockt werden.

5.1 **Bildvorschau Zoom**

Die Bildvorschau kann vergrößert und verkleinert werden, so dass das Originalbild in vollständig im Anzeigefenster der Software zu sehen ist.

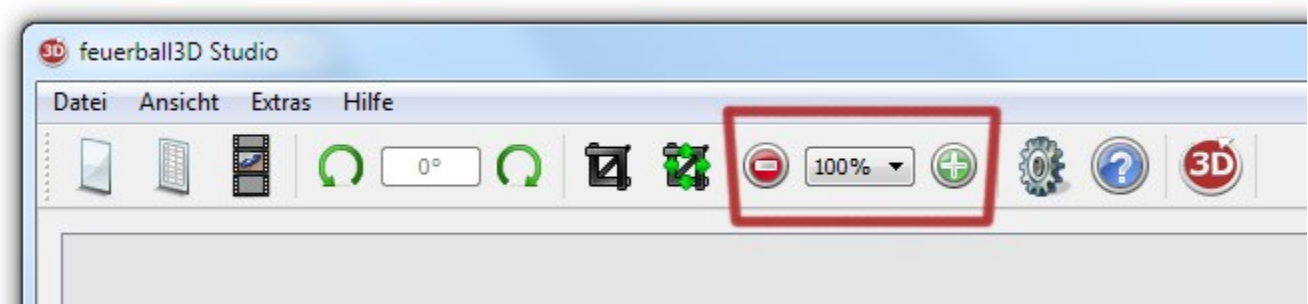


Bild: Werkzeugleiste – Bildvorschau vergrößern/verkleinern

5.2 Bilder drehen

Alle Bilder werden um 90° in die entsprechende Richtung gedreht.

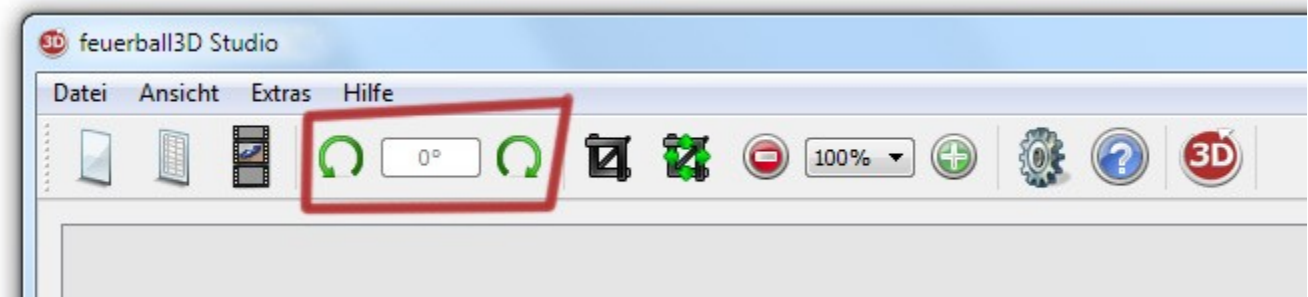


Bild: Werkzeugleiste – Bilder drehen

5.3 Bilder beschneiden

Die Beschnittschablone kann in der Werkzeugleiste aktiviert bzw. deaktiviert sowie in den Ursprungszustand zurückgesetzt werden. Wenn die Beschnittschablone aktiviert wurde, dann kann die Schablone mit der Maus über die Markierungen an den Rändern der Schablone in der Größe und Form angepasst werden.

Die Beschnittschablone gilt für alle Bilder. Durch Klick auf ein anderes Bild der Bildleiste wird dieses Bild unter der Beschnittschablone angezeigt. So kann geprüft werden, ob die Beschnittschablone auch für dieses Bild korrekt positioniert wurde.

Über das Eigenschaftsfenster 'Zoom – Beschnittschablone' können auch pixelgenaue Werte für die Schablone angegeben werden.



Bild: Werkzeugleiste – Bilder beschneiden

6 **Bilderleiste**

Am unteren Ende des Programms finden Sie die horizontale Bilderleiste in der alle Bilder angezeigt werden die von Ihnen ausgewählt und geladen wurden. Unter einer verkleinerten Voransicht wird der Dateinamen des jeweiligen Bildes angezeigt.

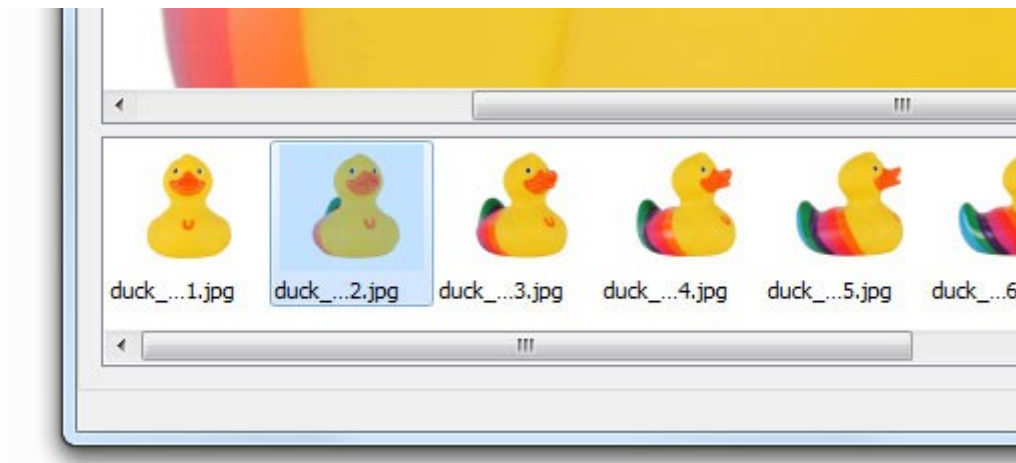


Bild: Bilderleiste – Alle verwendeten Bilder

Wird ein Bild der Bilderleiste mit der Maus ausgewählt, dann wird es im Vorschaufenster dargestellt. Die Nummer des ausgewählten Bildes sowie der Gesamtzahl der verwendeten Bilder wird rechts unten im Programm in der Statusleiste angezeigt.

