

MMM - Movie Making Manual

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

Meine veröffentlichten RtCW-Movies...

Affray – The Breed



Vitamin P



Close Protection Program



Encore – rTg Clanmovie



RtCW4ever



Months on Tux@VII - Backup



Months on Tux@TzA



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



1. Einleitung
2. Programme, mit denen sich das MMM auseinandersetzt
3. 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: *Hintergrundbild 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: *Übersicht*
 - 4.2.2 Adobe Premiere 6.0: *Kopfleiste*
 - 4.2.3 Adobe Premiere 6.0: *Importfenster*
 - 4.2.4 Adobe Premiere 6.0: *Monitor*
 - 4.2.5 Adobe Premiere 6.0: *Timeline*
 - 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*
9. Virtual Dub: Komprimierung des Adobe Premiere Projektes
10. Anhang: Bewohner`s Movie-Config

1.Einleitung

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

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

[\[http://www.adobe.com/products/photoshop/\]](http://www.adobe.com/products/photoshop/)

Ulead Cool 3D 3.5:

das Programm Ulead Cool 3D 3.5, um animierte Schriften zu erstellen

[\[http://www.ulead.com/cool3d/runme.htm\]](http://www.ulead.com/cool3d/runme.htm)

Adobe Aftereffects 6.0:

das Programm Adobe Aftereffects 6.0, um weitere Effekte ins Movie zu bringen

[\[http://www.adobe.com/products/aftereffects/\]](http://www.adobe.com/products/aftereffects/)

Goldwave 5.06:

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

2.5 Codecs:

XviD:

den Videocodec XviD, um die Videospur des Movies zu komprimieren

[\[http://www.koepi.org/xvid.shtml\]](http://www.koepi.org/xvid.shtml)

LAME MP3:

den Audiocodec LAME MP3, um die Audiospur des Movies zu komprimieren

[\[http://www.mitiok.cjb.net/\]](http://www.mitiok.cjb.net/)

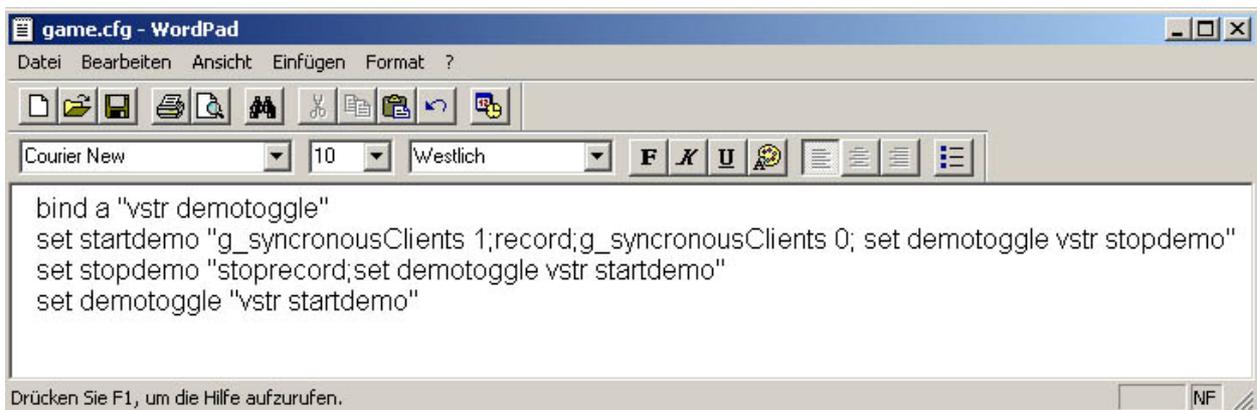
3. Vorbereitungen: Demos, Screenshots & Avifiles

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

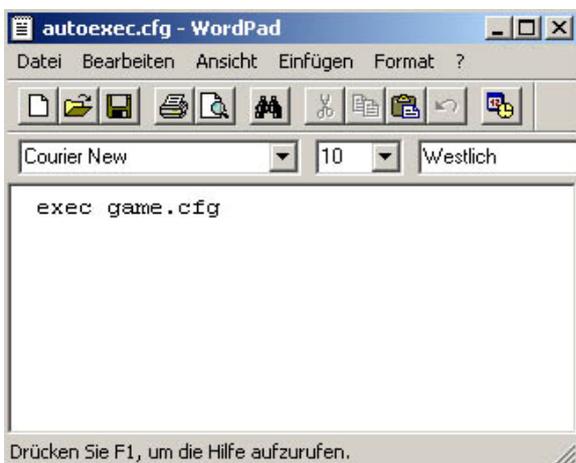
Als erstes solltest du dir eine *Game-Config* erstellen. Mache einen Rechtsklick im Explorer und wähle „Neu“ / „Textdatei“. Benenne die Datei in „*game.cfg*“ um. Verschiebe diese nun in den „Main“-Ordner von RtCW. Kopiere dann das folgende Demoaufnahmescript hinein:

```
bind a "vstr demotoggle"  
set startdemo "g_synchronousClients 1;record;g_synchronousClients 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/>].

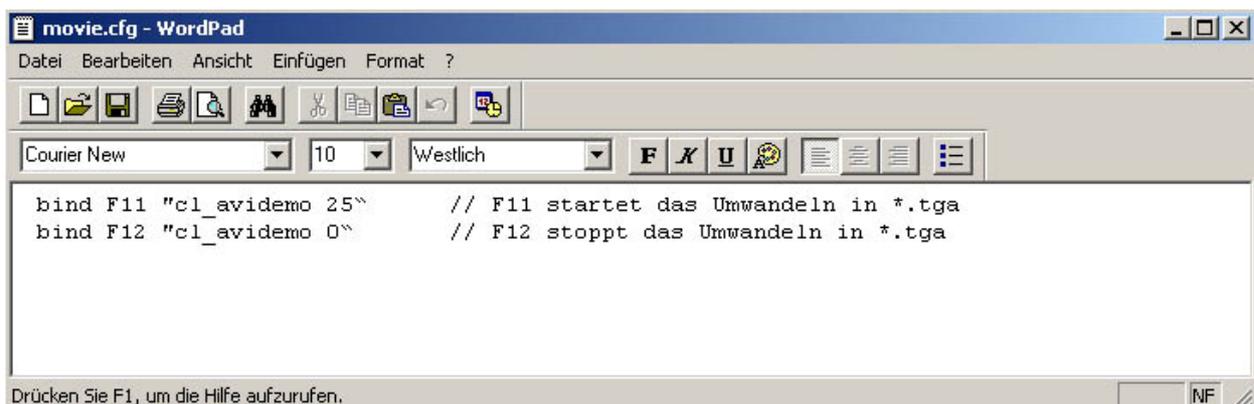
Zum Starten der Aufnahme muß die Taste „a“ gedrückt werden. Die Tastenbelegung kannst du jederzeit in der „*game.cfg*“ ändern und z.B. auf „F5“ legen. Zum Stoppen der Aufnahme muß dann erneut diese Taste gedrückt werden. Die Demo befindet sich danach im „osp“ / „demos“- oder „shrubmod“ / „demos“-Verzeichnis.

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:

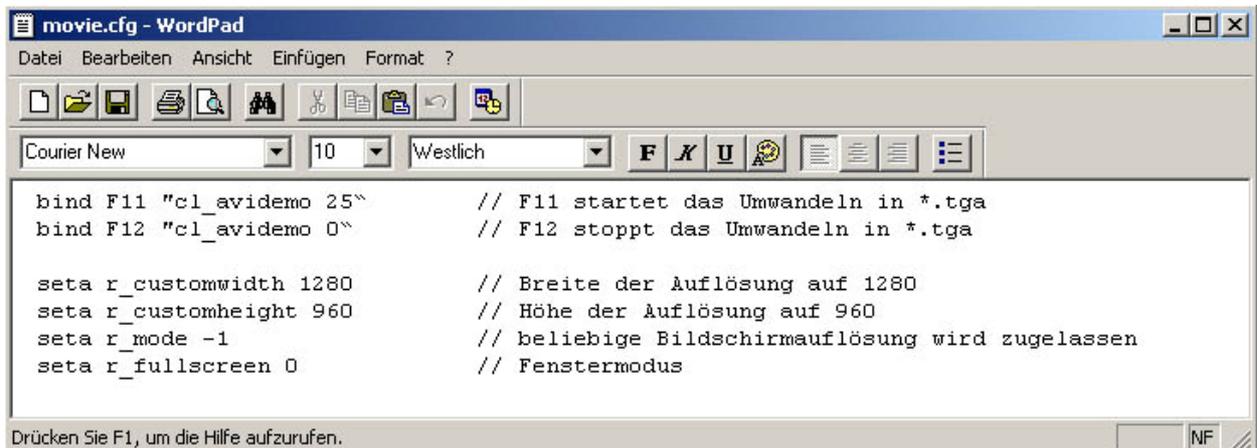
```
bind F11 "cl_avidemo 25"           // F11 startet das Umwandeln in *.tga
bind F12 "cl_avidemo 0"           // F12 stoppt das Umwandeln in *.tga
```



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.

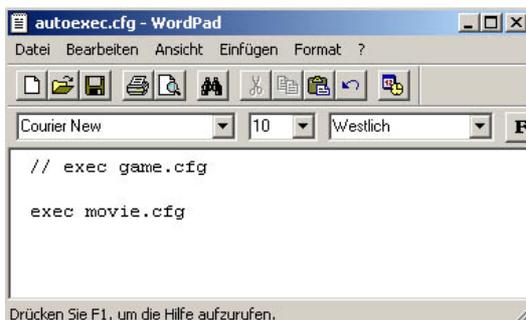
Neben den Grafik- und Bildschirmsettings, auf die ich hier nicht näher eingehen möchte, ist auch die Auflösung von entscheidender Bedeutung. Ich empfehle eine Auflösung von 1280x960. Außerdem sollten die Screenshots im Fensterformat von RtCW erstellt werden, damit jederzeit die Möglichkeit besteht, zwischen 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 [3.5 Demoplayer Extended Demo Viewer EDV 1.9](#).

```
seta r_customwidth 1280 // Breite der Auflösung auf 1280
seta r_customheight 960 // Höhe der Auflösung auf 960
seta r_mode -1 // beliebige Bildschirmauflösung wird zugelassen
seta r_fullscreen 0 // Fenstermodus
```



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:

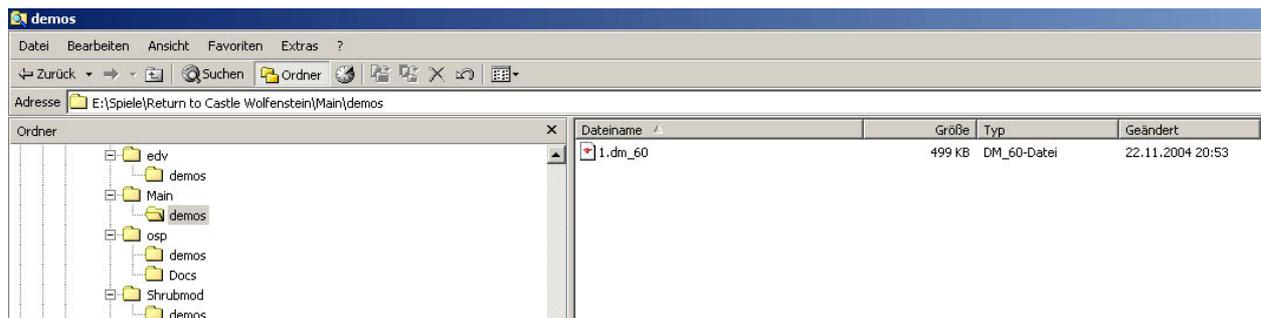
```
exec movie.cfg
```



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.

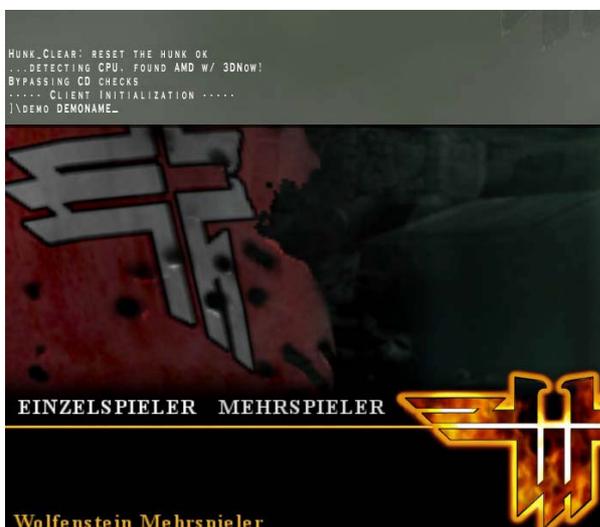
Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Demos abzuspielen. Ich gehe zunächst einmal auf die Methode ein, die keinen Demolayer wie z.B. den WDP oder Seismoision notwendig macht. Wichtig dabei ist immer, daß die aufgenommene Demo im richtigen Verzeichnis von RtcW liegt. Sollte es eine „normale Demo“ sein, d.h. 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`



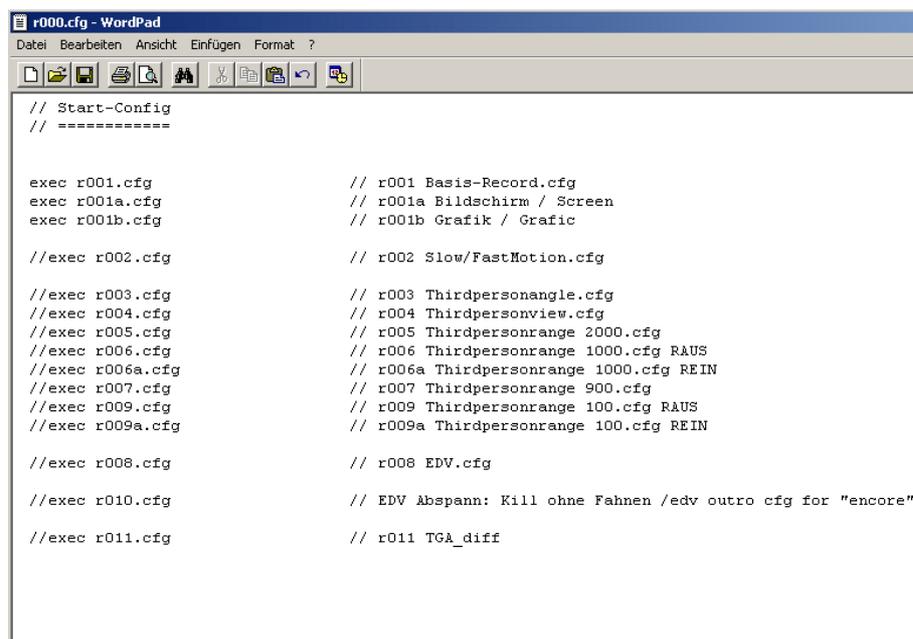
Wenn die Demo nun abgespielt wird, kannst Du mit „F12“ die Aufnahme der Screenshots starten als auch wieder stoppen. Das Abspielen wird dann ruckeln bzw. sehr langsam sein, da die Festplatte dann sehr große Datenmengen verarbeiten bzw. speichern muß. Die Bilder werden im jeweiligen Mod-Ordner unter „screenshots“ 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:

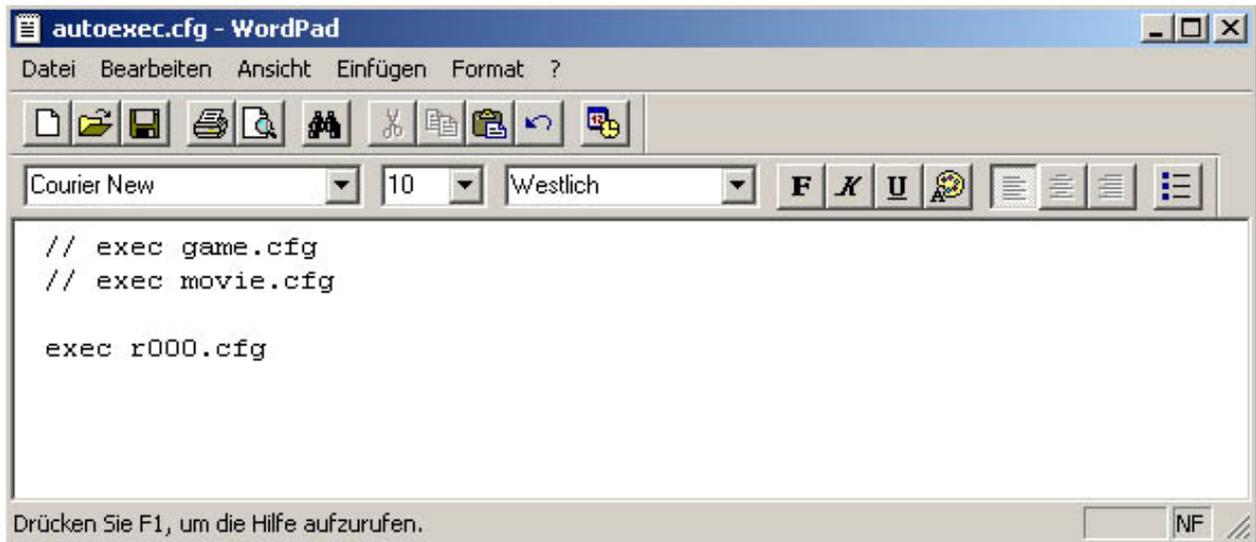
```
r001.cfg  
r001a.cfg  
r001b.cfg  
r002.cfg  
r003.cfg  
r004.cfg  
r005.cfg  
r006.cfg  
r006a.cfg  
r007.cfg  
r008.cfg  
r009.cfg  
r009a.cfg  
r010.cfg  
r011.cfg
```

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 enthalten 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.



