## MMM - Movie Making Manual

von Börge `Bewohner` Stange E-Mail: q3chaoswg@gmx.de März 2006

#### Meine veröffentlichten RtCW-Movies...



Encore – rTg Clanmovie



# Vitamin P

#### **RtCW4ever**

Vitamin P

#### **Close Protection Program**



Months on Tux@VII - Backup





#### Months on Tux@TzA



#### ... sind alle auf Planet-Videos.com zu bekommen.



1

<u>1.</u>	Einleitung
<u>2.</u>	Programme, mit denen sich das MMM auseinandersetzt
<u>3.</u>	Vorbereitungen: Demos, Screenshots & Avi-Files
3.1	Demos aufnehmen
3.2	Demos aus RtCW heraus abspielen
3.3	Bewohner`s Movieconfig
3.4	Demoplayer Demo Show Creator WDP 1.05: Matrixeffekt
3.5	Demoplayer Extended Demo Viewer EDV 1.9
3.5.1	Demoplayer Extended Demo Viewer EDV 1.9: Freeflight
3.5.2	Demoplayer Extended Demo Viewer EDV 1.9: Follow Grenade & Rocket
3.5.3	Demoplayer Extended Demo Viewer EDV 1.9 & TGA_diff: <i>Hintergrundbild</i>
	eines Models entfernen
3.6	pjBmp2Avi 1.0: Screenshots (*.tga`s) in Avifiles konvertieren
3.6.1	Virtual Dub 1.6.3: Screenshots (*.tga`s) in Avifiles konvertieren
4.	Adobe Premiere 6.0
4.1	Adobe Premiere 6.0: Project Settings
4.2	Adobe Premiere 6.0: Projekte
4.2.1	Adobe Premiere 6.0: <i>Übersicht</i>
4.2.2	Adobe Premiere 6.0: Kopfleiste
4.2.3	Adobe Premiere 6.0: Importfenster
4.2.4	Adobe Premiere 6.0: <i>Monitor</i>
4.2.5	Adobe Premiere 6.0: <i>Timeline</i>
4.2.6	Adobe Premiere 6.0: Timeline Tools
4.2.7	Adobe Premiere 6.0: Videoeffektfenster
4.2.8	Adobe Premiere 6.0: Audioeffektfenster
4.2.9	Adobe Premiere 6.0: Transitionseffektfenster
4.2.9.1	Adobe Premiere 6.0: Effektkontrollfenster
4.3	Adobe Premiere 6.0: Export Settings
5.	Adobe Aftereffects 5.5
5.1	Adobe Aftereffects 5.5: Kompositionseinstellungen
5.2	Adobe Aftereffects 5.5: Durchsichtige Schriften erstellen
6.	Adobe Photoshop CS: Transparente Bilder erstellen
7.	Ulead Cool 3D 3.5: 3D-Schriften erstellen
8.	RtCW-Sounds
8.1	RtCW-Sounds: Einzelne Samples verarbeiten
8.2	RtCW-Sounds: Original Demosound mit Goldwave 5.06 aufnehmen
<u>9.</u>	Virtual Dub: Komprimierung des Adobe Premiere Projektes
<u>10.</u>	Anhang: Bewohner`s Movie-Config

#### <u>1.Einleitung</u>

Hallo, ich hoffe, dass Dir das MMM (Movie Making Manual) beim Erstellen Deines Movies weiterhelfen wird. Das Tutorial enthält einige Seiten an hilfreichen Tipps und Tricks und so einige Screenshots. Hier findest Du die ersten Schritte - aber ich denke, dass auch erfahrene Moviemaker das eine oder andere Interessante finden werden. Viel Spaß!

#### 2.Programme, mit denen sich das MMM auseinandersetzt:

#### 2.1 CFG`s:

- eine "Game-Config" mit einem Aufnahme-Script

- eine "Movie-Config" mit Bildschirm- und Grafikeinstellungen

#### 2.2 Demoplayers:

*Demo Show Creator 1.05 (WDP):* den Demoplayer Demo Show Creator 1.05 (WDP), um den Matrixeffekt realisieren zu können [http://www.3dcenter.de/dsc/files/wdp105.exe]

*Extended Demo Viewer 1.9 (EDV):* den Demoplayer Extended Demo Viewer 1.9 (EDV), mit dem u.a. "Freeflight" möglich ist [http://www.badct.de/dlredir.php3?id=1737&type=file]

Seismovision:

ein weiterer umfangreicher Demoplayer zum Abspielen der Demo-Files ist Seismovision [http://www.planetquake3.net/seismovision]

#### 2.3 Converting:

pjBmp2Avi 1.0:

das Programm pjBmp2Avi 1.0, um die Screenshots in einen Avi-File umzuwandeln [http://www-courses.cs.uiuc.edu/~cs319/animate/pjbmp2avi/pjBmp2Avi.exe]

ACDSee:

das Programm ACDSee, daß es einfach macht, die aufgenommenen Screenshots zu betrachten [http://www.acdsystems.com/English/Products/Downloads/index.htm]

Virtual Dub 1.6.3:

das Programm Virtual Dub 1.6.3, um die Video- als auch die Audiospur zu komprimieren [http://virtualdub.sourceforge.net/]

TGA\_diff v0.7.0:

TGA\_diff v0.7.0 [http://www.bitmap.se/tga\_diff.html], um Screenshots "automatisch" zu bearbeiten (Hintergrund des Models schwarz färben)

#### 2.4 Editing:

#### Adobe Premiere 6.0:

das Editingprogramm Adobe Premiere 6.0, um das Movie "zusammenzustellen" und mit Effekten zu versehen

[http://www.adobe.com/support/downloads/product.jsp?product=42&platform=Windows #]

Adobe Photoshop CS: das Programm Adobe Photoshop CS, um z.B. Schriften mit transparentem Hintergrund zu erstellen [http://www.adobe.com/products/photoshop/]

Ulead Cool 3D 3.5:

das Programm Ulead Cool 3D 3.5, um animierte Schriften zu erstellen [http://www.ulead.com/cool3d/runme.htm]

Adobe Aftereffects 6.0: das Programm Adobe Aftereffects 6.0, um weitere Effekte ins Movie zu bringen [http://www.adobe.com/products/aftereffects/]

Goldwave 5.06:

das Programm Goldwave 5.06, um den RtCW-Sound aufzunehmen und ggf. weiter zu bearbeiten [http://www.adobe.com/products/aftereffects/]

#### 2.5 Codecs:

XviD:

den Videocodec XviD, um die Videospur des Movies zu komprimieren [http://www.koepi.org/xvid.shtml]

LAME MP3:

den Audiocodec LAME MP3, um die Audiospur des Movies zu komprimieren [http://www.mitiok.cjb.net/]

#### 3. Vorbereitungen: Demos, Screenshots & Avifiles

In diesem Teil des Tutorials geht es um das Erstellen der Demos, von denen dann die Screenshots aufgenommen werden, die dann in einen Avi-File umgewandelt werden können.

#### 3.1 Demos aufnehmen

Als erstes solltest du dir eine *Game-Config* erstellen. Mache einen Rechtsklick im Explorer und wähle "Neu" / "Textdatei". Benenne die Datei in *"game.cfg"* um. Verschiebe diese nun in den "Main"-Ordner von RtCW. Kopiere dann das folgende Demoaufnahmescript hinein:

bind a "vstr demotoggle" set startdemo "g\_syncronousClients 1;record;g\_syncronousClients 0; set demotoggle vstr stopdemo" set stopdemo "stoprecord;set demotoggle vstr startdemo" set demotoggle "vstr startdemo"



Speicher deine *"game.cfg"* und erstelle danach eine neue *"autoexec.cfg"* im "Main"-Verzeichnis von RtCW. Trage folgende Zeile ein:

exec game.cfg



Starte RtCW und zocke eine Runde auf Tux@\*VIII\* [212.43.246.6:27960] oder auf rTg.Girls4free~Public~www.4rtg-clan.de [62.4.74.221:27960]. Installiere für Tux den Mod "Shrub" [http://www.planetwolfenstein.com/shrub/download.html] in das

Stammverzeichnis von RtCW und kopiere dir die Map "bk\_forestb1.pk3" [http://www.rtcw.com.fr/files/maps/bk\_forestb1.zip] ins "Main"-Verzeichnis von RtCW. Wenn du auf "High-Skiller" treffen möchtest, dann connecte auf rTg.Girls4free und installiere vorher den Mod "OSP" in das Stammverzeichnis von RtCW [http://www.orangesmoothie.com/].

Zum Starten der Aufnahme muß die Taste "a" gedrückt werden. Die Tastenbelegung kannst du jederzeit in der *"game.cfg"* ändern und z.B. auf "F5" legen. Zum Stoppen der Aufnahme muß dann erneut diese Taste gedrückt werden. Die Demo befindet sich danach im "osp" / "demos"- oder "shrubmod" / "demos"-Verzeichnis.

#### 3.2 Demos aus RtCW heraus abspielen

Damit die Qualität der Screenshots bzw. der später zu erstellenden Avi-Files sehr gut ist, empfehle ich, eine *Movie-Config* zu verwenden, die auf "High-Details" getrimmt ist. Dabei sind die Grafik- als auch die Bildschirmsettings zu berücksichtigen. Ein wichtiger Faktor ist die Auflösung. Ich empfehle, die Demos mit einer Auflösung von 1280x960 abzuspielen und mit dieser hohen Einstellung die Screenshots zu erstellen. Ein großer Nachteil dabei ist allerdings, daß die einzelnen Bilder sehr groß werden (ein \*.tga wird dann ca. 3,5mb groß sein). Deshalb muß, da auch später weiter unkomprimiert gearbeitet werden sollte, sehr viel Platz auf der Festplatte für dieses Movieprojekt reserviert werden.

Erstelle dir als erstes einmal eine *"movie.cfg"* im "Main"-Verzeichnis von RtCW. Dort trage folgende Bindings ein:



Mit den Tasten F11/F12 kann dann während der abspielenden Demo eine Aufnahme gemacht werden. RtCW erstellt allerdings keine Avi-Files sondern speichert nur einzelne Bilder im \*.tga-Format. Die Anzahl der Bilder hängt von dem Wert hinter "cl\_avidemo" ab; 25 "frames per second" sind ein gängiges Format in Deutschland (PAL) und erlauben z.B. auch ein problemloses Umwandeln der Avi-Datei in das DVD-Format.

Neben den Grafik- und Bildschirmsettings, auf die ich hier nicht näher eingehen möchte, ist auch die Auflösung von entscheidender Bedeutung. Ich empfehle eine Auflösung von 1280x960. Außerdem sollten die Screenshots im Fensterformat von RtCW erstellt werden, damit jederzeit die Möglichkeit besteht, zwischen einer abspielenden Demo und z.B. der *"movie.cfg"* wechseln zu können. Nützlich wird es dann, wenn z.B. mit EDV eine Aufnahme gestartet werden soll. Nach Drücken der Tildetaste (^) während des Abspielens kann nun die EDV-Config modifiziert werden: *Freeflight an/aus, Granatenverfolgung an/aus usw.* Weitere Informationen dazu findest du unter <u>3.5</u> *Demoplayer Extended Demo Viewer EDV 1.9*.

seta r\_customwidth 1280 seta r\_customheight 960 seta r\_mode -1 seta r\_fullscreen 0 // Breite der Auflösung auf 1280
// Höhe der Auflösung auf 960
// beliebige Bildschirmauflösung wird zugelassen
// Fenstermodus

📕 movie.cfg - WordPad	
Datei Bearbeiten Ansicht Einfügen Format ?	
Courier New 💽 10 💌 Westlich	
bind F11 "cl avidemo 25" /,	/ F11 startet das Umwandeln in *.tga
bind F12 "cl_avidemo 0" //	/ F12 stoppt das Umwandeln in *.tga
seta r customwidth 1280 //	/ Breite der Auflösung auf 1280
seta r customheight 960 /,	/ Höhe der Auflösung auf 960
setar mode -1 /,	/ beliebige Bildschirmauflösung wird zugelassen
seta r_fullscreen 0 //	/ Fenstermodus
82.02	
Drücken Sie F1, um die Hilfe aufzurufen.	NF

Da RtCW bei jedem Start eine *"wolfconfig\_mp.cfg"* erstellt, muß diese nun sicherheitshalber gelöscht oder woanders gesichert werden, damit es nicht zu einem Konflikt kommt. Wichtig dabei ist zu beachten, daß jeder Mod eine eigene *"wolfconfig\_mp.cfg"* besitzt. Ich entferne immer alle dieser automatisch generierten Configs aus den verschiedenen Ordnern (*"Main" / "osp" / "edv"*). Danach modifiziere ich die *"autoexec.cfg"* im "Main"-Verzeichnis von RtCW, deaktiviere die *"game.cfg"* mit 2 Slash ( // ) und füge dort folgendes ein:

exec movie.cfg



Trage in der *"movie.cfg"* deine Settings ein oder nutze meine CFG (Erläuterung siehe weiter unten). Erst danach starte ich RtCW. Wenn das Hauptmenü geladen ist, schließe ich das Programm wieder. Danach folgt erneut wieder ein Neustart des Spieles; jetzt sollten die Settings übernommen worden sein. Diese gelten allerdings nun nur für "Main"-Demos. Deshalb lade ich jetzt die einzelnen Mods, die ich zur Demoaufnahme benötige. Dazu wähle ich im Hauptmenü "Optionen" / "Mods" und starte dann z.B. "OSP". Danach schließe ich RtCW wieder, starte es erneut und lade den nächsten Mod,

der dann eine neue *"wolfconfig\_mp.cfg"* im Ordner erstellt bekommt. Nun sind die Einstellungen in RtCW vorgenommen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Demos abzuspielen. Ich gehe zunächst einmal auf die Methode ein, die keinen Demolayer wie z.B. den WDP oder Seismoision notwendig macht. Wichtig dabei ist immer, daß die aufgenommene Demo im richtigen Verzeichnis von RtCW liegt. Sollte es eine "normale Demo" sein, d.h. sie wurde auf keinem Mod-Server erstellt, dann muß diese Datei im Ordner "RtcW" / "Main" / "demos" gespeichert werden. Benenne diese am besten um, so daß der Dateiname nicht allzu lang und leicht zu merken ist. Sollte es eine "EDV-Demo" sein, so muß diese dann auch im Ordner "RtCW" / "edv" / "demos" liegen.



Die Demo-Endung "dm\_60" bedeutet, daß diese Datei mit der RtCW-Version 1.41 erstellt wurde; ältere Demos haben eine andere Zahl als Bezeichnung.

Starte nun RtCW und lade ggf. wieder den Mod. Sollte es "OSP" sein, kannst du die Demo im Hauptmenü unter dem Menüpunkt "Demos abspielen" starten. Eine "normale Maindemo" oder eine "EDV-Demo" muß per Konsole im Hauptmenü gestartet werden. Öffne diese mit der Tilde-Taste ( ^ ), drücke zweimal Backspace und führe die Demo aus:

\demo DEMONAME



Wenn die Demo nun abgespielt wird, kannst Du mit "F12" die Aufnahme der Screenshots starten als auch wieder stoppen. Das Abspielen wird dann ruckeln bzw. sehr langsam sein, da die Festplatte dann sehr große Datenmengen verarbeiten bzw. speichern muß. Die Bilder werden im jeweiligen Mod-Ordner unter "screenshots" gespeichert. 25 Screenshots ergeben dann eine Sekunde der Demo. Diese Bilder müssen dann in einen Avi-File konvertiert werden.

#### 3.3 Bewohner's Movieconfig

Kopiere dir folgende CFG's in den Mainordner von RtCW:

r001.cfg r001a.cfg r001b.cfg r002.cfg r003.cfg r004.cfg r005.cfg r006.cfg r006a.cfg r007.cfg r009.cfg r009a.cfg r009a.cfg r010.cfg r011.cfg

Die "r000.cfg" ist die "Start-Config", mit deren Hilfe die anderen Configs gestartet werden können. Öffne diese Datei und deaktiviere alle mit 2 Slash ( // ), die nicht ausgeführt werden sollen. Schließe und speichere danach die Änderungen. Standardmäßig lade ich immer die "r001.cfg", "r001a.cfg" und die "r001b.cfg", da diese die allgemeinen Aufnahme-, Bildschirm- und Grafiksettings enthalten. Die "r002.cfg", "r003.cfg", "r004.cfg", "r005.cfg", "r006.cfg", "r006a.cfg", "r007.cfg", "r009.cfg" und "r009a.cfg" werden erst mit dem Demoplayer WDP 1.05 benötigt. Diese enhalten Binds für die Demogeschwindigkeit als auch für die Thirdpersonrange/view/angle. Die Config "r008.cfg" ist für das Abspielen mit dem Demoplayer EDV gedacht und enthält dafür spezielle Binds.

📕 r000.cfg - WordPad	🗉 r000.cfg - WordPad		
Datei Bearbeiten Ansicht Einfügen Format ?			
// Start-Config			
// ========			
exec r001.cfg //	r001 Basis-Record.cfg		
exec r001a.cfg //	r001a Bildschirm / Screen		
exec r001b.cfg //	r001b Grafik / Grafic		
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			
//exec ruuz.cig //	ruuz Slow/FastMotion.cig		
//exec r003.cfg //	r003 Thirdpersonangle.cfg		
//exec r004.cfg //	r004 Thirdpersonview.cfg		
//exec r005.cfg //	r005 Thirdpersonrange 2000.cfg		
//exec r006.cfg //	r006 Thirdpersonrange 1000.cfg RAUS		
//exec r006a.cfg //	r006a Thirdpersonrange 1000.cfg REIN		
//exec r007.cfg //	r007 Thirdpersonrange 900.cfg		
//exec r009.cfg //	r009 Thirdpersonrange 100.cfg RAUS		
//exec r009a.cfg //	r009a Thirdpersonrange 100.cfg REIN		
//avag r008 afg //	FORS FDV of a		
//exec rooo.crg //	LOUG EDV.CIG		
//exec r010.cfg //	EDV Abspann: Kill ohne Fahnen /edv outro cfg for "encore"		
//exec r011.cfg //	r011 TGA_diff		

Damit nun die *"r000.cfg"* standardmäßig beim Starten von RtCW auch ausgeführt wird, ergänze ich die *"autoexec.cfg":* 



Auch in meiner Movie-Config habe ich "F11" mit dem Aufnahmescript belegt. Starte wie in <u>3.2 Demos aus RtCW heraus abspielen</u> beschrieben die Demo und drücke zum Starten "F11" bzw. zum Stoppen der Aufnahme die Taste "F12". Da bei OSP schon einige Tasten vordefiniert sind, mußt du ggf., falls du diesen Mod zum Abspielen nutzen möchtest, die Bindings auf andere Tasten legen oder per Konsole während des Demoabspielens manuell starten:

\cl\_avidemo 25 \cl\_avidemo 0

#### 3.4 Demoplayer Demo Show Creator WDP 1.05: Matrixeffekt

Diesen Player nutze ich, um die Geschwindigkeit des Demoabspielens auf "0.0" setzen zu können und die ganze Szene so einfrieren zu lassen, während das Herumfliegen der Kamera um das Model möglich ist und einen "Matrixeffekt" bewirkt. Die Demo wird dann allerdings mit "Main" abgespielt und läuft im Hintergrund "unsichtbar" langsam mit 0.1 weiter. Das ist meines Wissens mit dem Mod OSP z.B. nicht möglich, die geringste Timescale ist dort "0.1".

Mit dieser Methode ist es nicht notwendig, die Demo umzubenennen oder in das richtige "RtCW-Demoverzeichnis" zu kopieren. Ein Doppelklick im Explorer auf der Demodatei sollte nach dem Installieren des Demoplayers ausreichen, um diese zu starten.

Starte die "wdp.exe", lege den Pfad zum Spiel und wähle "Demoplay Enabled". Bestätige danach mit "OK".

🀨 Wolf Demo Player 1.05	
RTCW found. e:\Spiele\Return to Castle Wolfenste Additional command line parameters	Install/Uninstall manually © Demoplay Enabled © Demoplay Disabled Disable status drawing
Cancel	<u>D</u> K

Nach der Installation des Demoplayers kann es mit dem Starten der Aufnahme losgehen. Als erstes muß dazu wieder die *"r000.cfg"* modifiziert werden. Um die Geschwindigkeit auf *"0.0"* setzen zu könen, in die Thirdpersonview zu gelangen und den Angle als auch die Range zum Model zu verändern, sind folgende Befehle in den Configs verarbeitet.

set timescale 0 set cg\_thirdperson 1 set cg\_thirdpersonangle 180 set cg\_thirdpersonrange 100 // Demogeschwindigkeit auf "0"
// Thirdpersoniew "an"
// Ansicht des Models von hinten
// Entfernung zum Model

Jetzt müssen die Configs *"r002.cfg"*, *"r003.cfg"*, *"r004.cfg"* und die gewünschte Thirdpersonrange-Config (*"r005.cfg"*, *"r006.cfg"*, *"r006a.cfg"*, *"r007.cfg"*, *"r009.cfg"*, *"r009a.cfg"*) in der Start-Config *"r000,cfg"* aktiviert werden, in dem die beiden Slashs ( // ) entfernt werden. Wenn das vorgenommen wurde, dann müssen noch die Änderungen gespeichert werden.

📕 r000.cfg - WordPad	
Datei Bearbeiten Ansicht Einfügen Format ?	
// Start-Config // =========	
exec r001.cfg // exec r001a.cfg //	r001 Basis-Record.cfg r001a Bildschirm / Screen
exec r001b.cfg //	r001b Grafik / Grafic
exec r002.cfg //	r002 Slow/FastMotion.cfg
exec r003.cfg //	r003 Thirdpersonangle.cfg
exec r004.cfg //	r004 Thirdpersonview.cfg
//exec r005.cfg //	r005 Thirdpersonrange 2000.cfg
//exec r006.cfg //	r006 Thirdpersonrange 1000.cfg RAUS
//exec r006a.cfg //	r006a Thirdpersonrange 1000.cfg REIN
//exec r007.cfg //	r007 Thirdpersonrange 900.cfg
exec r009.cfg //	r009 Thirdpersonrange 100.cfg RAUS
exec r009a.cfg //	r009a Thirdpersonrange 100.cfg REIN
//exec r008.cfg //	r008 EDV.cfg
//exec r010.cfg //	EDV Abspann: Kill ohne Fahnen /edv outro cfg for "encore"
//exec r011.cfg //	r011 TGA_diff

Starte dann die Demo im Explorer mit einem Doppelklick. Der Demoplayer WDP sollte nun starten. Während des Abspielens können die "F-Tasten" F5 und F6 genutzt werden, um die Geschwindigkeit auf 0.4 bzw. auf 2,5 gesetzt zu werden. Ein Verändern der Geschwindigkeit in "0.1"er Schritten kann mit den " + "und " – " Tasten auf dem Numblock gemacht werden. Wenn die gewünschte Szene erreicht ist, setze die Geschwindigkeit mit der " - " Taste auf 0.0. Alle Einblendungen sollten nun verschwunden sein. Mit den folgenden Tasten kann nun die Perspektive verändert werden:

Thirdperson	home
Thirdpersonangle	ins
Thirdpersonrange	PageUp/Down
Slow Motion	F5
Fast Forward	F6
Geschwindigkeit + 0.1	"+ " auf Numblock
Geschwindigkeit – 0.1	" - " auf Numblock

Um dann eine Drehung um das Model aufzunehmen, muß nun einmal F11 gedrückt werden ("cl\_avidemo 25"), um die Aufnahme zu starten. Dann, wenn mit *"Pos1"* und *"PageUp/PageDown"* die Thirdpersonview und –range gewählt wurde, permanent die Taste *"Einfg"* hineindrücken, damit die Drehung ausgeführt wird.

#### 3.5 Demoplayer Extended Demo Viewer EDV 1.9

Extrahiere die Zip-Datei "edv\_1.9[1].zip" ins Stammverzechnis von RtCW. Die EDV-Dateien sollten nun neben dem "Main"-Verzeichnis in dem Ordner "edv" vorhanden sein. Lege einen Unterordner namens "demos" an, in dem die Demo hineinkopiert werden muß. Gib der Demo einen einfachen Namen. Modifiziere die Start-Config "r000.cfg". Aktiviere die "r008.cfg", die die Settings für den EDV-Player beinhaltet als auch zusätzliche Bildschirm-Settings. Deaktiviere deshalb die normale Bildschirm-CFG "r002.cfg".