Um ein Bild aus der Bilderleiste zu entfernen, wählen Sie das Bild mit der rechten Maustaste aus. Im folgenden Menü können Sie dann das Bild entfernen. Das Bild wird dann nicht in der Animation verwendet.

7 **Eigenschaften**

Im Fenster zur Einstellung der Eigenschaften finden Sie eine Reihe von Einstellungsmöglichkeiten zur Anpassung einer 360° Animation an Ihre Bedürfnisse. Die meisten Einstellungen werden beim Erstellen der Animation in der XML-Datei der Animation gespeichert und können als Template/Vorlage wieder in das Programm geladen werden.

Ein Basis-Template (default.xml) in der die voreingestellten Eigenschaften der Software zu finden sind befindet sich im Ordner 'templates' im Programmverzeichnis der Software.

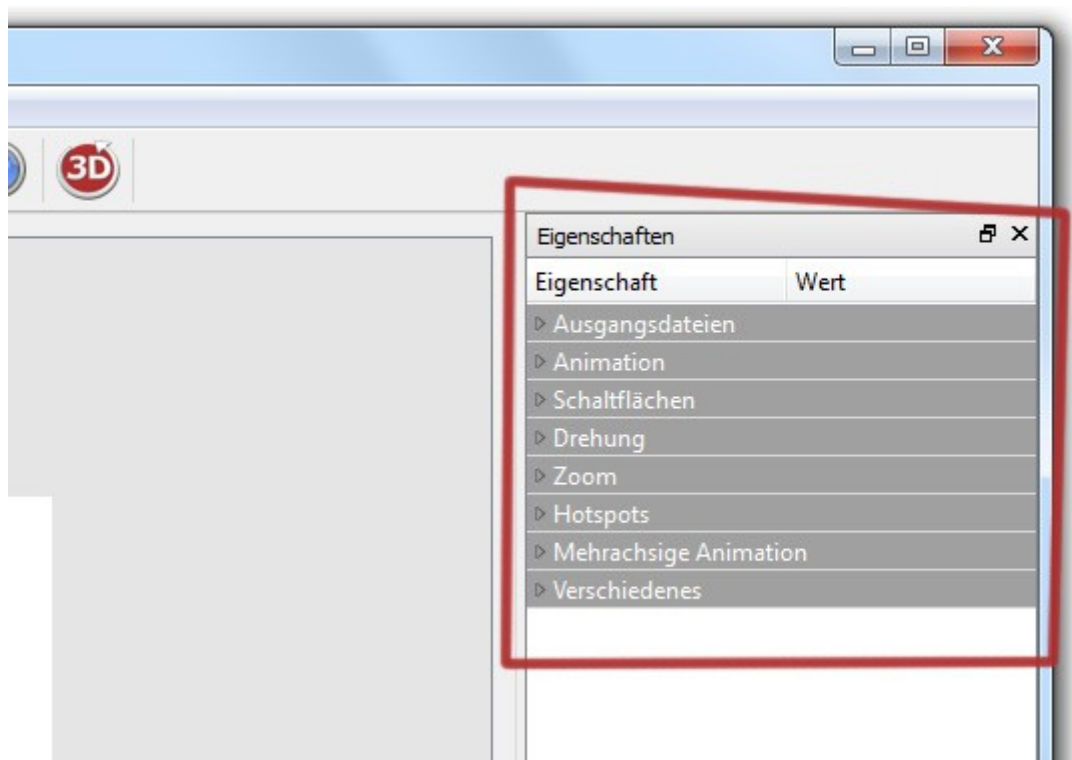


Bild: Einstellung der Eigenschaften

Das Fenster zur Einstellung der Eigenschaften kann per Drag&Drop auch links oder rechts an das Vorschauenfenster andockt werden.

Die Einstellung der Eigenschaften ist in folgende Untermenüs unterteilt:

7.1 Ausgangsdateien

Template

Pfad auf dem lokalen Computer zum ausgewählten Template. Kann über **Datei – Template** auswählen verändert werden.

Bildverzeichnis

Pfad auf dem lokalen Computer zum ausgewählten Ordner mit Bildern. Kann über **Datei – Bilder** auswählen verändert werden.

7.2 Animation

Größe der Vorschaubilder

Größe der Vorschaubilder in der Animation (und auch Größe der Animation selbst wenn das Häkchen des folgenden Punkts gesetzt ist). Angabe in Pixeln.

Wenn eine Beschnittschablone verwendet wird, dann wird das Bild zuerst beschnitten und dann in diese Größenangabe eingepasst. Sollte das Seitenverhältnis der Beschnittschablone bzw. das Seitenverhältnis der Bilder anders sein als die Angabe für die Größe der Vorschaubilder, dann werden die Bilder in diese Größe angepasst. Dadurch werden die Bilder kleiner als hier angegeben. Es empfiehlt sich deshalb hier das Seitenverhältnis der Originalbilder bzw. der Beschnittschablone zu verwenden.

Größe der Animation automatisch anpassen

Passt die Größe der Animation automatisch an die Größe der Bilder an. Nur wenn explizit eine andere Größe für die Animation verwendet werden soll, sollte dieses Häkchen entfernt werden.

Größe der Animation

Größe der Animation im Ausgabeformat (Im Normalfall die gleiche Einstellung wie 'Größe der Vorschaubilder'; kann aber auch größer/kleiner als die Bilder selbst sein). Angabe in Pixeln.

Transparenter Hintergrund

Der Hintergrund der Animation (nicht der Bilder!) kann transparent geschaltet werden. Flächen (entstehen nur wenn 'Größe der Animation' größer als 'Größe der Vorschaubilder' ist) um die Bilder herum erhalten so einen transparenten Hintergrund.

Hintergrundfarbe

Analog zu 'Transparenter Hintergrund' erhält der Hintergrund der Animation statt Transparenz nun eine Farbe.