```
// 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
```

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 [3.2 Demos aus RtCW heraus abspielen](#) 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“.



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 können, 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 // Demogeschwindigkeit auf „0“
set cg_thirdperson 1 // Thirdpersoniew „an“
set cg_thirdpersonangle 180 // Ansicht des Models von hinten
set cg_thirdpersonrange 100 // 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 Slashes (//) 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 // 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

```

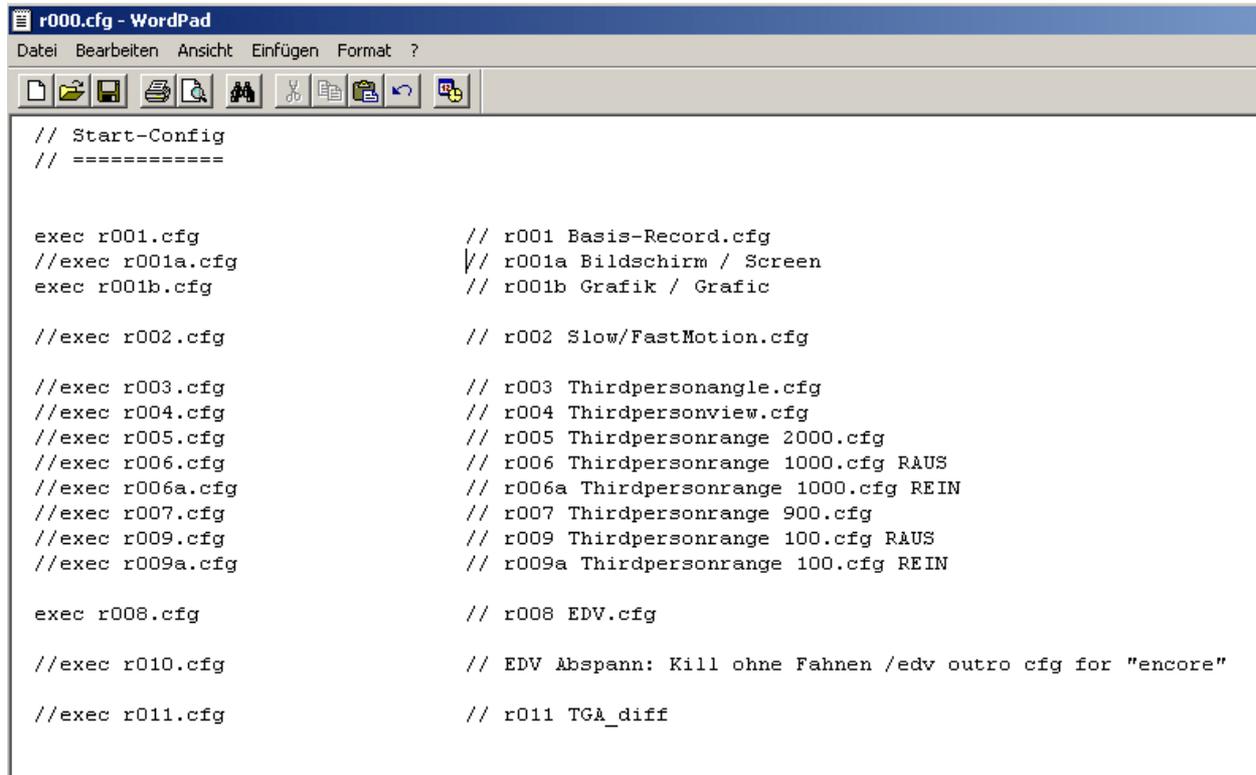
Starte dann die Demo im Explorer mit einem Doppelklick. Der Demoplayer WDP sollte nun starten. Während des Abspielens können die „F-Tasten“ F5 und F6 genutzt werden, um die Geschwindigkeit auf 0.4 bzw. auf 2,5 gesetzt zu werden. Ein Verändern der Geschwindigkeit in „0.1“er Schritten kann mit den „ + “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:

<i>Thirdperson</i>	<i>home</i>
<i>Thirdpersonangle</i>	<i>ins</i>
<i>Thirdpersonrange</i>	<i>PageUp/Down</i>
<i>Slow Motion</i>	<i>F5</i>
<i>Fast Forward</i>	<i>F6</i>
<i>Geschwindigkeit + 0.1</i>	<i>„+“ auf Numblock</i>
<i>Geschwindigkeit – 0.1</i>	<i>„-“ auf Numblock</i>

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 Stammverzeichnis 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“.



```
// 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
```

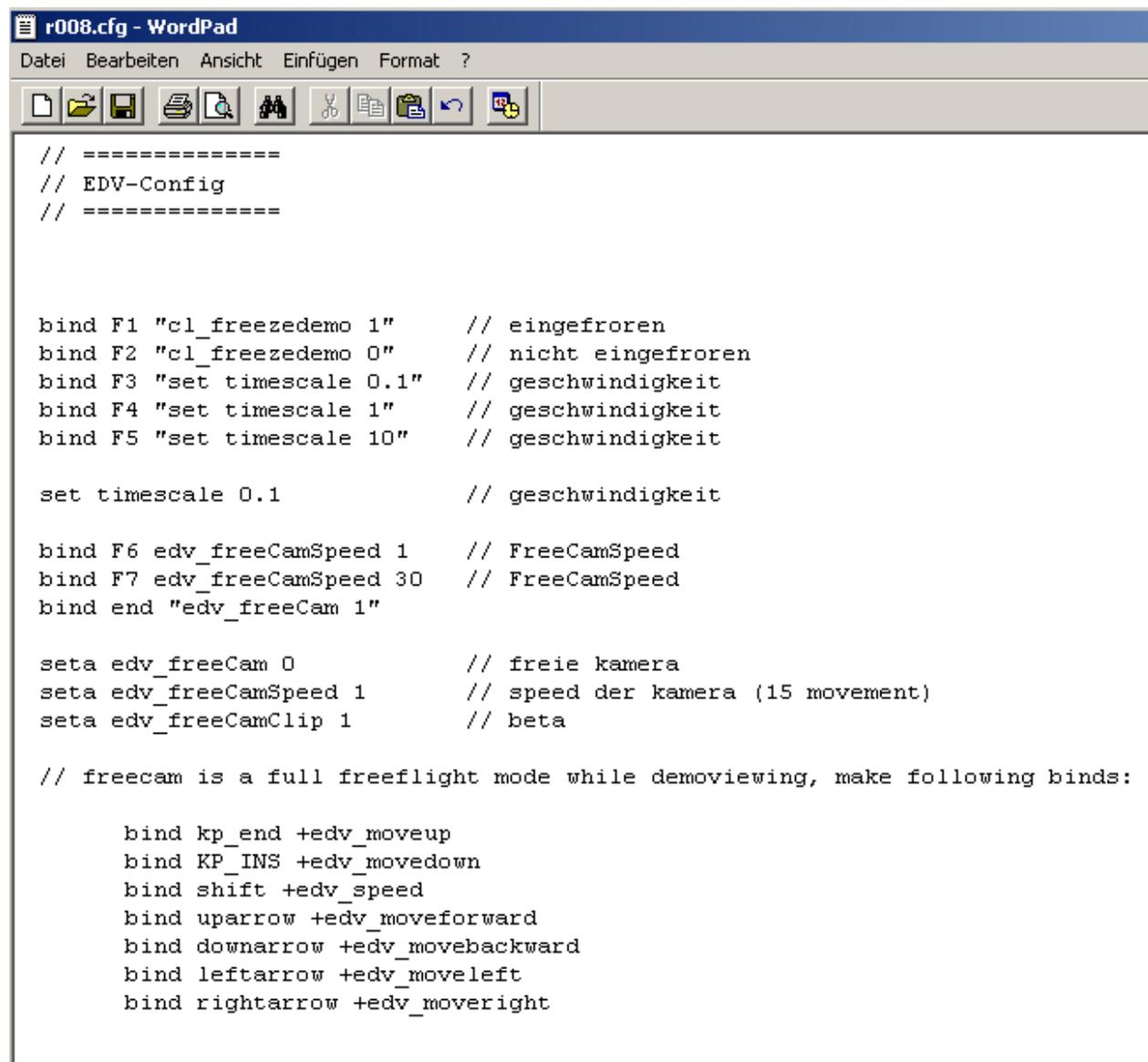
Speichere die Änderungen, starte RtcW und lade unter „Optionen“ / „Mods“ den EDV. Öffne dann die Konsole mit der Tilde-Taste (^) und drücke zweimal Backspace. Lade dann die Demo mit:

`\demo DEMONAME`

3.5.1 Demoplayer Extended Demo Viewer EDV 1.9: Freeflight

Wenn dann die Demo abgespielt wird, kann von der normalen Spielpersicht in den Freeflightmodus gewechselt werden. Grundvoraussetzung dafür ist, wie unter Punkt 3.2 Demos aus RtCW heraus abspielen 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.

```
bind end "edv_freeCam 1"           // Taste „Ende“, um FreeCam zu aktivieren
```



```
// =====  
// EDV-Config  
// =====  
  
bind F1 "cl_freezedemo 1"         // eingefroren  
bind F2 "cl_freezedemo 0"         // 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       // FreeCamSpeed  
bind end "edv_freeCam 1"  
  
seta edv_freeCam 0                // freie kamera  
seta edv_freeCamSpeed 1           // speed der kamera (15 movement)  
seta edv_freeCamClip 1           // beta  
  
// freecam is a full freeflight mode while demoviewing, make following binds:  
  
    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 rightright +edv_moveright
```

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

lexec 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:

<i>bind F1 "cl_freezedemo 1"</i>	<i>// Demo wird „gefrozen“</i>
<i>bind F2 "cl_freezedemo 0"</i>	<i>// Demo „entfrozen“</i>
<i>bind F3 "set timescale 0.1"</i>	<i>// Abspielgeschwindigkeit der Demo</i>
<i>bind F4 "set timescale 1"</i>	<i>// Abspielgeschwindigkeit der Demo</i>
<i>bind F5 "set timescale 10"</i>	<i>// Abspielgeschwindigkeit der Demo</i>
<i>bind F6 edv_freeCamSpeed 1</i>	<i>// Geschwindigkeit der Free-Flight-Kamera</i>
<i>bind F7 edv_freeCamSpeed 30</i>	<i>// Geschwindigkeit der Free-Flight-Kamera</i>
<i>bind kp_end +edv_moveup</i>	<i>//Numbl.1 // Bewegung nach oben</i>
<i>bind KP_INS +edv_movedown</i>	<i>//Numbl.0 // Bewegung nach unten</i>
<i>bind shift +edv_speed</i>	<i>//Shift // Bewegung schneller</i>
<i>bind uparrow +edv_moveforward</i>	<i>//Pfeil vorne // Bewegung nach vorne</i>
<i>bind downarrow +edv_movebackward</i>	<i>//Pfeil hinten // Bewegung nach hinten</i>
<i>bind leftarrow +edv_moveleft</i>	<i>//Pfeil links // Bewegung nach links</i>
<i>bind rightright +edv_moveright</i>	<i>//Pfeil rechts // Bewegung nach rechts</i>

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 Geschöß verändert werden kann. Sollte „seta edv_freeCam“ auch auf „1“ gesetzt sein, dann läßt sich die Maus während der Geschößverfolgung nutzen, um die Sicht zu variieren.

```
seta edv_followRocket 1           // Raketenverfolgung an/aus
seta edv_followGrenades 1        // Granatenverfolgung an/aus
seta edv_followRocketHeight 50   // Höhe in Bezug auf Geschöß
seta edv_followRocketWidth 100   // Breite in Bezug auf Geschöß
seta edv_followRocketDistance -100 // Entfernung zum Geschöß
seta edv_freeCam 1               // freie Kamera; Mouse aktiviert
```

3.5.3 Demoplayer Extended Demo Viewer EDV 1.9 & TGA_diff: Hintergrundbild eines Models entfernen

Auf Anfrage, wie ich im Intro als auch Outro des Movies „Vitamin P“ [<http://www.swercw.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 Hintergrund 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! solange aber z.B. keine Fahne im Hintergrund zu sehen ist, nicht geschossen wird oder Explosionen im Bild erfolgen, kann eine ganz saubere Aufnahme des Models erfolgen.

```

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 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.
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.
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 // Controls how long the 'brass' or 'cartridges' are left on the ground
// when using weapons such as Machinegun and Shotgun. Verzierungen:
// Hoch (15000), Mittel (2500), Aus (0)

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 EDV 1.9: Freeflight). Benutze die folgenden Befehle, um im "Freeflightmodus" die gewünschte Position zu erreichen:

```

bind end "edv_freeCam 1" // 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\shot0002.tga f:\TGA_diff\output\shot0001.tga
```

"-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
F:\TGA_diff>tga_diff -s 100 -rb 000000 f:\tga_diff\input\background.tga f:\tga_diff\input\shot0075.tga f:\tga_diff\output\shot0001.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0075.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0076.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0077.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0078.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0079.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0080.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0081.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0082.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0083.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0084.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0085.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0086.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0087.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0088.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0089.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0090.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0091.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0092.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0093.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0094.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0095.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0096.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0097.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0098.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0099.tga
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\shot0103.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\shot0107.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0108.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0109.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0110.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0111.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0112.tga
Processing f:\tga_diff\input\shot0113.tga
```

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

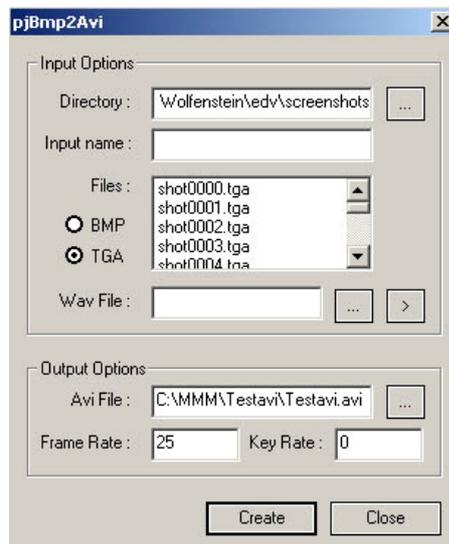
Wechsel im Explorer in den Screenshotsordner und nutze ACDSee, um dir die aufgenommene Bilderfolge anzuschauen. Lösche alles an Material, was nicht mit in den Avi-File hineinsoll, denn dieser wird aufgrund der Auflösung von 1280x960 und der unkomprimierten Speichermethode sehr groß werden. Außerdem wird 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:

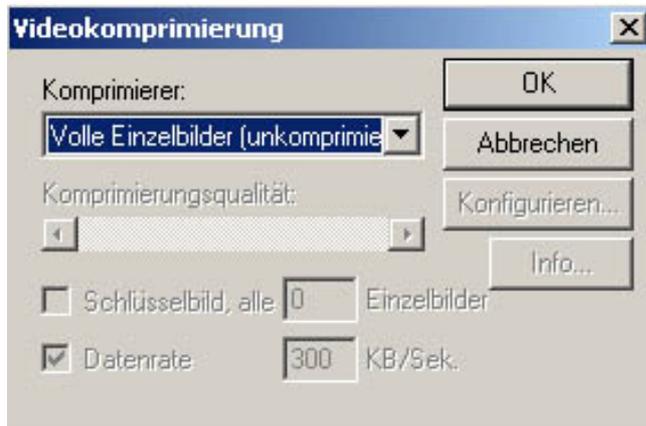
Beim Hineinzappen in den Film wird erst dann wieder ein Bild angezeigt, wenn das nächste Schlüsselbild folgt. Wenn die Bilderfolge mit 25 FPS erstellt wurde und die Keyrate auf 250 gesetzt wird, gibt es im fertigen Avifile alle zehn Sekunden ein Schlüsselbild. Diese Frames kosten Speicher und vergrößern 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“ / „Directory“ den Pfad zu den Screensthots her.