📋 r000.cfg - WordPad			
Datei Bearbeiten Ansicht Einfügen Format ?			
// Start-Config			
//			
exec r001.cfg //	r001 Basis-Record.cfg		
//exec r001a.cfg //	r001a Bildschirm / Screen		
exec r001b.cfg //	r001b Grafik / Grafic		
//exec r002.cfg //	r002 Slow/FastMotion.cfg		
//exec r003.cfg //	r003 Thirdpersonangle.cfg		
//exec r004.cfg //	r004 Thirdpersonview.cfg		
//exec r005.cfg //	r005 Thirdpersonrange 2000.cfg		
//exec r006.cfg //	r006 Thirdpersonrange 1000.cfg RAUS		
//exec r006a.cfg //	r006a Thirdpersonrange 1000.cfg REIN		
//exec r007.cfg //	r007 Thirdpersonrange 900.cfg		
//exec r009.cfg //	r009 Thirdpersonrange 100.cfg RAUS		
//exec r009a.cfg //	r009a Thirdpersonrange 100.cfg REIN		
exec r008.cfg //	r008 EDV.cfg		
//exec r010.cfg //	EDV Abspann: Kill ohne Fahnen /edv outro cfg for "encore"		
//exec r011.cfg //	r011 TGA diff		
,,			

Speichere die Änderungen, starte RtCW und lade unter "Optionen" / "Mods" den EDV. Öffne dann die Konsole mit der Tilde-Taste ( ^ ) und drücke zweimal Backspace. Lade dann die Demo mit:

\demo DEMONAME

#### 3.5.1 Demoplayer Extended Demo Viewer EDV 1.9: Freeflight

Wenn dann die Demo abgespielt wird, kann von der normalen Spielersicht in den Freeflightmodus gewechselt werden. Grundvoraussetzung dafür ist, wie unter Punkt <u>3.2</u> <u>Demos aus RtCW heraus abspielen</u> beschrieben, daß *"set r\_fullscreen 0"* gesetzt ist, um zwischen RtCW und der Config springen zu können. Öffne die Konsole mit der Tilde-Taste (^) und wechsel zu der *"r008.cfg"* – EDV-Config. Ändere den Eintrag *"seta edv\_freeCam"* auf *"1"* oder drücke die Taste *"end"* während des Demoabspielens.

📕 r008.cfg - WordPad			
Datei Bearbeiten Ansicht Einfügen Format	?		
// ===================================			
//			
bind F1 "cl_freezedemo 1" bind F2 "cl_freezedemo 0"	// eingefroren // nicht eingefroren		
bind F3 "set timescale 0.1"	// geschwindigkeit		
bind F4 "set timescale 1"	// geschwindigkeit		
bind F5 "set timescale 10"	// geschwindigkeit		
set timescale 0.1	// geschwindigkeit		
bind F6 edv_freeCamSpeed 1	// FreeCamSpeed		
bind F7 edv_freeCamSpeed 30 bind end "edv_freeCam 1"	// FreeCamSpeed		
ate edu freeCom 0	// freie bemere		
seta edv_freeCamSpeed 1	// speed der kamera (15 movement)		
seta edv_freeCamClip 1	// beta		
// freecam is a full freeflig	ht mode while demoviewing, make following binds:		
bind kp_end +edv_moveup			
bind KP_INS +edv_movedown			
pind shift +edv_speed bind uparrow +edv_moveforward			
bind downarrow +edv mov	ebackward		
bind leftarrow +edv_mov	releft		
bind rightarrow +edv_mo	veright		

Speichere danach und wähle dann mit der Maus RtCW an. Führe in der Konsole die EDV-Config aus:

bind end "edv\_freeCam 1"

// Taste "Ende", um FreeCam zu aktivieren

#### \exec r008

Nun sollte sich die Kamera außerhalb des Models befinden und per Pfeiltasten als auch per Mouse bewegen lassen. Die Geschwindigkeit der Demo als auch der Kamera können mit den Tasten F1 – F7 verändert werden:

bind F1 "cl\_freezedemo 1" bind F2 "cl\_freezedemo 0"

bind F3 "set timescale 0.1" bind F4 "set timescale 1" bind F5 "set timescale 10"

*bind F6 edv\_freeCamSpeed 1 bind F7 edv\_freeCamSpeed 30* 

bind kp\_end +edv\_moveup bind KP\_INS +edv\_movedown bind shift +edv\_speed bind uparrow +edv\_moveforward bind downarrow +edv\_movebackward bind leftarrow +edv\_moveleft bind rightarrow +edv\_moveright // Demo wird "gefreezed"
// Demo "entfreezen"

// Abspielgeschwindigkeit der Demo
// Abspielgeschwindigkeit der Demo
// Abspielgeschwindigkeit der Demo

// Geschwindigkeit der Free-Flight-Kamera // Geschwindigkeit der Free-Flight-Kamera

//Numbl.1// Bewegung nach oben//Numbl.0// Bewegung nach unten//Shift// Bewegung schneller//Pfeil vorne// Bewegung nach vorne//Pfeil hinten// Bewegung nach hinten//Pfeil links// Bewegung nach links//Pfeil rechts// Bewegung nach rechts

### 3.5.2 Demoplayer Extended Demo Viewer EDV 1.9: Follow Grenade & Rocket

Während des Abspielens der Demo mit EDV sollten in der *"r008.cfg"* die Einträge *"seta edv\_followRocket"* bzw. *"seta edv\_followGrenades"* auf *"1"* gesetzt sein, um diese Optionen zu aktivieren. Wenn das nicht vor dem Starten der Demo erfolgt ist, dann muß wie unter *"Punkt 3.5.1 Demoplayer Extended Demo Viewer EDV 1.9: Freeflight"* beschrieben in die *"r008.cfg"* gewechselt, die Änderungen vorgenommen und die Config in RtCW ausgeführt werden.

Weitere wichtige Befehle sind z.B. *"seta edv\_followRocketHeight", "edv\_followRocketWidth"* und *"seta edv\_followRocketDistance"*, mit denen die Perspektive zum Geschoß verändert werden kann. Sollte *"seta edv\_freeCam"* auch auf *"1"* gesetzt sein, dann läßt sich die Maus während der Geschoßverfolgung nutzen, um die Sicht zu variieren.

seta edv\_followRocket 1 seta edv\_followGrenades 1 seta edv\_followRocketHeight 50 seta edv\_followRocketWidth 100 seta edv\_followRocketDistance -100 seta edv\_freeCam 1 // Raketenverfolgung an/aus // Granatenverfolgung an/aus // Höhe in Bezug auf Geschoß // Breite in Bezug auf Geschoß // Entfernung zum Geschoß // freie Kamera; Mouse aktiviert

#### <u>3.5.3 Demoplayer Extended Demo Viewer EDV 1.9 & TGA\_diff:</u> <u>Hintergrundbild eines Models entfernen</u>

Auf Anfrage, wie ich im Intro als auch Outro des Movies "Vitamin P" [http://www.swertcw.com/default.php?c=download&id=863] das "Model auf schwarzem Hintergrund" erstellt habe, hier nun die Erläuterung. Anstatt Bild für Bild in Photoshop mühsam zu bearbeiten, habe ich das geniale Programm TGA\_diff [http://www.bitmap.se/tga\_diff.html] genutzt.



#### Grundlegendes:

Das Programm nimmt ein "leeres Hintergrundbild", auf dem das Model nicht zu sehen sein darf und vergleicht es mit der Screenshotsreihe, auf dem das Model "durch die Kamera" läuft. D.h. die Kameraposition für das "leere Hintergrundbild" als auch für die folgende Aufnahme des Models muß identisch sein, damit der Unterschied - also das Model - herausgerechnet werden kann.

Ein weiterer wichtiger Punkt sind die Grafikeinstellungen. Alle Effekte wie Explosionen werden Probleme verursachen, da sie "halbdurchsichtig" sind. Ggf. wird dann "neben/im Rauch" der Hinterarund der Map sichtbar bleiben. Deshalb sollte die "Movie-cfg" modifiziert werden, d.h. sämtliche "Map-High-Details" ausgeschaltet werden. In der folgenden cfg sind z.B. die Patronenhülsen aktiviert - ggf. deaktivieren! z.B. keine Fahne im Hintergrund solange aber zu sehen ist. nicht geschossen wird oder Explosionen im Bild erfolgen, kann eine ganz saubere Aufnahme des Models erfolgen.

seta cg_coronas 0 seta r_flares 0 seta cg_showblood 0 seta r_detailtextures 0 seta r_dynamiclight 0	<ul> <li>// Bestimmt, ob im Spiel Coronas dargestellt werden oder nicht.</li> <li>// Bestimmt, ob um Lichtquellen herum Auren gezeichnet werden.</li> <li>// Bestimmt, ob Blut dargestellt wird, wenn ein Spieler getroffen wird.</li> <li>// Schaltet die Darstellung von detaillierten Texturen an/aus.</li> <li>// Schaltet das Berechnen von dynamischen Lichtern im Spiel an und</li> <li>// aus.</li> </ul>
seta r_drawSun 0	// Bestimmt, ob eine Sonne dargestellt wird.
seta r_fastsky 1	// Wenn aktiviert, wird der Himmel nicht detailliert berechnet
seta cg_gibs 0	// Bestimmt, ob die Splattereffekte ein an oder aus sind.
seta cg_shadows 0	// Bei "0" sind die Spielerschatten ausgeschaltet
seta r_lodbias 0	// Default ist 1. Bestimmt die Geometrie-Detailtiefe, 0=Hoch, 1=Mittel, // 2=Gering
seta r_subdivisions 1	// Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden für // Oberflächen benutzt.
seta r vertexLight 0	// Bestimmt ob Lichter nach Vertexmethode berechnet werden oder nicht.
seta r picmip2 0	// Charakterdetailstufe auf "Gering" (3), "Mittel" (2), Hoch (1), Super 0
seta cg_wolfparticles 0	// Bestimmt, ob z.B. der Rauch von Airstrikes und die Explosion von // Granaten dargestellt werden.
seta cg_brassTime 15000	<ul> <li>// Controls how long the 'brass' or 'cartridges' are left on the ground</li> <li>// when using weapons such as Machinegun and Shotgun. Verzierungen:</li> <li>// Hoch (15000), Mittel (2500), Aus (0)</li> </ul>
seta cg_coronafardist 1536	// Strahlenlänge (Extrem 16000, Fern 4096, Normal 1536, Nah 800, Aus // 0)

#### Wie ist nun vorzugehen?

Starte die Demo mit dem EDV-Player (*siehe 3.5.1 Demoplayer Extended Demo Viewer* <u>EDV 1.9: Freeflight</u>). Benutze die folgenden Befehle, um im "Freeflightmodus" die gewünschte Position zu erreichen:

<i>bind end "edv_freeCam 1"</i>	// Taste "end", um FreeCam zu aktivieren
seta edv_freeCam 1	// freie Kamera
bind F6 edv_freeCamSpeed 1	// Speed der Kamera
bind F7 edv_freeCamSpeed 30	// Speed der Kamera
seta edv_followRocket 1	// Follow Rocket
seta edv_followGrenades 1	// Follow Grenades
seta edv_followDynamites 1	// Follow Dynamites
cl_noprint 1	// kein Konsolenprint
seta edv_drawHUD 0	// HUD aus

Sobald diese erreicht ist, solltest du sicherstellen, dass sich kein Objekt innerhalb des Sichtfeldes bewegt (z.B. eine Fahne oder eine Explosion/Model etc.). Ebenso darf danach die Kamera auch nicht mehr bewegt werden! Wenn das der Fall ist, starte kurz eine Aufnahme mit

bind F11 "cl\_avidemo 25"

und stoppe sie wieder mit

bind F12 "cl\_avidemo 0"

Warte dann ab, bis das Model die Kameraposition erreicht und starte dann wieder die Aufnahme. Wenn die gewünschten Bilder "geschossen sind", dann schließe RtCW und gehe in den Explorer. Benenne den ersten "leeren Screenshot ohne Model" von z.B. shot0001.tga um in "background.tga". Schaue dir alle Screenshots an und lösche die, die du nicht nutzen möchtest. Dann erstelle einen Ordner namens "TGA\_diff". Kopiere da das Programm TGA\_diff [http://www.bitmap.se/tga\_diff.html] hinein. Erstelle danach zwei Unterordner mit den Namen "input" und "output".

Verschiebe das "background.tga" und die "Modelscreenshots" in den Ordner "input". Starte das Programm TGA\_diff, in dem du über START / Programme / Zubehör die "Eingabeaufforderung" öffnest. Wechsel nun zu der Festplatte bzw. dem Pfad, in dem sich das Programm "TGA\_diff" befindet:

Zum Beispiel: f:\TGA\_diff

Um das Laufwerk zu wechseln, gib z.B. "f:" ein. Um eine Auflistung der Ordner zu bekommen, gib "dir" ein. um in einen Ordner zu wechseln, z.B. "cd TGA\_diff".

Gib dann z.B. folgendes ein, um das gewünschte Resultat zu erreichen:

 $TGA\_diff -s \ 100 \ -rb \ 000000 \ f: \ TGA\_diff \ input \ background.tga \ f: \ TGA\_diff \ input \ shot 0002.tga \ f: \ TGA\_diff \ output \ shot 0001.tga \ f: \ TGA\_diff \ output \ shot 0001.tga \ f: \ TGA\_diff \ output \ shot 0001.tga \ f: \ TGA\_diff \ output \ shot 0001.tga \ f: \ TGA\_diff \ output \ shot 0001.tga \ f: \ TGA\_diff \ output \ shot 0001.tga \ f: \ TGA\_diff \ output \ shot 0001.tga \ f: \ TGA\_diff \ output \ shot 0001.tga \ f: \ shot 00001.tga \ f: \ shot 0001.tga \ f:$ 

"-s 100":	Anzahl der Screenshots, die umgewandelt werden sollen
"- rb 000000":	Hintergrund schwarz ("-fb 222288" dunkler blauer Hintergrund; "-rb ffffff" weißer Hintergrund)

v0.7.0 (2005-04-10):

- Filtering added: options -fb (filter background) and -ff (filterforeground)

- Options -b and -f renamed to -rb (replace background) and -rf (replace foreground)

Die neu erstellten Screenshots sollten dann im Ordner "output" zu finden sein. Diese können dann z.B. mit pjBmp2Avi (*siehe 3.6 pjBmp2Avi 1.0: Screenshots (\*.tga`s) in Avifiles konvertieren*) zu einem Avi-File umgewandelt werden.

🖾 Eingabeaufforderung	×
<pre>F:\TGA_diff&gt;tga_diff -s 100 -rb 000000 f:\tga_diff\input\background.tga f:\tga_di ff\input\shot0075.tga f:\tga_diff\output\shot0001.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0075.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0077.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0079.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0080.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0090.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0091.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0091.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0093.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0097.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0097.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0097.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0097.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0097.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0097.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0097.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0097.tga</pre>	
Processing f:\tga_diff\input\shot0100.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0101.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0102.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0104.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0105.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0106.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0108.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0108.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0109.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0109.tga Processing f:\tga_diff\input\shot0110.tga Processing f:\tga_diff\input\shot01111.tga Processing f:\tga_diff\input\shot01111.tga Processing f:\tga_diff\input\shot01112.tga	-1

#### 3.6 pjBmp2Avi 1.0: Screenshots (\*.tga`s) in Avifiles konvertieren

Wechsel im Explorer in den Screenshotsordner und nutze ACDSee, um dir die aufgenommene Bilderfolge anzuschauen. Lösche alles an Material, was nicht mit in den Avi-File hineinsoll, denn dieser wird aufgrund der Auflösung von 1280x960 und der unkomprimierten Speichermethode sehr groß werden. Außerdem wird es dann im Editingprogramm einfacher, damit zu arbeiten. Solltest du mehrere Szenen nacheinander aufgenommen haben, empfehle ich, jede dieser Sequenzen in einen neuen Ordner zu kopieren und diese getrennt voneinander in Avi-Files zu verwandeln.

Starte pjBmp2Avi und lege als erstes unter "Output Options" / "Avi File" den Pfad bzw. Namen des Avifiles fest. Trage bei der "Frame Rate" den "Frames per second"-Wert (FPS = cl\_avidemo "XX") ein, den du zur Aufnahme genutzt hast. Ich gehe davon aus, daß du wie in diesem MMM beschrieben, die Screenshots mit 25 FPS erstellt hast. Setze hinter die Keyrate eine "0", denn die "Schlüsselbilder" werden erst später beim Exportieren bzw. Komprimieren des fertigen Movieprojektes festgelegt

#### Schlüsselbilder:

Beim Hineinzappen in den Film wird erst dann wieder ein Bild angezeigt, wenn das nächste Schlüsselbild folgt. Wenn die Bilderfolge mit 25 FPS erstellt wurde und die Keyrate auf 250 gesetzt wird, gibt es im fertigen Avifile alle zehn Sekunden ein Schlüsselbild. Diese Frames kosten Speicher und vergrößern die Dateigröße. Da aus den Screenshots aber unkomprimierte Files erstellt werden sollen, macht es keinen Sinn, diese Schlüsselbilder zu setzen.

Wähle in pjBmp2Avi unter "Input Options" / "Files" den Button "TGA" und stelle unter "Input Options" / "Directoy" den Pfad zu den Screensthots her.

Input name :	
Input name :	
Files : shot0000.tga	
O BMP shot0001.tga	
O TGA shot0003.tga	
Wav File :	>

Wenn danach "Create" angeklickt wird, folgt die Codecauswahl. Ich empfehle, keinen Videocodec zu wählen und den Avi-File in "Vollen Einzelbildern (unkomprimiert)" zu erstellen. Die Dateigröße wird zwar aufgrund der hohen Auflösung als auch des unkomprimierten Speicherns sehr groß sein, allerdings bleibt die Qualität der Basisspur perfekt. Außerdem haben viele Editingprogramme Probleme mit codierten Avi-Streifen; oft lassen sich diese nicht importieren oder sorgen beim Exportieren für ein "schwarzes Bild". Während der Projektarbeit kann schnell eine neuere Codecversion

herauskommen, die der Vorgängerversion "überlegen" ist. Unterschiedliche Codecversionen in einem Projekt zu verwenden, fördert sicherlich auch nicht die Qualität. Mehrfachkomprimierung sorgt außerdem für einen Qualitätsverlust, was spätestens beim finalen Komprimieren des Projektes der Fall sein wird.

deokomprimierung	
Komprimierer:	OK
Volle Einzelbilder (unkomprimie	Abbrechen
Komprimierungsqualität:	Konfigurieren
	Info
🔽 Schlüsselbild, alle 🛛 Einzel	bilder
🔽 Datenrate 🛛 🛛 🛛 KB/Se	ek.

#### 3.6.1 Virtual Dub 1.6.3: Screenshots (\*.tga`s) in Avifiles konvertieren

Die \*.tga`s lassen sich auch mit Virtual Dub in einen Avi-File verwandeln. Starte das Programm, wähle "File" / "Open video file…" und mache einen Doppelklick auf den ersten Screenshot der Bilderreihe. Klicke dann auf "Video" und wähle "Fast recompress".



Trage unter "Video" / "Compression" die Videoeinstellungen ein: "Uncompressed RGB / YCbCr".

			<u>? ×</u>
F D	/ideo codec inform telta frames OURCC code triver name	nation No	
100	Co	onfigure	About
kilobytes/second			
frames		OK	Cancel
	Liobytes/second frames	Video codec inform Delta frames FOURCC code Driver name Format restrictions:	Video codec information Delta frames No FOURCC code Driver name Format restrictions: 100 Configure kilobytes/second frames OK

Öffne danach das Optionsfenster unter "Video" / "Frame Rate" und lege die Frames per second auf "25" (cl\_avidemo "XX") fest.

leo frame rate control		?
Source rate adjustment		
No change (current: 29.970 fps)		
Change to 25.000 frames per second	1	
C Change so video and audio durations match		
Note: Changing the framerate will cause audio/vio	deo desynchronization.	
Frame rate conversion		440
Process all frames	C Convert to fps:	
Process every other frame (decimate by 2)	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
Process every third frame (decimate by 3)		
C Decimate by		
Inverse telecine (3:2 pulldown removal)		
None (progressive)	Offset: 1	-
C Reconstruct from fields - adaptive		t and the second
C Reconstruct from fields - manual	L Invert po	lanty
C Reconstruct from blurred fields - manual		
	OK	Concel
		Cancer

Wähle danach "Audio" und clicke das Feld "No audio" an.



Lege jetzt unter "File" / "Save as AVI…" den Namen als auch den Pfad des neu zu erstellenden Avifiles fest und bestätige "speichern".

#### 4. Adobe Premiere 6.0

In Adobe Premiere 6.0 findet die eigentliche Projektarbeit statt. In diesem Programm werden die einzelnen Avifiles zusammengestellt, geschnitten, Übergänge gestaltet, Sound integriert, Effekte eingebaut usw.. Hier nimmt das Movieprojekt Gestalt an.

#### 4.1 Adobe Premiere 6.0: Project Settings

Starte Adobe Premiere. Es müßte sich dann ein Fenster mit einer Optionwahl öffnen. Wähle in dieser "Select A/B Editing". Lege danach die Project Settings fest. Belasse auf der linken Seite die Einstellungen und bestätige einfach den Button "Custom…".

Dies sind meine Settings:

<u>General:</u>

Editing Mode: Video for Windows Timebase: 25 (25 FPS) Time display: 25 fps Timecode

<u>Video:</u> Compressor: unkomprimiert Frame Size: 1280 x 960 Frame Rate: 25 (25 FPS) Pixel Aspect Ratio: Square Pixels 1.0

Keyframe and Rendering:

Fields: No Fields



Note: If you are unsure about which preset to select, choose the one that best corresponds to your capture device.

ieneral			ОК
Editing Mode:	Video for Windows	Advanced Settings	Cance
Timebase:	25	Playback Settings	
Time Display:	25 fps Timecode	•	beal
Current Settings:	Video Settings Compressor: None Frame Size: 1280 x 960 Frame Rate: 25.00 Depth: Millions, Quality: 100% Audio Settings		Save

/ideo	ОК
Compressor:	
None Configure	Cance
Depth:	
Millions Palette	
France Size 1200 b 050 v E 4.2 Amerit	Load
	Save
Frame Rate: 25 💌 Pixel Aspect Ratio: Square Pixels (1.0)	]
- Quality	
Low 60 % High 🔽 Limit data rate to 1000 K/sec	1 1/2
	Prev
	Novt

ew Project Setting	j5	
Audio		ОК
Rate:	44100 Hz	Cancel
Format:	16 Bit - Stereo 💌	
Compressor:	Uncompressed  Advanced Settings	
Interleave:	1 Second	Load
Processing Opt	tions	Save
Enhance Rate (	Conversion: Off	
🗖 Use Logarit	thmic Audio Fades	
Create audio pi	review files if there are: 5 or more active audio tracks	Prev
		Next

Project Settings		
Keyframe and Rendering	]	OK
- Rendering Options		Canad
📕 Ignore Audio Effects	Optimize Stills	Cancel
📕 Ignore Video Effects 🛛 👔	Frames Only at Markers	
🔲 Ignore Audio Rubber Bands	Preview From Disk 💌 at 1:1 💌	Load
Fields: No Fields	<b>•</b>	Save
- Keyframe Options		
■ Keyframe every 1 frames		
📕 Add Keyframes at Markers		Prou
Add Keyframes at Edits		
		Next

Wenn diese Einstellungen vorgenommen wurden, bestätige das Feld "OK". Alle weiteren Einstellungen lassen sich hervorragend mit dem "*Settings Viewer"* vornehmen bzw. kontrollieren. Dazu muß in der Kopfleiste unter "Project" der "Settings Viewer" ausgewählt werden:

	Capture Settings	Project Settings	Enigma - age of Ioneli 💌	Export Settings	ОК
Video					Lord
Mode:	DV/IEEE1394 Capture	Microsoft AVI	n/a	Microsoft AVI	LUau.
Compressor:	n/a	None	n/a	None	
Frame Size:	1280 x 960	1280 × 960	n/a	1280 × 960	
Frame Rate:	25.00 FFS	25.00 FPS	n/a	25.00 FPS	
Depth:	Millions	Millions	n/a	Millions	
Quality:	100 %	100 %	n/a	100 %	
Pixel Aspect Ratio:	Square Pixels (1.0,)	Square Pixels (1.0)	n/a	Square Pixels (1.0)	
Audio					
Sample Rate:	44100 Hz	44100 Hz	44100 Hz	48000 Hz	
Format:	16 bit - Stereo	16 bit - Stereo	16 bit - Stereo	16 bit - Stereo	
Compressor:	Uncompressed	Uncompressed	Uncompressed	Uncompressed	
Render					
Field Settings:	No Fields	No Fields	n/a	No Fields	

Wähle danach, falls es nicht schon vorher passiert ist, "A/B Editing" aus. Diese Option findest du unter "Window" / "Workspace".