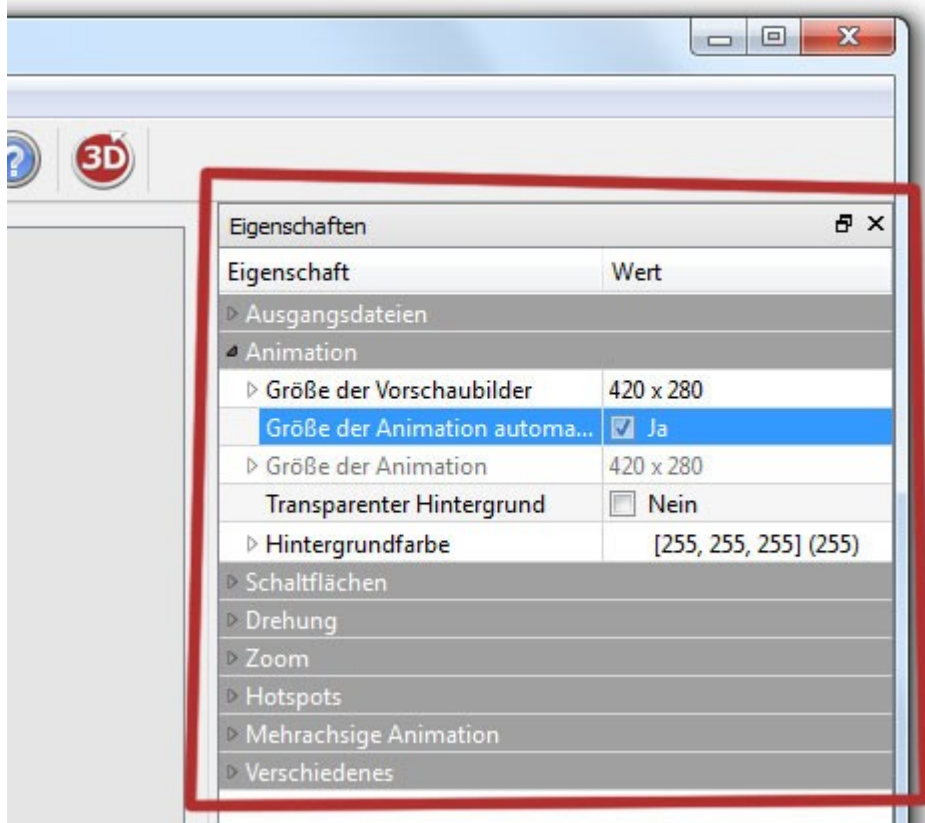


Bild: Einstellung der Eigenschaften – Animation

7.3 Schaltflächen

Schaltflächentyp

Verschiedene Schaltflächenlayouts für die Animation. Der Typ 'Individuell' besteht vollständig aus Einzelbildern und kann individuell verändert werden. Die Bilder dieses Schaltflächentyps finden Sie nach Erstellung der Animation im Ordner 'style/custom_navi'.

Schaltflächenfarbe1

Die Schaltflächen 'Standard' und 'Future' können farblich angepasst werden. Schaltflächenfarbe1 ist dabei die Außenfarbe der Schaltflächen.

Schaltflächenfarbe2

Die Schaltflächen 'Standard' und 'Future' können farblich angepasst werden. Schaltflächenfarbe2 ist dabei die Innenfarbe der Schaltflächen.

Breite der horizontalen Navigation

Breite der Navigation (Schaltflächen für links und rechts) des Schaltflächentyps 'Standard' und 'Individuell' in Prozent, bezogen auf die Breite der Animation.

Breite der vertikalen Navigation

Breite der Navigation (Schaltflächen für oben und unten) des Schaltflächentyps 'Standard' und 'Individuell' in Prozent, bezogen auf die Breite der Animation.

Anzeige der Navigation

Legt fest, ob die Navigation (Schaltflächen für links und rechts bzw. oben und unten) auch im Zoom ('immer') oder niemals ('keine') angezeigt werden sollen.

7.4 Drehung

Automatische Drehung beim Start

Legt fest, ob die Animation beim Start automatisch eine Drehung ('einmal') oder dauerhaft bis zur ersten Benutzerinteraktion ('dauerhaft') gedreht werden

soll. Oder ob die Animation automatisch gar keine Drehung ('keine') machen soll.

Geschwindigkeit der auto. Drehung

Zeitabstand zwischen den Bildern während der automatischen Drehung (in Millisekunden). Je niedriger dieser Wert ist desto schneller werden die Bilder hintereinander abgespielt (z.B. 40). Je höher der Wert ist, desto langsamer werden die Bilder hintereinander abgespielt (z.B. 300).

Neustart der auto. Drehung nach Inaktivität

Startet die automatische Drehung nach der angegebenen Zeitspanne (in Sekunden) ohne Benutzerinteraktion.

Play-/Pause-Schaltfläche

Aktiviert die Play-/Pause-Schaltfläche mit der der Benutzer die Animation in die automatische Drehung versetzen kann.

Position Play-/Pause-Schaltfläche

Positioniert die Schaltfläche in X- und Y-Richtung von links oben aus gesehen (Angabe in Prozent, bezogen auf die Größe der Animation). Bei 0 bzw. keiner Eingabe erfolgt die Standardpositionierung.

Wischeffekt

Deaktiviert den Wischeffekt der bei der Bewegung der Bilder entsteht.

Drehrichtung umkehren

Tauscht die Reihenfolge der Bilder in der Animation. Das erste Bild bleibt an erster Stelle aber alle anderen Bilder werden in umgekehrter Reihenfolge abgespielt.