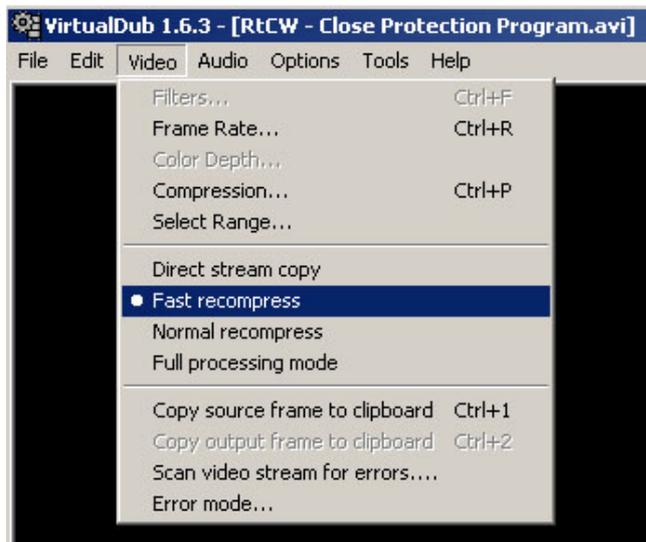
Wenn danach „Create“ angeklickt wird, folgt die Codecauswahl. Ich empfehle, keinen Videocodec zu wählen und den Avi-File in „Vollen Einzelbildern (unkomprimiert)“ zu erstellen. Die Dateigröße wird zwar aufgrund der hohen Auflösung als auch des unkomprimierten Speicherns sehr groß sein, allerdings bleibt 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.

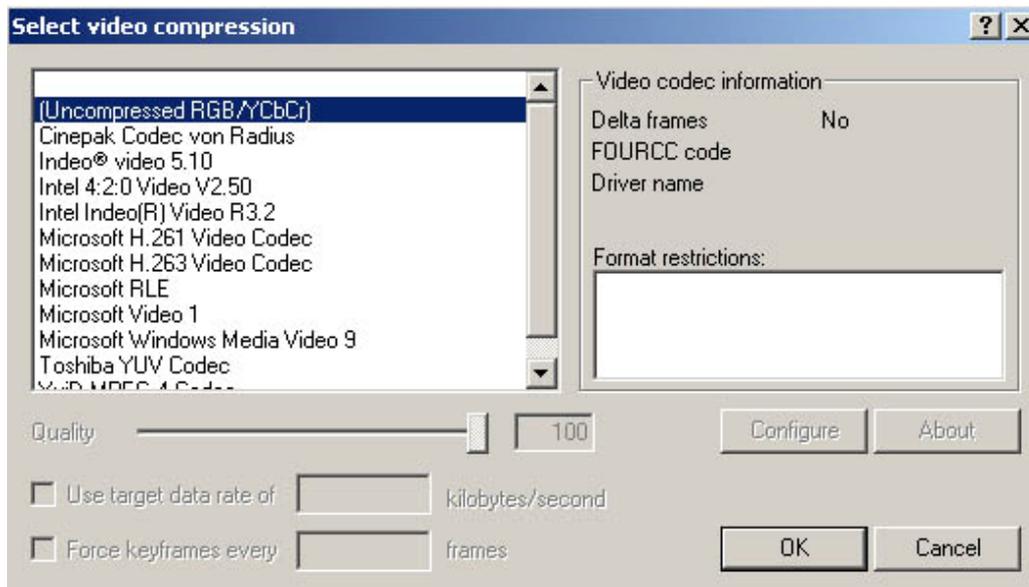


3.6.1 Virtual Dub 1.6.3: Screenshots (*.tga`s) in Avifiles konvertieren

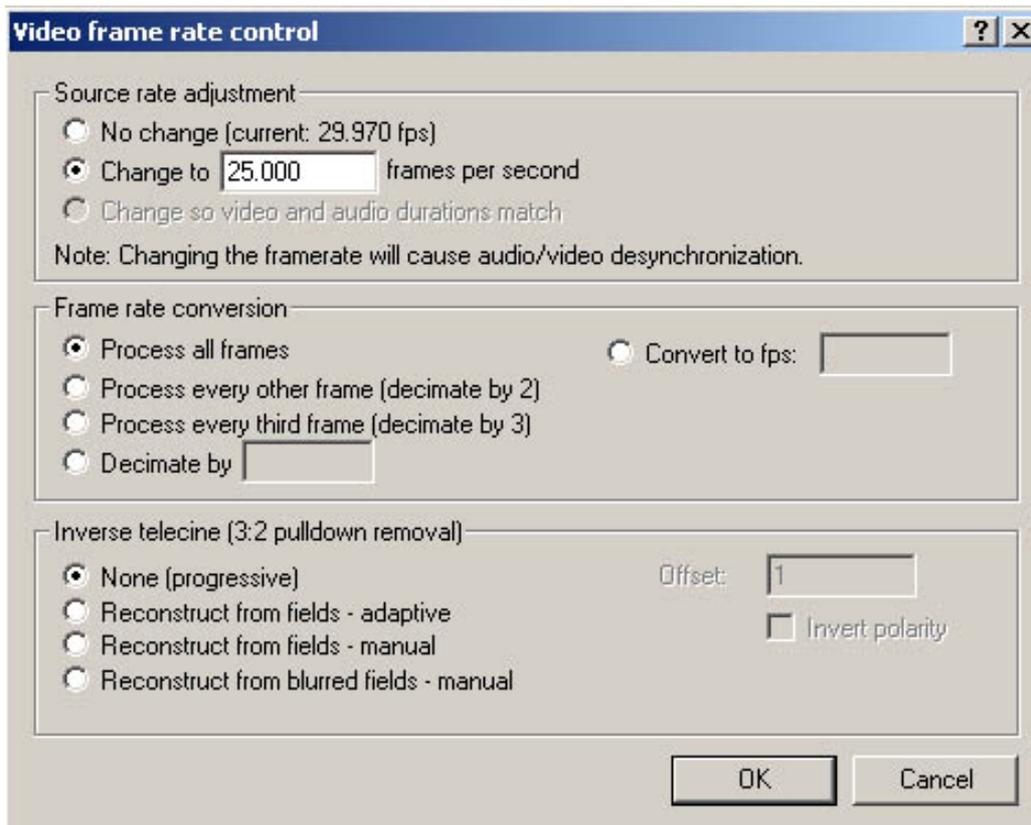
Die *.tga`s lassen sich auch mit Virtual Dub in einen Avi-File verwandeln. Starte das Programm, wähle „File“ / „Open video file...“ und mache einen Doppelklick auf den ersten Screenshot der Bilderreihe. Klicke dann auf „Video“ und wähle „Fast recompress“.



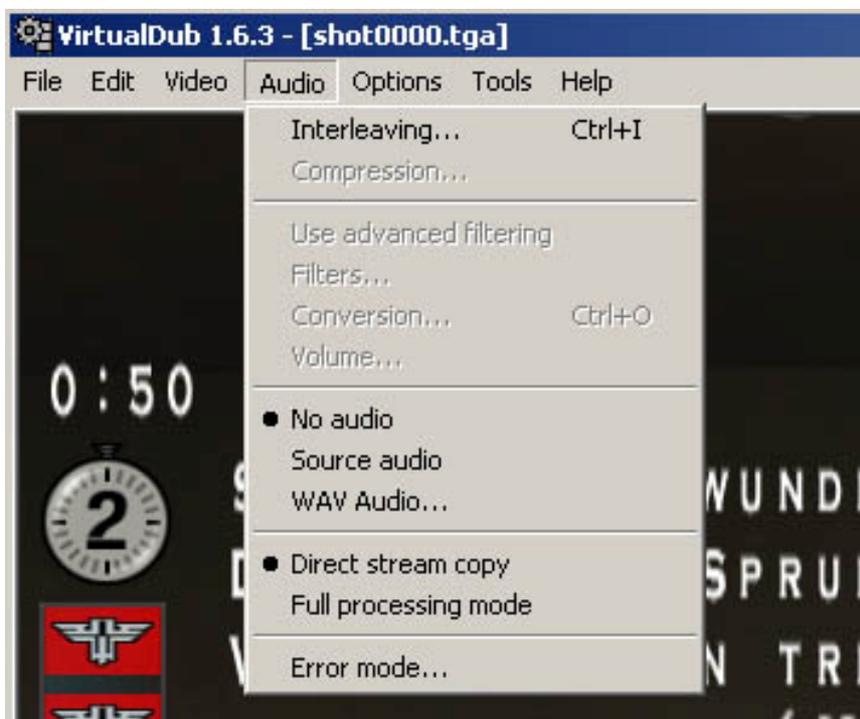
Trage unter „Video“ / „Compression“ die Videoeinstellungen ein: „Uncompressed RGB / YCbCr“.



Öffne danach das Optionsfenster unter „Video“ / „Frame Rate“ und lege die Frames per second auf „25“ (cl_avidemo „XX“) fest.



Wähle danach „Audio“ und klicke 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:

General:

Editing Mode: Video for Windows

Timebase: 25 (25 FPS)

Time display: 25 fps Timecode

Video:

Compressor: unkomprimiert

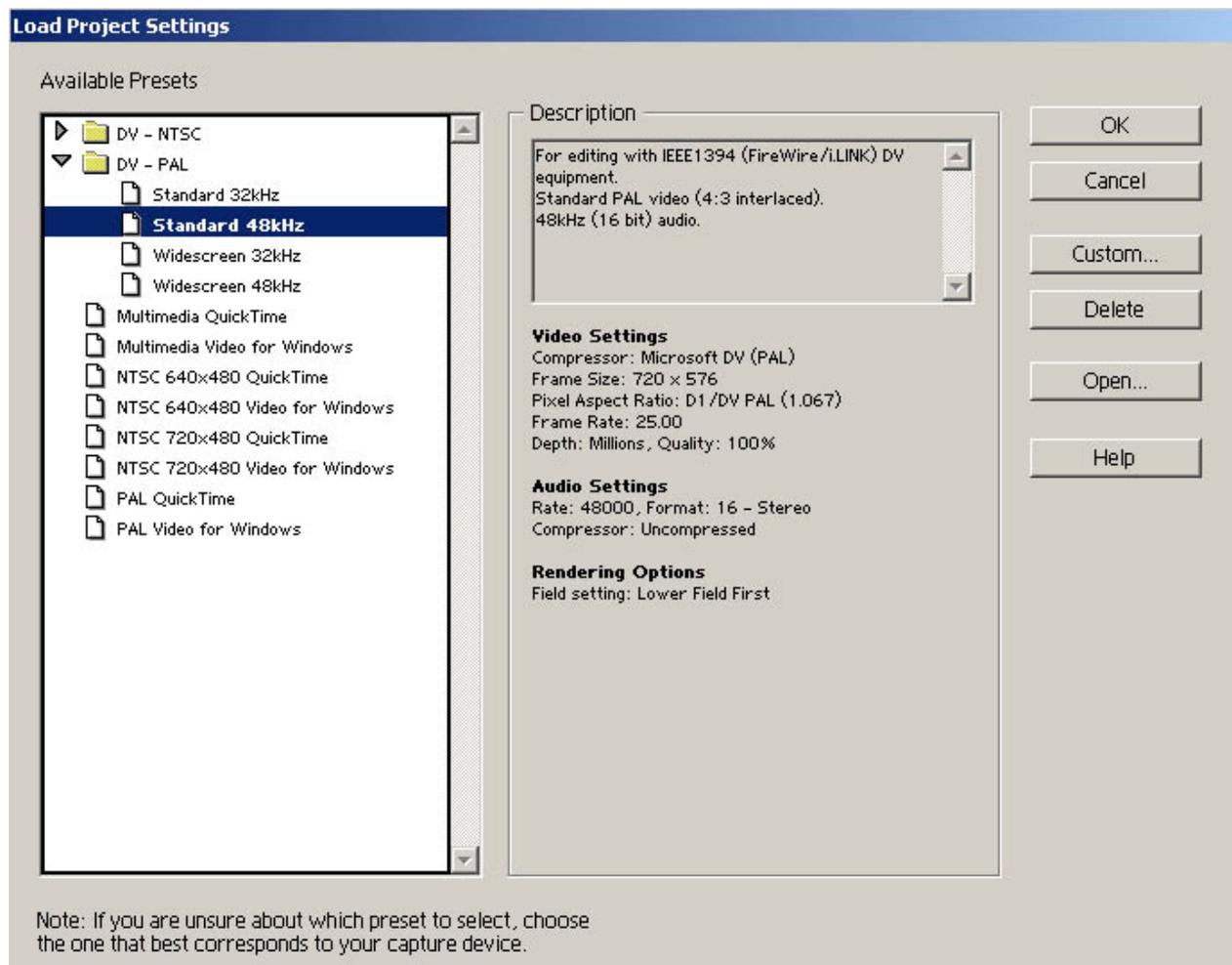
Frame Size: 1280 x 960

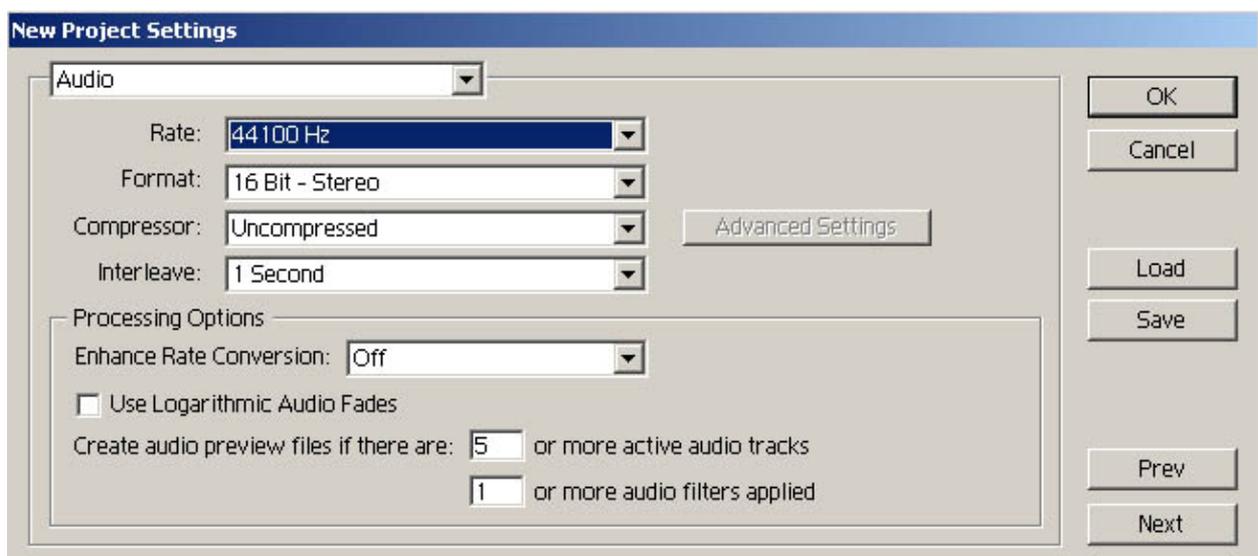
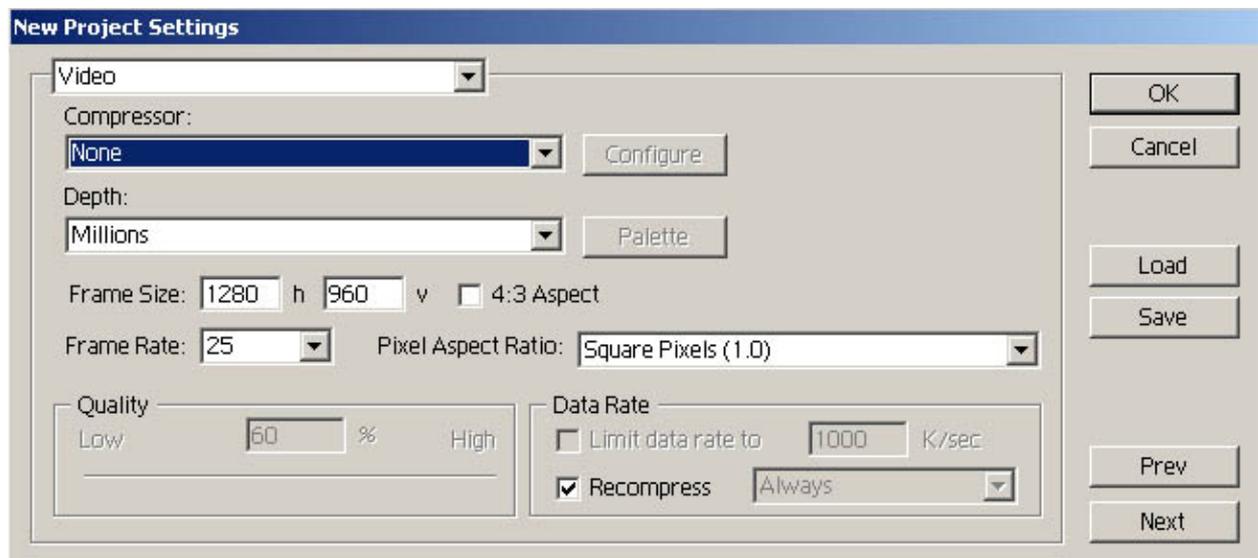
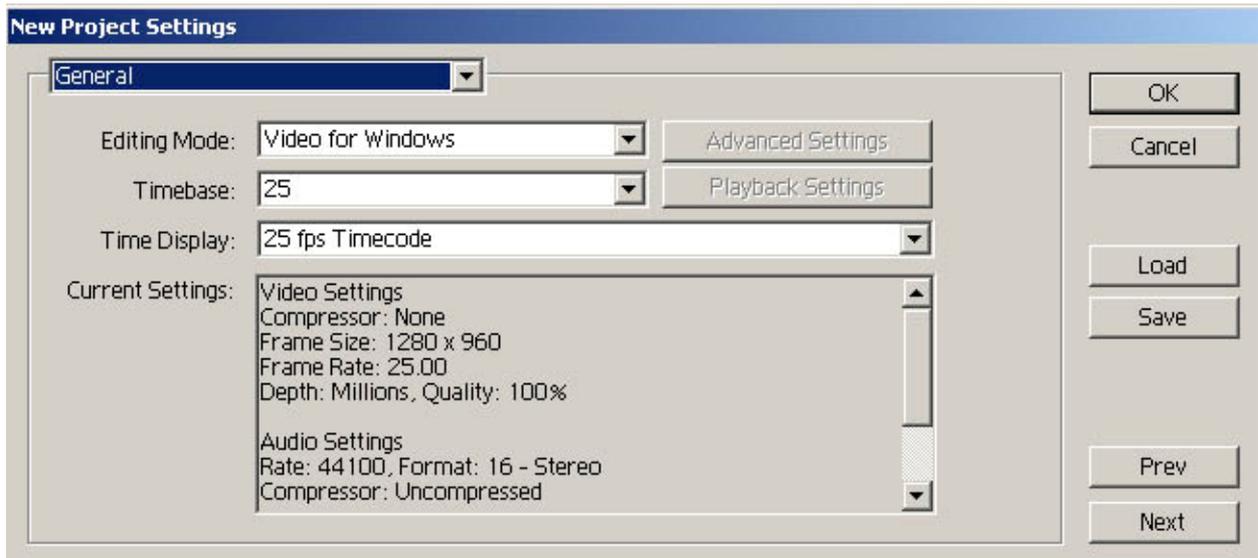
Frame Rate: 25 (25 FPS)

Pixel Aspect Ratio: Square Pixels 1.0

Keyframe and Rendering:

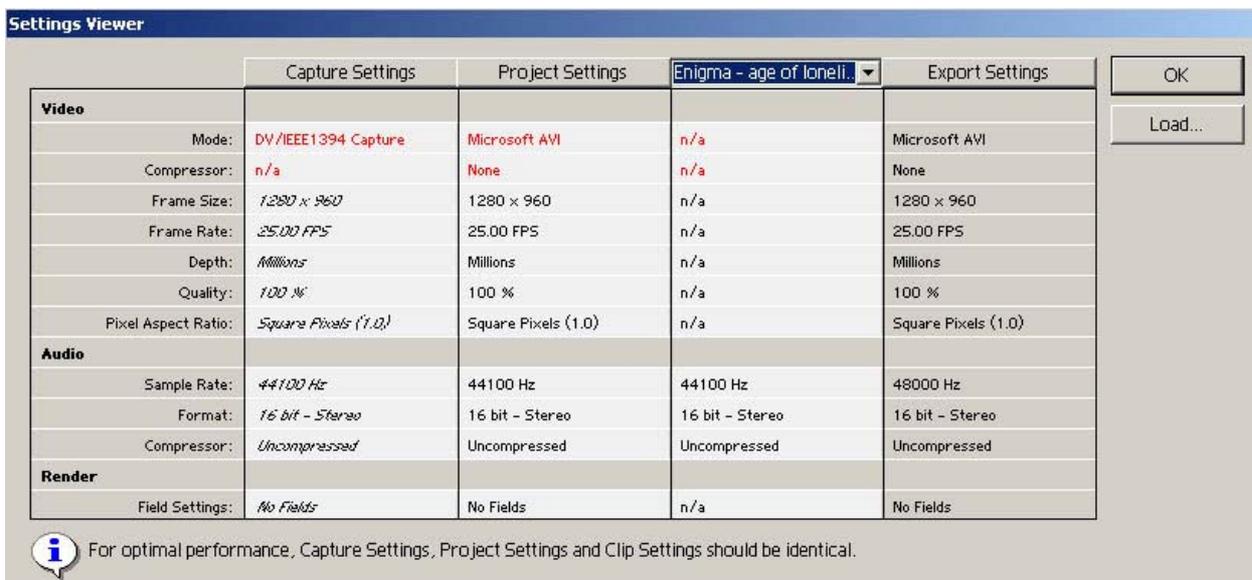
Fields: No Fields







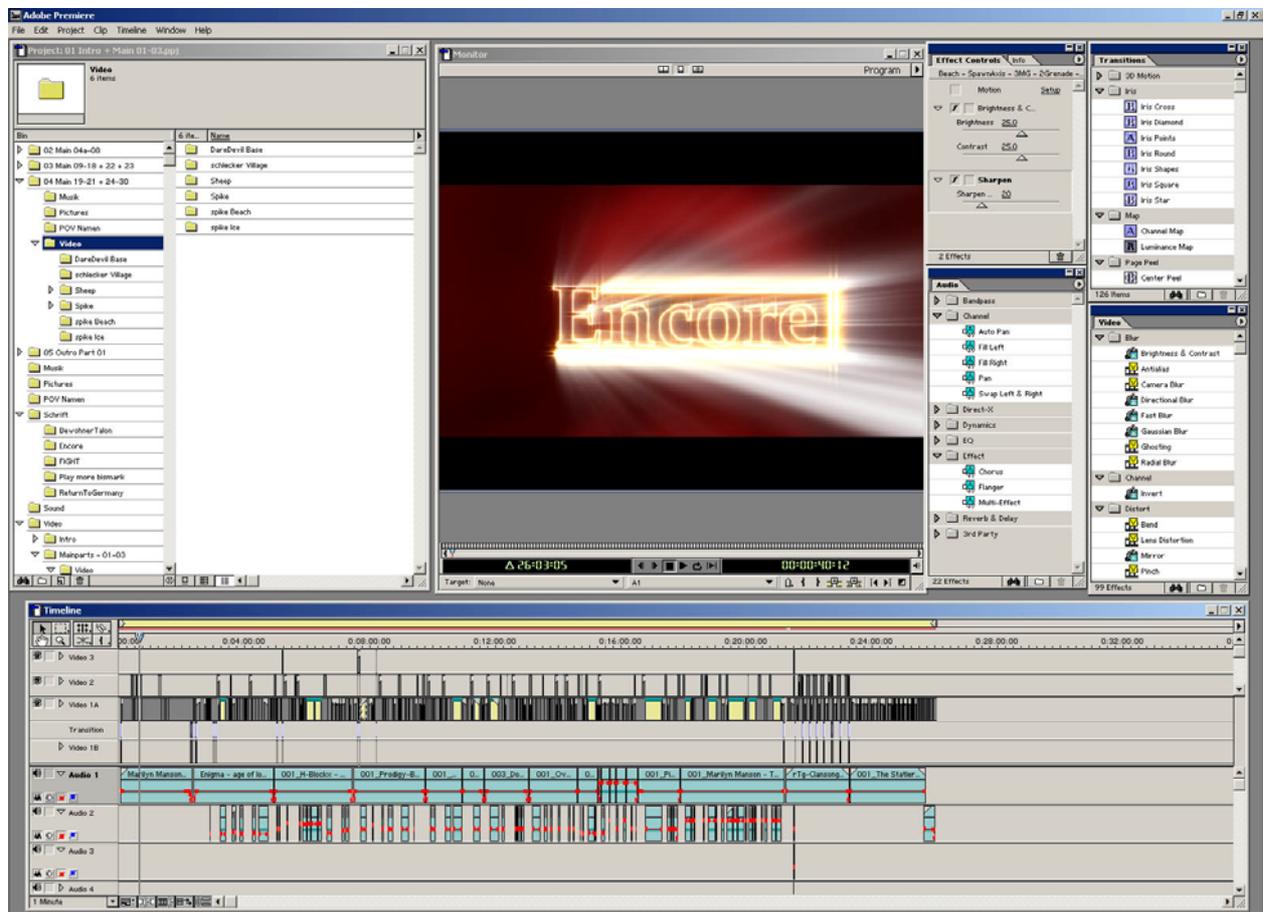
Wenn diese Einstellungen vorgenommen wurden, bestätige das Feld „OK“. Alle weiteren Einstellungen lassen sich hervorragend mit dem „Settings Viewer“ vornehmen bzw. kontrollieren. Dazu muß in der Kopfleiste unter „Project“ der „Settings Viewer“ ausgewählt werden:



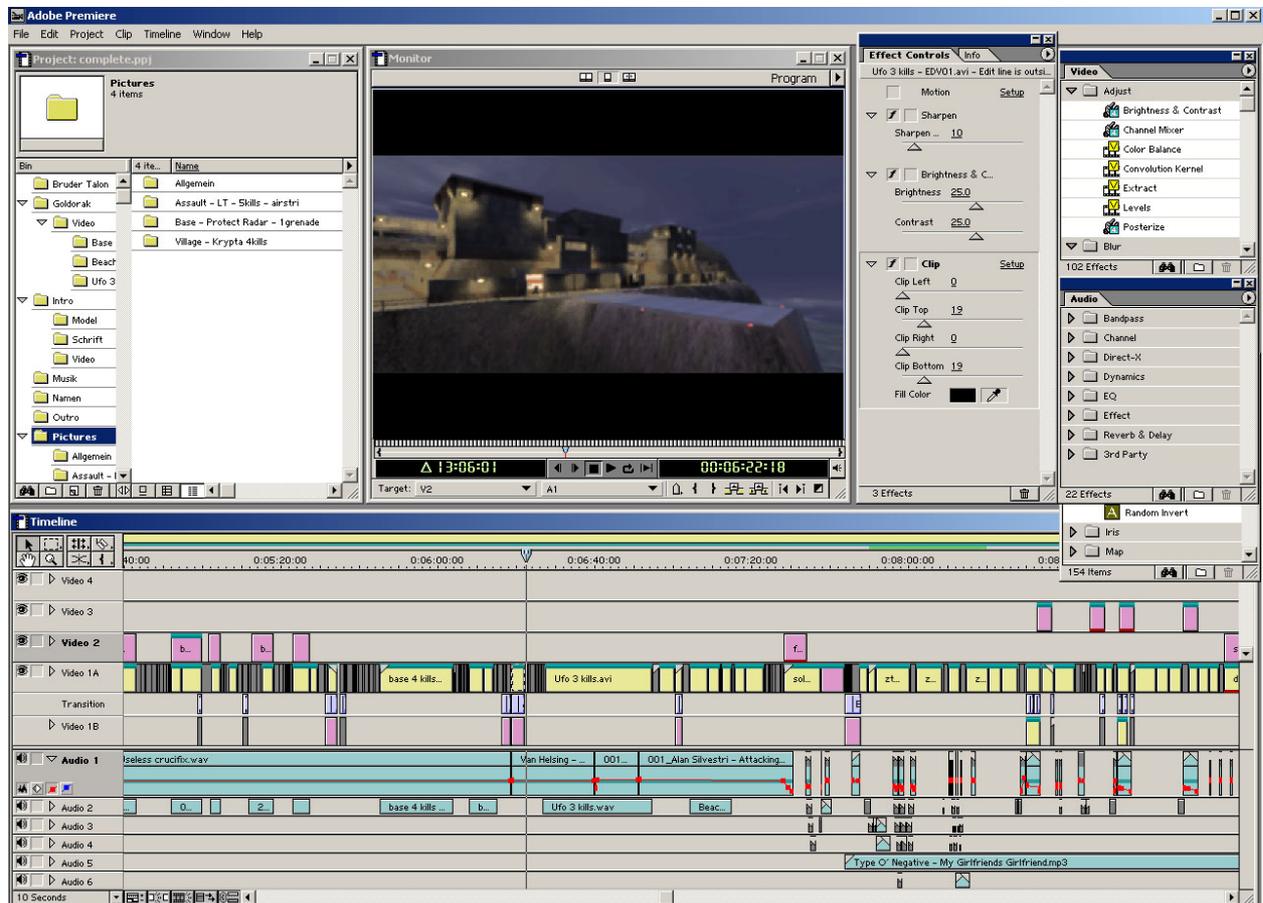
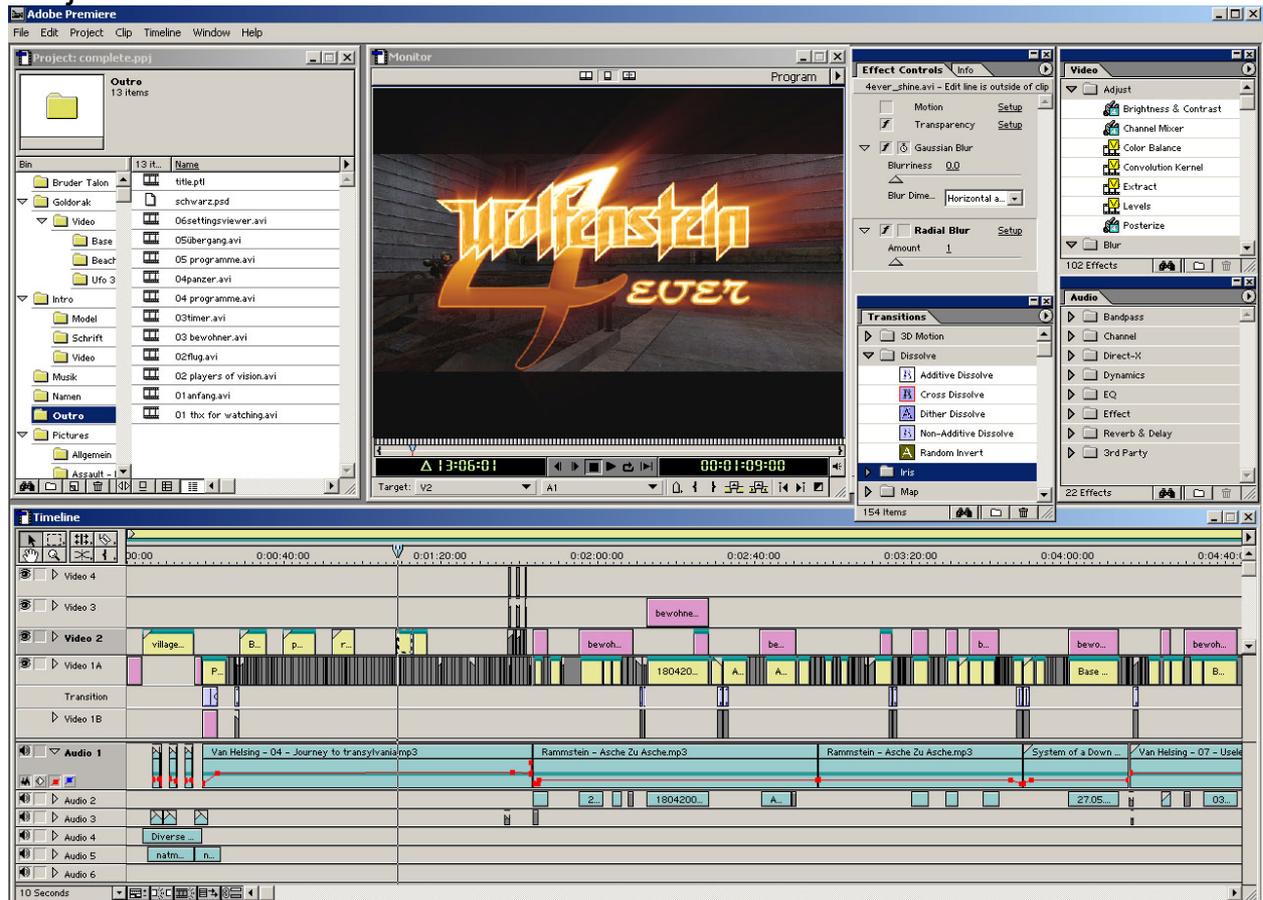
Wähle danach, falls es nicht schon vorher passiert ist, „A/B Editing“ aus. Diese Option findest du unter „Window“ / „Workspace“.