#### 4.2 Adobe Premiere 6.0: Projekte

#### Projekt rTg Clanmovie Encore

![](_page_32_Picture_2.jpeg)

#### Projekt RtCW4Ever

Adobe Premiere					
File Edit Project Clip Timeline Window Help					
Project: complete.ppi	Monitor		- 🗆 ×		
			Program 1	Effect Controls Info	Video
13 items			riogram	4ever_shine.avi - Edit line is outside of clip	V Adjust
				Motion <u>Setup</u>	🚰 Brightness & Contrast 📃
				✓ Transparency <u>Setup</u>	Channel Mixer
			فكرك ومعتدانية	√ I & Gaussian Blur	Color Balance
Bin 13 it Name				Blurriness 0.0	PV Convolution Kernel
📄 Bruder Talon 📥 🎹 title.ptl			William Barris		
Goldorak Schwarz.psd				Blur Dime Horizontal a 💌	
Video Of Settingsviewer avi			The second se		Levels
Bara DSibergang avi		1141414141		▽ 📝 🗌 Radial Blur Setup	Posterize
				Amount 1	Blur 🗾
Beacr us os programme avi					102 Effects 🔗 💼 👘
Uto 3 under U4panzer.avi		SITE	7		
Intro     U4 programme.avi			-		Audio
Model Util O3timer.avi			and the second	I ransitions	Bandpass
Schrift US bewohner.avi				▶ □ 3D Motion ▲	Channel
Video 02flug.avi		U		Dissolve	Direct-X
Musik 02 players of vision.avi				Additive Dissolve	Dynamics
🚞 Namen 🛛 🛄 O1anfang.avi				R Cross Dissolve	▶   EQ
Outro 🛄 O1 thx for watching.avi				A Dither Dissolve	Effect
Pictures				Non-Additive Dissolve	Reverb & Delay
Allgemein	K Y		}	A Random Invert	👂 📄 3rd Party
Assault - I			JI:09:00 ·	. 🕨 🚞 Iris	-
	Target: V2	· ▲1 · ①, ┨ ┣	£ 提 i∢ ▶i □ //	🕨 🗋 Map 🔍 🚽	22 Effects 🙀 🗅 🗑 🖉
Timeline				154 Items 🔗 🗅 💼 /	
	00. ¥ 0:01:20:00	0:02:00:00	0:02:40:00	0:03:20:00 0:0	0:04:40:(
B D Video d		111	********		
S Video 3		bewohne.			
9 V Video 2 village B P	- [ -	bewoh_	be	b	bewo 🗾 bewoh 👻
Video 1A     P		180420_	A		Base B
Transition					
D Video 1B				T T	Ī I
V Audio 1 N N Was Halving 04 h	ourney to transvorania mn3	Rammetain – Asche Zu Asche mo?	Damm	nstain – Asche Zu Asche mn3 V Surei	em of a Down Wan Helsing - 07 Used
	name y to dianayinana mpo	Annusten e rische zu rischeffipa	Kallin	Stan Addle to Ascietings 7 Syst	van neising = or = User
10 D Audio 2		2 1804200	A		27.05 1 03
M D Audio 3		N D			8
🔍 🖒 Audio 4 🔹 Diverse					
Audio 5     natm n					
● Audio 6					
10 Seconds · 편: 미종대 프랑트국 용금 ·					Þ //

![](_page_33_Picture_2.jpeg)

#### Projekt RtCW4Ever

![](_page_34_Figure_1.jpeg)

#### Projekt Vitamin P

Adobe Premiere	day Washing Half				_(#)×
Pi Ex Post Op The	ander werkoow range				
Notes - 10 Integer	ogetis, tega 🔟 10 STMB bytes	Monit or			Iffect Centrals (Mr. 0
Bin	4 Ha. Name			Program	F Transparent pod - Edit live is outside of c.
🐨 🦲 htro	Helm - RegLavi	2			Motion Setup
Pictures	Heim - Negt.Aga				P transparency Setup
Sounds .	Heim - Negt2.tgs				⇒ y α₀ <u>sta</u>
Video	Helm - fliegt5.tga				a coptant g
Vitamin P					Video Clip Top 15
P 🔜 Main	_				V Gallat 0
P 🔜 Main 8					Δ
Outro					Op Bottom 15
Asilan					Fill Color 🛛 🖉
C Helm		Exporting			
Musik					
Sounda			Stop		
Text		\$ Frame 324 of 13132	Est. Remain: about 2 hours	E Angl) 2005	
Dergang (Dergang				Börge "Bewohner" Stange	¥ 🗎
Pictures					
40050					
					P Deserver
					di Hepeur
					Lovpass
					Notch/Ham Filter
		provident and a second s			The Channel 2 Effects
		A 9:45:00		00:08:43:00	Auto Pan
Timeline		and the second s			dig Fillen
N DE BELST	2			9	dig Fit Right
879 × 1	0:02 • 0:02 • 0:02 •	0.00 0.04:00:00 0.	0.06-40.0	0.00.00.00	nis Pan + Inc
18 D Video 3				Transparantpod	Swap Left & Right
B D Video 2					The state of the s
				TENDI - ALIM	
19 P Video 1A		Fr- Deach		s. Video ParceVV_	
Transition		Contraction and a strength st			
D video 10				i í	
NI V Aude 1	Marityn Manzon - Yeu Spin Me Right Round	wav Marilyn Manson - 1995 Lunchbox (S	ingle) - 03 Brown Bag (Remix) wav	0 001_Erresto Certacar - Beeth	
a o 🖉 🖉			•		
Audio 2				Video Pan. Vid. V.	
-					
N V Auto 3					
and the second s					
NY I PROPERTY					
<b>A O F</b>					
Auda S					
1 O T 1					
				The second s	
20 Seconds ·					P 7/
# 4.2.1 Adobe Premiere 6.0: Übersicht

Zunächst führe ich einmal sämtliche Fenster von Adobe Premiere 6.0 auf und beschreibe einmal kurz deren Bedeutung. Dabei teile ich ihnen Namen bzw. Buchstaben zu, die ich im weiteren Verlauf der Einheitlichkeit immer wieder verwenden werde.

### 4.2.2 Adobe Premiere 6.0: Kopfleiste

#### 🛏 Adobe Premiere

File Edit Project Clip Timeline Window Help

#### Preview von Premiere berechnen lassen:

Damit im *"Monitor"* beim Abspielen des Projektes auch die Videoeffekte und Übergänge angezeigt werden können, muß Adobe Premiere vorher das Projekt in Previewfiles umwandeln. Das muß über den Menüpunkt "Timeline" / "Preview" vorgenommen werden. Damit die von Premiere temporär erstellten Previewfiles auch einigermaßen gut abgespielt werden können, muß im *Settings Viewer* ("Project" / "Settings Viewer…") der Compressor der Project Settings gewählt werden. Da Premiere Probleme mit einigen DivX- als auch XviD-Versionen bekommen kann, empfehle ich, den Cinepakcodec als Compressor in den Project Settings einzutragen. Solltest du dich dennoch für XviD entscheiden, dann empfehle ich dir, den Haken für den "Display Encoding Status" in den XviD-Settings zu entfernen.

XviD Configuration	XviD Configuration	×
Main Settings         Profile @ Level:       [unrestricted]       more         Encoding type:       Single pass       more         Target bitrate (kbps):       4060       calc         16 kbps       10000 kbps         Zones	Motion       Quantitation       Debug         Performance optimizations       •         •       Automatically detect optimizations         •       Force optimizations         •       Force optimizations         •       MMX         •       Integer SSE         •       SSE2         •       3DNowl         •       3DNowl 2	
Add     Remove     Zone Options       More     Advanced Options       Load Defaults     Decoder Options     OK	Number of threads:     0       FourCC used:     XVID       OutputDebugString debug level:     0x0       Print debug info on each frame       Display encoding status	Abbrechen

Die Bildqualität wird mit dem Cinepakcodec dann nicht gerade sehr gut sein, das Arrangement sollte damit aber gut abspielbar sein. "Unkomprimiert" wird von der Berechnung am schnellsten sein, doch aufgrund des Datenvolumens wird das Abspielen wieder sehr ruckelig sein. Um noch eine bessere Performance zu erreichen, empfehle ich, die Projektauflösung dann auf z.B. 640x480 zu reduzieren.

#### Projekt speichern:

Speicher das neu erstellte Projekt, in dem in der "Kopfleiste""File" und "Save as…" gewählt werden.

Project: 01 Intro + Main 01	-03.ppj	
G items		
Bin	6 ite <u>Name</u>	•
🕨 🧰 02 Main 04a-08	📥 📄 DareDevil Base	A
👂 🧰 03 Main 09–18 + 22 + 23	💻 🚞 schlecker Village	
▽ 🚞 04 Main 19-21 + 24-30	📄 Sheep	
🧰 Musik	🧰 Spike	
🧰 Pictures	🧰 spike Beach	
🧰 POV Namen	🧰 spike Ice	
▼ 🚞 Video		
🧰 DareDevil Base		
🧰 schlecker Village		
👂 🧰 Sheep		
🕨 🧰 Spike		
🧰 spike Beach		
🧰 spike Ice		
👂 🧰 05 Outro Part 01		
🧰 Musik		
🧰 Pictures		
🚞 POV Namen		
🗢 🧰 Schrift		
🧰 Bewohner Talon		
🧰 Encore		
🚞 FIGHT		
🧰 Play more bismark		
🧰 ReturnToGermany		
🧰 Sound		
🗢 🚞 Video		
🕨 🧰 Intro		
🗢 📄 Mainparts - 01-03		
Video 🚞 Video		-
		> //

### 4.2.3 Adobe Premiere 6.0: Importfenster

Darunter befindet sich das "Importfenster", in denen alle importierten Files – ob nun Avifiles, Audiofiles oder Bilder – importiert und verwaltet werden können.

#### <u>New Bins:</u>

Umso umfangreicher das Projekt wird, umso schwerer wird es, die Übersicht zu behalten. Ein Rechtsklick in diesem Fenster ermöglicht das Erstellen von Ordnern bzw. Unterordnern ("New" / "New Bin"). Eine sinnvolle Aufteilung wäre schon einmal, einzelne Ordner für die verschiedenen Filetypen zu erstellen.

## 4.2.4 Adobe Premiere 6.0: Monitor



In dem "Monitor" werden die auf den Videospuren der "Timeline" eingefügten Videos bzw. Bilder dargestellt.

### <u>Play:</u>

Mit der Playtaste kann das Abspielen des Projektes gestartet werden. Umso mehr Files auf der "Timeline" liegen (bzw. gerade bei unkomprimierten Files) wird das Abspielen zeitverzögert und ruckelig sein. In diesem Fenster werden auch nicht die eingefügten Videoeffekte oder Übergänge angezeigt, solange keine Previewfiles erstellt wurden (siehe 4.2.2 Adobe Premiere 6.0: Kopfleiste).

### Preview der Effekteinstellungen per Tastendruck:

Es gibt eine Möglichkeit, auf Tastendruck schnell ein Vorschaubild der Effekteinstellungen auf dem "Monitor" zu bekommen. Drücke permanent die Taste "Alt" hinein und ziehe dann mit gedrückter linken Maustaste die Zeitachse über der mit einem Effekt belegten Videospur auf der Timeline. Der Sound wird dann nicht mehr berechnet und unterdrückt, aber dafür werden alle Übergangs- und Videoeffekte berechnet und gezeigt.

### 4.2.5 Adobe Premiere 6.0: Timeline

Timeline			_								-10 ×
	2							g		Device Street	•
879 × 1	0.00	0.04.00.00		00.00.00	0.12.00.00	0.16:00:00	0.20.00.00	0.24.00.00	0.20.00.00	0.32.00.00	
B D Video 3											-
B D Video 2		11	IT I	III				mm			•
B D Video 1A				121 11 11		i i i i i i i i i i i i i i i i i i i					
Transition							CONTRACTOR OF STREET				1
P Video 18								mm			
I T Audie 1	Marilyn Manzon.	Erigma - age of is.	001_H-Blockx	001_Prodigy-B_	001_ 0. 003_00. 001_0	0v. 0. 001_FL	001_Marityn Manson + T.	Tg-Clanzong 001_The Statler			
A 0 #		* *					•	1			
Nado 2				BILLEI				1			
₩ O F Z											
H V Audio 0											
A O .											
AUDO A	State Street Street	and south									-
1 Minute .	日: 2(0回)目	「言・二									2 10

Auf der "Timeline" werden die Avi-, Bilder- und Soundfiles auf den Video- und Audiospuren arrangiert. In diesem Fenster befindet sich das "Herz des Movieprojektes".

### Video-, Bild- und Audiofiles auf den Spuren verteilen:

Die im "Importfenster" importierten Video-, Bild- und Audiofiles können per "Drag&Drop" auf die verschiedenen Video- und Audiospuren der "Timeline" gezogen und verteilt werden. Die Hauptvideospur ist "Video 1A".

#### Preview von Premiere berechnen lassen:

In der "Kopfleiste" besteht die Möglichkeit, Previewfiles von Adobe Premiere erstellen zu lassen. Das muß über den Menüpunkt "Timeline" / "Preview" vorgenommen werden. Wenn das geschehen ist, wird die *rote Previewlinie* (Effekte nicht berechnet) über den Videospuren auf der "Timeline" zu einer *grünen Linie Previewlinie* (Effekte berechnet).

Timeline	
	1:00 0:00:55:00
Image: Contract of the state       Image: Contract of the state	
🗐 🔽 ▷ Video 1A	P
Transition	
▷ Video 1B	
0	ter ser den en al endeligt met een sit jag geneligt verd genereek afreken een af vergen seeder jagene Anders ee
HA 🛇 🔳 🗾	an and disk interaction and and an an an and and and and an an an an and a state of the
no ⊂ ▼ Audio 2	
₩ 🛇 🗾 🧾	
🗑 🗌 🗸 Audio 3	
🕷 🛇 🗾 🗾	
1 Second 💌	

Die *gelbe Linie* über dieser Previewlinie markiert den Bereich, der beim Exportieren oder bei der Previewerstellung berechnet werden soll.

### 4.2.6 Adobe Premiere 6.0: Timeline Tools

Timeline	
▶ <u></u> & Q & X. I.	1:00
🖲 🗌 🕨 Video 3	
🖲 🗌 🕨 Video 2	
🗐 🗌 🕨 Video 1A	. P Z

#### Pfeil "Selection Tool":

Mit diesem Tool lassen sich permament angewählte Audio- und Videofiles auf der Timeline verschieben.

#### Kasten "Range Select Tool":

Mit diesem Tool lassen sich mehrere Audio- und Videofiles gleichzeitig markieren und auf der Timeline verschieben (> Unteroptionen)

#### 4 Pfeile "Rolling Edit Tool":

Mit diesem Tool läßt sich der Schnitt (*Rasierklinge "Razor Tool"*) einer Videospur verschieben.

#### Rasierklinge "Razor Tool":

Mit diesem Tool lassen sich die Audio-, Video- und Bildfiles auf der Timeline zerschneiden (> Unteroptionen).

#### Hand "Hand Tool":

Mit diesem Tool läßt sich die Timeline verschieben.

#### Lupe "Zoom Tool":

Mit diese Tool läßt sich bis auf ein Frame in die Timeline hineinzoomen.

#### Strich "In Point Tool":

Mit diesem Tool lassen sich Video-, Bild- und Audiofiles bis auf einen bestimmten Punkt auf der Timeline begrenzen (> Unteroptionen).

#### Auge & Lautsprecher:

Mit diesen beiden Symbolen lassen sich die einzelnen Video- und Audiospuren aktivieren und deaktivieren.



#### "Time Zoom Level":

Mit diesem Tool kann von 8 Minuten bis auf einen Frame in die Timeline hinein- und herausgezoomt werden.

#### "Track Options Dialog":

Mit diesem Tool lassen sich weitere Video- und Audiospuren auf der Timeline hinzufügen oder entfernen.



#### Soundlautstärke:

Die Soundlautstärke läßt sich sehr einfach beeinflussen. Klicke einfach mit der linken Maustaste auf die *rote Linie* innerhalb des Audiofiles. Dadurch sollte ein Keyframe entstehen ("Eckpunkt"). Durch das Senken oder Erhöhen der Linie wird die Lautstärke geringer bzw. stärker.



### 4.2.7 Adobe Premiere 6.0: Videoeffektfenster



In dem "Videoeffektfenster" sind die verschiedenen Videoeffekte aufgeführt, die in Adobe Premiere integriert sind.

#### Videoeffekte:

Um die unterschiedlichen Videoeffekte einzusetzen, müssen diese per "Drag&Drop" auf die Video- bzw. Bildfiles, die auf den Videospuren der "Timeline" verteilt werden können, gezogen werden. Die Effekteinstellungen können dann im "Effektkontrollfenster" vorgenommen werden.

### 4.2.8 Adobe Premiere 6.0: Audioeffektfenster

	_	
Audi	0	_0
	] Bandpass	-
▼ []	Channel	
	🟟 Auto Pan	
	🟟 Fill Left	
	🟟 Fill Right	
	🗛 Pan	
	🧔 Swap Left & Right	
	] Direct-X	
•	Dynamics	
Þ 🗋	EQ.	
▼ []	] Effect	
	🖨 Chorus	
	🖨 Flanger	
	Multi-Effect	
D C	Reverb & Delay	
	] 3rd Party	
		Ų
22 E ff	iecte AA Cols	2

In dem "Audioeffektfenster" sind die verschiedenen Audioeffekte aufgeführt, die in Adobe Premiere integriert sind.

#### Audioeffekte:

Um die unterschiedlichen Audiooeffekte einzusetzen, müssen diese per "Drag&Drop" auf die Soundfiles, die auf den Audiospuren der "Timeline" verteilt werden können, gezogen werden. Die Effekteinstellungen können dann im "Effektkontrollfenster" vorgenommen werden.

## 4.2.9 Adobe Premiere 6.0: Transitionseffektfenster



In dem "Transitionseffektfenster" sind die verschiedenen Übergangseffekte aufgeführt, die in Adobe Premiere integriert sind.

#### Übergänge von "Video 1A" auf "Video 1B":

Wenn ein weicher Übergang von einem Avi-Film zum anderen eingestellt werden soll, dann werden die Spuren "Video 1A", "Transition" und "Video 1B" genutzt. Um die unterschiedlichen Übergangseffekte einzusetzen, müssen diese per "Drag&Drop" auf die Transitionsspur auf der "Timeline" zwischen "Video 1A" und "Video 1B" gezogen werden. Auf der Spur "Video 1A" sollte der erste File liegen, auf der Spur "Transition" der Übergangseffekt (siehe "Timeline") und auf der Spur "Video 1B" der zweite Avi-File. Ein Doppelklick auf den Übergangseffekt auf der Transitionsspur öffnet ein Einstellungsfenster, in dem ggf. weitere Optionen vorhanden sind bzw. der Übergang überprüft werden kann.



### 4.2.9.1 Adobe Premiere 6.0: Effektkontrollfenster



In diesem "Effektkontrollfenster" werden die Effekte angezeigt, mit denen der auf der Timeline liegende angewählte Audio- oder Videofile versehen wurde.

#### Effekteinstellungen:

Sobald ein Effekt aus dem "Videoeffektfenster" auf einen Video- oder Bildfile gezogen wurde, sind weitere Einstellmöglichkeiten im "Effektkontrollfenster" vorhanden. Das kursive *"f"* bedeutet, daß dieser Effekt aktiv ist. Wird es entfernt, wird dadurch dieser Effekt deaktiviert. Sobald die *"Stoppuhr"* aktiviert wird, werden unterschiedliche Einstellungen des Effektes auf diesem Videofile möglich. So kann z.B. der erste Frame des Videofiles mit einer "Helligkeit" von "100" belegt werden, der letzte Frame aber nur mit "25". Der Helligkeitswert des Effektes wird auf den dazwischen liegenden Frames von "99" auf "26" sinken. Damit kann man sich eine Menge Arbeit sparen. Die *weißen Kästchen* auf dem *gelben Avi-File* zeigen die Keyframes (vielleicht besser verständlich: "Eckpunkte") an – an diesen Stellen wurden Effektänderungen vorgenommen ("Helligkeit 100" und "Helligkeit 25").

Oftmals gibt es bei den Effekten die Auswahl "Setup"; hinter der sich weitere Einstellungen verbergen.

Timeline							
▶	53:01	0:00:53:05	, 0:00:	53:09	Effect Controls		
🖲 🗌 🕨 Video 3					Motion	<u>Setup</u>	
B Video 2						-	
Video TA		Zoom – Allies PlatzO1.avi	×	Zoom – Allies PlatzO1.av Z Brightness & Contrast	Contrast <u>80.0</u>		-
Transition				·	👂 📝 🗌 Sharpen	4	
V Video 1B	Managan 02 T	a Fight Sana yay			Clip	<u>Setup</u>	
	Winner and a state		an an dharaa ara a dh dh. Mga ga na magaagaa nga ng				
● ▼ Audio 2							
₩ <b>◎ =                                  </b>							-
₩ ©		  →  8=  ↓			3 Effects		111

Auf der Audiospur lassen sich die Audioeffekte ziehen. Diese funktionieren nach dem gleichen Prinzip wie die Videoeffekte; meistens gibt es auch die Möglichkeit, weitere Einstellungen mit "Setup" aufzurufen. Vorteil des Soundeditings gegenüber des Videoeditings ist, daß oftmals die Möglichkeit besteht, den Previewsound während des Testens hören zu können.

#### Effekte kopieren:

Um von einem File die eingestellten Effekte eins zu eins auf einen anderen File zu übertragen, muß folgendes durchgeführt werden. Kopiere die Quelldatei, in dem ein Rechtsklick darauf gemacht wird. Wähle im Menü "Copy" und klicke die Zieldatei mit rechts an. In der neu auftauchende Menüleiste muß nun "Paste Attributes…" gewählt werden. Jetzt gibt es die Auswahl, ob der "Content" oder die "Settings" kopiert werden sollen. Wähle "Settings" und markiere die Bereiche, die eingefügt werden sollen. Soll genau dieser Vorgang mit mehreren Files gemacht werden, muß im folgenden immer nur "Paste Attributes Again" gewählt werden.

Attributes	C Content
Normal	<b>~</b>
	Settings ————————————————————————————————————
Filters	Transparency Settings
Eade Control	Motion Settings
Je rade control	

#### Motionsettings:

Sobald das kursive *"f"* vor Motion im "Effektkontrollfenster" eingetragen wird, lassen sich Bewegungen eines Bildes oder eines Videos innerhalb der Projektauflösung durchführen. Die Anzeige *"Time"* steht hier wieder für die Timeline; also für die Länge des Files, auf dem Motion aktiviert ist. Durch das Anklicken mit der linken Maustaste lassen sich auch hier – wie bei den Videoeffekten – Keyframes ("Eckpunkte") festlegen. An diesen Punkten sollte dann z.B. die Position oder der Zoom festgelegt werden. Der *"Pfeil nach unten"* oberhalb der *"Time"* zeigt den ausgewählten Frame im Previewfenster an.

Um ohne Qualitätsverlust das Bild aufzoomen zu lassen, empfehle ich, den Videostreifen in einer höheren Auflösung zu erstellen, als das fertige Projekt dann mit Adobe Premiere exportiert wird. Der Effekt "Image Pan" kann dieses Zoomen dann umsetzen. Unter "Setup" kann dort ein Bildausschnitt festgelegt werden, der nicht kleiner als die gewünschte Exportauflösung sein sollte. Wichtig dabei ist auch, das richtige Seitenverhältnis anzugeben.

Die rote schmale Linie am unteren Rand des importierten Bildes auf der Timeline zeigt an, daß die Option "Motion" aktiviert ist.