7.5 Zoom

Zoom (Art des Zooms)

- keinen Zoom: Es werden keine Zoombilder erstellt und die Zoomfunktion wird nicht verwendet.
- einfacher Zoom: Es werden Zoombilder erstellt. Es gibt nur einen Knopf zum vollständigen Einzoomen und einen zum vollständigen Auszoomen.
- stufenloser Zoom: Es werden Zoombilder erstellt. Mit einem Schieberegler und Plus- und Minus-Knöpfen kann das Zoombild auch in Zwischenstufen gezoomt werden.
- Deep-Zoom: Es werden pro Bild mehrere Zoombilder erstellt die in kleinere Teile (Kacheln) zerlegt werden. Mit einem Schieberegler und Plus- und Minus-Knöpfen kann in Zwischenstufen gezoomt werden. Eignet sich aufgrund der schnellen Ladezeit insbesondere für sehr große Zoombilder (ab ca. 2500 Pixeln Seitenlänge).

Größe der Zoombilder

Größe der Zoombilder in der Animation. Wenn eine Beschnittschablone verwendet wird, dann wird das Bild zuerst beschnitten und dann in diese Größenangabe eingepasst. Sollte das Seitenverhältnis der Beschnittschablone bzw. das Seitenverhältnis der Bilder anders sein als die Angabe für die Größe der Zoombilder, dann werden die Bilder in diese Größe angepasst. Dadurch werden die Bilder kleiner als hier angegeben. Es empfiehlt sich deshalb hier das Seitenverhältnis der Originalbilder bzw. der Beschnittschablone zu verwenden.

Beschnittschablone

Größe und Position der Beschnittschablone für die Bilder. Alles außerhalb des gewählten Bildbereichs wird automatisch abgeschnitten. Die daraus entstehenden Bilder werden für die Animation verwendet.

Die Beschnittschablone gilt automatisch für alle Bilder.

Die Beschnittschablone kann hier zudem in Größe und Position pixelgenau definiert werden. Dadurch sind exakte Bildzuschnitte möglich.

Größe der Zoom-Kacheln

Bei der Zoom-Einstellung 'Deep-Zoom' werden pro Bild mehrere Zoombilder erstellt die in kleinere Teile (Kacheln) zerlegt werden. Diese Größe der Kacheln kann bei Bedarf angepasst werden. Die Angabe erfolgt in Pixel.

Position der Zoom-Schaltfläche

Positioniert die Schaltfläche in X- und Y-Richtung von links oben aus gesehen (Angabe in Prozent, bezogen auf die Größe der Animation). Bei 0 bzw. keiner Eingabe erfolgt die Standardpositionierung.

Zoomfunktion

Funktion/Verhalten der Zoombilder im Zoom:

- Drag & Drop: Die Zoombilder können per Drag & Drop mit der Maus verschoben werden.
- Rotation: Die Zoombilder verschieben sich automatisch entgegen der Mausposition. Bei Drag & Drop wird die Animation zusätzlich gedreht.
- Button: Dem Benutzer stehen im Zoom zusätzlich zwei Schaltflächen zur Verfügung. Je nach Auswahl der Schaltfläche kann entweder das Zoombild verschoben oder die Animation gedreht werden.

Position der Drag-Schaltfläche

Positioniert die Schaltfläche in X- und Y-Richtung von links oben aus gesehen (Angabe in Prozent, bezogen auf die Größe der Animation). Bei 0 bzw. keiner Eingabe erfolgt die Standardpositionierung.

Position der Rotate-Schaltfläche

Positioniert die Schaltfläche in X- und Y-Richtung von links oben aus gesehen (Angabe in Prozent, bezogen auf die Größe der Animation). Bei 0 bzw. keiner Eingabe erfolgt die Standardpositionierung.

Vollbildmodus-Schaltfläche

Aktiviert die Vollbildmodus-Schaltfläche mit der der Benutzer die Animation in den Vollbildmodus versetzen kann.

Position der Vollbildmodus-Schaltfläche

Positioniert die Schaltfläche in X- und Y-Richtung von links oben aus gesehen (Angabe in Prozent, bezogen auf die Größe der Animation). Bei 0 bzw. keiner Eingabe erfolgt die Standardpositionierung.

7.6 Hotspots

Allgemeine Angaben zur Verwendung von Hotspots. Die Hotspots selbst werden im Hotspotsfenster definiert und positioniert.

Hotspot-Schaltfläche verwenden

Bei Verwendung von Hotspots werden diese dauerhaft eingeblendet. Bei Verwendung der Hotspot-Schaltfläche werden die Hotspots erst nach Benutzerklick auf diese Schaltfläche sichtbar.

Position der Hotspot-Schaltfläche

Positioniert die Schaltfläche in X- und Y-Richtung von links oben aus gesehen (Angabe in Prozent, bezogen auf die Größe der Animation). Bei 0 bzw. keiner Eingabe erfolgt die Standardpositionierung.

Textfarbe

Textfarbe der Hotspot-Tooltip-Texte

Texthintergrundfarbe

Hintergrundfarbe der Hotspot-Tooltip-Texte

Texthintergrundtransparenz

Transparenz des Hotspot-Tooltip-Hintergrunds

7.7 Mehrachsige Animation

Anzahl der Achsen

Anzahl der verwendeten Achsen. Die Gesamtzahl der Bilder wird durch diese Anzahl geteilt und die Bilder auf die jeweiligen Achsen verteilt. Beispiel: Bei geladenen 64 Bildern entsteht bei einer Anzahl der Achsen von 4 eine Animation mit vier vertikalen Achsen die horizontal jeweils 16 Bilder enthält.

Startachse

Legt fest welche der Achsen als erstes in der Animation angezeigt werden soll.

Vollständige Rotation in

Legt fest, in welche Richtungen die Animation vom Benutzer gedreht werden darf.