4.2 Adobe Premiere 6.0: Projekte

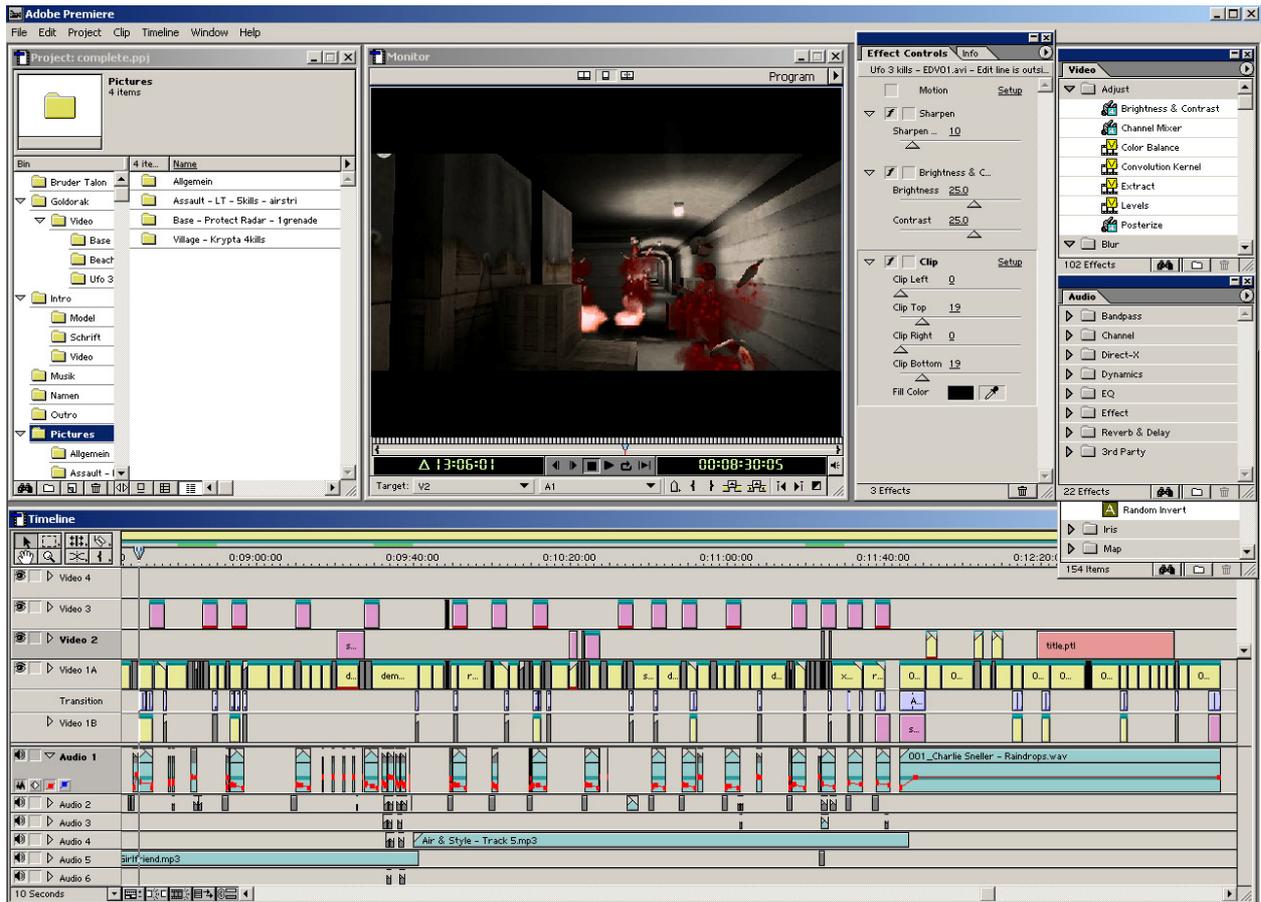
Projekt rTg Clanmovie Encore



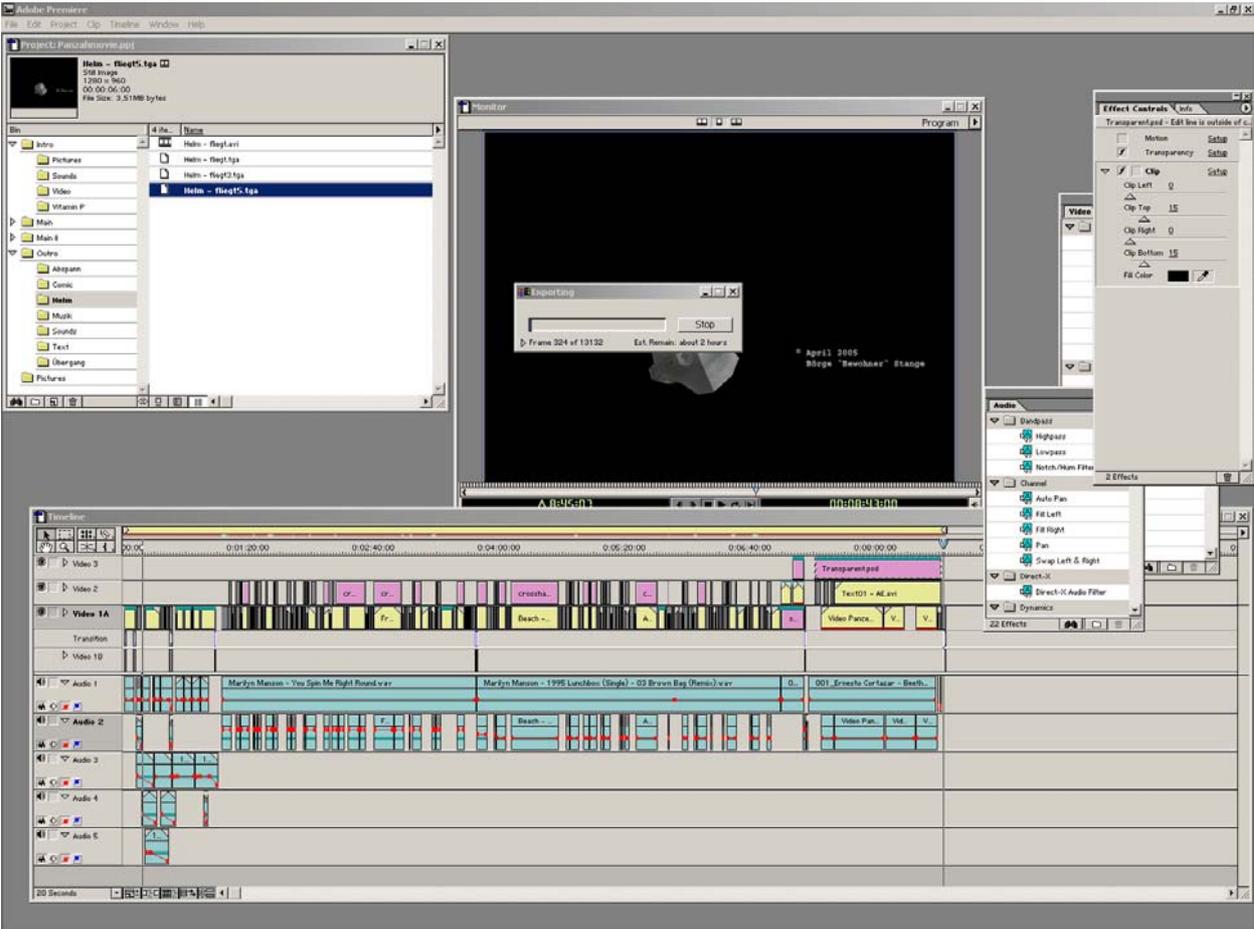
Projekt RtCW4Ever



Projekt RtCW4Ever



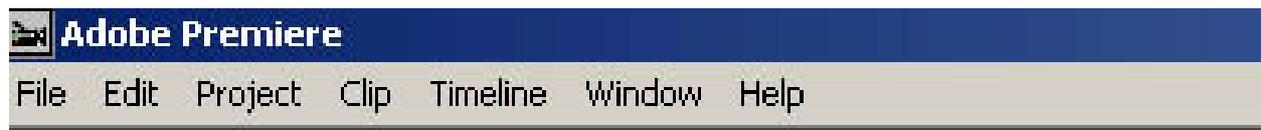
Projekt Vitamin P



4.2.1 Adobe Premiere 6.0: Übersicht

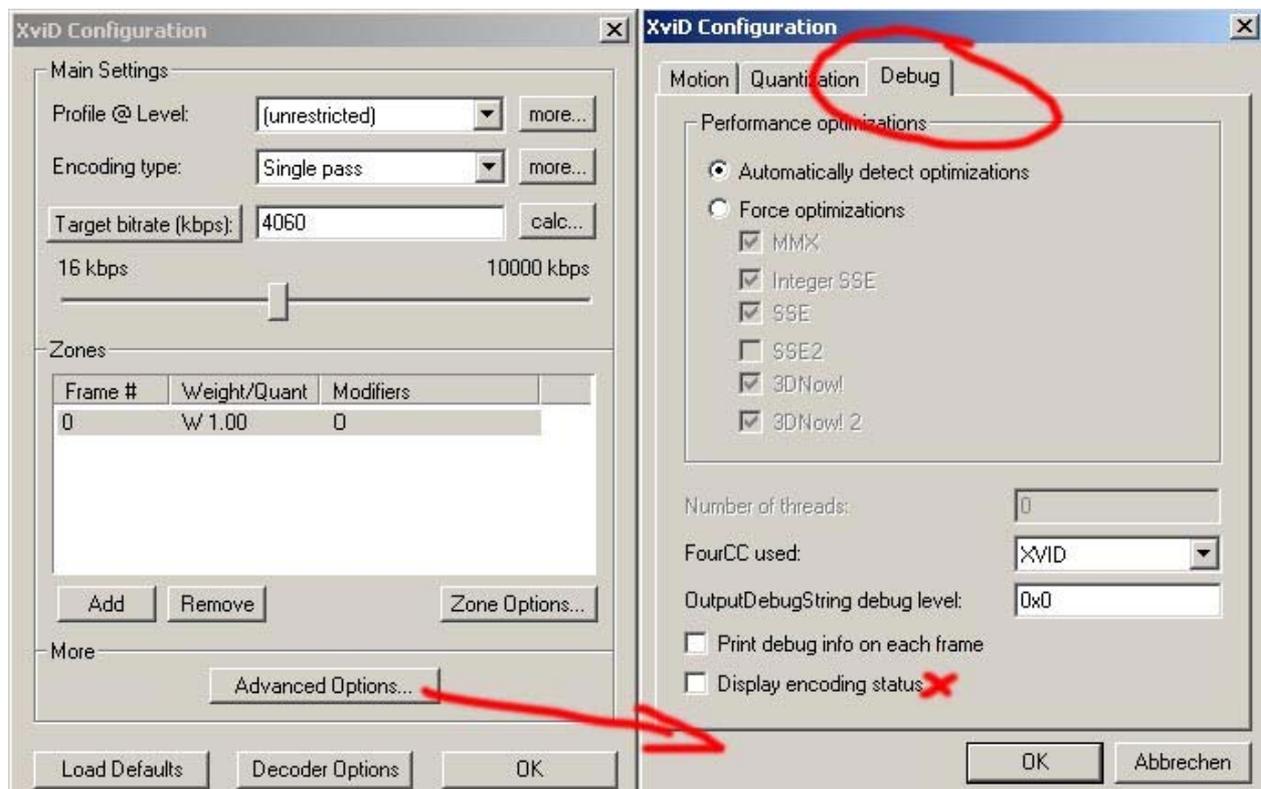
Zunächst führe ich einmal sämtliche Fenster von Adobe Premiere 6.0 auf und beschreibe einmal kurz deren Bedeutung. Dabei teile ich ihnen Namen bzw. Buchstaben zu, die ich im weiteren Verlauf der Einheitlichkeit immer wieder verwenden werde.

4.2.2 Adobe Premiere 6.0: Kopfleiste



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.