### Transparency: Transparentes Bild oder Videofile über eine Videospur legen

Das transparente Bild importieren (Abfrage "merged layers" sollte automatisch auftauchen und gewählt werden) und über die Hauptspur "Video 1A" auf die Spur "Video 2" legen. Dieser File muß dann angeklickt werden und im "Effektkontrollfenster" sollte das kursive *"f"* vor *"Transparency"* gesetzt werden. Im folgenden Auswahlmenü stehen dann verschiedene *"key types"* zur Auswahl, die von Überlagerung bis hin zur Verschmelzung von "Video 1A" und "Video 1B" reichen.

Dadurch wird jetzt nur die Schrift über der Hauptspur berechnet. Sobald eine Schrift, ein Video oder ein Bild mit der Hauptvideospur "Video 1A" verschmolzen werden soll (oder ggf. überlagert), muß diese Datei auf der Videospur "Video 1B" gelegt werden. Für ein Bild mit einer Schrift sollte "Alpha Channel" die richtige Wahl sein. Um einen Avi-File durchsichtig zu machen, müsste u.a. die Option "Screen" greifen.





Um ein transparentes Bild mit einer Schrift oder Grafik zu erstellen, siehe unter dem Punkt <u>"6. Adobe Photoshop CS: Transparente Bilder erstellen"</u> nach. Falls ein mit Adobe Aftereffects erstellter bewegter und mit Effekten versehener Avi-File hinzugefügt werden soll, schlage unter dem Punkt <u>"5.2 Adobe Aftereffects 5.5: Durchsichtige Schriften erstellen"</u> nach. Wie mit Ulead Cool 3D Schriften erstellt werden können, ist nachzulesen unter Punkt <u>"7. Ulead Cool 3D 3.5: 3D-Schriften erstellen"</u>.







# 4.3 Adobe Premiere 6.0: Export Settings

Bevor das Exportieren des Projektes vorgenommen werden kann, sollten die Einstellungen im *Settings Viewer* überprüft werden ("Projekt" / "Settings Viewer…").

	Capture Settings	Project Settings	Dayton.avi 🗾	Export Settings	ОК
Video					Land
Mode:	DV/IEEE1394 Capture	Microsoft AVI	Microsoft AVI	Microsoft AVI	
Compressor:	n/a	None	None	None	
Frame Size:	1280 x 960	1280 × 960	1280 × 960	640 × 480	
Frame Rate:	25.00 FFS	25.00 FPS	25.00 FPS	25.00 FPS	
Depth:	Millions	Millions	Millions	Millions	
Quality:	100 %	100 %	100 %	100 %	
Pixel Aspect Ratio:	Square Pixels (1.0,)	Square Pixels (1.0)	Square Pixels (1.0)	Square Pixels (1.0)	
Audio					
Sample Rate:	44100 Hz	44100 Hz	n/a	44100 Hz	
Format:	16 bit - Stereo	16 bit - Stereo	n/a	16 bit - Stereo	
Compressor:	Uncompressed	Uncompressed	n/a	Uncompressed	
Render					
Field Settings:	No Fields	No Fields	Unknown	No Fields	

Klicke auf *"Export Settings"* und stelle folgende Exportsettings her, um ersteinmal nur die Videospur unkomprimiert zu exportieren:

eneral					OK
File Type:	Microsoft AVI		Advanced Settings		Cance
Range:	Work Area	•			
	🔽 Export Video	Copen When Finished	Embedding Options:		
	🔲 Export Audio	🔲 Beep When Finished	None	-	Load
iurrent Set	tings:				Save
Video Setti Compresso Frame Size	ings or: None o: 1280 x 960 o: 25 00				
Depth: Mill	lions, Quality: 100%				Prev

/ldeo		OK
Iompressor:		
None	Configure	Cance
Depth:		
Millions	✓ Palette	
Millions	Palette	Load
Millions Frame Size: 640 h	Palette 480 v □ 4:3 Aspect	Load
Millions Frame Size: 640 h Frame Rate: 25 _	Palette     Palette     Aspect     Pixel Aspect Ratio: Square Pixels (1.0)	Load Save
Millions Frame Size: 640 h Frame Rate: 25 _	Palette     Palette     Aspect     Pixel Aspect Ratio: Square Pixels (1.0)     Data Rate	Load Save
Millions Frame Size: 640 h Frame Rate: 25 Quality Low 100	Palette     Palette     V      4:3 Aspect     Pixel Aspect Ratio: Square Pixels (1.0)     Data Rate     High     Limit data rate to	I Load

Rate: 44100 Hz   Format: 16 Bit - Stereo   Compressor: Uncompressed   Interleave: 1 Second   Processing Options   Enhance Rate Conversion: Off	Cance Load
Format:       16 Bit - Stereo         Compressor:       Uncompressed         Interleave:       1 Second         Processing Options         Enhance Rate Conversion:       Off	Load
Compressor:       Uncompressed       Advanced Settings         Interleave:       1 Second       Image: Compression Settings         Processing Options       Image: Compression Settings       Image: Compression Settings         Enhance Rate Conversion:       Off       Image: Compression Settings	Load
Interleave: 1 Second	Load
Processing Options Enhance Rate Conversion: Off	
Enhance Rate Conversion: Off	Save
Use Logarithmic Audio Fades	
Create audio preview files if there are: 5 or more active audio tracks	Prou
1 or more audio filters applied	1160

#### Export Movie Settings -Keyframe and Rendering OK Rendering Options -Cancel 🔽 Ignore Audio Effects Coptimize Stills 🔲 Ignore Video Effects Frames Only at Markers 📕 Ignore Audio Rubber Bands Load Fields: No Fields -Save Keyframe Options -🗖 Keyframe every 🚺 frames 🗖 Add Keyframes at Markers Prev 🗖 Add Keyframes at Edits Next

Export Movie Settings	
Special Processing	OK
Gamma: 1.0, Noise Reduction: None Better Resize: Off, Deinterlace: Off Cropping: Off	Load Save
Modify	Prev Next

Wenn diese Einstellungen vorgenommen wurden, speichere das Projekt ab. Danach kann das Exportieren gestartet werden. Klicke dazu in der "Kopfleiste" auf "File" / "Export Timeline" und "Movie…" Wähle den Speicherpfad als auch den Dateinamen und bestätige dann den Button "Speichern".

Bedenke, daß du genügend Platz auf der Festplatte hast, da die Videospur zwar "nur" mit 640x480 exportiert wird, allerdings ist diese nicht komprimiert. Wenn dieser Vorgang dann abgeschlossen ist, geht es daran, den Sound des Projektes zu exportieren.

Um nun die Audiospur zu exportieren, klicke auf "File" / "Export Timeline" / "Audio…". Wähle im folgenden Fenster die "Settings":

xport Audio Set	ttings				
General					ОК
File Type:	Windows Waveform	Adv	anced Settings		Cancel
Range:	Work Area	•			
Current Setti	Open When Finished ings.	E Beep When Finished	None	•	Load
Audio Settin Rate: 44100 Compressor	igs ), Format: 16 - Stereo :: Uncompressed			<u> </u>	Save
Rendering O Field setting	ptions : Lower Field First			-	Prev
1					Next

NUCIO		OK
Rate:	44100 Hz	Cance
Format:	16 Bit - Stereo	
Compressor:	Uncompressed  Advanced Settings	1.0
Interleave:	1 Second	Load
Processing Op	utions	Save
Enhance Rate	Conversion: Off	
🗖 Use Logar	ithmic Audio Fades	
Create audio r	review files if there are: 5 or more active audio tracks	

keytrame and Rendering		ОК
Rendering Options		
🔲 Ignore Audio Effects	🗖 Optimize Stills	
📕 Ignore Video Effects	🔲 Frames Only at Markers	
🔲 Ignore Audio Rubber Bands		Load
Fields: Lower Field	I First	Save
Keyframe Options		
🗖 Keyframe every 🛛 👔	frames	
🗖 Add Keyframes at Markers		- Dura
🗖 Add Keyframes at Edits		Prev
		Next

Bestätige diese Einstellungen und wähle "Speichern", um den Audioexport zu starten. Alles weitere ist unter Punkt <u>"9. Virtual Dub: Komprimierung des Adobe Premiere</u> <u>Projektes"</u> zu finden.

## 5. Adobe Aftereffects 5.5

Weitere Plug-Ins und Tutorials findest auf dieser Internetseite [http://www.trapcode.com/download.html].

Im folgenen nun Screenshots vom Panzermovie "Vitamin P". Die Explosionen sind mit "Shine" bearbeitet worden:

1. Schritt Titel: Ulead Cool 3D - Vitamin P - Title



2. Schritt Titel: Adobe Aftereffects - Vitamin P - Title

Adobe A	Are Effects					_ifix
Catal Sept	tetan Konposition (Dens DNA	id Anmakon Analitik Perutar Hilfe				
C ALCONG	A DIA	Manufacture and American Street Stree			신문소	
1.5	760×EN	(E)Comp 1 -				
238	a 0.30 TE.00. (E.00 %)					# Jaktan Courses
1000	15-16.1 AV				Concernance of the local division of the loc	Enerer (tt)
Bates	Net for				The second second	Pasa - Pak
(1) Anto (1) Basel	at,-tares D time of a A				10 × 3 ± 0	or Diver al & Diver
1 846er	r War 🖸 Mare a-Fin				CLARK 2012 (10) 11 (11)	A Filmen al AV De
2) 2004	7 Was 🛄 1080 .s-Fitt					
30 000	Corportion				10 C	= H = 1
						IT Barn . It Barn
						사용··· · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	2				Contraction of Contra	and all
00001	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2		100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100 - 100		Change of the second se	Statement and a local division of the local
			Mite		Long 1 * Eldersaha Pastermenia - VCar	. w. I are free f
				min D	w y Shine Drive Cyteme	
					Pre-Process	A 249
				and the second se	Othershell 201 200.0-2	1.0
					0.0 (Aug Longit. 0.)	
					a Breeze	E Zeitsteuer ungen Ulffaitpaktin
					b Olderst Light 0.0	HII P HH IG
					Colorida	9
					b & Deliver Operty. 100.8	
					C Tratefor Mode Rose . *	Cot to have be set as
						And A
						Advers form
						C as as baller 2
						T Valkitaten
						1
		COLOUR CHARTER OF 14				32
110.00						
Tel Conte 1						10 X
Distant I						10
0.00.06	23 (25.00 (m)		191.931 .0.1	M M G	3	P.2
	N Rr.   Quelenane		A. IINCO Gerperset	plane ale ale ale	the the the the	als also also
Store Ive	w Iffaits		- X7-11-1 - 0-10-1			
8	for Gadacher Washendowr		Deten			p
	O Richharg des Ethertes		(hearthan)	• •		
4	ip frauteriere		Denn.			
-	> E Postes		211.0 .21.0			
	O Staterory		48 100.0 - 100.0 M			
	O Decider arts		100.8			
	And Description		O Schatter (Vice)	e = a 1011		2.2

- Mitamine
- 3. Schritt Titel: Adobe Premiere Vitamin P Title

Solltest du Adobe Aftereffects nutzen, empfiehlt es sich auf jeden Fall, deine erstellten Avi-Files unkomprimiert zu lassen, da jede "Neucodierung" Datenverlust zur Folge hat; d.h. die Qualität wird schlechter werden!

### 5.1 Adobe Aftereffects 5.5: Kompositionseinstellungen

Installiere und starte Adobe Aftereffects. Wähle dann in der Menüleiste "Komposition" / "Neue Komposition..." Jetzt müßte sich ein weiteres Fenster öffnen, in dem die Kompositionseinstellungen vorgenommen werden können. Dort sollte nun die "Breite" und "Höhe" (z.B. 1280 x 960), das "Pixel-Seitenverhältnis" (Quadratische Pixel), die "Framerate" (also z.B. 25) sowie die "Dauer" (basierend auf der Framerate/Timebase: 0:00:10:15 wären 10 Sekunden und 15 Frames) festgelegt werden. Wenn diese Einstellungen vorgenommen worden sind, dann mit "OK" bestätigen.

Hame der Kompos	
Einfach Erweitert	
Voreinstellung:	Andere 🖃 🗐
Breite:	1280
Höhe:	960 Seitenverhältnis einschränken auf 4:3
Pixel-Seitenverhält.:	Quadratische Pixel Frameseitenverhältnis:
Framerate:	25 Frames pro Sekunde
Auflösung:	Voll 1280 × 960, 4,7 MB per 8bpc frame
Timecode startet bei:	0:00:00:00 Timebase 25
Dauer:	0:00:04:00 = 0:00:04:00 Timebase 25

Die Kompositionseinstellungen lassen sich jederzeit durch einen Rechtsklick in der unteren "Zeitleiste" (A) (der Videospur) / "Kompositionseinstellungen..." oder oben in der Menüleiste unter "Komposition" / "Kompositionseinstellungen..." ändern. Die Kompositionseinstellungen sollten identisch mit den "Werten" von pjbmp2avi als auch mit denen von Adobe Premiere sein.



### Dateien importieren:

Um Dateien zu importieren, muß in der oberen Menüleiste "Datei" / "Importieren" / "Datei" gewählt werden. Dann im folgenden die gewünschte Datei auswählen. Diese erscheint im linken oberen "Projektfenster" (B). Wie bei Adobe Premiere kann nun per drag & drop die Datei auf die "Zeitleiste" (A) gezogen werden.

#### Effekte nutzen / Bedienungstipps:

Mache einen Rechtsklick in dem "Effektfenster" (D) oder auf der Videospur der "Zeitachse" (C), wähle dann "Effekte". In dem "Effektfenster" (D) können dann vergleichbar mit Adobe Premiere die Feineinstellungen vorgenommen werden. Ein Klicken auf "nach rechts ausgerichtete Dreiecke" (E) öffnet Untermenüs, die meist dann einen Schieberegler aufweisen, mit dem das Testen einer Einstellung schnell und einfach gemacht werden kann. Um dann aber z.B. unterschiedliche Einstellungen in einem Effekt nutzen zu können, sollte die "Stoppuhr" (E) angeklickt werden. Wenn die Effekteinstellungen in der "Zeitleiste" geöffnet werden, dann werden die einzelnen "Keyframes" (F) des Effektes, an denen am Effekt Änderungen vorgenommen wurden, in der Zeitachse unter der Videospur aufgedeckt. Damit ist es dann ein leichtes, diese Werte an der richtigen Stelle zu verändern bzw. auch wieder mit der Taste "ENTF" zu löschen. Sobald du dann die rote "Zeitachse" auf der Zeitleiste verschiebst, wird sogleich der Effekt berechnet und gezeigt.

Komp	1 · Zeitleiste									
Komp	1 -									
0:00:01	:00 (25,00 fps)		0	1981 - III M	0					
34)0 A	4 Nr. Quellenname	Modus T BewMas	\$*\/≣MØØ	Übergeordnet	0:00s	015	02s	03	04s	
-	P Transformieren	Numerical Colors and	ZUPUCK	0 0hr		California de la recepción de la r	A ATTACK STOLEN STOLEN	The Preed + Effek	Fonctor	
9	A Turt	Normal V Onne V		iej Onne 🔻	10			The breed . click	trenster	
	- Feelds		Animieren:			+		Affra	The Breed	
	V Ellekte		Zenalista			-		Komp 1 * The Breed	-	
2	A Gaußenhan Weisbreich		Zumünle			+		▶ 🖌 Kanten aufr	Zurück (	İber 🕨
7	Baupscher Weichzeich		Zustiele			+		▼ 7 Gaußscher	Zurück	İber 🔽
7	Practale Stordigen		Zurück Ontionen			+		Effekt-Eavoriten	Ohne	748 -
1.	b Bro Brosses		Edrack Optionen			-		h ði Störke	2.0	
	Al Source Point		640.0 490.0			+		<ul> <li>A Dichtung dec</li> </ul>	Horizontal und Vor	
424	N Bay Length		10.0			*		N € Eraktalo Stä	Zurück Í	lber
1	b Shimmer		1020			Ť	~	F I China	Zurrück Ontionen	lbor
	) Öl Boost Light		0.0			+		V J Sinne	Color	
	A Colorize					÷		Effekt-Favoriten	Unne	
	<ul> <li>A Source Opacity</li> </ul>		100.0.%			÷		P Pre-Process	ment of a second second	
421	Shine Onacity		0.0%			*		· O Source Point	<u>-+-</u> 640,0 , 480,0	2    -
	Wort: Shine One		100.0%		v	Ť	-	🗢 👌 Ray Length	10,0	
	wert: Shine Opa		100.0%					0,0		10,0
			Ŧ					h change		
			0.0%					Snimmer		
	. Gasshwindiakait		104.2% /Calc						0,0	
	descriwindigkert		104.2707 Sek			{	1	0,0		10,0
			100.0%/Sek 💽		-	<mark>/</mark>	······	- TR Colorize		
			-104.2%/Sak					<ul> <li>Al Colorizo</li> </ul>	Decert Sup	a
	· Öl Transfer Mode		None			+		ăl Bass Os	Linking w	-
	Transformieren		Zurück			1		• O Base On		1
	ði Ankerpunkt		0.0 , 0.0			+				
	0		andon ' minu							

Komp	1 · Zeitleiste							Mart		Interf
Komp	1.1							Preed • Effekt	lenster	
0:00:02	2:00 (25,00 fps)		Q	198 - FIIM	Q			Affra y I Komp 1 * The Breed	The Breed 💷	
<b>3</b> €)0 ≞	Nr.         Quellenname           Iranstormieren         Iranstormieren	Modus T BewMas	₽ * \ / II M O O Zuruck	Übergeordnet	0:00s	Oİs	02s	<ul> <li>↓ J Kanten aufr</li> <li>↓ J Gauβscher</li> </ul>	Zurück Zurück	Über ) Über 🗹
y 7 7 7 7 7	Z     Triebread     Text     Frakte     Kanten aufrauen     Gaußscher Weichzeich     Fraktale Störungen     Singe     Pre-Process     Oj Source Point     DRay Length     Shimmer     O Boost Light	rrorma V Onne V	Animieren: Zurück Zurück Zurück Zurück Zurück 2000,0 0,0 0,0	ioj <u>unite</u>	•	۵		Effekt-Favoriten	Ohne           2.0           Horizontal und V           Zurück           Zurück Optionen           Ohne           -i-           640.0.48           0.0	v ↔ ↓ vertikal v Über v ↔ 0.0 10.0
(₩)	<ul> <li>▶ Colorize</li> <li>▶ ⊙ Source Opacity</li> <li>▼ ⊙ Shine Opacity</li> </ul>		100,0 % 100,0 %		•	\$	↓	♥ Salinnier ♥ Ŏ Boost Light 0,0	<u>0.0</u>	10,0
	+ Wert: Shine Opa		100.0% (0.0%		8			v Colorize · Ŏ Colorize · Ŏ Base On	Desert Sun	
	' Geschwindigkeit:		104.2%/Sek 0.0%/Sek -104.2%/Sek					O Highligts     O Mid High     O Midtones     O Mid Low		
	Ö Transfer Mode		None 💌				Į.	<u>ð</u> Shadows	<u> </u>	-
			20ruck 0,0 , 0,0				ł	Edge Thick	100.0.4	11.
	0									

Das kursive "f'(G) vor den einzelnen Effekten kann entfernt werden, um diese zu deaktivieren.

Ich kann und will nicht zu jedem Effekt "die ultimative" Einstellung erklären. Probiere ein wenig herum - das macht ja auch gerade das Moviemaking aus. Wichtig ist vielleicht aber noch die Möglichkeit, seine speziellen Effekteinstellungen zu speichern. Mache dafür einen Rechtsklick auf deinen Effekt im "Effektfenster" (D) und wähle "Favorit speichern". Nun kannst du in jedem weiteren Projekt genau diese Einstellung des Effektes laden und wieder verwenden.

Genauso wie eine Videospur kann auch eine Audiospur importiert und bearbeitet werden.

Der Regler (H) ermöglicht es, in die Zeitachse hinein- als auch herauszuzoomen. Du kannst also damit dir jeden einzelnen Frames als auch ganze 10min auf den Bildschirm darstellen lassen.

Das Fenster (I) besitzt drei Einstellungsebenen. Einmal kann durch die "Zeitsteuerung" das Projekt abgespielt werden. Unter "Effekte" verbergen sich noch einmal die verschiedenen Video- und Audioeffekte, unter "Audio" eine Lautstärkeregelung.

Jede einzelne Videospur kann gedreht, skaliert oder von der Position verschoben werden. Auch hier helfen wieder die "Keyframes" (Stoppuhr), um weiche, flüssige Übergänge zu schaffen.

	🕼 i ranstormieren		ZUFUCK		1
3	The Breed	Normal V Ohne V	@*/f	Ohne	1 Carrier Carrier
	Text		Animieren: 🕨		1
	🖙 Effekte				
1	🕨 Kanten aufrauen		Zunück		I
1	b Gauβscher Weichzeich		Zunück		1
1	Fraktale Störungen		Zunück		1 I
1	Shine		Zurück Optionen		
	🖙 Transformieren		Zunück		
	<ul> <li> <u> </u></li></ul>		0,0,0,0		1
	<ul> <li>O Position</li> </ul>		234,0,650,0		1
	<ul> <li> <u>ð</u> Skalierung     </li> </ul>		<b>10</b> 294,0 , 205,4 %		+ <u>t</u>
	<ul> <li>Ď Drehung</li> </ul>		0 × +0,0 *		1
	<ul> <li>Ď Deckkraft</li> </ul>		100 %	100000	t
3	🗢 🔲 3 🕇 Affra	Normal 🔻 📄 Ohne 💌		Ohne ▼	

#### Projekt exportieren:

Klicke dazu oben in der Menüleiste auf "Datei" / "Exportieren" und z.B. "AVI..." Gib dann den Pfad und den Dateinamen an. Wenn du dann auf "Speichern" klickst, öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem du die "Exporteinstellungen" vornehmen mußt. Hier würde ich "Keine" Komprimierung wählen, die "Bildtiefe" so hoch wie möglich einstellen und die "Bilder pro Sekunde" auf 25 setzen (cl\_avidemo 25 / pjBmp2Avi-Framerate), setze den "Qualitätsregler" auf "Beste". Falls du eine Audiospur mit integriert haben solltest, müßten noch die "Ton" Einstellungen vorgenommen werden. Wenn kein Sound vorhanden ist, dann diesen Haken entfernen.

Dieser unkomprimierte Filmstreifen kann dann z.B. in Adobe Premiere importiert und weiter "veredelt/verarbeitet" werden...

Keine		AVI Einstellungen
Bildtiefe: Über 16,7 Mill. Farben Qualität Minimal Niedrig Mittel Hoo	h Beste	Video Einstellungen Kompression: Cinepak Qualität: Mittel Basisbildrate: 24 Datenrate: 90 KB/s
		Ton Einstellungen Format: Unkomprimiert Abtastrate: 22.05 kHz Datenformat: 16 Kaniale: 1
lewegung	100	
Bilder pro Sekunde: 🛛 🗵 🖸		
Bilder pro Sekunde: 🛛 🖸 🖸	ild(er)	OK Abbreche

### 5.2 Adobe Aftereffects 5.5: Durchsichtige Schriften erstellen

Erstelle zunächst ein neues Projekt mit der selben Auflösung und Framerate, wie das Hauptprojekt in Premiere. Mache dann einen Rechtsklick auf die Timeline und wähle "Neu" / "Text". Gib einen Text sein. Diese Spur kann dann mit Effekten versehen werden (z.B. "Shine" von Trapcode [http://www.trapcode.com/download.html] gibt es als zusätzliche Plug-Ins). Nutze dazu unbedingt die "Stoppuhr", um bei einem Effekt z.B. die Stärke einer Einstellung von 0% auf 100% zu bringen. Wenn die Einstellungen vorgenommen wurden, sollte das Projekt unkomprimiert und mit bester Qualität als "AVI..." und selber Framerate wie das Premiere Projekt exportiert werden. Wenn das geschehen ist, dann diesen Avi-File in Adobe Premiere importieren <u>(siehe Stichwort "Transparency" unter Punkt 4.2.9.1 Adobe Premiere 6.0: Effektkontrollfenster).</u>



### 6. Adobe Photoshop CS: Transparente Bilder erstellen

Als erstes Adobe Photoshop starten und unter "Datei" / "Neu" ein transparentes Bild mit der "Movieauflösung" erstellen. Da nur die Schrift auf einem transparentem Hintergrund zu sehen sein soll, muß die Option "Inhalt: transparent" eingestellt werden.