- alle Richtungen: Die Animation ist eine vollständige 3D-Animation und alle Bilder in allen Achsen sind verfügbar. Der Benutzer kann in jeder Achse direkt vom letzten zum ersten Bild wechseln.
- horizontale Richtung: Die Animation ist eine einachsige horizontale Animation oder enthält auch vertikale Achsen die aber nicht vollständig sind. Der Benutzer kann in horizontaler Richtung direkt vom letzten zum ersten Bild wechseln, aber nicht in vertikaler Richtung.
- vertikale Richtung: Die Animation ist eine einachsige vertikale Animation oder enthält auch horizontale Achsen die aber nicht vollständig sind. Der Benutzer kann in vertikaler Richtung direkt vom letzten zum ersten Bild wechseln, aber nicht in horizontaler Richtung.
- keine Richtung: Die Animation ist in keiner Richtung vollständig (z.B. 180° Animation). Der Benutzer kann weder in vertikaler Richtung noch in horizontaler Richtung direkt vom letzten zum ersten Bild wechseln.

7.8 Verschiedenes

Bildqualität in %

JPG-Komprimierung der Vorschau- und Zoombilder

Schriftart

Verwendete Schriftart für Hotspot-Texte

Schriftgröße

Verwendete Schriftgröße für Hotspot-Texte

Audio-Datei

Auswahl einer Audio-Datei (MP3-Dateiformat) die beim automatischer Drehung der Animation abgespielt wird.

Position der Audio-Schaltfläche

Positioniert die Schaltfläche in X- und Y-Richtung von links oben aus gesehen (Angabe in Prozent, bezogen auf die Größe der Animation). Bei 0 bzw. keiner Eingabe erfolgt die Standardpositionierung.

8 Hotspots erstellen

Mit Hilfe von Hotspots können 360° Animationen mit zusätzlichen Informationen verlinkt werden. Diese Informationen können dabei aus Bildern, Texten, Animationen, Links und Audio-Dateien bestehen.

Das Hotspotsfenster zum Erstellen und Positionieren von Hotspots befindet sich als Reiter am unteren Ende des Eigenschaftensfensters.

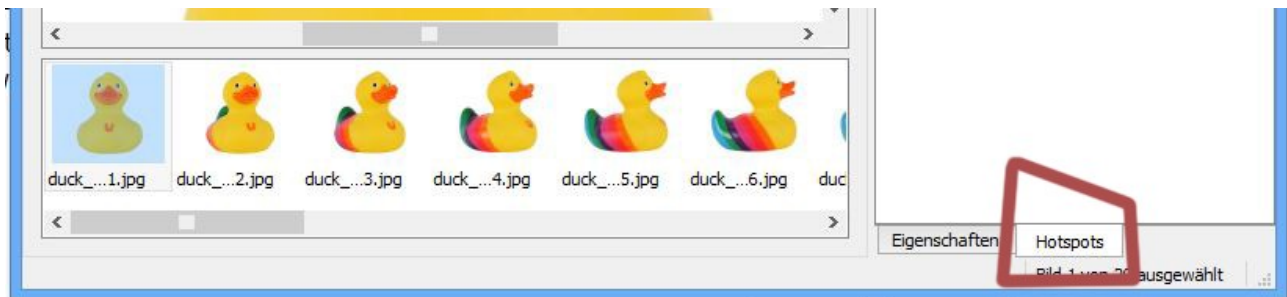


Bild: Erstellung von Hotspots – Fenster anzeigen

Das Hotspotsfenster ist in zwei Bereiche unterteilt. Im oberen Bereich werden Hotspots erstellt und definiert. Im unteren Bereich werden die Hotspots dann in den einzelnen Bildern positioniert.

8.1 Hotspot erstellen

Im oberen Bereich des Hotspotsfensters können Hotspots erstellt werden. Neue Hotspots werden durch **Hinzufügen** erstellt. Bestehende Hotspots können hier zudem bearbeitet oder gelöscht werden.

Jeder Hotspot wird hier in einer Liste aufgeführt und kann ausgewählt werden.

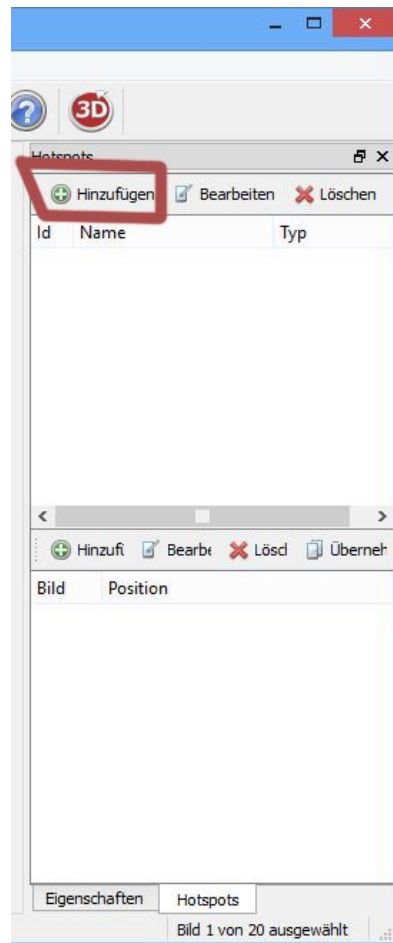


Bild: Erstellung von Hotspots – Hotspots erstellen

Wird ein neuer Hotspot hinzugefügt oder bearbeitet, dann öffnet sich ein Dialogfenster in dem verschiedene Einstellungen für den Hotspot vorgenommen werden können.

Hotspot erstellen

Hotspot Id: 1

Hotspot Name:

Hotspot Bild: [] [] [X]

Startbild: 0

Hotspot Inhalt: Link

Link: []

Hotspot-Bilder beim Export verarbeiten (d.h. Rotieren, Beschneiden, Skalieren der Bilder)

OK Abbrechen

Bild: Erstellung von Hotspots – Hotspots definieren

Hotspot-Id:

Die Hotspot-Id ist eine interne Nummer die dem Hotspot automatisch zugewiesen wird.

Hotspot-Name:

Der Hotspotname ist als Linktext sichtbar wenn ein Benutzer die Maus über den Link zum Hotspot bewegt. Er sollte dem Benutzer Informationen über die Inhalte des Hotspots liefern.