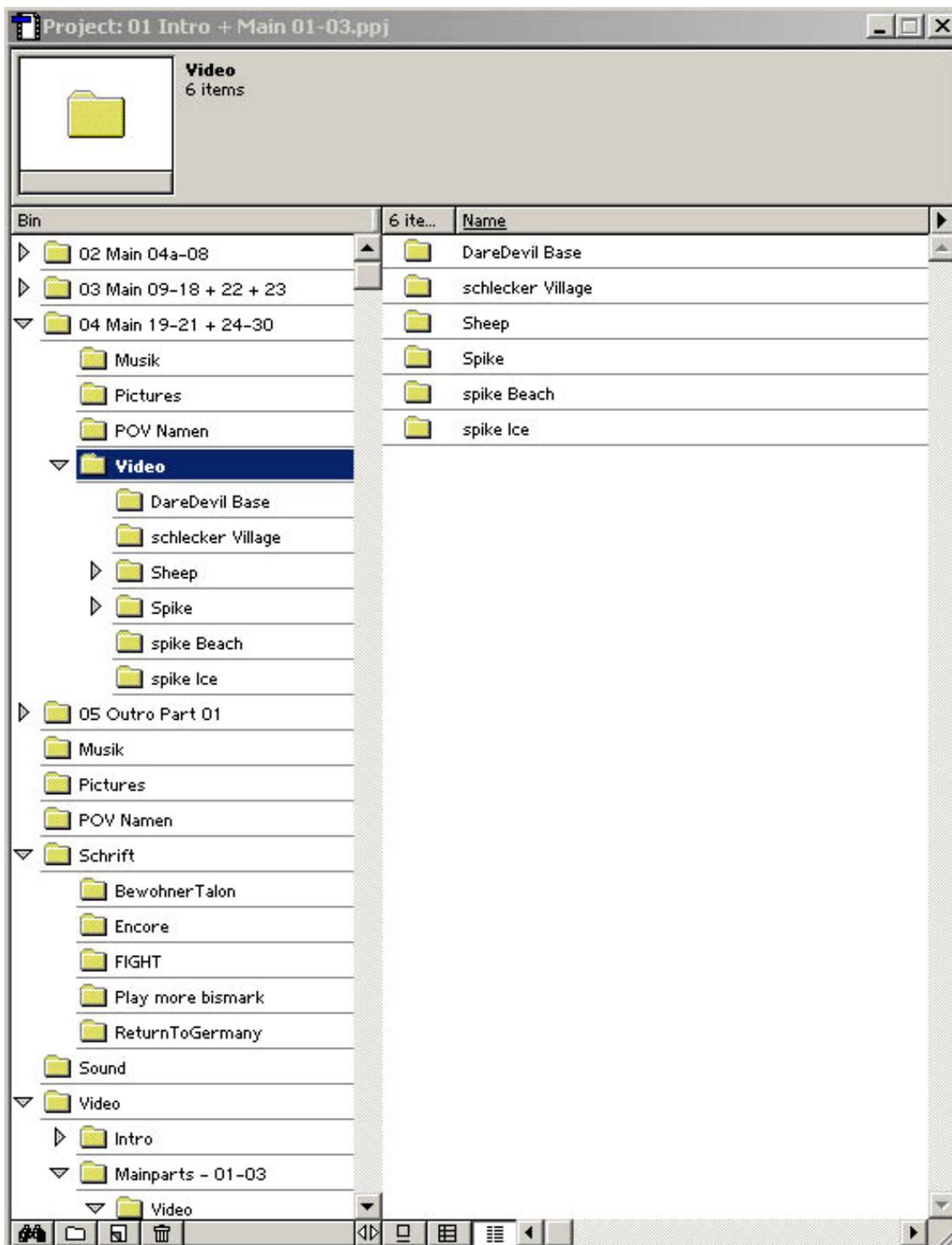


Die Bildqualität wird mit dem Cinepakcodec dann nicht gerade sehr gut sein, das Arrangement sollte damit aber gut abspielbar sein. „Unkomprimiert“ wird von der Berechnung am schnellsten sein, doch aufgrund des Datenvolumens wird das Abspielen wieder sehr ruckelig sein. Um noch eine bessere Performance 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.

4.2.3 Adobe Premiere 6.0: Importfenster

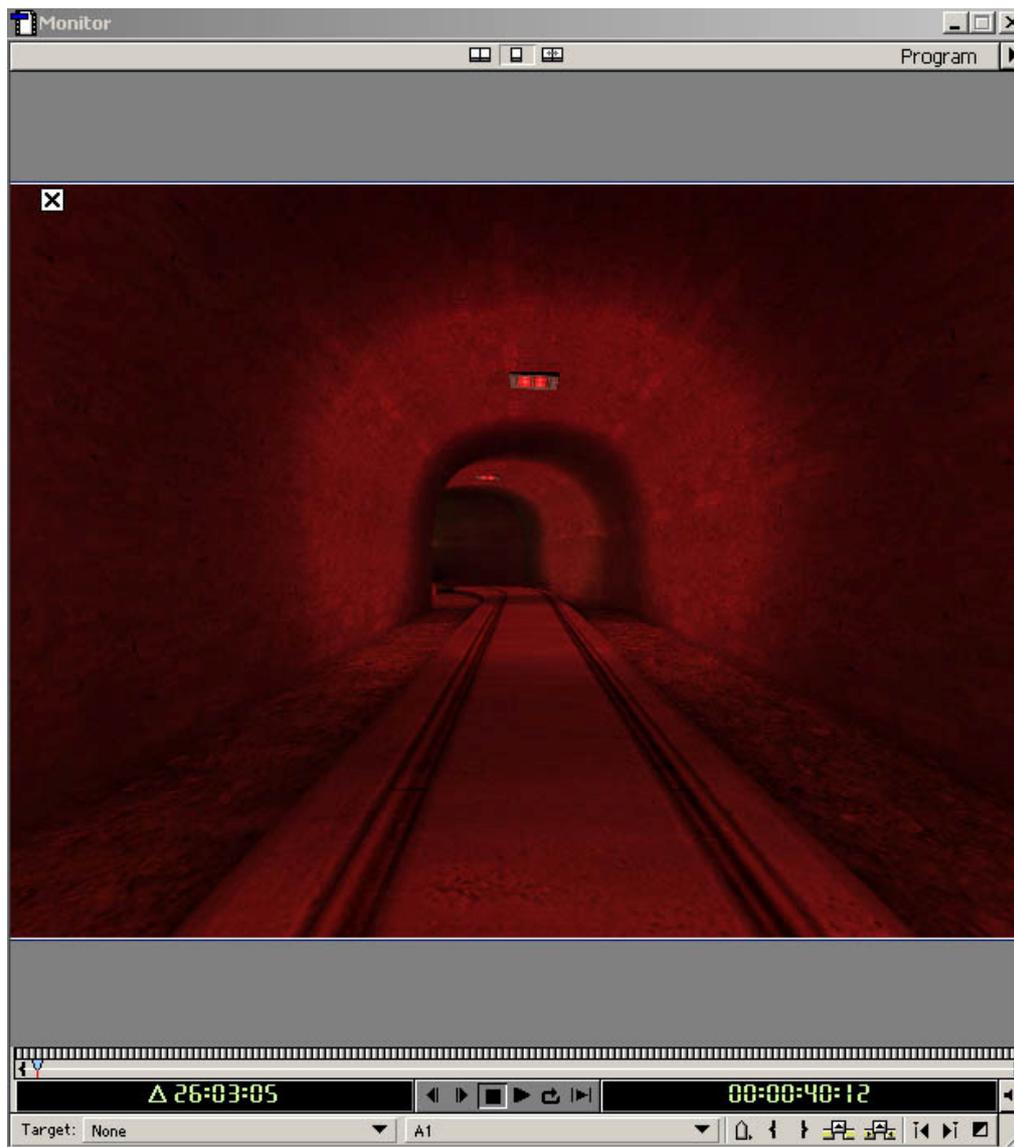


Darunter befindet sich das „Importfenster“, in denen alle importierten Files – ob nun Avifiles, Audiofiles oder Bilder – importiert und verwaltet werden können.

New Bins:

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.

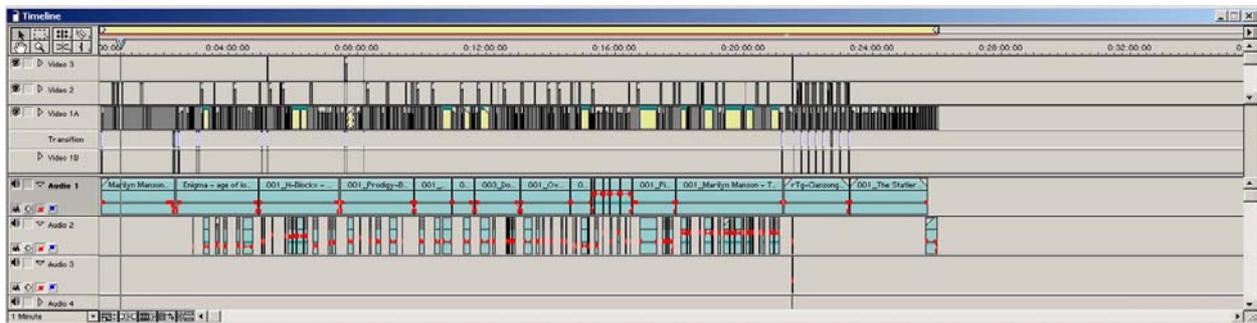
Play:

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



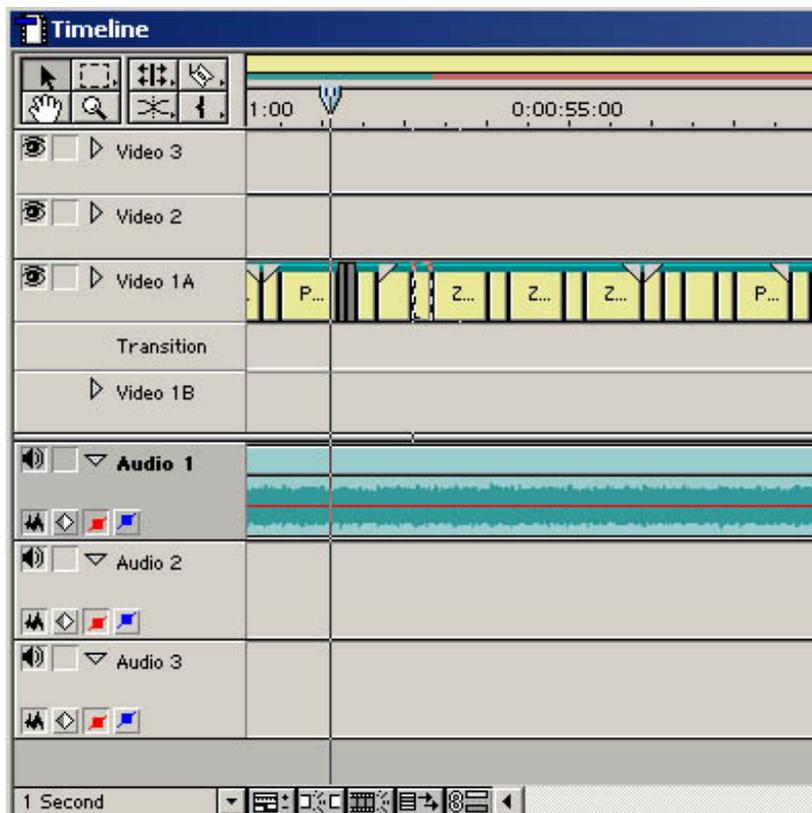
Auf der „Timeline“ werden die Avi-, Bilder- und Soundfiles auf den Video- und Audiospuren arrangiert. In diesem Fenster befindet sich das „Herz des Movieprojektes“.

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“.

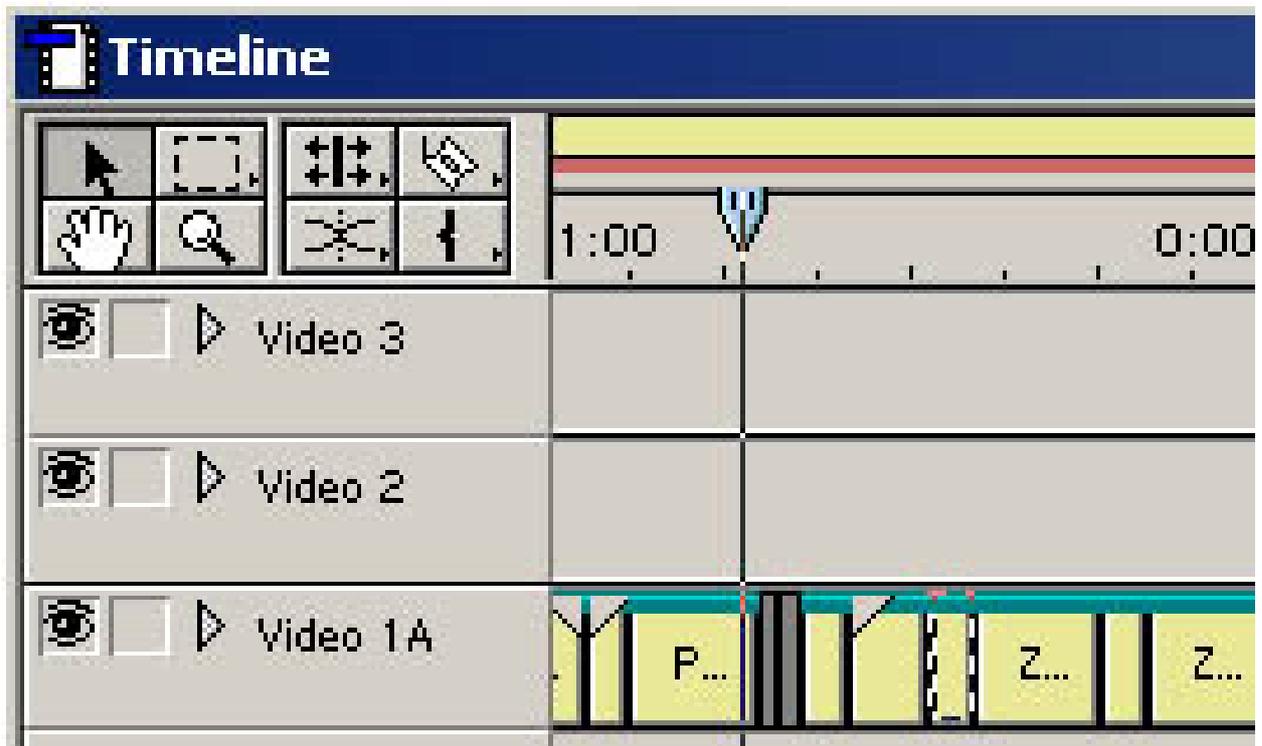
Preview von Premiere berechnen lassen:

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).



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



Pfeil „Selection Tool“:

Mit diesem Tool lassen sich permanent 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“:

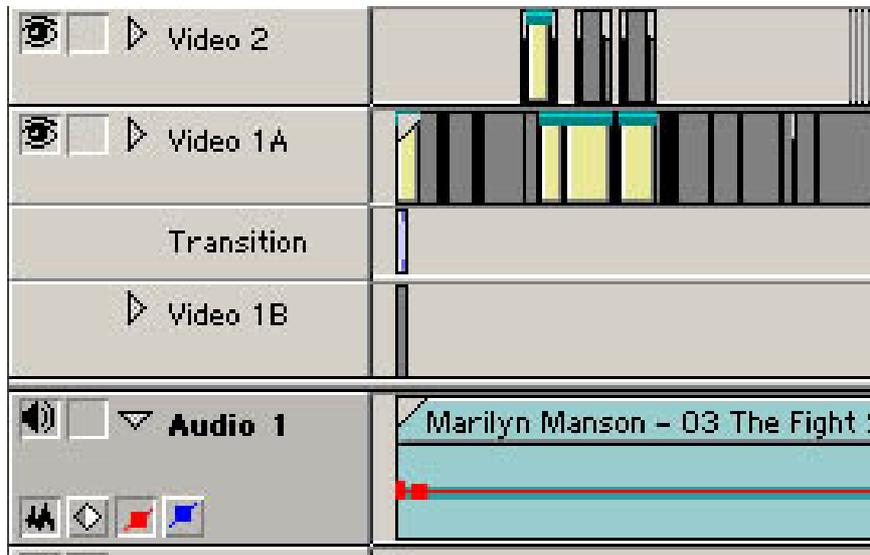
Mit diese Tool lässt sich bis auf ein Frame in die Timeline hineinzoomen.

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.