Auflösung: 1280x960 Modus: RGB Inhalt: transparent

Name:	TEST			OK
Vorgabe: Eigene		•		Abbrechen
Breite:	1280	Pixel	•	Vorgabe speichern.
Höhe: (	960	Pixel	•	Vorgabe löschen
Auflösung:	72	Pixel/Zoll	•	
Farbmodus:	RGB-Farbe 💌	8-Bit	•	
Hintergrundinhalt:	Transparent		•	Bildgröße:
				0,0211

Mit dem T "Horizentales Text-Werkzeug" können Schriften auf die Bildfläche gebracht werden. Den Text kann man nun noch farblich gestalten oder mit Adobe Photoshop-Effekten verfeinern. In diesem Falle empfehle ich, mehrere Layer zu verwenden, um nur ausgewählte Teile des Bildes zu verfeinern. Diese Ebenen sind unter "Ebene" "Neu" / "Neue Ebene" zu erstellen.



Dann dieses Bild als \*.psd speichern (Adobe Premiere kann mit diesem Format arbeiten bzw. du kannst jederzeit in Adobe Photoshop die Schrift weiter bearbeiten/verfeinern). Um dieses Bild in Adobe Premiere zu importieren, solltest du unter dem Stichwort "Transparency" (Punkt 4.2.9.1 Adobe Premiere 6.0: Effektkontrollfenster) nachschlagen.

# 7. Ulead Cool 3D 3.5: 3D-Schriften erstellen

Hier [http://www.asiapac.ulead.com/cool3d/free.htm] gibt es kostenlose Ulead Cool 3D Plug-Ins.



Installiere und starte Ulead Cool 3D.

Klicke auf "Datei" / "Neu", um ein neues Projekt zu erstellen. Unter "Bild" / "Ausmaße" muß nun die Auflösung eingestellt werden: z.B. 1280 x 960. Danach solltest du wie unter Punkt 8 beschrieben die FPS und die Länge des Clips festlegen.

### 1. "Text einfügen" / "Text bearbeiten"

Wird "Text einfügen" angewählt, dann öffnet sich das "Schriftfenster", in dem dann der Text eingegeben werden kann. Dort bietet sich auch die Möglichkeit, die Schrift Italic/Bold usw. darzustellen.

2. "Objekt bewegen" / "Objekt drehen" / "Objektgröße"

Dazu muß die rechte oder linke Maustaste auf der erstellten Schrift permanent gedrückt werden, um dann per Mausbewegung das Objekt zu bewegen/drehen/vergrößern/ verkleinern.

### 3. "Zeitachsenregelung"

Diese ist vergleichbar mit der "Timeline" von Adobe Premiere. Die einzelnen "Punkte" unter der Achse sind "Keyframes", die durch die Buttons (siehe "4") gesetzt und entfernt werden können. Diese "Eckpunkte" solltest du z.B. erstellen, wenn sich nach 25 Frames die Schrift nach links drehen soll. Jeder Effekt (siehe "A") hat seine "eigene" Zeitachsenregelung.

4. "Schlüsselbild hinzufügen / entfernen"

siehe Punkt "3"

5. "Bewegung"

Diese 3 Felder geben die Position der Schrift im Bild an.

#### 6. "Aktuelles Bild"

Hier wird das aktuell angewählte Frame angezeigt.

7. "Wiedergabe" / "Stopp"

Mit diesen Buttons wird die Vorschau gestartet / gestoppt.

8. "Bildanzahl" / "Bilder pro Sekunde"

Hier muß die Länge des Filmes in "Bildern" angegeben werden. Soll die Schrift z.B. 10 Sekunden im Bild sein und du hast dein Movie mit 25 Frames aufgenommen ("cl\_avidemo 25"), so müßtest du die "Bildanzahl" auf 250 setzen; die "Bilder pro Sekunde" auf 25.

9. "Grafik einfügen" / "Grafik bearbeiten"

Mit dieser Option kannst du z.B. ein Hintergrundbild einfügen und bearbeiten.

#### 10. "Geometrisches Objekt einfügen"

Hier ist es möglich, Kugeln, Pyramiden und andere 3D Objekte einzufügen (die dann ebenso wie die Schrift mit Texturen etc. belegt werden können: siehe "A")

🥔 Datei Bearbeiten Ansicht Bild Fenster Hilfe 2	
🗅 😂 🖬 🗠 ా Months on Tuxt 💌 🖏 💖 🌤 🖨 🖨 🖨 🖨 🖗 🐬 🖌 100% 💌 🛵 校	8
AB # At At 플 플 플 Drientierung 💽 🦉 💭 🖏 🐎 🐎 🐎 🔭 🔊 ▷ 🗛 🚍 ⊅ ⊘ 🕨 =	🏂 200 🛨 Bilder 25 💌 fps
1 🖪 🖪 🕄 🥥 🕎 🗴 34 🖶 Y. 22 🚍 Z. 9 📑 Stit: 4 6 7	
1 9 10 5	

#### A. "Effektübersicht"

Hier können verschiedene Effektordner ausgewählt werden (Bewegungs-, Textur-, Leuchteffekte etc.). Die einzelnen Effekte erscheinen dann auf der rechten Seite (siehe "C").

#### B. "Feineinstellungen der Effekte"

Hier können die "Feineinstellungen" eines Effektes vorgenommen werden.

#### C. "Einzelne Effekte"

Um einen Effekt einzusetzen, muß dieser ausgewählt und per "drag & drop" auf das Bild (bzw. die Schrift: siehe "D") gezogen werden.

#### Bilddateien exportieren:

Unter "Datei" / "Bilddatei erstellen" / "BMP-Datei; JPEG-Datei; TGA-Datei" kannst du Bilderfolgen exportieren. Wenn du die Schrift in Adobe Premiere importieren und über eine Videospur legen willst (im Vordergrund die Schrift; im Hintergrund eine Videosequenz), dann solltest du "TGA-Datei" wählen und den Haken vor "Transparenter Hintergrund" setzen. Adobe Premiere wird dich dann beim Importieren fragen, ob die Option "Merged Layer" aktiviert werde soll - dies dann bestätigen. Jetzt muß Bild für Bild in Adobe Premiere angepaßt werden.

#### Videodatei exportieren:

Unter "Datei" / "Animationsdateien erstellen" / "Videodateien" kann das Projekt als Avi-Datei exportiert werden. Unter "Optionen" muß dann ggf. noch die Auflösung / Framerate / Komprimierung (am besten "keine") etc. eingestellt werden.



### 8.0 RTCW-Sounds:

Während sich der ET-Sound sehr leicht per Konsolenbefehl aufnehmen lässt, muß bei RtCW ein anderes Programm diese Aufgabe übernehmen.

ET-Soundaufnahme Konsolenbefehle:

wav_record	// startet Aufnahme
wav_stoprecord	// stoppt Aufnahme
cl_wavefilerecord 1	// beginnt mit der Aufnahme, sobald die Demo geladen ist

Im folgenen liste ich zwei Möglichkeiten auf, wie RtCW-Sounds im Premiereprojekt integriert werden können:

### 8.1 RTCW-Sounds: Einzelne Samples verarbeiten

Im Main-Ordner von RtCW sind \*.pk3s zu finden, die u.a. auch die einzelnen Wave-Files ("Lets go" / "i need ammo" / "rocketfly" etc.) enthalten. Öffnen kann man diese Dateien z.B. mit Winzip. Die extrahierten Sounds müssen dann in Adobe Premiere importiert werden. Mod-Sounds sind dann natürlich in den entsprechenden Mod-Ordnern zu finden.

### 8.2 RTCW-Sounds: Original Demosound mit Goldwave aufnehmen

Der originale Demosound muß während des Abspielens der Demo aufgenommen werden. Deshalb ist es wichtig, den Rechner zu entlasten. Ich würde dafür sämtliche High-Detail-Einstellungen auf "low" zurückzusetzen (16 Bit Farbtiefe usw.), um eine möglichst gute Performance zu bekommen.

Als erstes sollte die "Movie.cfg" modifiziert werden:

seta s_mixahead 2	// Default "2", umso geringer der Wert umso schlechter die
	// Qualität
seta s_volume 0.5	// 0.0 bis 1.0: Lautstärke
seta s_musicvolume "0.000000"	// 0.0 bis 1.0 Musiklautstärke
seta s_khz "22"	// "11" / "22": "22" ist die bessere Qualität

Um nun aber zwischen zwei Programmen wechseln zu können, sollten weitere Werte in der *"Movie.cfg"* gesetzt werden:

seta r_	fullscreen 0
seta r	mode -1

// aktiviert den Fenstermodus // beliebige Bildschirmauflösung

Installiere und starte das Programm Goldwave. Klicke auf "New" und bestimme die Länge des Wavefiles, den Channel, die Sampling Rate und bestätige es mit OK. Dann klicke auf "Options" / "Controls" und wähle unter dem Reiter "Volume" die Eingabequelle ("stereomix" oder "sum"). Bestätige die Einstellungen mit "OK" und wechsel nun zu den "Device Controls" ("Tools" / "Device Controls"). Mit dem "Recordbutton" kann nun die Aufnahme gestartet werden. Damit aber auch ein Sound aufgenommen wird, muß das RtCW-Fenster angewählt werden.



### 9. Virtual Dub: Komprimierung des Adobe Premiere Projektes

Ich habe den Codec "XviD-1.1.0-Beta2-04042005" gewählt und die einzelnen Einstellungsschritte mittels Screenshot dokumentiert. Hierbei handelt es sich um das "2pass-Verfahren", indem das Movie einmal analysiert wird und erst im zweiten Schritt die eigentliche Umwandlung stattfindet. Ich arbeite auf der Grundlage von 25 fps und einer Auflösung von 640 x 480. Wahrscheinlich sind "meine Settings" nicht optimal, aber auch so habe ich eine relativ gute Qualität auf 20mb die Sekunde hinbekommen.

Starte Virtual Dub und öffne den Avi-File (File / Open video file...) Unter "Video" sollte nun "Fast recompress" gewählt werden. Um den Codec festzulegen, gehe auf "Compression..." In dem folgenden Fenster wähle den "XviD MPEG-4 Codec" und drücke das Feld "Configure".



Trage dann die folgende Werte für den "Twopass – 2nd pass" und für "Twopass – 1st pass" ein.

# "Twopass – 1st pass"



# "Twopass – 2nd pass"

Cold Configuration	X XviD Configurate	and fording ration	XviD Configuration	×
Main Settings	Tudier Level   Aspect Ratio ]	Profile Aspect Ratio	Profile Level Alto Rato	
Profile @ Levet.         [seventhicted]         model           Encoding type.         Twogens - 3rd pars         mod           Target have & Boots]         2000         Gdll           Target have & Boots]         2000         Gdll           Zones         10000 ktps         10000 ktps           Prime B         Weight/Quart         Modflers           0         W1.00         0	Profile @ Lavet Profile @ Lavet Unrestanded  Currication type: Carter State Control Control Competition  File Restance Strong Competition  Fi	Profile @ Level ( <u>Greenbictics</u> ) Level : XviD will not loca you to respect these Suggented <u>0 × 0 × 0</u> Max hans ice (macribics)) <u>0</u> Vale poceasing rate (mbu/wci) <u>0</u> Vale Dutter vieller - und in Two-Pass mode Mas buller vieller wire phil Max binate (bbps) <u>0</u>	Peet Aspec Raio     Sect the those of a pixel.     Sect the those of the mage.     X:     Y:     Pixee Aspec Raio     Sect the those of the mage.     Aspect Raio is written to memory. But dots the mage the those of the mage.     X:     Y:     Y:     Sect the those of the mage.     Aspect Raio is written to memory.     Aspect Raio is written to memory	
Advanced Options.	OK Abbecher	n OK Abbreche SetO Configuration X	Use at your own init. n OK Abbreche YevO Configuration Configuration Debug	n <b>1</b>
State filmane:              Xindex part              Image: Second State St	Start hame B. C. C. C. C. C. C. C. C. C. C. C. C. C.	Motion Precision Motion search precision: C-Utra Hoph T Utel Anode: C-Utra Hoph T Utel Anode: C-Utra Hoph T Utel Anona motion T Tutto ;) Other Frome chop ratio: 0 Maemun Heare interval: 0	Ouenteer restrictions     Image: A services       March feature quartities:     16       March feature quartities:     12       March feature quartities:     2       March feature quartities:     16	Performance optimizations   Performance optimizations  Automatically detect optimizations  Performed Statement  Pe
OK Abbreche	OK Abbrechen	OK Abbrechen	OK Abbzechen	]ОК

Das gelb markierte Feld lässt mehrere Optionen zu. Einmal lässt sich dort die "Target bitrate" eintragen. Werte zwischen 2000 und 4000 haben sich bewährt. Umso höher dieser Wert umso besser wird die Qualität aber auch umso größer wird der Avi-File. Eine Alternative bietet die Angabe der "Target size" (Klicke einmal auf "Target bitrate", um die "Target size" zu erhalten). Bei dieser Methode wird die Größe festgelegt, die der

Film bekommen soll (140000 = 140 mb). Allerdings ist diese Angabe nicht allzu genau, das Endergebnis kann stark von dem Wert abweichen.

Wenn diese Einstellungen vorgenommen wurden, dann geht es jetzt ans Umwandeln. Setze als erstes den "Encoding type" im "Hauptfenster" auf "Twopass - 1st pass" und bestätige dies mit "OK".

🛱 VirtualDub 1.6.10 - [O1intro.avi]		
File Edit Go Video Audio Options Tools Help		
	XviD Configuration	1
	Main Settings	
Select video compression	Profile @ Level: (unrestricted) more	
0 Cinepak Codec von Radius Huffyuv v2.1.1 - CCESP Patch v0.2.2 Indeo® video 5.10 Intel Indeo[R] Video R3.2 Microsoft H.261 Video Codec Microsoft H.261 Video Codec Microsoft RLE Microsoft RLE Microsoft Video 1 Toshiba YUV Codec XviD MPEG-4 Codec	Video codec information       Encoding type:       Twopass - 1st pass       more         Delta frames       No       Foundation       Target size (kbytes)       110000       calc         Driver name       xvid/w.dll       X       X       X       X         Format restrictions:       Zones       Frame #       Weight/Quant       Modifiers       0       W 1.00       0	
Quality       10         Image: Use target data rate of the kilobytes/second second	Configure About Configure About Cond Configure About Concel Add Remove Zone Options More Advanced Options	
	Load Defaults Decoder Options OK	

Klicke im "Select video compression" Fenster ebenfalls auf "OK" und wähle in Virtual Dub unter "Audio" / "no audio" (beim Analysieren ist die Audiospur nur ein "Zeitfresser"). Starte dann den ersten Durchlauf: "File" / "Save as AVI..."

¢ãγ	irtual	Dub	1.6.10	[01int	ro.avi]			
File	Edit	Go	Video	Audio	Options	Tools	Help	
				Inte Com	rleaving pression		Ctrl+I	
				<b>Use</b> Filte	advanced	filtering		
				Con	version		Ctrl+N	
				Volu	me			
				• No a	audio			
				Sou	rce audio			
				WA\	/ Audio			
				Direct stream copy				
				• Full	processing	mode		
				Erro	r mode			

Wenn dieser dann beendet ist, führe gleich danach den zweiten Durchlauf aus, da ansonsten die analysierten Werte verloren gehen! Wähle nun in Virtual Dub "Video" / "Compression..." den Xvid-Codec und setze den "Encoding type" auf "Twopass - 2nd pass".

lect video compression		? ×	XviD Configuration		
0 Cinepak Codec von Radius Huffyuv v2.1.1 - CCESP Patch v0.2.2 Indeo® video 5.10 Intel Indeo(R) Video R3.2 Microsoft H.261 Video Codec Microsoft H.263 Video Codec Microsoft RLE Microsoft Video 1 Toshiba YUV Codec WiD MERGA Codec	Video codec inform     Delta frames     FOURCC code     Driver name     Format restrictions:     No known restrictio	Video codec information Delta frames No FOURCC code 'xvid' Driver name xvidvfw.dll Format restrictions: No known restrictions.		Main Settings Profile @ Level: [unrestricted]  Encoding type: Twopass - 2nd pass  Target size (kbytes): 110000	
luality Use target data rate of ki	bytes/second	nfigure About	Frame # Weight	/Quant Modifiers ) O	
Force keyframes every	ames	OK Cancel	AddRemov	e :	Zone Options,

Verlasse das Menü und gehe im Hauptfenster von Virtual Dub auf "Audio". Aktiviere "Full processing mode" und "Source audio". Wähle danach unter "Compression" den "MPEG Layer-3" Audiocodec mit "128kBit/s, 44,100 hz, Stereo, 16kb/s". Falls dieser Codec nicht zur Auswahl stehen sollte, wird dieser wohl nicht installiert sein.
Ŷ₫¥	irtual	Dub	1.6.10 -	[01int	ro.avi]			
File	Edit	Go	Video	Audio	Options	Tools	Help	
				Inte	rleaving		Ctrl+I	
				Com	pression			
				Use	advanced	filtering	1	
				Filte	rs			
				Con	version		Ctrl+N	
				Volu	me			
				No a	audio			
				• Sour	rce audio			
				WAV	/ Audio			
				Dire	ct stream :	сору		
				• Full	processing	, mode		
				Erro	r mode			
				Erro	r mode			

irtualDub 1.6.10 - [01intro.avi] Edit Go Video Audio Options Tools I	Help
Edit Go Video Audio Options Tools I Select audio compression (No compression (PCM)) ACELP.net CCITT A-Law CCITT u-Law DSP Group TrueSpeech(TM) GSM 6.10 IAC2 IMA ADPCM Lernout & Hauspie SBC 12kbit/s Lernout & Hauspie SBC 12kbit/s Lernout & Hauspie SBC 16kbit/s Lernout & Hauspie SBC 8kbit/s Microsoft ADPCM Microsoft G.723.1 MPEG Layer-3 Windows Media Audio V1 Windows Media Audio V2	Help           320 kBit/s, 48,000 Hz, Stereo         40KB/s           256 kBit/s, 48,000 Hz, Stereo         32KB/s           224 kBit/s, 48,000 Hz, Stereo         28KB/s           192 kBit/s, 48,000 Hz, Stereo         28KB/s           192 kBit/s, 48,000 Hz, Stereo         24KB/s           160 kBit/s, 48,000 Hz, Stereo         24KB/s           160 kBit/s, 48,000 Hz, Stereo         20KB/s           128 kBit/s, 48,000 Hz, Stereo         16KB/s           112 kBit/s, 48,000 Hz, Stereo         12KB/s           320 kBit/s, 44,000 Hz, Stereo         12KB/s           320 kBit/s, 44,100 Hz, Stereo         12KB/s           320 kBit/s, 44,100 Hz, Stereo         24KB/s           320 kBit/s, 44,100 Hz, Stereo         28KB/s           320 kBit/s, 44,100 Hz, Stereo         28KB/s           320 kBit/s, 44,100 Hz, Stereo         28KB/s           160 kBit/s, 44,100 Hz, Stereo         20KB/s           172 kBit/s, 44,100 Hz, Stereo         20KB/s           180 kBit/s, 44,100 Hz, Stereo         20KB/s           192 kBit/s, 44,100 Hz, Stereo         20KB/s           128 kBit/s, 44,100 Hz, Stereo         20KB/s           128 kBit/s, 44,100 Hz, Stereo         20KB/s           128 kBit/s, 44,100 Hz, Stereo         20KB/s           12
	OK Cancel

Dann starte den zweiten Durchlauf: "File" / "Save as AVI..."

Sollte der schon komprimierte Videofile keinen Sound beinhalten, kann dieser ohne Probleme im Nachhinein hinzugefügt werden. Dazu wieder den Videofile laden. Unter "Video" "Direct stream copy" aktivieren und unter "Audio" "WAV Audio" anklicken. Dort den Pfad zu dem Soundfile legen. Allerdings nicht vergessen, unter "Audio" wieder "Full processing mode" zu aktivieren und den "MPEG Layer-3" Audiocodec mit "128kBit/s, 44,100 hz, Stereo, 16kb/s" zu wählen. Danach die Umwandeln unter "File" / "Save as AVI..." starten. Die Videospur wird nun 1 zu 1 kopiert während der Sound in mp3 umgewandelt wird.

Falls mehrere Videofiles zusammengefügt und komprimiert werden sollen, kann die Option "Apend AVI segement…" unter "File" genutzt werden. Dazu aber am besten Virtual Dub neu starten, dann den ersten Part mit "Open video file" öffnen und alle weiteren Dateien mit "Apend AVI segment" anhängen. Wenn das geschehen ist, dann de oben beschriebenden Schritte ausführen.

## 10. Anhang: Bewohner's Movie-Config

// TASTENBELEGUNG OBERSICHT				
//r001.cfg Basis-Record //===================================				
//bind F12 "cl_avidemo 0" //bind F11 "cl_avidemo 25" //bind F10 "cl_avidemo 250" //bind F9 "exec r000" //bind F8 "seta cg_drawTimer 0" //bind XX screenshotjpeg //bind XX "weapalt" //bind XX "zoomin" //bind XX "zoomout"	//F12 //F11 //F10 //F9 //F8 //XX //XX //XX //XX		<pre>// stoppt Umwandlung 0 FPS // startet Umwandlung 25 FPS // startet Umwandlung 100 FPS // CFG ausführen // timer aus // Screenshot in JPEG // Sniper-Zoom // Zoom + // Zoom -</pre>	
//r001a.cfg Bildschirm				
//bind XX "+scores"	//XX		// Punkte zeigen	
//r002.cfg Slow/FastMotion //===================================				
//bind XX "vstr demo_faster" //bind XX "vstr demo_slower" //bind XX "vstr demo_slomo_toggle" //bind XX "vstr demo_ff_toggle"		//XX //XX //XX //XX	// Geschwindigkeit + // Geschwindigkeit - // SlowMotion // FastMotion	
//r003.cfg Thirdpersonangle				
// bind ins "vstr tpangle"	//einfü	igen	// Drehung Thirdperson	
//r004.cfg Thirdpersonview //===================================				
//bind home "vstr switchview"	//Pos	1 // Thi	rdpersonview	
//r005.cfg Thirdpersonrange 2000 //=================================				
//bind XX "vstr tprange"	//XX	// Thir	dpersonrange 2000	
//r006.cfg Thirdpersonrange 1000 RA	US			
//bind XX "vstr tprange"	//XX	// Thir	dpersonrange 1000 RAUS	
//r006a.cfg Thirdpersonrange 1000 REIN				
//bind XX "vstr tprange"	//XX	// Thir	dpersonrange 1000 REIN	

//r007.cfg Thirdpersonrange 900			
//bind XX "vstr tprange"	//XX	// Thirdperso	onrange 900
<pre>//bind XX "vstr tprange" //bind XX "vstr tprange" //bind F1 "cl_freezedemo 1" //bind F2 "cl_freezedemo 0" //bind F2 "cl_freezedemo 0" //bind F3 "set timescale 0.1" //bind F4 "set timescale 10" //bind F5 "set timescale 10" //bind F6 edv_freeCamSpeed 1 //bind F7 edv_freeCamSpeed 30 //bind kp_end +edv_moveup //bind kP_INS +edv_movedown //bind shift +edv_speed //bind uparrow +edv_moveforward //bind leftarrow +edv_moveleft //bind leftarrow +edv_moveright //bind del "seta edv_drawHUD 0; seta e cg_HudAlpha 0; cl_noprint 1; seta cg_0 cg_centertime 0" //Ende// Free //r009.cfg Thirdpersonrange 100 RAU //===================================</pre>	//XX //Pfeil //Pfeil //Pfeil drawSt seta c ecam a JS == // Bild	// Thirdperso //F1 //F2 //F3 //F4 //F5 //F6 //F7 //Numbl.1 //Numbl.0 //Shift // Bev //Pfeil vorne //Pfeil vorne //Pfeil hinter l links // Bev aw2d 0; seta atus 0; seta c cg_DrawNotify aktiviert, Einbl	// Demo freezen // Demo entfreezen // Timescale 0.1 // Timescale 1 // Timescale 10 // Freecamspeed 1 // Freecamspeed 30 // Bewegung nach oben // Bewegung nach unten wegung schneller // Bewegung nach unten wegung schneller // Bewegung nach vorne // Bewegung nach vorne // Bewegung nach hinten wegung nach links wegung nach rechts cg_draw2d 0; seta cg_Obituaries 0; seta yText 0; seta lendungen weg
//r009a.cfg Thirdpersonrange 100 REIN			
//====================================	// Bild	oben // Thi	rdpersonrange 100 REIN