Hotspot-Bild:

Jeder Hotspot wird in der 360° Animation über einen kleinen Link angezeigt/verknüpft. Für diesen kleinen Link kann ein Hotspot-Bild ausgewählt werden. Dann wird dieses Bild als Link angezeigt.

Wird kein Bild ausgewählt, dann wird standardmäßig ein kleines Zielscheiben-Icon angezeigt.

Das Hotspot-Bild wird nicht mit skaliert sondern in Originalgröße verwendet und sollte deshalb schon passend vorbereitet sein. Neben JPG-Bildern können auch GIF- und PNG-Formate verwendet werden.

Startbild:

Nach Klick auf einen Hotspot in der 360° Animation können die Hotspot-Inhalte entweder sofort (Startbild = 0) dargestellt werden. Oder erst nachdem die 360° Animation in eine bestimmte Position gedreht wurde (Startbild = Nummer des gewünschten Bildes).

Hotspot-Inhalt:

Die Informationen eines Hotspots können in drei verschiedenen Arten dargestellt werden: als Link, als Bild und Text oder als Animation.

Je nach gewählter Art können nun unterschiedliche Informationen hinterlegt werden:

1. Link:

Nach Klick auf den Hotspot wird ein Link aufgerufen.

Dieser Link kann auf eine Webadresse im Internet erfolgen (z.B. **<http://www.feuerball3d.de>**) oder auf eine andere Animation (z.B. Name der XML-Seite der anderen Animation: ***beispiel.xml***).

2. Bild und Text:

Nach Klick auf den Hotspot wird ein Bild und/oder Text aufgerufen. Diese können zusätzlich auch mit einer Audio-Datei unterlegt werden.

Dazu können vier Elemente definiert werden.

Titel:

Eingabe eines Textes der als Überschrift angezeigt wird. Die Breite des

Textfeldes muss mit angegeben werden. Zudem kann der Titel positioniert werden. Beide Angaben erfolgen in Prozent, abhängig von der Größe der Animation.

Text:

Eingabe eines Textes der als Fließtext angezeigt wird. Die Breite des Textfeldes muss mit angegeben werden. Zudem kann der Text positioniert werden. Beide Angaben erfolgen in Prozent, abhängig von der Größe der Animation.

Bild:

Auswahl eines Bildes das hinter dem Text angezeigt wird. Das Bild kann positioniert werden. Die Angaben dazu erfolgen in Prozent, bezogen auf die Größe der Animation.

Ist der Haken bei **Hotspot-Bilder beim Export verarbeiten** gesetzt, dann wird das Hotspot-Bild, genau wie die anderen Bilder der 360° Animation, automatisch beschnitten und skaliert.

Audio:

Auswahl einer Audio-Datei (MP3-Format) die im Hintergrund abgespielt wird.

3. Animation:

Nach Klick auf den Hotspot werden mehrere Bilder nacheinander abgespielt und ineinander überblendet. Dadurch entsteht der Effekt eines ablaufenden Films. Die Animation kann zusätzlich auch mit einer Audio-Datei unterlegt werden.

Dazu können vier Elemente definiert werden.

Bilder:

Auswahl mehrerer Bilder die nacheinander abgespielt und ineinander überblendet werden. Die Animation kann positioniert werden. Die Angaben dazu erfolgen in Prozent, bezogen auf die Größe der Animation.

Ist der Haken bei **Hotspot-Bilder beim Export verarbeiten** gesetzt, dann werden alle Bilder der Animation, genau wie die anderen Bilder der 360° Animation, automatisch beschnitten und skaliert.

Geschwindigkeit:

Zeitabstand (in Millisekunden) bis zum Einblenden des nächsten Bildes der Animation. Dadurch kann die Abspielgeschwindigkeit der Animation verändert werden.

Hotspot-Animation in Schleife abspielen:

Ist dieser Haken aktiviert, dann wird nach dem letzten Bild der Hotspot-Animation die Hotspot-Animation wieder von vorne abgespielt. Ansonsten endet die Animation auf dem letzten Bild.

Audio:

Auswahl einer Audio-Datei (MP3-Format) die im Hintergrund abgespielt wird.

8.2 Hotspot positionieren

Im unteren Bereich des Hotspotsfensters können Hotspots in der Animation positioniert werden. Dafür muss zunächst ein Hotspot im oberen Bereich des Hotspot-Fensters ausgewählt werden.

Über **Hinzufügen** kann einem Hotspot im aktuellen Bild der Animation eine Position zugeordnet werden. Die Position bezieht sich dabei immer nur auf den ausgewählten Hotspot und das aktuell angezeigte Bild. D.h. jeder Hotspot muss in jedem Bild positioniert werden in dem er auch angezeigt werden soll.

Soll ein Hotspot in jedem Bild der Animation an der gleichen Stelle positioniert werden, dann kann man mit **Übernehmen** die Position im aktuellen Bild für alle anderen Bilder übernehmen.

Falsche oder nicht benötigte Positionen kann man mit **Löschen** entfernen oder mit **Bearbeiten** korrigieren.

Alle Positionsangaben erfolgen in Prozent (bezogen auf die Größe der Animation).

Die Hotspot-Positionen in jedem Bild können auch per Drag&Drop mit Hilfe der Maus positioniert werden. Im Bild ist dabei für jeden Hotspot ein Zielscheiben-Icon mit Hotspot-Id zu sehen. Auch wenn für den Hotspot ein Hotspot-Bild verwendet wurde. In der Animation selbst wird der Link dann mit dem korrekten Hotspot-Bild angezeigt.