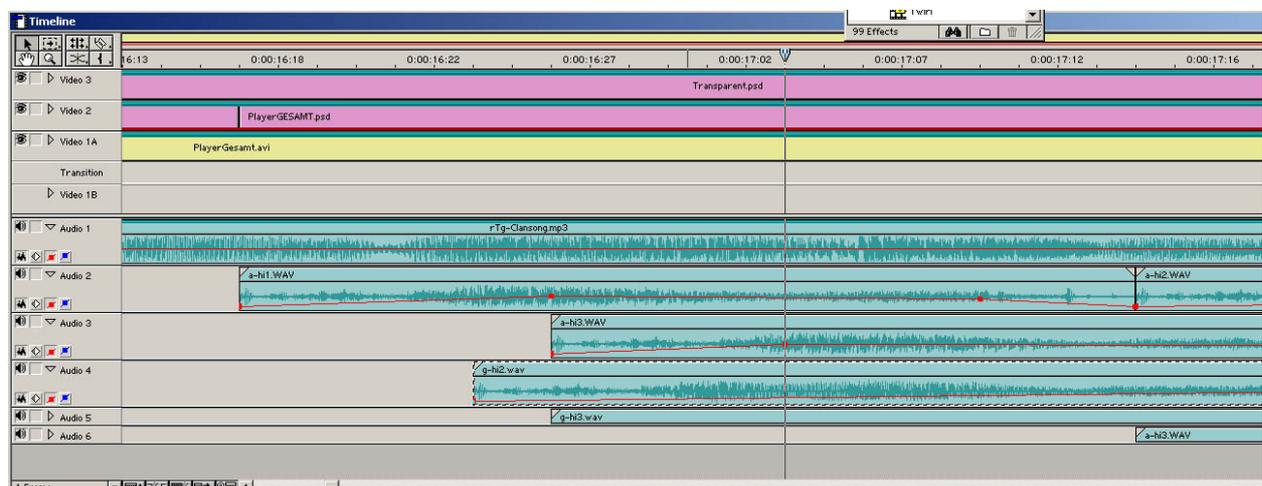
„Track Options Dialog“:

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

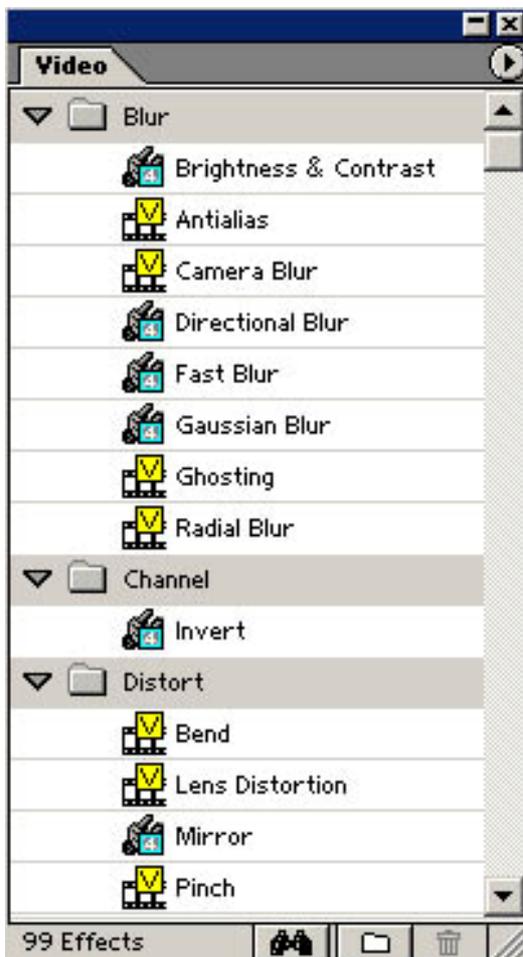


Soundlautstärke:

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

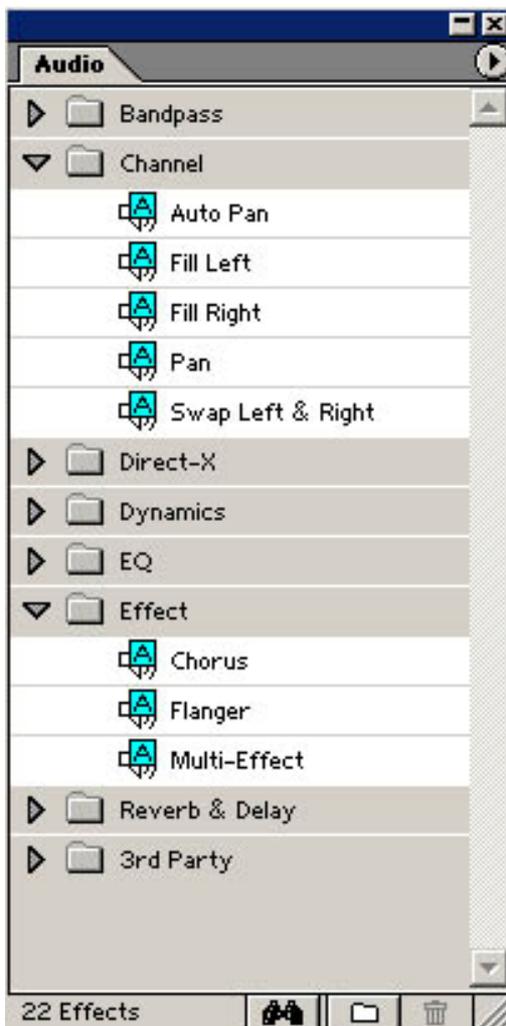


In dem „Videoeffektfenster“ sind die verschiedenen Videoeffekte aufgeführt, die in Adobe Premiere integriert sind.

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

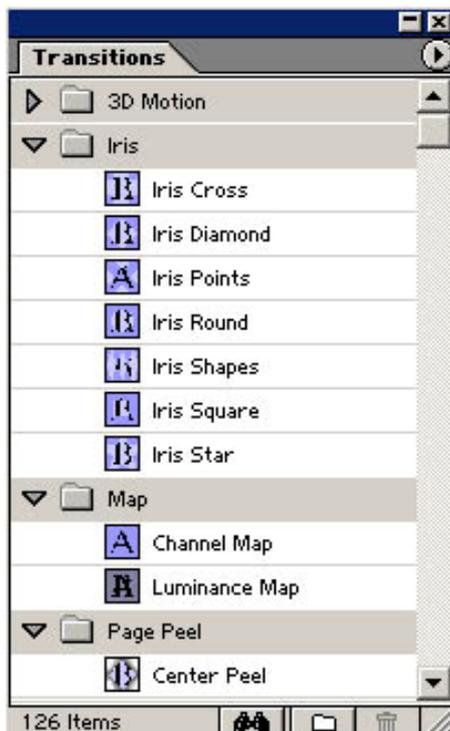


In dem „Audioeffektfenster“ sind die verschiedenen Audioeffekte aufgeführt, die in Adobe Premiere integriert sind.

Audioeffekte:

Um die unterschiedlichen Audioeffekte 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.

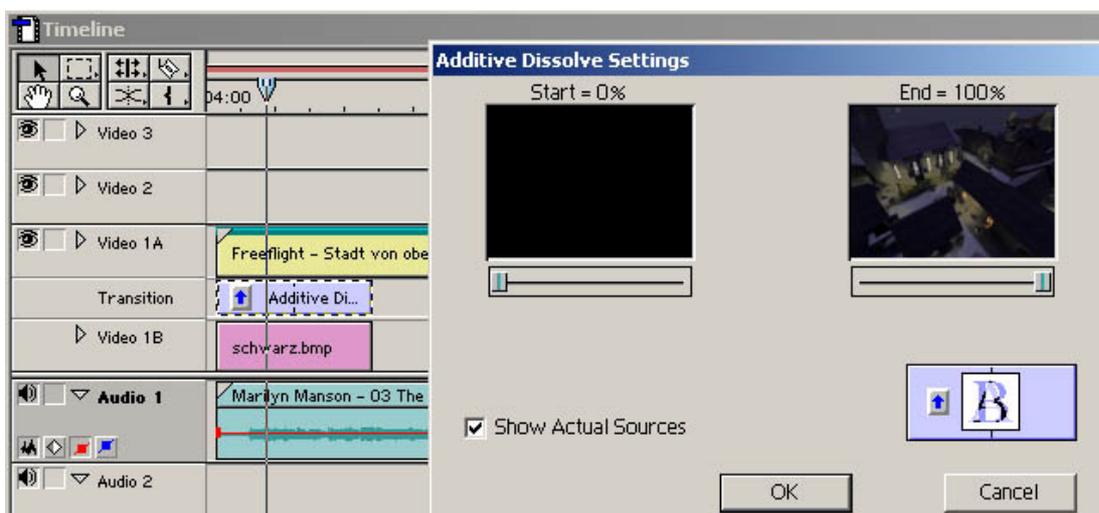
4.2.9 Adobe Premiere 6.0: Transitionseffektfenster



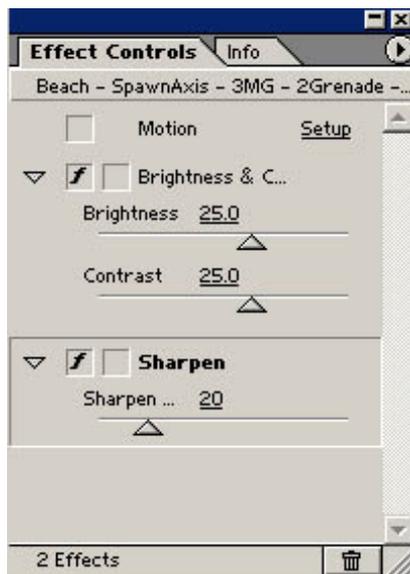
In dem „Transitionseffektfenster“ sind die verschiedenen Übergangseffekte aufgeführt, die in Adobe Premiere integriert sind.

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

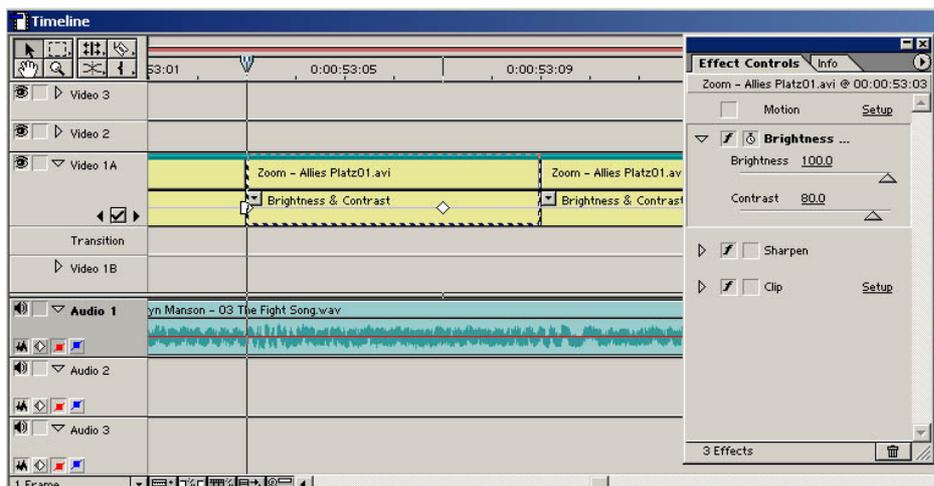


In diesem „Effektkontrollfenster“ werden die Effekte angezeigt, mit denen der auf der Timeline liegende angewählte Audio- oder Videofile versehen wurde.

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“).

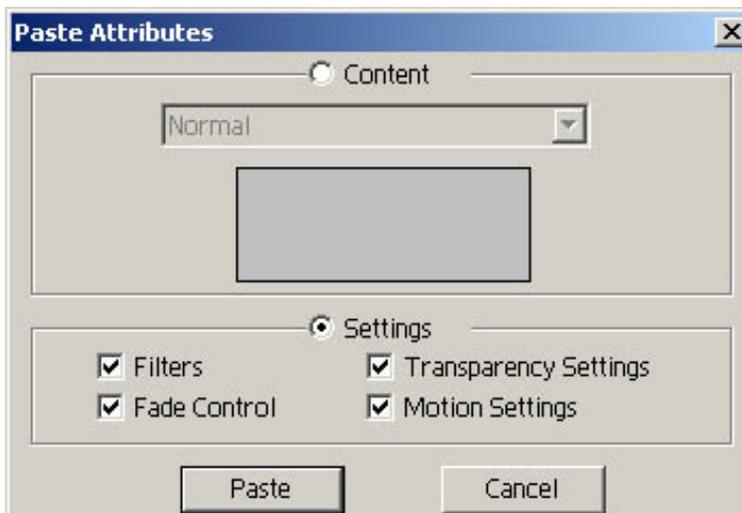
Oftmals gibt es bei den Effekten die Auswahl „Setup“; hinter der sich weitere Einstellungen verbergen.



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.

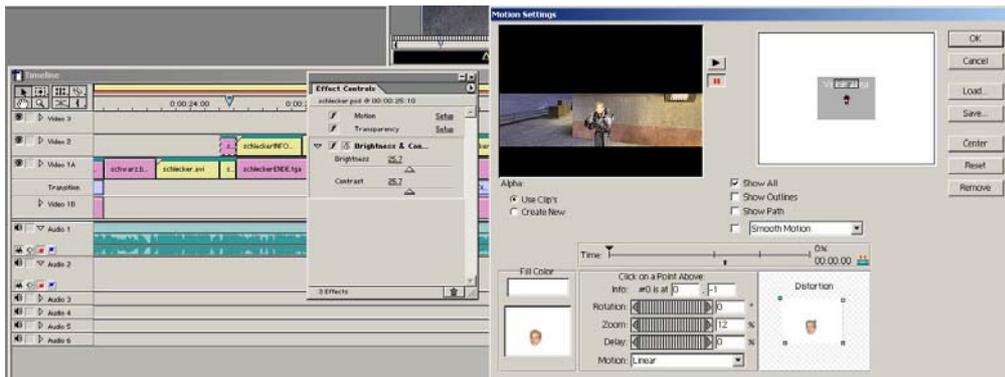


Motionsettings:

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.

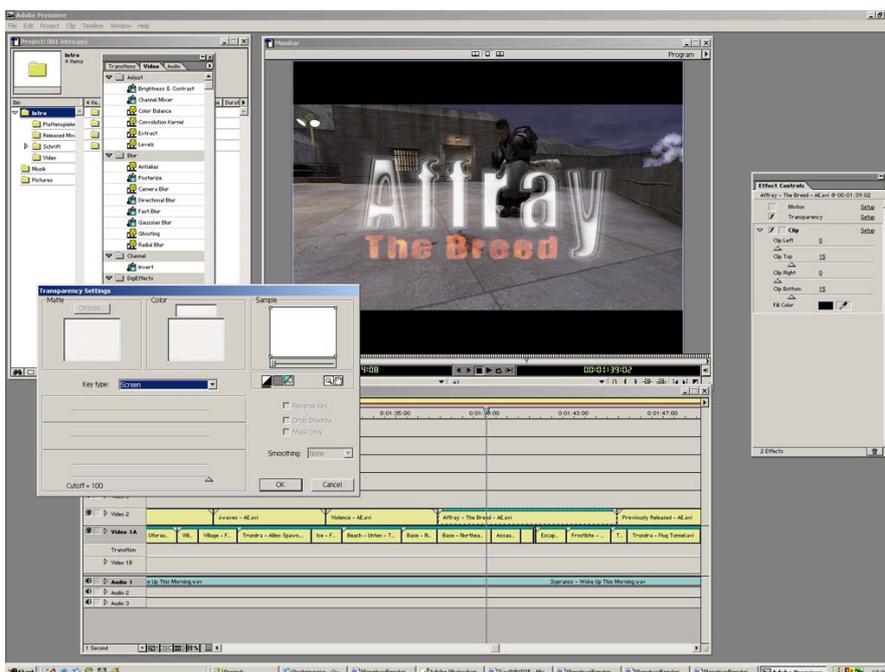
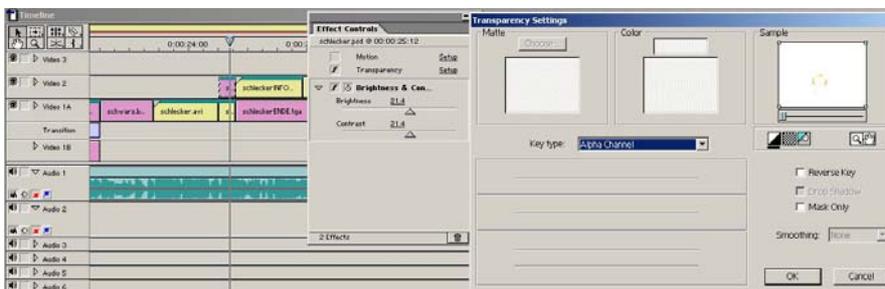
Die rote schmale Linie am unteren Rand des importierten Bildes auf der Timeline zeigt an, daß die Option "Motion" aktiviert ist.