## // Einstellungen für die Speicher-Nutzung

// ====================================	
seta com_hunkMegs 192	<ul> <li>// Legt den Speicher fest, der für RTCW reserviert ist, Wenn Du z.B. 512</li> <li>// mb RAM hast, sollten ca. 330 frei sein, wenn WinXP, ASE, WinAMP,</li> <li>// IRC und GameVoice laufen. Also kann der hunkmegs ruhig auf "200"</li> <li>// gesetzt werden.</li> </ul>
seta com_soundmegs 32	// Speicher, den RTCW für den Sound zur Verfügung hat, 32 ist ein guter // Wert bei 512mb RAM.
seta cg_smoothclients 1	<ul> <li>// Gegnerbewegungen werden flüssiger dargestellt, wenn sie</li> <li>// normalerweise</li> <li>// ruckeln würden wegen schlechtem Ping. Muß Server-seitig auch</li> <li>// aktiviert sein. 1 = aktiviert, 0 = deaktiviert</li> </ul>

// Mouseeinstellungen				
seta sensitivity "5.23" seta cl_mouseaccel 1 seta m_pitch "-0.022"	// Mousegeschwindigkeit // Legt fest, ob die Mausbeschleunigung bei RTCW an ist // Mausgeschwindigkeit hoch/runter			
<pre>// Screenshots // ===================================</pre>	// Screenshot in JPEG // stoppt Umwandlung 0 FPS // startet Umwandlung 25 FPS // startet Umwandlung 100 FPS			
// Config // ===== bind F9 "exec r000" bind F8 "seta cg_drawTimer 0"	"			
// Steuerung/Sniper				
<pre>// ===================================</pre>	<pre>// XX : Sniper-Zoom // XX : Zoom + // XX : Zoom - nult ist 0.002: Die folgenden 5 Variablen sollten alle auf "0" ellt werden, um das Schwanken der Spielfigur zu reduzieren. // Default ist 0.002 // Default ist 0.005 // Default ist 0.002 // Default ist 0.005</pre>			
// ===================================				
seta r_customwidth 1280 seta r_customheight 960 seta r_fullscreen 0 seta r_mode -1 seta cg_drawCrosshairpickup seta cg_drawCrosshairNames seta cg_crosshairSize 0 seta cg_drawCrosshair 0 seta cg_drawCrosshairhealth 0 seta cg_crosshairHealth 0 seta cg_crosshairPulse 0 seta cg_crosshairQater "white	<ul> <li>// Breite der Auflösung wird so auf 1024 gesetzt</li> <li>// Höhe der Auflösung wird so auf 768 gesetzt</li> <li>// Wenn aktiviert ("1"), dann spielt man im Vollbildmodus.</li> <li>// Dies schaltet eine beliebige Bildschirmauflösung frei.</li> <li>0 //</li> <li>0// Wenn aktiviert, wird der Name des Mitspielers angezeigt, wenn das</li> <li>// Fadenkreuz auf ihn zeigt.</li> <li>// Fadenkreuzgröße</li> <li>// + 8 für osp, 2 für main (5)</li> <li>0 // Wenn aktiviert, wird die Health des Mitspielers angezeigt, wenn das</li> <li>// Fadenkreuz auf ihn zeigt.</li> <li>// hit-farbe-anzeige des crosshairs</li> <li>//</li> </ul>			
seta cg_crossnairColor white seta cg_crosshairAlpha "0" seta cg_drawFPS 0 seta cg_drawTimer 1 seta cg_drawGun 1 seta cg_drawTeamOverlay 0	<ul> <li>//</li> <li>// Zeigt die frames per second.</li> <li>// Zeigt die ablaufende Zeit noch einmal zusätzlich an, wenn aktiviert</li> <li>// Bei 1 wird die Waffe in Bild angezeigt, Bei 0 ist sie unsichtbar.</li> <li>// Default ist 3 . Hier wird festgelegt, wie groß der Anzeige-Kasten</li> <li>// rechts oben ist, in der Position, Name und health der Mitspieler</li> <li>// angezeigt werden. Bei "0" ist er ausgeschaltet, bei "1" fehlt die</li> </ul>			

	// Position, "2" halte ich für optimal, "3" ist mir schon zu groß.
seta cg_lagometer 0	// Zeigt Lagometer
seta cg_drawCompass 0	// Zeigt den Kompaß unten im Bild an, wenn aktiviert
seta fov 90	// Default ist 90. Blickwinkel
//bind XX "+scores"	// Punkte zeigen
seta scr_conspeed 9999	// Die Geschwindigkeit, mit der die Konsole aufgeht. Bei "9999" ist sie // sofort auf anstatt "hochzufahren"
seta cg_popupLimboMenu 0	// Bei "0" klappt das Limbo-Menü nicht hoch, wenn Du gestorben bist.
bind ESCAPE "togglemenu"	// Menü
seta cg_teamChatTime 0	// Wenn man hier 999999 einträgt, verblasst der Chat-Text nicht
seta cg_teamchatheight 0	<ul> <li>// Legt fest, wie viele Zeilen Text im Chat auf dem Bildschirm</li> <li>// übereinander dargestellt werden. Standard ist "3"</li> </ul>
seta cg_voiceSpriteTime 0	// Wenn man hier 999999 einträgt, verblasst der Chat-Text der // Voice-Messages nicht
seta cg_HudAlpha 1	// Default ist "1" - Helligkeitsanzeige der primären Anzeige, Kompaß, // Health etc.
seta co. drawAmmowarning 0	// Wenn aktiviert wird bei Munitionsknappheit eine Warnung angezeigt
seta con notifytime 7	// Zeit in Sek wie lange Conso^en-Nachrichten angezeigt werden
	// default ist "7"
seta cg DrawNotifvText 0	
seta cg_centertime 7	// Zeit in Sek., wie lange Nachrichten in der Mitte des Bildschirm
	// angezeigt werden (z.B. "Allies have planted the Dynamite")
seta cg_drawStatus 1	// entfernt u.a. den "Strich bei der Muni"
seta cg_Obituaries 1	// todesnachrichten am oberen bildschirmrand
seta cg_cursorHints 0	// Das schaltet die Aktionshinweise(Sprengen, Zerstören, Öffnen,
	//Aufnehmen) ein und bestimmt die Art der Anzeige.
	// 0 = aus
	// 1 = Size Pulse
	// 2 = Strobe Pulse
	// 3 = Alpha Pulse
	// 4 = Solid
seta cg_drawicons 1	// Dieser Befehl stellt eigentlich die Icon im HUD für die Waffe etc.
	// aus, man sollte sie jedoch eher hier erwähnen, da dadurch auch das
	// Anticken der Granaten deaktiviert wird. Wenn man mit
	// cg_orawicons "0" eine Granate wirtt, nort man dieses Geräusch
acts of possist 0	// nicht mehr.
	// "consolen-print" ein/aus
seta ci_language 0	// Englisch U / deutsch Z
	// of the teammate complaint request
	// for being killed by a teammate. Example: seta cg. complaintPopun
	// "1" Notes: 0 - Disables: 1 Enables (default)
ruunb.ctg	
//=====================================	
// r001b.cfg Einstellungen fü	r die Grafik
//=====================================	
	// Oak allat dia manimala 11-11-11-11 dan Taratan
seta r_fullbright 0	// Schaitet die maximale Helligkeit der Texturen an/aus.
seta i_garinma z	// besummenden Gamma-wert der Grafik-Karte. Detault Ist 1.3",
	// Srist In den meisten Ligen maximal erlaubt. (Im Menu Ist 2
sota r intonsity 1	// WaXIIIdl) // Default ist "1" Rectimmt die Helligkeit von ferbigen Texturen. In den
	// perault ist i . Destiminit die Heiligkeit von lärbigen Texturen. In den
	// meisien Ligen isi maximar 2 enaubi. (2.d. geplanlete Sprengsatze
seta com mayine 25	// reduction filefill!) // may EPS
	// Maxir FO
	in Bestimmit, op im opier Coronas dargestein werden oder nicht.

seta r_flares 1 seta r_lodscale 15	// Bestimmt, ob um Lichtquellen herum Auren gezeichnet werden. // Bestimmt die Distanz, ab wann Gegenstände detailärmer dargestellt
	// werden. Default ist "5"
seta r_faceplanecull 1	// Wenn aktiviert, werden nur die sichtbaren Polygonobjekte gerendert.
seta cg_bloodtime 120	// Default ist "120". Bestimmt, wie lange Blut am Boden
	// dargestellt wird bevor es verblaßt.
seta cg_showblood 1	// Bestimmt, ob Blut dargestellt wird, wenn ein Spieler getroffen wird.
seta r_detailtextures 1	// Schaltet die Darstellung von detaillierten Texturen an/aus.
seta r_dynamiciight r	// schartet das Berechnen von dynamischen Lichtern im Spiel an und // aus.
seta r_drawSun 1	// Bestimmt, ob eine Sonne dargestellt wird. "0" bringt mehr FPS.
seta r_fastsky 0	// Wenn aktiviert, wird der Himmel nicht detailliert berechnet und // dargestellt_bringt zusätzliche EPS
seta cg gibs 1	// Bestimmt, ob die Splattereffekte ein an oder aus sind.
seta cg_shadows 1	// Bei "0" sind die Spielerschatten ausgeschaltet, bringt mehr FPS.
	// Stellt den Schattenmodus ein. 0 = Aus, 1 = Einfacher Schatten, 2 =
	// Bester Schatten (Stencil Buffered), 3 = Stencil Buffered ohne
aata x ladhiga 0	// Iransparenz
seta r_ioddias U	// Default 1st 1. Bestimmt die Geometrie-Detailitiefe, 0=Hoch, 1=Mittel, //2=Gering
seta r_subdivisions 1	// Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden
	// für Oberflächen benutzt.
seta r_vertexLight 0	// Bestimmt ob Lichter nach Vertexmethode berechnet werden oder
seta r. mode -1	// IIICIII. // Dies schaltet eine beliebige Bildschirmauflösung frei
seta r_stencilbits 32	
seta r depthbits 32	// Farbtiefe in Bit, z.B. "16" oder "32".
seta r colorbits 32	// Bit pro Farbe ", z.B. "16" oder "32".
seta r_texturebits 32	// Bit pro Farbe für Texturen , z.B. "16" oder "32".
seta r_picmip 0	// Default is "1" .Bestimmt die Qualität der Map-Texturen. "0" ist beste
	// Qualität,. Je höher man geht desto verwaschener sieht die
	// Umgebung aus. "5" ist meist die höchste erlaubte Einstellung in
	// Ligen. Ab 4 sind Ammopacks Ab 4 sind Ammopacks und
seta r. nicmin2 0	// Medipacks gransen ment ment 20 unterscheiden
seta co wolfparticles 1	// Bestimmt, ob z.B. der Rauch von Airstrikes und die Explosion von
	// Granaten dargestellt werden. Bringt FPS ist aber sehr
	// gewöhnungsbedürftig, wenn es abgestellt ist.
seta r_ignorehwgamma 1	// Bestimmt ob die Gamma-Werte (Helligkeit) von Windows ignoriert
	// werden oder nicht
seta r_mapoverbrightbits 2	// Default ist "2". Destimmt den Heiligkeitsgrad der Maptexturen. "5" ist
seta r. overbrighthits 1	// III den meisten Ligen das maximal enaubte
seta r_lodcurveerror 250	// Default ist 250 . Je tiefer man geht desto eckiger werden Rundungen
	// dargestellt, bringt mehr FPS
seta cg_simpleitems 0	// Bestimmt ob Ammopacks und Medipacks vereinfacht dargestellt
	// werden. Ammopacks sehen z.B. aus wie eine große Patronenhülse
seta cg_brassTime 15000	// Controls how long the 'brass' or 'cartridges' are left on the ground
	// when using weapons such as Machinegun and Shotgun. Helps with
	// FPS when disabled. Verzierungen: Hoch (15000), Mittel (2500), Aus
seta co. coronafardist 1536	// (0) // Strahlenlänge (Extrem 16000, Eern 4096, Normal 1536, Nah 800
	// Aus 0)
seta cg_bloodDamageBlend 1	.0// Description: This command allows players to specify the opacity of
	// blood splatters. Example: seta cg_bloodDamageBlend "0.5" Notes:
	// Valid settings can be 0.0 through 1.0 (default)
seta cg_bloodflash 0.0	// Description: This command allows players to specify opacity of the
	// red blood "flash" when taking damage., Example: seta
	// cg_bioourlash_0.5_notes: valid settings can be 0.0 through 1.0
	// (uciault)

seta r\_textureMode "GL\_LINEAR\_MIPMAP\_LINEAR" seta r\_ext\_compress\_textures 1 seta r\_ext\_texture\_filter\_anisotropic 1 // Trilliniar
// komprimierte Texturen
// anisotropic filter



## 

## // r002.cfg Slow/FastMotion-Script

set demo\_speed01 "timescale 0.1; set demo\_faster vstr demo\_speed02; set demo\_slower vstr demo\_speed01; set demo slomo toggle vstr demo speed10; set demo ff toggle vstr demo speed10; echo SPEED 0.1' set demo\_speed02 "timescale 0.2; set demo\_faster vstr demo\_speed03; set demo\_slower vstr demo\_speed01; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; echo SPEED 0.2' set demo\_speed03 "timescale 0.3; set demo\_faster vstr demo\_speed04; set demo\_slower vstr demo\_speed02; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; echo SPEED 0.3' set demo\_speed04 "timescale 0.4; set demo\_faster vstr demo\_speed05; set demo\_slower vstr demo\_speed03; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; echo SLOWMOTION set demo\_speed05 "timescale 0.5; set demo\_faster vstr demo\_speed06; set demo\_slower vstr demo\_speed04; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; echo SPEED 0.5' set demo\_speed06 "timescale 0.6; set demo\_faster vstr demo\_speed07; set demo\_slower vstr demo\_speed05; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; echo SPEED 0.6' set demo\_speed07 "timescale 0.7; set demo\_faster vstr demo\_speed08; set demo\_slower vstr demo\_speed06; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; echo SPEED 0.7' set demo\_speed08 "timescale 0.8; set demo\_faster vstr demo\_speed09; set demo\_slower vstr demo\_speed07; set demo slomo toggle vstr demo speed slomo; set demo ff toggle vstr demo speed fafo; echo SPEED 0.8" set demo\_speed09 "timescale 0.9; set demo\_faster vstr demo\_speed10; set demo\_slower vstr demo\_speed08; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed\_fafo; echo SPEED 0.9" set demo\_speed10 "timescale 1.0; set demo\_faster vstr demo\_speed11; set demo\_slower vstr demo\_speed09; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed\_fafo; echo NORMAL SPEED" set demo\_speed11 "timescale 1.1; set demo\_faster vstr demo\_speed12; set demo\_slower vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed\_fafo; echo SPEED 1.1 set demo\_speed12 "timescale 1.2; set demo\_faster vstr demo\_speed13; set demo\_slower vstr demo\_speed11; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed\_fafo; echo SPEED 1.2" set demo\_speed13 "timescale 1.3; set demo\_faster vstr demo\_speed14; set demo\_slower vstr demo\_speed12; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed\_fafo; echo SPEED 1.3' set demo speed14 "timescale 1.4; set demo faster vstr demo speed15; set demo slower vstr demo speed13; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed\_fafo; echo SPEED 1.4" set demo\_speed15 "timescale 1.5; set demo\_faster vstr demo\_speed16; set demo\_slower vstr demo\_speed14; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed\_fafo; echo SPEED 1.5" set demo\_speed16 "timescale 1.6; set demo\_faster vstr demo\_speed17; set demo\_slower vstr demo\_speed15; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed\_fafo; echo SPEED 1.6' set demo\_speed17 "timescale 1.7; set demo\_faster vstr demo\_speed18; set demo\_slower vstr demo\_speed16; set demo slomo toggle vstr demo speed slomo; set demo ff toggle vstr demo speed fafo; echo SPEED 1.7 set demo\_speed18 "timescale 1.8; set demo\_faster vstr demo\_speed19; set demo\_slower vstr demo\_speed17; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 1.8' set demo\_speed19 "timescale 1.9; set demo\_faster vstr demo\_speed20; set demo\_slower vstr demo\_speed18; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 1.9" set demo\_speed20 "timescale 2.0; set demo\_faster vstr demo\_speed21; set demo\_slower vstr demo\_speed19; set demo ff toggle vstr demo speed10; set demo slomo toggle vstr demo speed slomo; echo SPEED 2.0" set demo speed21 "timescale 2.1; set demo faster vstr demo speed22; set demo slower vstr demo speed20; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 2.1 set demo\_speed22 "timescale 2.2; set demo\_faster vstr demo\_speed23; set demo\_slower vstr demo\_speed21; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 2.2 set demo speed23 "timescale 2.3; set demo faster vstr demo speed24; set demo slower vstr demo speed22; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 2.3" set demo\_speed24 "timescale 2.4; set demo\_faster vstr demo\_speed25; set demo\_slower vstr demo\_speed23; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 2.4 set demo\_speed25 "timescale 2.5; set demo\_faster vstr demo\_speed26; set demo\_slower vstr demo\_speed24; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo FASTFORWARD" set demo\_speed26 "timescale 2.6; set demo\_faster vstr demo\_speed27; set demo\_slower vstr demo\_speed25; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 2.6" set demo\_speed27 "timescale 2.7; set demo\_faster vstr demo\_speed28; set demo\_slower vstr demo\_speed26; set demo ff toggle vstr demo speed10; set demo slomo toggle vstr demo speed\_slomo; echo SPEED 2.7 set demo\_speed28 "timescale 2.8; set demo\_faster vstr demo\_speed29; set demo\_slower vstr demo\_speed27; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 2.8" set demo\_speed29 "timescale 2.9; set demo\_faster vstr demo\_speed30; set demo\_slower vstr demo\_speed28; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 2.9' set demo speed30 "timescale 3.0; set demo faster vstr demo speed31; set demo slower vstr demo speed29; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 3.0"

set demo\_speed31 "timescale 3.1; set demo\_faster vstr demo\_speed32; set demo\_slower vstr demo\_speed30; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 3.1" set demo speed32 "timescale 3.2; set demo faster vstr demo speed33; set demo slower vstr demo speed31; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 3.2" set demo\_speed33 "timescale 3.3; set demo\_faster vstr demo\_speed34; set demo\_slower vstr demo\_speed32; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 3.3 set demo\_speed34 "timescale 3.4; set demo\_faster vstr demo\_speed35; set demo\_slower vstr demo\_speed33; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 3.4" set demo\_speed35 "timescale 3.5; set demo\_faster vstr demo\_speed36; set demo\_slower vstr demo\_speed34; set demo ff toggle vstr demo speed10; set demo slomo toggle vstr demo speed slomo; echo SPEED 3.5" set demo\_speed36 "timescale 3.6; set demo\_faster vstr demo\_speed37; set demo\_slower vstr demo\_speed35; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 3.6" set demo\_speed37 "timescale 3.7; set demo\_faster vstr demo\_speed38; set demo\_slower vstr demo\_speed36; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 3.7" set demo\_speed38 "timescale 3.8; set demo\_faster vstr demo\_speed39; set demo\_slower vstr demo\_speed37; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 3.8" set demo\_speed39 "timescale 3.9; set demo\_faster vstr demo\_speed40; set demo\_slower vstr demo\_speed38; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 3.9" set demo\_speed40 "timescale 4.0; set demo\_faster vstr demo\_speed50; set demo\_slower vstr demo\_speed39; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 4.0" set demo speed50 "timescale 5.0; set demo faster vstr demo speed60; set demo slower vstr demo speed39; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 5.0" set demo\_speed60 "timescale 6.0; set demo\_faster vstr demo\_speed70; set demo\_slower vstr demo\_speed39; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 6.0" set demo speed70 "timescale 7.0; set demo faster vstr demo speed80; set demo slower vstr demo speed39; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 7.0" set demo\_speed80 "timescale 8.0; set demo\_faster vstr demo\_speed90; set demo\_slower vstr demo\_speed39; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 8.0' set demo\_speed90 "timescale 9.0; set demo\_faster vstr demo\_speed90; set demo\_slower vstr demo\_speed39; set demo\_ff\_toggle vstr demo\_speed10; set demo\_slomo\_toggle vstr demo\_speed\_slomo; echo SPEED 9.0" set demo\_speed\_slomo "vstr demo\_speed04" set demo speed fafo "vstr demo speed25" set demo\_faster "vstr demo\_speed11" set demo\_slower "vstr demo\_speed09" set demo slomo toggle "vstr demo speed slomo" set demo\_ff\_toggle "vstr demo\_speed\_fafo" bind XX "vstr demo\_faster" bind XX "vstr demo\_slower" bind XX "vstr demo\_slomo\_toggle" bind XX "vstr demo\_ff\_toggle'



```
set tpa1 "set tpangle vstr tpa2;cg_thirdpersonangle 0"
set tpa2 "set tpangle vstr tpa3;cg_thirdpersonangle 2"
set tpa3 "set tpangle vstr tpa4;cg_thirdpersonangle 4"
set tpa4 "set tpangle vstr tpa5;cg_thirdpersonangle 6"
set tpa5 "set tpangle vstr tpa6;cg_thirdpersonangle 8"
set tpa6 "set tpangle vstr tpa7;cg_thirdpersonangle 10"
set tpa7 "set tpangle vstr tpa8;cg_thirdpersonangle 12"
set tpa8 "set tpangle vstr tpa9;cg_thirdpersonangle 14"
set tpa9 "set tpangle vstr tpa10;cg_thirdpersonangle 16"
set tpa10 "set tpangle vstr tpa11;cg_thirdpersonangle 18"
set tpa11 "set tpangle vstr tpa12;cg_thirdpersonangle 20"
set tpa12 "set tpangle vstr tpa13;cg_thirdpersonangle 22"
set tpa13 "set tpangle vstr tpa14;cg_thirdpersonangle 24"
set tpa14 "set tpangle vstr tpa15;cg_thirdpersonangle 26"
set tpa15 "set tpangle vstr tpa16;cg_thirdpersonangle 28"
set tpa16 "set tpangle vstr tpa17;cg_thirdpersonangle 30"
set tpa17 "set tpangle vstr tpa18;cg_thirdpersonangle 32"
set tpa18 "set tpangle vstr tpa19;cg_thirdpersonangle 34"
set tpa19 "set tpangle vstr tpa20;cg_thirdpersonangle 36"
set tpa20 "set tpangle vstr tpa21;cg_thirdpersonangle 38"
set tpa21 "set tpangle vstr tpa22;cg_thirdpersonangle 40"
set tpa22 "set tpangle vstr tpa23;cg_thirdpersonangle 42"
set tpa23 "set tpangle vstr tpa24;cg_thirdpersonangle 44"
set tpa24 "set tpangle vstr tpa25;cg thirdpersonangle 46"
```