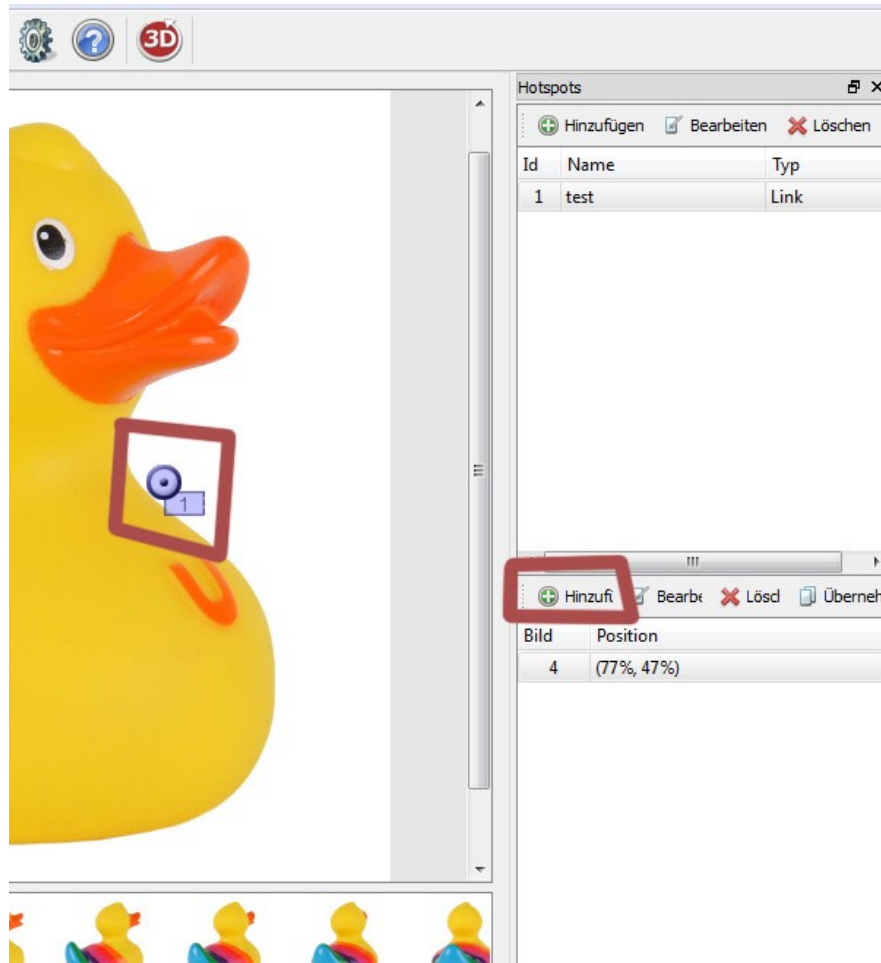


Bild: Erstellung von Hotspots – Hotspot positionieren

9 Animation erstellen

Nachdem Sie alle Eigenschaften entsprechend Ihren Vorstellungen eingestellt haben können Sie die Animation nun erstellen.

Klicken Sie dazu auf das Menübild „Animation erstellen“.

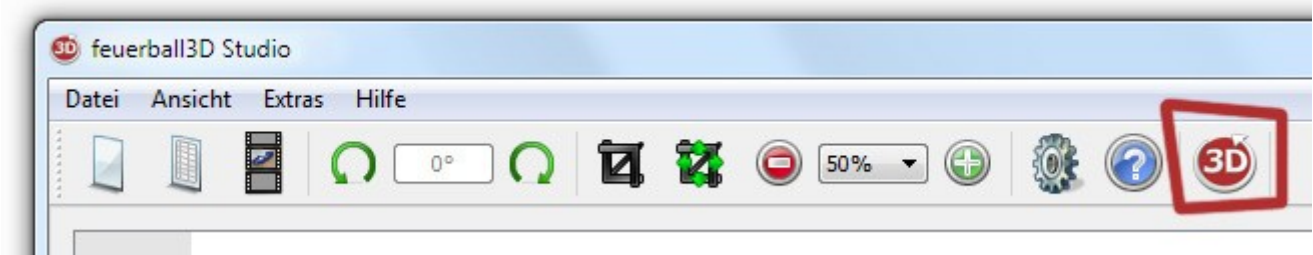


Bild: Werkzeugleiste – Animation erstellen

Nach Klick auf das Icon öffnet sich ein Dialogfenster in dem Projektnamen, Speicherort sowie das Ausgabeformat ausgewählt werden können.

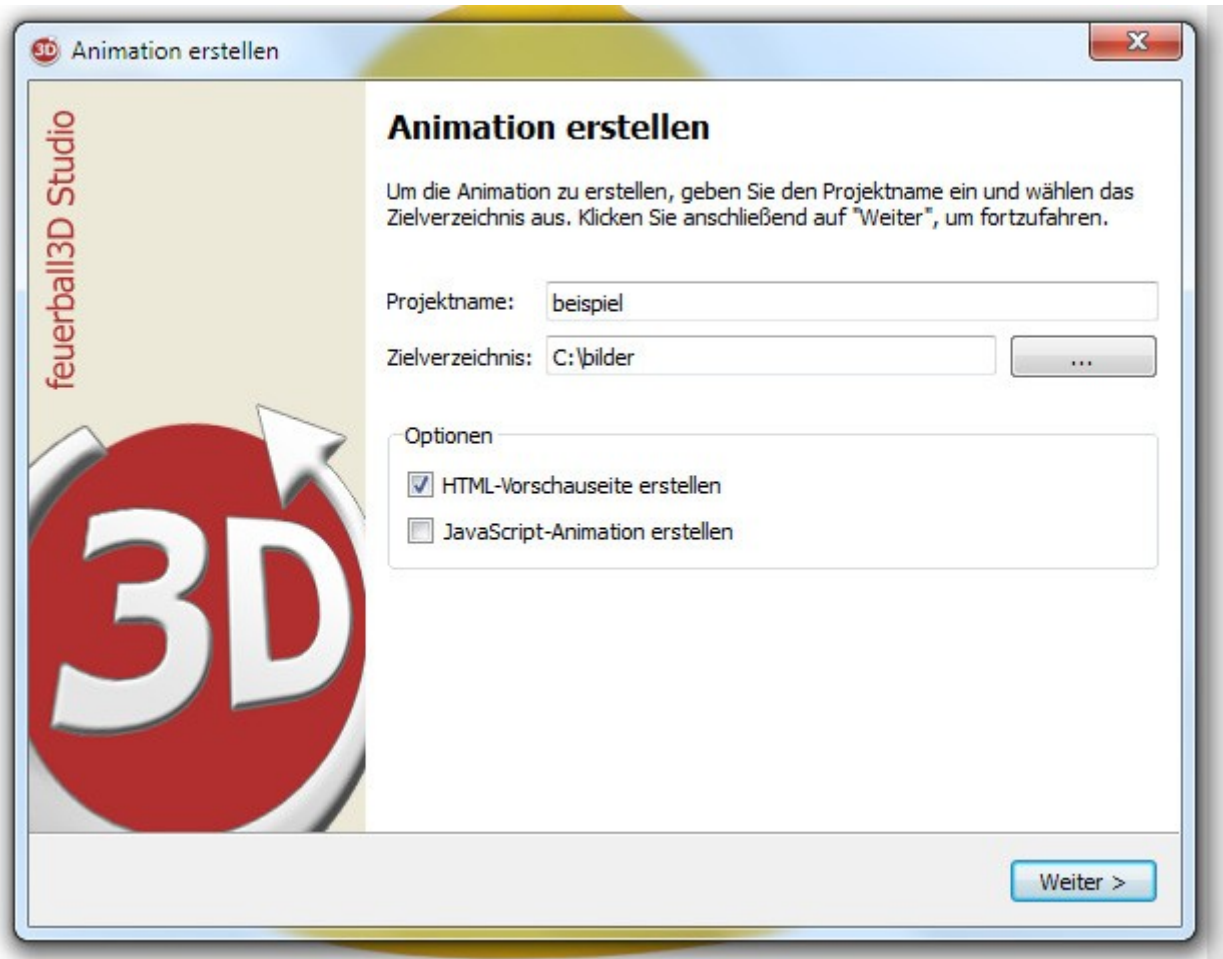


Bild: Werkzeugleiste – Animation erstellen

Projektname

Name für die Animation. Der Name wird sowohl für die Bilder, den Bildordner, die XML-Datei (mit den Einstellungen) sowie die HTML-Beispielseiten verwendet.

Zielverzeichnis

Alle Dateien die für die Animation benötigt werden werden im Zielverzeichnis gespeichert. Neben dem Bildordner mit den Bildern sowie der XML-Datei (mit den Einstellungen) sind das je nach Ausgabeformat noch weitere Dateien.

HTML-Vorschauseite erstellen

Wenn dieser Punkt aktiviert ist, dann wird eine HTML-(Internet)seite erstellt in der die Animation eingebunden ist.

Die Animation wird dabei als Flash-Animation eingebunden und ist in jedem Browser mit installiertem Flash-Plugin sichtbar.

Die HTML-Seite trägt den Projektnamen mit der Endung „.html“.

JavaScript-Animation erstellen

Wenn dieser Punkt aktiviert ist, dann wird eine HTML-(Internet)seite erstellt in der die Animation eingebunden ist.

Die Animation wird dabei HTML5-kompatibel als Javascript-Animation eingebunden und ist in jedem Browser mit aktiviertem Javascript sichtbar.

Die HTML-Seite trägt den Projektnamen mit dem Zusatz „_js“ und der Endung „.html“.

Nach Abschluss der Einstellungen auf dieser Seite wird mit der Schaltfläche „weiter“ mit der Verarbeitung der Bilder (Beschnitt und Skalierung) begonnen.

Nach Abschluss der Erstellung kann man direkt über einen Link auf das Zielverzeichnis und die Animation zugreifen.

10 Erstellte 360° Animation in Internetseite einbinden

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

10.1 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. Bei Verwendung der individuellen Schaltflächen benötigen Sie zusätzlich den style-Ordner.

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 Studio 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 Studio im Zielverzeichnis gespeichert wird.

10.2 Wie kann ich die 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 am einfachsten 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/Web Space und binden Sie die HTML-Seite mit der Animation mit dem folgenden Code ein:

```
<iframe width="450" height="330" src="http://www.meinserver.de/verzeichnis/beispiel.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/Web Space. 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.

10.3 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 Anwendung 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.

11 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° ($360^\circ : 24$).

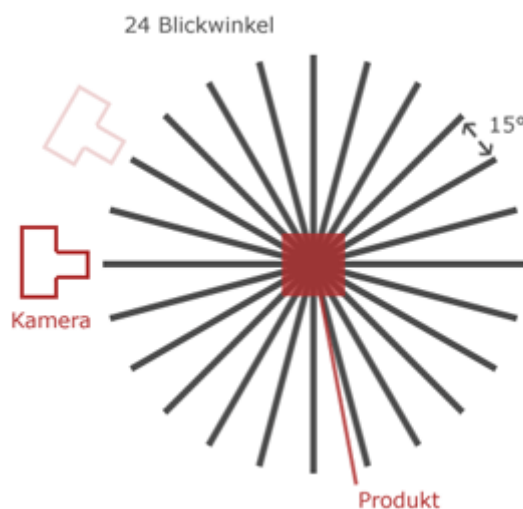


Bild: Beispiel-Aufbau einer 360° Animation mit 24 Produktfotos

Die fertigen Produktfotos können für die 360° Produktpräsentation sowohl mit dem bestehenden Hintergrund, als auch freigestellt verwendet werden. Sie können auch direkt die Originalbilder der Kamera verwenden.

Die Animation feuerball3D besitzt eine Zoom-Funktion mit der hochauflösende Bilder Ihres Produkts nachgeladen werden können. Stellen Sie also sicher, dass Sie hochauflösende Fotos verwenden wenn Sie auch die Zoom-Funktion nutzen möchten. Speichern Sie sämtliche Produktfotos als Bilder im 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.

12 Häufige Fragen & passende Lösungen

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

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

Nein, feuerball3D-Studio 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).

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

13 Über feuerball3D

Die Software feuerball3D-Studio hilft Ihnen bei der Erstellung von 360°/3D 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).