set tpa25 "set tpangle vstr tpa26;cg\_thirdpersonangle 48" set tpa26 "set tpangle vstr tpa27;cg\_thirdpersonangle 50" set tpa27 "set tpangle vstr tpa28;cg\_thirdpersonangle 52" set tpa28 "set tpangle vstr tpa29;cg\_thirdpersonangle 54" set tpa29 "set tpangle vstr tpa30;cg\_thirdpersonangle 56" set tpa30 "set tpangle vstr tpa31;cg\_thirdpersonangle 58' set tpa31 "set tpangle vstr tpa32;cg\_thirdpersonangle 60" set tpa32 "set tpangle vstr tpa33;cg\_thirdpersonangle 62" set tpa33 "set tpangle vstr tpa34;cg\_thirdpersonangle 64' set tpa34 "set tpangle vstr tpa35;cg\_thirdpersonangle 66" set tpa35 "set tpangle vstr tpa36;cg\_thirdpersonangle 68" set tpa36 "set tpangle vstr tpa37;cg\_thirdpersonangle 70" set tpa37 "set tpangle vstr tpa38;cg\_thirdpersonangle 72" set tpa38 "set tpangle vstr tpa39;cg\_thirdpersonangle 74" set tpa39 "set tpangle vstr tpa40;cg\_thirdpersonangle 76" set tpa40 "set tpangle vstr tpa41;cg\_thirdpersonangle 78" set tpa41 "set tpangle vstr tpa42;cg\_thirdpersonangle 80" set tpa42 "set tpangle vstr tpa43;cg\_thirdpersonangle 82" set tpa43 "set tpangle vstr tpa44;cg\_thirdpersonangle 84" set tpa44 "set tpangle vstr tpa45;cg\_thirdpersonangle 86' set tpa45 "set tpangle vstr tpa46;cg\_thirdpersonangle 88" set tpa46 "set tpangle vstr tpa47;cg\_thirdpersonangle 90" set tpa47 "set tpangle vstr tpa48;cg\_thirdpersonangle 92" set tpa48 "set tpangle vstr tpa49;cg\_thirdpersonangle 94" set tpa49 "set tpangle vstr tpa50;cg\_thirdpersonangle 96' set tpa50 "set tpangle vstr tpa51;cg\_thirdpersonangle 98" set tpa51 "set tpangle vstr tpa52;cg\_thirdpersonangle 100" set tpa52 "set tpangle vstr tpa53;cg\_thirdpersonangle 102' set tpa53 "set tpangle vstr tpa54;cg\_thirdpersonangle 104" set tpa54 "set tpangle vstr tpa55;cg\_thirdpersonangle 106' set tpa55 "set tpangle vstr tpa56;cg\_thirdpersonangle 108' set tpa56 "set tpangle vstr tpa57;cg\_thirdpersonangle 110" set tpa57 "set tpangle vstr tpa58;cg\_thirdpersonangle 112" set tpa58 "set tpangle vstr tpa59;cg\_thirdpersonangle 114' set tpa59 "set tpangle vstr tpa60;cg thirdpersonangle 116" set tpa60 "set tpangle vstr tpa61;cg\_thirdpersonangle 118" set tpa61 "set tpangle vstr tpa62;cg\_thirdpersonangle 120' set tpa62 "set tpangle vstr tpa63;cg\_thirdpersonangle 122' set tpa63 "set tpangle vstr tpa64;cg\_thirdpersonangle 124' set tpa64 "set tpangle vstr tpa65;cg\_thirdpersonangle 126' set tpa65 "set tpangle vstr tpa66;cg\_thirdpersonangle 128' set tpa66 "set tpangle vstr tpa67;cg\_thirdpersonangle 130' set tpa67 "set tpangle vstr tpa68;cg\_thirdpersonangle 132" set tpa68 "set tpangle vstr tpa69;cg\_thirdpersonangle 134' set tpa69 "set tpangle vstr tpa70;cg\_thirdpersonangle 136' set tpa70 "set tpangle vstr tpa71;cg\_thirdpersonangle 138" set tpa71 "set tpangle vstr tpa72;cg\_thirdpersonangle 140' set tpa72 "set tpangle vstr tpa73;cg\_thirdpersonangle 142' set tpa73 "set tpangle vstr tpa74;cg\_thirdpersonangle 144" set tpa74 "set tpangle vstr tpa75;cg\_thirdpersonangle 146' set tpa75 "set tpangle vstr tpa76;cg\_thirdpersonangle 148" set tpa76 "set tpangle vstr tpa77;cg\_thirdpersonangle 150" set tpa77 "set tpangle vstr tpa78;cg\_thirdpersonangle 152' set tpa78 "set tpangle vstr tpa79;cg\_thirdpersonangle 154" set tpa79 "set tpangle vstr tpa80;cg\_thirdpersonangle 156' set tpa80 "set tpangle vstr tpa81;cg\_thirdpersonangle 158' set tpa81 "set tpangle vstr tpa82;cg\_thirdpersonangle 160" set tpa82 "set tpangle vstr tpa83;cg\_thirdpersonangle 162' set tpa83 "set tpangle vstr tpa84;cg\_thirdpersonangle 164' set tpa84 "set tpangle vstr tpa85;cg\_thirdpersonangle 166" set tpa85 "set tpangle vstr tpa86;cg\_thirdpersonangle 168' set tpa86 "set tpangle vstr tpa87;cg\_thirdpersonangle 170" set tpa87 "set tpangle vstr tpa88;cg\_thirdpersonangle 172" set tpa88 "set tpangle vstr tpa89;cg\_thirdpersonangle 174' set tpa89 "set tpangle vstr tpa90;cg\_thirdpersonangle 176" set tpa90 "set tpangle vstr tpa91;cg\_thirdpersonangle 178' set tpa91 "set tpangle vstr tpa92;cg\_thirdpersonangle 180' set tpa92 "set tpangle vstr tpa93;cg\_thirdpersonangle 182" set tpa93 "set tpangle vstr tpa94;cg\_thirdpersonangle 184' set tpa94 "set tpangle vstr tpa95;cg\_thirdpersonangle 186' set tpa95 "set tpangle vstr tpa96;cg\_thirdpersonangle 188" set tpa96 "set tpangle vstr tpa97;cg\_thirdpersonangle 190' set tpa97 "set tpangle vstr tpa98;cg\_thirdpersonangle 192" set tpa98 "set tpangle vstr tpa99;cg\_thirdpersonangle 194" set tpa99 "set tpangle vstr tpa100;cg\_thirdpersonangle 196' set tpa100 "set tpangle vstr tpa101;cg\_thirdpersonangle 198"

set tpa101 "set tpangle vstr tpa102;cg\_thirdpersonangle 200" set tpa102 "set tpangle vstr tpa103;cg\_thirdpersonangle 202" set tpa103 "set tpangle vstr tpa104;cg\_thirdpersonangle 204' set tpa104 "set tpangle vstr tpa105;cg\_thirdpersonangle 206" set tpa105 "set tpangle vstr tpa106;cg\_thirdpersonangle 208" set tpa106 "set tpangle vstr tpa107;cg\_thirdpersonangle 210" set tpa107 "set tpangle vstr tpa108;cg\_thirdpersonangle 212" set tpa108 "set tpangle vstr tpa109;cg\_thirdpersonangle 214" set tpa109 "set tpangle vstr tpa110;cg\_thirdpersonangle 216" set tpa110 "set tpangle vstr tpa111;cg\_thirdpersonangle 218" set tpa111 "set tpangle vstr tpa112;cg\_thirdpersonangle 220" set tpa112 "set tpangle vstr tpa113;cg\_thirdpersonangle 222" set tpa113 "set tpangle vstr tpa114;cg\_thirdpersonangle 224" set tpa114 "set tpangle vstr tpa115;cg\_thirdpersonangle 226" set tpa115 "set tpangle vstr tpa116;cg\_thirdpersonangle 228" set tpa116 "set tpangle vstr tpa117;cg\_thirdpersonangle 230" set tpa117 "set tpangle vstr tpa118;cg\_thirdpersonangle 232" set tpa118 "set tpangle vstr tpa119;cg\_thirdpersonangle 234" set tpa119 "set tpangle vstr tpa120;cg\_thirdpersonangle 236" set tpa120 "set tpangle vstr tpa121;cg\_thirdpersonangle 238' set tpa121 "set tpangle vstr tpa122;cg\_thirdpersonangle 240" set tpa122 "set tpangle vstr tpa123;cg\_thirdpersonangle 242" set tpa123 "set tpangle vstr tpa124;cg\_thirdpersonangle 244" set tpa124 "set tpangle vstr tpa125;cg\_thirdpersonangle 246" set tpa125 "set tpangle vstr tpa126;cg\_thirdpersonangle 248' set tpa126 "set tpangle vstr tpa127;cg\_thirdpersonangle 250" set tpa127 "set tpangle vstr tpa128;cg\_thirdpersonangle 252" set tpa128 "set tpangle vstr tpa129;cg\_thirdpersonangle 254" set tpa129 "set tpangle vstr tpa130;cg\_thirdpersonangle 256" set tpa130 "set tpangle vstr tpa131;cg\_thirdpersonangle 258" set tpa131 "set tpangle vstr tpa132;cg\_thirdpersonangle 260' set tpa132 "set tpangle vstr tpa133;cg\_thirdpersonangle 262" set tpa133 "set tpangle vstr tpa134;cg\_thirdpersonangle 264" set tpa134 "set tpangle vstr tpa135;cg\_thirdpersonangle 266' set tpa135 "set tpangle vstr tpa136;cg\_thirdpersonangle 268" set tpa136 "set tpangle vstr tpa137;cg\_thirdpersonangle 270" set tpa137 "set tpangle vstr tpa138;cg\_thirdpersonangle 272" set tpa138 "set tpangle vstr tpa139;cg\_thirdpersonangle 274" set tpa139 "set tpangle vstr tpa140;cg\_thirdpersonangle 276' set tpa140 "set tpangle vstr tpa141;cg\_thirdpersonangle 278" set tpa141 "set tpangle vstr tpa142;cg\_thirdpersonangle 280" set tpa142 "set tpangle vstr tpa143;cg\_thirdpersonangle 282" set tpa143 "set tpangle vstr tpa144;cg\_thirdpersonangle 284" set tpa144 "set tpangle vstr tpa145;cg\_thirdpersonangle 286' set tpa145 "set tpangle vstr tpa146;cg\_thirdpersonangle 288' set tpa146 "set tpangle vstr tpa147;cg\_thirdpersonangle 290" set tpa147 "set tpangle vstr tpa148;cg\_thirdpersonangle 292" set tpa148 "set tpangle vstr tpa149;cg\_thirdpersonangle 294" set tpa149 "set tpangle vstr tpa150;cg\_thirdpersonangle 296" set tpa150 "set tpangle vstr tpa151;cg\_thirdpersonangle 298' set tpa151 "set tpangle vstr tpa152;cg\_thirdpersonangle 300" set tpa152 "set tpangle vstr tpa153;cg\_thirdpersonangle 302" set tpa153 "set tpangle vstr tpa154;cg\_thirdpersonangle 304" set tpa154 "set tpangle vstr tpa155;cg\_thirdpersonangle 306" set tpa155 "set tpangle vstr tpa156;cg\_thirdpersonangle 308" set tpa156 "set tpangle vstr tpa157;cg\_thirdpersonangle 310" set tpa157 "set tpangle vstr tpa158;cg\_thirdpersonangle 312" set tpa158 "set tpangle vstr tpa159;cg\_thirdpersonangle 314" set tpa159 "set tpangle vstr tpa160;cg\_thirdpersonangle 316" set tpa160 "set tpangle vstr tpa161;cg\_thirdpersonangle 318" set tpa161 "set tpangle vstr tpa162;cg\_thirdpersonangle 320" set tpa162 "set tpangle vstr tpa163;cg\_thirdpersonangle 322" set tpa163 "set tpangle vstr tpa164;cg\_thirdpersonangle 324" set tpa164 "set tpangle vstr tpa165;cg\_thirdpersonangle 326' set tpa165 "set tpangle vstr tpa166;cg\_thirdpersonangle 328" set tpa166 "set tpangle vstr tpa167;cg\_thirdpersonangle 330" set tpa167 "set tpangle vstr tpa168;cg\_thirdpersonangle 332" set tpa168 "set tpangle vstr tpa169;cg\_thirdpersonangle 334" set tpa169 "set tpangle vstr tpa170;cg\_thirdpersonangle 336" set tpa170 "set tpangle vstr tpa171;cg\_thirdpersonangle 338' set tpa171 "set tpangle vstr tpa172;cg\_thirdpersonangle 340" set tpa172 "set tpangle vstr tpa173;cg\_thirdpersonangle 342" set tpa173 "set tpangle vstr tpa174;cg\_thirdpersonangle 344" set tpa174 "set tpangle vstr tpa175;cg\_thirdpersonangle 346" set tpa175 "set tpangle vstr tpa176;cg\_thirdpersonangle 348" set tpa176 "set tpangle vstr tpa177;cg\_thirdpersonangle 350"

set tpa177 "set tpangle vstr tpa178;cg_thirdpersonangle 352" set tpa178 "set tpangle vstr tpa179;cg_thirdpersonangle 354" set tpa179 "set tpangle vstr tpa180;cg_thirdpersonangle 356" set tpa180 "set tpangle vstr tpa1;cg_thirdpersonangle 358" vstr tpa1 bind XX "vstr tpangle"
r <mark>004.cfg</mark>
//====================================
set switchview "vstr back" set back "cg_thirdperson 1; cg_thirdpersonangle 0; cg_thirdpersonrange -10;set switchview vstr forward" set forward "cg_thirdperson 0; set switchview vstr back" bind home "vstr switchview"
r005.cfg
//====================================
<pre>set tpr1 "set tprange vstr tpr2;og_thirdpersonrange 10" set tpr2 "set tprange vstr tpr3;og_thirdpersonrange 20" set tpr3 "set tprange vstr tpr3;og_thirdpersonrange 30" set tpr4 "set tprange vstr tpr5;og_thirdpersonrange 40" set tpr5 "set tprange vstr tpr5;og_thirdpersonrange 60" set tpr5 "set tprange vstr tpr3;og_thirdpersonrange 60" set tpr6 "set tprange vstr tpr3;og_thirdpersonrange 60" set tpr7 "set tprange vstr tpr3;og_thirdpersonrange 60" set tpr1 "set tprange vstr tpr3;og_thirdpersonrange 60" set tpr1 "set tprange vstr tpr3;og_thirdpersonrange 60" set tpr1 "set tprange vstr tpr1;og_thirdpersonrange 60" set tpr1 "set tprange vstr tpr1;og_thirdpersonrange 60" set tpr1 "set tprange vstr tpr1;og_thirdpersonrange 100" set tpr11 "set tprange vstr tpr1;og_thirdpersonrange 100" set tpr11 "set tprange vstr tpr1;og_thirdpersonrange 100" set tpr11 "set tprange vstr tpr1;og_thirdpersonrange 130" set tpr13 "set tprange vstr tpr1;og_thirdpersonrange 130" set tpr14 "set tprange vstr tpr1;og_thirdpersonrange 140" set tpr15 "set tprange vstr tpr1;og_thirdpersonrange 160" set tpr15 "set tprange vstr tpr1;og_thirdpersonrange 170" set tpr18 "set tprange vstr tpr1;og_thirdpersonrange 170" set tpr18 "set tprange vstr tpr1;og_thirdpersonrange 170" set tpr18 "set tprange vstr tpr1;og_thirdpersonrange 170" set tpr12 "set tprange vstr tpr2;og_thirdpersonrange 170" set tpr12 "set tprange vstr tpr2;og_thirdpersonrange 170" set tpr12 "set tprange vstr tpr2;og_thirdpersonrange 200" set tpr21 "set tprange vstr tpr2;og_thirdpersonrange 200" set tpr21 "set tprange vstr tpr2;og_thirdpersonrange 200" set tpr21 "set tprange vstr tpr2;og_thirdpersonrange 200" set tpr22 "set tprange vstr tpr2;og_thirdpersonrange 200" set tpr22 "set tprange vstr tpr2;og_thirdpersonrange 200" set tpr22 "set tprange vstr tpr2;og_thirdpersonrange 200" set tpr22 "set tprange vstr tpr2;og_thirdpersonrange 200" set tpr23 "set tprange vstr tpr2;og_thirdpersonrange 200" set tpr24 "set tprange vstr tpr2;og_thirdpersonrange 200" set tpr24 "set tprange vstr tpr2;og_</pre>
set tpr30 "set tprange vstr tpr31;cg_thirdpersonrange 300" set tpr31 "set tprange vstr tpr32;cg_thirdpersonrange 310" set tpr32 "set tprange vstr tpr33;cg_thirdpersonrange 320" set tpr33 "set tprange vstr tpr34;cg_thirdpersonrange 330" set tpr34 "set tprange vstr tpr35;cg_thirdpersonrange 340" set tpr35 "set tprange vstr tpr36;cg_thirdpersonrange 350"
set tpr36 "set tprange vstr tpr37;cg_thirdpersonrange 360" set tpr37 "set tprange vstr tpr38;cg_thirdpersonrange 370" set tpr38 "set tprange vstr tpr39;cg_thirdpersonrange 380" set tpr39 "set tprange vstr tpr40;cg_thirdpersonrange 390" set tpr40 "set tprange vstr tpr41;cg_thirdpersonrange 400" set tpr41 "set tprange vstr tpr42;cg_thirdpersonrange 410" set tpr42 "set tprange vstr tpr43;cg_thirdpersonrange 420"
set tpr43 "set tprange vstr tpr44;cg_thirdpersonrange 430"

set tpr44 "set tprange vstr tpr45;cg\_thirdpersonrange 440' set tpr45 "set tprange vstr tpr46;cg\_thirdpersonrange 450" set tpr46 "set tprange vstr tpr47;cg\_thirdpersonrange 460" set tpr47 "set tprange vstr tpr48;cg\_thirdpersonrange 470" set tpr48 "set tprange vstr tpr49;cg\_thirdpersonrange 480" set tpr49 "set tprange vstr tpr50;cg\_thirdpersonrange 490" set tpr50 "set tprange vstr tpr51;cg\_thirdpersonrange 500" set tpr51 "set tprange vstr tpr52;cg\_thirdpersonrange 510" set tpr52 "set tprange vstr tpr53;cg\_thirdpersonrange 520" set tpr53 "set tprange vstr tpr54;cg\_thirdpersonrange 530" set tpr54 "set tprange vstr tpr55;cg\_thirdpersonrange 540" set tpr55 "set tprange vstr tpr56;cg\_thirdpersonrange 550" set tpr56 "set tprange vstr tpr57;cg\_thirdpersonrange 560" set tpr57 "set tprange vstr tpr58;cg\_thirdpersonrange 570" set tpr58 "set tprange vstr tpr59;cg\_thirdpersonrange 580" set tpr59 "set tprange vstr tpr60;cg\_thirdpersonrange 590" set tpr60 "set tprange vstr tpr61;cg\_thirdpersonrange 600" set tpr61 "set tprange vstr tpr62;cg\_thirdpersonrange 610" set tpr62 "set tprange vstr tpr63;cg\_thirdpersonrange 620" set tpr63 "set tprange vstr tpr64;cg\_thirdpersonrange 630" set tpr64 "set tprange vstr tpr65;cg\_thirdpersonrange 640" set tpr65 "set tprange vstr tpr66;cg\_thirdpersonrange 650" set tpr66 "set tprange vstr tpr67;cg\_thirdpersonrange 660" set tpr67 "set tprange vstr tpr68;cg\_thirdpersonrange 670" set tpr68 "set tprange vstr tpr69;cg\_thirdpersonrange 680" set tpr69 "set tprange vstr tpr70;cg\_thirdpersonrange 690" set tpr70 "set tprange vstr tpr71;cg\_thirdpersonrange 700" set tpr71 "set tprange vstr tpr72;cg\_thirdpersonrange 710" set tpr72 "set tprange vstr tpr73;cg\_thirdpersonrange 720" set tpr73 "set tprange vstr tpr74;cg\_thirdpersonrange 730" set tpr74 "set tprange vstr tpr75;cg\_thirdpersonrange 740" set tpr75 "set tprange vstr tpr76;cg\_thirdpersonrange 750" set tpr76 "set tprange vstr tpr77;cg\_thirdpersonrange 760" set tpr77 "set tprange vstr tpr78;cg\_thirdpersonrange 770" set tpr78 "set tprange vstr tpr79;cg\_thirdpersonrange 780" set tpr79 "set tprange vstr tpr80;cg\_thirdpersonrange 790" set tpr80 "set tprange vstr tpr81;cg\_thirdpersonrange 800" set tpr81 "set tprange vstr tpr82;cg\_thirdpersonrange 810" set tpr82 "set tprange vstr tpr83;cg\_thirdpersonrange 820" set tpr83 "set tprange vstr tpr84;cg\_thirdpersonrange 830" set tpr84 "set tprange vstr tpr85;cg\_thirdpersonrange 840" set tpr85 "set tprange vstr tpr86;cg\_thirdpersonrange 850" set tpr86 "set tprange vstr tpr87;cg\_thirdpersonrange 860" set tpr87 "set tprange vstr tpr88;cg\_thirdpersonrange 870" set tpr88 "set tprange vstr tpr89;cg\_thirdpersonrange 880" set tpr89 "set tprange vstr tpr90;cg\_thirdpersonrange 890" set tpr90 "set tprange vstr tpr91;cg\_thirdpersonrange 900" set tpr91 "set tprange vstr tpr92;cg\_thirdpersonrange 910" set tpr92 "set tprange vstr tpr93;cg\_thirdpersonrange 920" set tpr93 "set tprange vstr tpr94;cg\_thirdpersonrange 930" set tpr94 "set tprange vstr tpr95;cg\_thirdpersonrange 940" set tpr95 "set tprange vstr tpr96;cg\_thirdpersonrange 950" set tpr96 "set tprange vstr tpr97;cg\_thirdpersonrange 960" set tpr97 "set tprange vstr tpr98;cg\_thirdpersonrange 970" set tpr98 "set tprange vstr tpr99;cg\_thirdpersonrange 980" set tpr99 "set tprange vstr tpr100;cg\_thirdpersonrange 990" set tpr100 "set tprange vstr tpr1;cg\_thirdpersonrange 1000" vstr tpr1

bind XX "vstr tprange"



set tpr1 "set tprange vstr tpr2;cg\_thirdpersonrange 25" set tpr2 "set tprange vstr tpr3;cg\_thirdpersonrange 50" set tpr3 "set tprange vstr tpr4;cg\_thirdpersonrange 75" set tpr4 "set tprange vstr tpr5;cg\_thirdpersonrange 100" set tpr5 "set tprange vstr tpr6;cg\_thirdpersonrange 125" set tpr6 "set tprange vstr tpr7;cg\_thirdpersonrange 150"

```
set tpr7 "set tprange vstr tpr8;cg_thirdpersonrange 175"
set tpr8 "set tprange vstr tpr9;cg_thirdpersonrange 200"
set tpr9 "set tprange vstr tpr10;cg_thirdpersonrange 225"
set tpr10 "set tprange vstr tpr11;cg_thirdpersonrange 250"
set tpr11 "set tprange vstr tpr12;cg_thirdpersonrange 275"
set tpr12 "set tprange vstr tpr13;cg_thirdpersonrange 300"
set tpr13 "set tprange vstr tpr14;cg_thirdpersonrange 325"
set tpr14 "set tprange vstr tpr15;cg_thirdpersonrange 350"
set tpr15 "set tprange vstr tpr16;cg_thirdpersonrange 375"
set tpr16 "set tprange vstr tpr17;cg_thirdpersonrange 400"
set tpr17 "set tprange vstr tpr18;cg_thirdpersonrange 425"
set tpr18 "set tprange vstr tpr20;cg_thirdpersonrange 450"
set tpr19 "set tprange vstr tpr21;cg_thirdpersonrange 475"
set tpr20 "set tprange vstr tpr22;cg_thirdpersonrange 500"
set tpr21 "set tprange vstr tpr23;cg_thirdpersonrange 525"
set tpr22 "set tprange vstr tpr24;cg_thirdpersonrange 550"
set tpr23 "set tprange vstr tpr25;cg_thirdpersonrange 575"
set tpr24 "set tprange vstr tpr26;cg_thirdpersonrange 600"
set tpr25 "set tprange vstr tpr27;cg_thirdpersonrange 625"
set tpr26 "set tprange vstr tpr28;cg_thirdpersonrange 650"
set tpr27 "set tprange vstr tpr29;cg_thirdpersonrange 675"
set tpr28 "set tprange vstr tpr30;cg_thirdpersonrange 700"
set tpr29 "set tprange vstr tpr31;cg_thirdpersonrange 725"
set tpr30 "set tprange vstr tpr32;cg_thirdpersonrange 750"
set tpr31 "set tprange vstr tpr33;cg_thirdpersonrange 775"
set tpr32 "set tprange vstr tpr34;cg_thirdpersonrange 800"
set tpr33 "set tprange vstr tpr35;cg_thirdpersonrange 825"
set tpr34 "set tprange vstr tpr36;cg_thirdpersonrange 850"
set tpr35 "set tprange vstr tpr37;cg_thirdpersonrange 875"
set tpr36 "set tprange vstr tpr38;cg_thirdpersonrange 900"
set tpr37 "set tprange vstr tpr39;cg_thirdpersonrange 925"
set tpr38 "set tprange vstr tpr40;cg_thirdpersonrange 950"
set tpr39 "set tprange vstr tpr41;cg_thirdpersonrange 975"
set tpr40 "set tprange vstr tpr1;cg_thirdpersonrange 1000"
vstr tpr1
bind XX "vstr tprange"
    :007.cfg
// r007.cfg Thirdpersonrange 1000 RAUS-Script
set tpr1 "set tprange vstr tpr2;cg_thirdpersonrange 50"
set tpr2 "set tprange vstr tpr3;cg_thirdpersonrange 75'
set tpr3 "set tprange vstr tpr4;cg_thirdpersonrange 100"
set tpr4 "set tprange vstr tpr5;cg_thirdpersonrange 125"
set tpr5 "set tprange vstr tpr6;cg_thirdpersonrange 150"
set tpr6 "set tprange vstr tpr7;cg_thirdpersonrange 175"
set tpr7 "set tprange vstr tpr8;cg_thirdpersonrange 350"
set tpr8 "set tprange vstr tpr9;cg_thirdpersonrange 400'
set tpr9 "set tprange vstr tpr10;cg_thirdpersonrange 450"
set tpr10 "set tprange vstr tpr11;cg_thirdpersonrange 500"
set tpr11 "set tprange vstr tpr12;cg_thirdpersonrange 550"
set tpr12 "set tprange vstr tpr13;cg_thirdpersonrange 600"
set tpr13 "set tprange vstr tpr14;cg_thirdpersonrange 650"
set tpr14 "set tprange vstr tpr15;cg_thirdpersonrange 700"
set tpr15 "set tprange vstr tpr16;cg_thirdpersonrange 750"
set tpr16 "set tprange vstr tpr17;cg_thirdpersonrange 800"
set tpr17 "set tprange vstr tpr18;cg_thirdpersonrange 850"
set tpr18 "set tprange vstr tpr19;cg_thirdpersonrange 900"
set tpr19 "set tprange vstr tpr20;cg_thirdpersonrange 900"
set tpr20 "set tprange vstr tpr1;cg_thirdpersonrange 900"
vstr tpr1
bind XX "vstr tprange"
     008.cfg
```

// Hinweis: Deaktiviere die "r001a.cfg", wenn diese EDV-Config geladen wird und stelle die // Bildschirmsettings weiter unten in der r008.cfg ein.

bind F1 "cl_freezedemo 1" bind F2 "cl_freezedemo 0" bind F3 "set timescale 0.1" bind F4 "set timescale 1" bind F5 "set timescale 10"	// eingefroren // nicht eingefroren // geschwindigkeit // geschwindigkeit // geschwindigkeit
set timescale 0.1	// geschwindigkeit
bind F6 edv_freeCamSpeed 1 bind F7 edv_freeCamSpeed 30 bind end "edv_freeCam 1"	// FreeCamSpeed ) // FreeCamSpeed
seta edv_freeCam 0 seta edv_freeCamSpeed 1 seta edv_freeCamClip 1	// freie Kamera // Speed der Kamera // beta
// freecam is a full freeflight mo	de while demoviewing, make following binds:
bind kp_end +edv_mov bind KP_INS +edv_mo bind shift +edv_speed bind uparrow +edv_mo bind downarrow +edv_ bind leftarrow +edv_mo bind rightarrow +edv_m	veup vedown veforward movebackward oveleft noveright
seta cg_drawTimer 1	
seta con_notifytime 7 seta cg_centertime 7 seta cg_DrawNotifyText 1	
seta edv_drawnotifytext 1 seta edv_notifytextwidth 0 seta edv_notifytextheight 0	// <0/1/2> "tiny" "small" "big" - or custom values // <0/1/2> "tiny" "small" "big" - or custom values
// gives you the ability to have b	bigger deathmessages, these values must be set before it works:
seta edv_followRocket 0 seta edv_followRocketHeight 0 seta edv_followRocketWidth 0 seta edv_followRocketDistance seta edv_followGrenades 0 seta edv_followDynamites 0	// <1/0> // <-9999/9999> // <-9999/9999> e -40 // <-9999/9999> (grenade: 10) // <1/0> // <1/0>
edv_printObjectiveInfo 1	// gives you the possibility to turn notifymessages like "INFO: Axis // captured the Gate Area" on or off <1/0>
cl_noprint 0 seta edv_drawHUD 1 seta cg_HudAlpha 1 seta edv_draw2d 1 seta cg_draw2d 1	// <1/0> overrides cg_draw2d

bind del "seta edv\_drawHUD 0; seta edv\_draw2d 0; seta cg\_draw2d 0; seta cg\_HudAlpha 0; cl\_noprint 1; seta cg\_drawStatus 0; seta cg\_Obituaries 0; seta cg\_drawicons 0; seta con\_notifytime 0; seta cg\_DrawNotifyText 0; seta cg\_centertime 0"

seta edv_thirdPersonHeight 0 seta edv_drawObjectiveIcons 0 seta edv_drawEntities 1 seta edv_smoke 1 seta edv_msfometer 0	<pre>// &lt;-9999/9999&gt; // &lt;1/0&gt; you can turn of the obj flags with this one // &lt;0/1/2&gt; (0=nothing, 1=everything, 2=no players+weapons) - // beta // &lt;1/0&gt; no airstrike smoke // &lt;1/0&gt; draws a graph of frametime (msecs needed to render // a frame) // green = fast ( &lt; 20ms) // yellow = ok ( 20ms &lt; 50ms // red = slow ( &gt; 50ms )</pre>
seta edv_lockFreecamDeadAng	lles 1 // <1/0> when a player dies, the camera flips/up down, this // cvar can prevent this, the downside is, you can't move the // camera while the player is dead/in limbo, possible (haven't // tested it, it's kinda late now) solution: toggle it very fast // after he dies.
seta edv_enableThirdPersonMo	buse 1 // <1/0> when set to 0, the thirdperson view is screwed (BUG // :( )
// Bildschirm allgemein //======	
seta cg_Obituaries 0 seta r_customwidth 1280 seta r_customheight 960 seta r_fullscreen 0 seta rg_drawCrosshairpickup 0 seta cg_drawCrosshairNames 0 seta cg_drawCrosshairNames 0 seta cg_drawCrosshair 0 seta cg_drawCrosshair 0 seta cg_drawCrosshairhealth "0 seta cg_drawCrosshairHealth "0" seta cg_crosshairHealth "0" seta cg_crosshairPulse 0 seta cg_CrosshairColor "white" seta cg_crosshairAlpha "0" seta cg_drawFPS 0	<pre>// Todesnachrichten am oberen bildschirmrand // Breite der Auflösung wird so auf 1024 gesetzt // Höhe der Auflösung wird so auf 768 gesetzt // Wenn aktiviert ("1"), dann spielt man im Vollbildmodus. // Dies schaltet eine beliebige Bildschirmauflösung frei. // // Wenn aktiviert, wird der Name des Mitspielers angezeigt, wenn das // Fadenkreuz auf ihn zeigt. // Fadenkreuzgröße // + 8 für osp, 2 für main (5) "// Wenn aktiviert, wird die Health des Mitspielers angezeigt, wenn das // Fadenkreuz auf ihn zeigt. // hit-farbe-anzeige des crosshairs // // // J // Zeigt die frames per second.</pre>
seta cg_drawTimer 1 seta cg_drawGun 1 seta cg_drawTeamOverlay 0	<ul> <li>// Zeigt die ablaufende Zeit noch einmal zusätzlich an, wenn aktiviert</li> <li>// Bei 1 wird die Waffe in Bild angezeigt, Bei 0 ist sie unsichtbar.</li> <li>// Default ist 3 . Hier wird festgelegt, wie groß der Anzeige-Kasten</li> <li>// rechts oben ist, in der Position, Name und health der Mitspieler</li> <li>// angezeigt werden. Bei "0" ist er ausgeschaltet, bei "1" fehlt die</li> <li>// Position, "2" halte ich für optimal, "3" ist mir schon zu groß.</li> </ul>
seta cg_lagometer 0	// Zeigt Lagometer // Zeigt den Kompaß unten im Bild an, wenn aktiviert
seta fov 90	// Default ist 90. Blickwinkel
seta scr_conspeed 9999	// Die Geschwindigkeit, mit der die Konsole aufgeht. Bei "9999" ist sie
	// sofort auf anstatt "hochzufahren"
seta cg_popupLIMDOIVIERU 0	// Del O Kiappi das Limbo-Wend nicht noch, wenn Du gestorben Dist. // Wenn man hier 999999 einträgt verblasst der Chat-Text nicht
seta cg_teamchatheight 0	// Legt fest, wie viele Zeilen Text im Chat auf dem Bildschirm
	// übereinander dargestellt werden. Standard ist "3"
seta cg_voiceSpriteTime 0	// Wenn man hier 999999 einträgt, verblasst der Chat-Text der

seta cg_drawAmmowarning 0 seta cg_drawStatus 1 seta cg_cursorHints 0	<pre>// Voice-Messages nicht // Wenn aktiviert, wird bei Munitionsknappheit eine Warnung angezeigt // entfernt u.a. den "Strich bei der Muni" // Das schaltet die Aktionshinweise(Sprengen, Zerstören, Öffnen, // Aufnehmen) ein und bestimmt die Art der Anzeige. // 0 = aus // 1 = Size Pulse // 2 = Strobe Pulse // 3 = Alpha Pulse // 3 = Alpha Pulse // 3 = Alpha Pulse // 3 = Alpha Pulse // 3 = Alpha Pulse // 3 = Alpha Pulse // 3 = Alpha Pulse // 3 = Alpha Pulse // 3 = Alpha Pulse // 3 = Alpha Pulse // 3 = Alpha Pulse</pre>			
seta cg_drawicons 1	<pre>// 4 = Solid // Dieser Befehl stellt eigentlich die Icon im HUD für die Waffe etc. // aus, man sollte sie jedoch eher hier erwähnen, da dadurch auch das // Anticken der Granaten deaktiviert wird. Wenn man mit // cg_drawlcons "0" eine Granate wirft, hört man dieses Geräusch // nicht mehr.</pre>			
seta cl_language 0	// englisch "0" / deutsch "2"			
r009.cfg				
//====================================	100 PAUS-Script			
//====================================	=======================================			
set tpr1 "set tprange vstr tpr2;cg_thirdpersonrange 10" set tpr3 "set tprange vstr tpr3;cg_thirdpersonrange 20" set tpr3 "set tprange vstr tpr3;cg_thirdpersonrange 30" set tpr4 "set tprange vstr tpr5;cg_thirdpersonrange 40" set tpr5 "set tprange vstr tpr5;cg_thirdpersonrange 60" set tpr6 "set tprange vstr tpr3;cg_thirdpersonrange 60" set tpr7 "set tprange vstr tpr3;cg_thirdpersonrange 60" set tpr9 "set tprange vstr tpr1;cg_thirdpersonrange 80" set tpr9 "set tprange vstr tpr1;cg_thirdpersonrange 90" set tpr10 "set tprange vstr tpr1;cg_thirdpersonrange 100" set tpr11 "set tprange vstr tpr1;cg_thirdpersonrange 110" set tpr12 "set tprange vstr tpr13;cg_thirdpersonrange 100" set tpr13 "set tprange vstr tpr13;cg_thirdpersonrange 130" set tpr13 "set tprange vstr tpr15;cg_thirdpersonrange 140" set tpr14 "set tprange vstr tpr15;cg_thirdpersonrange 150" set tpr16 "set tprange vstr tpr15;cg_thirdpersonrange 160" set tpr17 "set tprange vstr tpr15;cg_thirdpersonrange 160" set tpr16 "set tprange vstr tpr15;cg_thirdpersonrange 160" set tpr17 "set tprange vstr tpr16;cg_thirdpersonrange 160" set tpr16 "set tprange vstr tpr16;cg_thirdpersonrange 160" set tpr17 "set tprange vstr tpr16;cg_thirdpersonrange 180" set tpr19 "set tprange vstr tpr16;cg_thirdpersonrange 180" set tpr19 "set tprange vstr tpr1;cg_thirdpersonrange 180" set tpr19 "set tprange vstr tpr1;cg_thirdpersonrange 180" set tpr19 "set tprange vstr tpr1;cg_thirdpersonrange 190" set tpr10 "set tprange vstr tpr1;cg_thirdpersonrange 200" vstr tpr1 bind pgdn "vstr tprange"				
//====================================				
//====================================				
set tpr1 "set tprange vstr tpr2;cg_thirdpersonrange 200" set tpr2 "set tprange vstr tpr3;cg_thirdpersonrange 190" set tpr3 "set tprange vstr tpr4;cg_thirdpersonrange 180" set tpr4 "set tprange vstr tpr5;cg_thirdpersonrange 170" set tpr5 "set tprange vstr tpr6;cg_thirdpersonrange 160" set tpr6 "set tprange vstr tpr7;cg_thirdpersonrange 150" set tpr7 "set tprange vstr tpr8;cg_thirdpersonrange 140" set tpr8 "set tprange vstr tpr9;cg_thirdpersonrange 130"				

set tpr10 "set tprange vstr tpr11;cg_thirdpersonrange 110" set tpr11 "set tprange vstr tpr12;cg_thirdpersonrange 100" set tpr12 "set tprange vstr tpr13;cg_thirdpersonrange 90" set tpr13 "set tprange vstr tpr14;cg_thirdpersonrange 80" set tpr14 "set tprange vstr tpr15;cg_thirdpersonrange 70" set tpr15 "set tprange vstr tpr16;cg_thirdpersonrange 60" set tpr16 "set tprange vstr tpr17;cg_thirdpersonrange 50" set tpr17 "set tprange vstr tpr18;cg_thirdpersonrange 40" set tpr18 "set tprange vstr tpr19;cg_thirdpersonrange 30" set tpr19 "set tprange vstr tpr20;cg_thirdpersonrange 20" set tpr20 "set tprange vstr tpr1;cg_thirdpersonrange 10" vstr tpr1 bind pgup "vstr tprange"	
r010.cfg	
//====================================	
seta co. drawCrossbairnickup	0 //
seta cg_drawCrosshairNames	0 // Wenn aktiviert, wird der Name des Mitspielers angezeigt.
	// wenn das Fadenkreuz auf ihn zeigt.
seta cg_crosshairSize 30	// Fadenkreuzgröße
seta cg_drawcrosshair 5	// + 8 für osp, 2 für main
seta cg_drawCrosshairhealth '	"0" // Wenn aktiviert, wird die Health des Mitspielers angezeigt,
	// wenn das Fadenkreuz auf ihn zeigt.
seta cg_crossnairHealtn "0"	// nit-tarbe-anzeige des crossnairs
seta cg_crossnairPulse 0	
seta cg_CrossnallColor white	
seta cg_crossnallAlpha 0	
seta cg_oraw filler f	
seta cg_centertine 0	
seta con notifytime 0	
r011.cfg	
// r011.ctg /GA_diff: Einstellungen für die Grafik	
//=================================	
seta r. customwidth 1280	// Breite der Auflösung wird so auf 1024 gesetzt
seta r customheight 960	// Höhe der Auflösung wird so auf 768 gesetzt
seta r fullscreen 0	// Wenn aktiviert ("1"), dann spielt man im Vollbildmodus.
seta r mode -1	// Dies schaltet eine beliebige Bildschirmauflösung frei.
seta r fullbright 1	// Schaltet die maximale Helligkeit der Texturen an/aus.
seta r_gamma 2	// Bestimmt den Gamma-Wert der Grafik-Karte. Default ist "1.3",
	// "3" ist in den meisten Ligen maximal erlaubt. (Im Menü ist 2
	// Maximal)
seta r_intensity 2	// Default ist "1". Bestimmt die Helligkeit von farbigen Texturen. In den
	// meisten Ligen ist maximal "2" erlaubt. (z.B. geplantete Sprengsätze
	// leuchten mehr!)
seta cg_coronas 0	// Bestimmt, ob im Spiel Coronas dargestellt werden oder nicht.
seta r_flares 0	// Bestimmt, ob um Lichtquellen herum Auren gezeichnet werden.
seta r_lodscale 15	// Bestimmt die Distanz, ab wann Gegenstände detailärmer dargestellt
acto r. focontonocuil 1	// Weigen, Default ISE 5
seta r_laceplaneculi 1	// wenn aktiviert, werden nur die sichtbaren Polygonobjekte gerendert.
seta cy_bioodtime 120	

seta cg_showblood 0// Bestimmt, ob Blut dargestellt wird, wenn ein Spieler getroffen wird.seta r_detailtextures 0// Schaltet die Darstellung von detaillierten Texturen an/aus.// Ausschalten bringt mehr FPSseta r_drawSun 0// Schaltet das Berechnen von dynamischen Lichtern im Spiel an und// aus.seta r_fastsky 1// Wenn aktiviert, wird der Himmel nicht detailliert berechnet und// dargestellt, bringt zusätzliche FPS.seta cg_gibs 0// Bestimmt, ob die Splattereffekte ein an oder aus sind.seta r_lodbias 0// Default ist 1. Bestimmt die Geometrie-Detailtiefe, 0=Hoch, 1=Mittel,// 2=Gering// Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden
seta r_detailtextures 0// Schaltet die Darstellung von detaillierten Texturen an/aus. // Ausschalten bringt mehr FPSseta r_dynamiclight 0// Schaltet das Berechnen von dynamischen Lichtern im Spiel an und // aus.seta r_drawSun 0// Bestimmt, ob eine Sonne dargestellt wird. "0" bringt mehr FPS.seta r_fastsky 1// Wenn aktiviert, wird der Himmel nicht detailliert berechnet und // dargestellt, bringt zusätzliche FPS.seta cg_gibs 0// Bestimmt, ob die Splattereffekte ein an oder aus sind.seta r_lodbias 0// Bei "0" sind die Spielerschatten ausgeschaltet, bringt mehr FPS.seta r_subdivisions 1// Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden // für Oberflächen benutzt
// Ausschalten bringt mehr FPSseta r_dynamiclight 0// Schaltet das Berechnen von dynamischen Lichtern im Spiel an und // aus.seta r_drawSun 0// Bestimmt, ob eine Sonne dargestellt wird. "0" bringt mehr FPS.seta r_fastsky 1// Wenn aktiviert, wird der Himmel nicht detailliert berechnet und // dargestellt, bringt zusätzliche FPS.seta cg_gibs 0seta cg_shadows 0seta r_lodbias 0// Default ist 1. Bestimmt die Geometrie-Detailtiefe, 0=Hoch, 1=Mittel, // 2=Geringseta r_subdivisions 1// Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden // für Oberflächen benutzt
seta r_dynamiclight 0// Schaltet das Berechnen von dynamischen Lichtern im Spiel an und // aus.seta r_drawSun 0// Bestimmt, ob eine Sonne dargestellt wird. "0" bringt mehr FPS.seta r_fastsky 1// Wenn aktiviert, wird der Himmel nicht detailliert berechnet und // dargestellt, bringt zusätzliche FPS.seta cg_gibs 0// Bestimmt, ob die Splattereffekte ein an oder aus sind.seta r_lodbias 0// Bei "0" sind die Spielerschatten ausgeschaltet, bringt mehr FPS.seta r_subdivisions 1// Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden // für Oberflächen benutzt
// aus.seta r_drawSun 0seta r_fastsky 1// Bestimmt, ob eine Sonne dargestellt wird. "0" bringt mehr FPS.// Wenn aktiviert, wird der Himmel nicht detailliert berechnet und// dargestellt, bringt zusätzliche FPS.seta cg_gibs 0seta cg_shadows 0seta r_lodbias 0// Default ist 1. Bestimmt die Geometrie-Detailtiefe, 0=Hoch, 1=Mittel,// 2=Geringseta r_subdivisions 1// Dif ult ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden
seta r_drawSun 0// Bestimmt, ob eine Sonne dargestellt wird. "0" bringt mehr FPS.seta r_fastsky 1// Wenn aktiviert, wird der Himmel nicht detailliert berechnet und // dargestellt, bringt zusätzliche FPS.seta cg_gibs 0// Bestimmt, ob die Splattereffekte ein an oder aus sind.seta cg_shadows 0// Bei "0" sind die Spielerschatten ausgeschaltet, bringt mehr FPS.seta r_lodbias 0// Default ist 1. Bestimmt die Geometrie-Detailtiefe, 0=Hoch, 1=Mittel, // 2=Geringseta r_subdivisions 1// Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden // für Oberflächen bezutzt
seta r_fastsky 1// Wenn aktiviert, wird der Himmel nicht detailliert berechnet und // dargestellt, bringt zusätzliche FPS.seta cg_gibs 0// Bestimmt, ob die Splattereffekte ein an oder aus sind.seta cg_shadows 0// Bei "0" sind die Spielerschatten ausgeschaltet, bringt mehr FPS.seta r_lodbias 0// Default ist 1. Bestimmt die Geometrie-Detailtiefe, 0=Hoch, 1=Mittel, // 2=Geringseta r_subdivisions 1// Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden // für Oberflächen bezutzt
// dargestellt, bringt zusätzliche FPS.seta cg_gibs 0seta cg_shadows 0seta r_lodbias 0seta r_subdivisions 1// Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden// für Oberflächen benutzt
seta cg_gibs 0// Bestimmt, ob die Splattereffekte ein an oder aus sind.seta cg_shadows 0// Bei "0" sind die Spielerschatten ausgeschaltet, bringt mehr FPS.seta r_lodbias 0// Default ist 1. Bestimmt die Geometrie-Detailtiefe, 0=Hoch, 1=Mittel, // 2=Geringseta r_subdivisions 1// Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden // für Oberflächen benutzt
seta cg_shadows 0// Bei "0" sind die Spielerschatten ausgeschaltet, bringt mehr FPS.seta r_lodbias 0// Default ist 1. Bestimmt die Geometrie-Detailtiefe, 0=Hoch, 1=Mittel, // 2=Geringseta r_subdivisions 1// Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden // für Oberflächen benutzt
seta r_lodbias 0       // Default ist 1. Bestimmt die Geometrie-Detailtiefe, 0=Hoch, 1=Mittel,         seta r_subdivisions 1       // 2=Gering         seta r_subdivisions 1       // Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden         // für Oberflächen benutzt       // für Oberflächen benutzt
seta r_subdivisions 1 // 2=Gering // Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden // für Oberflächen benutzt
seta r_subdivisions 1 // Default ist 4. Je höher man geht, desto weniger Polygone werden
// für Oberflächen benutzt
seta r_vertexLight 0 // Bestimmt ob Lichter nach Vertexmethode berechnet werden oder
// nicht.
seta r_mode -1 // Dies schaltet eine beliebige Bildschirmauflösung frei.
seta r_depthbits 32 // Farbtiefe in Bit, z.B. "16" oder "32".
seta r_colorbits 32 // Bit pro Farbe ", z.B. "16" oder "32".
seta r_texturebits 32 // Bit pro Farbe für Texturen , z.B. "16" oder "32".
seta r_picmip 0 // Default is "1" .Bestimmt die Qualität der Map-Texturen. "0" ist beste
// Qualität,. Je höher man geht desto verwaschener sieht die
// Umgebung aus. "5" ist meist die höchste erlaubte Einstellung in
// Ligen. Ab "4" sind Ammopacks Ab "4" sind Ammopacks und
// Medipacks grafisch nicht mehr zu unterscheiden
seta r_picmip2 0 // Charakterdetailstufe auf "Gering" (3), "Mittel" (2), Hoch (1), Super 0
seta cg_wolfparticles 0 // Bestimmt, ob z.B. der Rauch von Airstrikes und die Explosion von
// Granaten dargestellt werden. Bringt FPS ist aber sehr
// gewöhnungsbedürftig, wenn es abgestellt ist.
seta r_ignorehwgamma 1 // Bestimmt ob die Gamma-Werte (Helligkeit) von Windows ignoriert
// werden oder nicht
seta r_mapoverbrightoits 3 // Default ist "2". bestimmt den Heiligkeitsgrad der Maptexturen. "5" ist
// In den meisten Ligen das maximal erlaubte
seta r_overbrightbits 3 // Anniich zu mapoverbrightbits, genaue Unterschiede unklar
seta r_iodcurveerror 250 // Default ist 250. Je tiefer man gent desto eckiger werden Rundungen
// dargestellt, pringt menr FPS
seta cg_simpleitems 0 // Bestimm ob Ammopacks und Medipacks vereimacht dargestein
// werden. Ammopacks senen 2.B. aus wie eine große Patronennuise
seta cg_brass rime 15000 // Controls now long the brass of cartingges are left on the ground
// when using weapons such as Machinegun and Sholgun. Helps with
// FFS witeri. Vetzietungen. notit (15000), witter (2500), AUS (0)
// AUS U/ seta r. textureMode "CL. LINEAD MIDMAD LINEAD" // Trilliniar