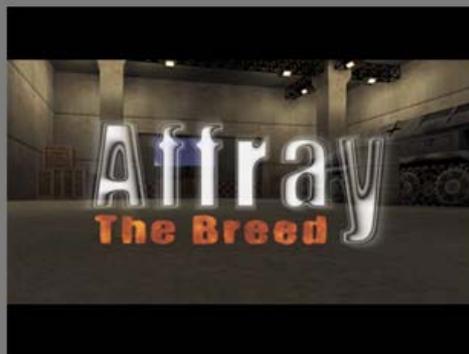
Transparency: Transparentes Bild oder Videofile über eine Videospur legen

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 „6. Adobe Photoshop CS: Transparente Bilder erstellen“ nach. Falls ein mit Adobe Aftereffects erstellter bewegter und mit Effekten versehener Avi-File hinzugefügt werden soll, schlage unter dem Punkt „5.2 Adobe Aftereffects 5.5: Durchsichtige Schriften erstellen“ nach. Wie mit Ulead Cool 3D Schriften erstellt werden können, ist nachzulesen unter Punkt „7. Ulead Cool 3D 3.5: 3D-Schriften erstellen“.



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
Video				
Mode:	DV/IEEE1394 Capture	Microsoft AVI	Microsoft AVI	Microsoft AVI
Compressor:	n/a	None	None	None
Frame Size:	1280 x 960	1280 x 960	1280 x 960	640 x 480
Frame Rate:	25.00 FPS	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

For optimal performance, Capture Settings, Project Settings and Clip Settings should be identical.

Klicke auf „Export Settings“ und stelle folgende Exportsettings her, um erstmalig nur die Videospur unkomprimiert zu exportieren:

General

File Type: Microsoft AVI Advanced Settings

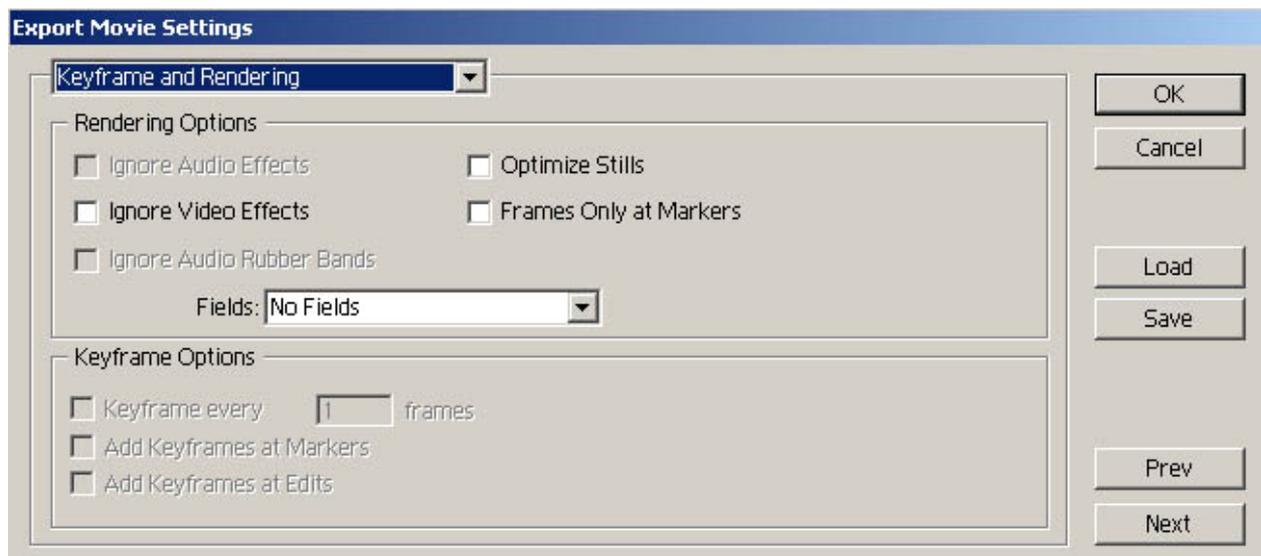
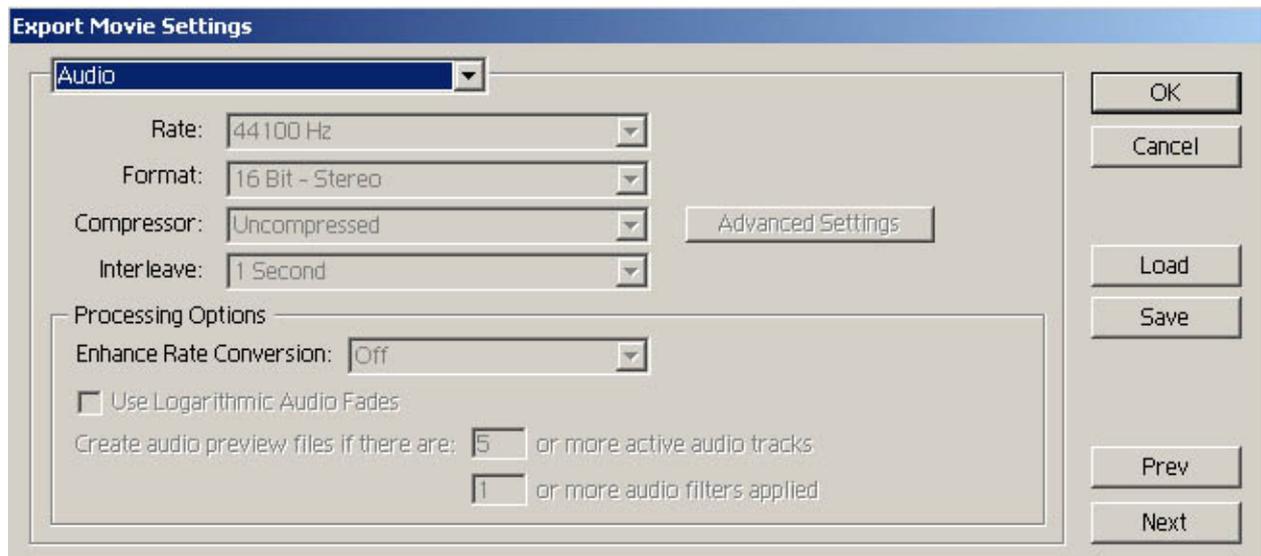
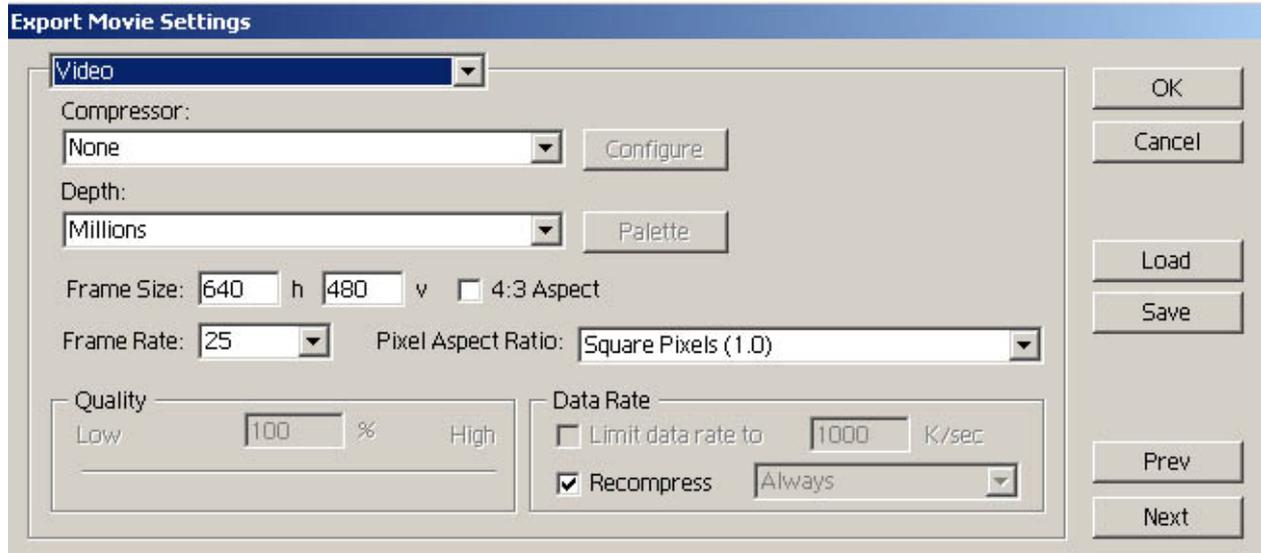
Range: Work Area

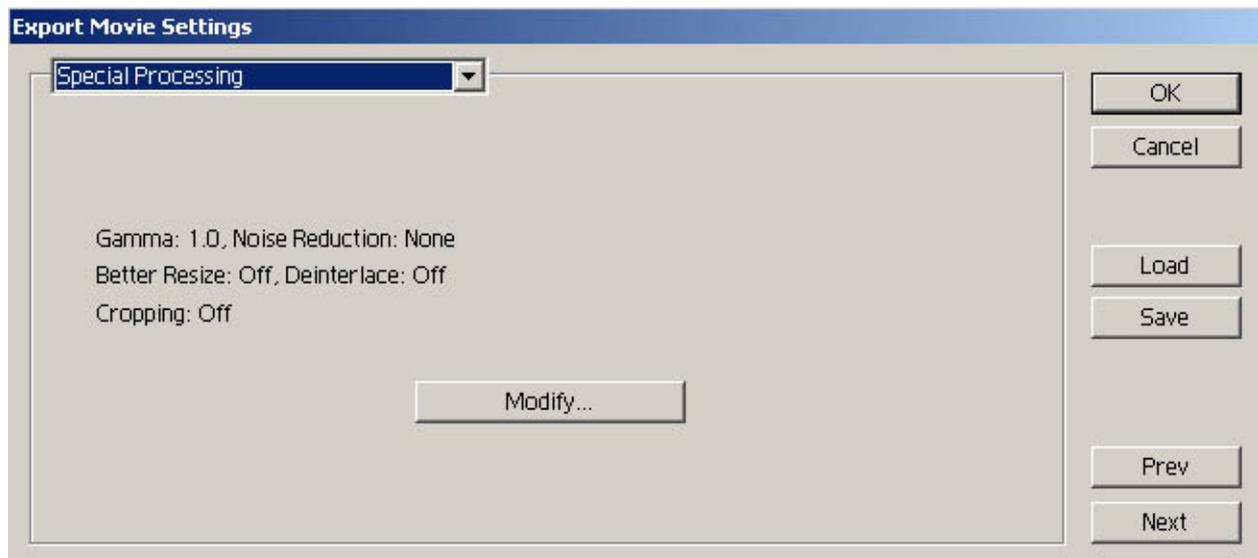
Export Video Open When Finished Embedding Options: None

Export Audio Beep When Finished

Current Settings:

- Video Settings
- Compressor: None
- Frame Size: 1280 x 960
- Frame Rate: 25.00
- Depth: Millions, Quality: 100%

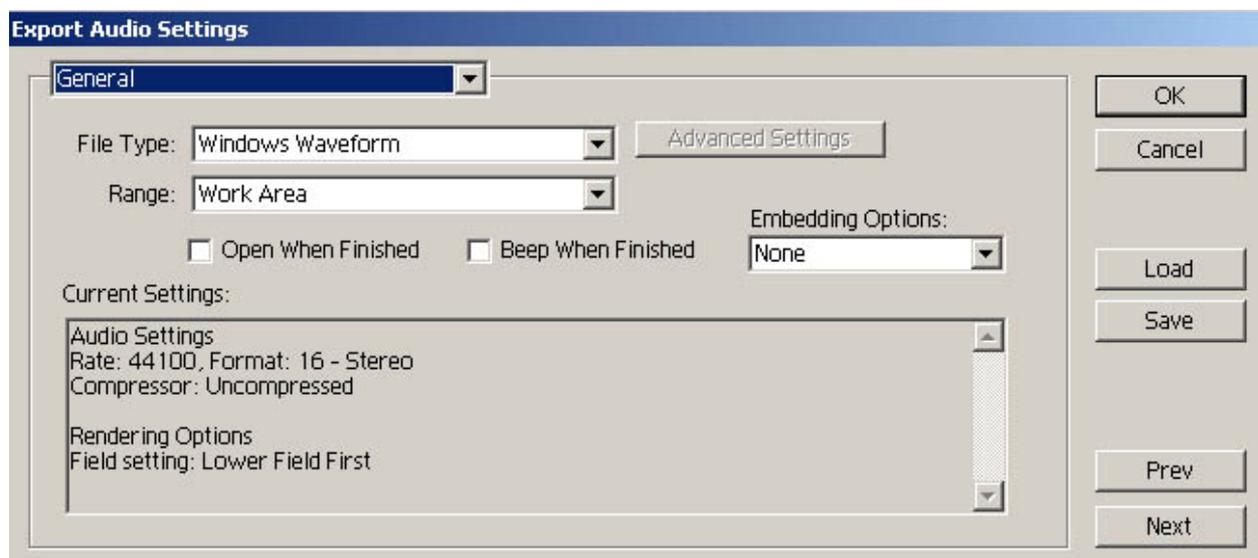


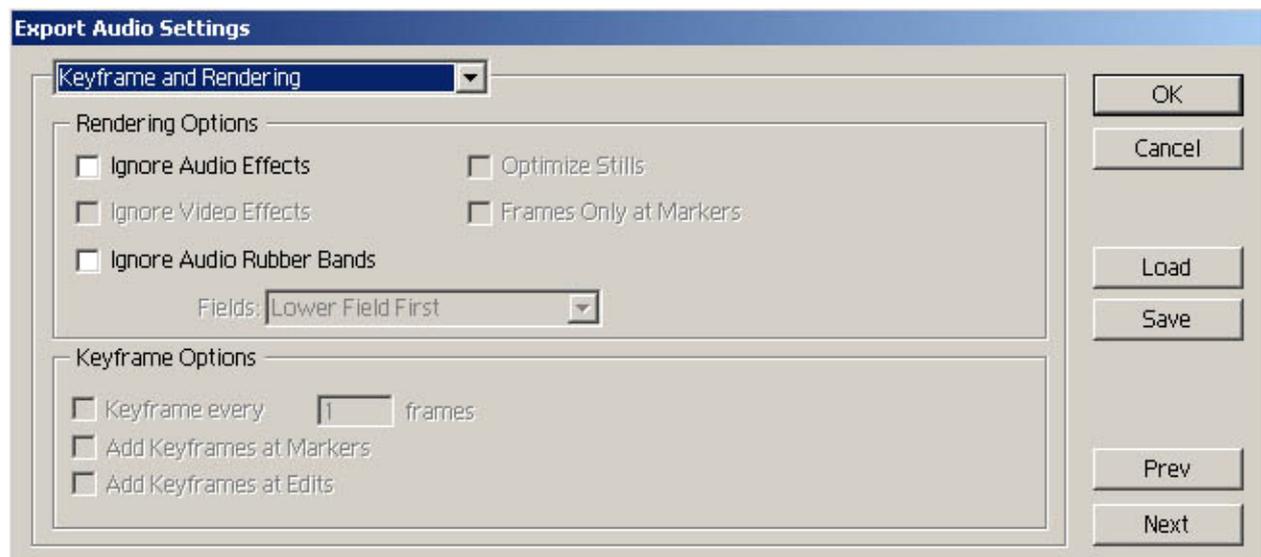
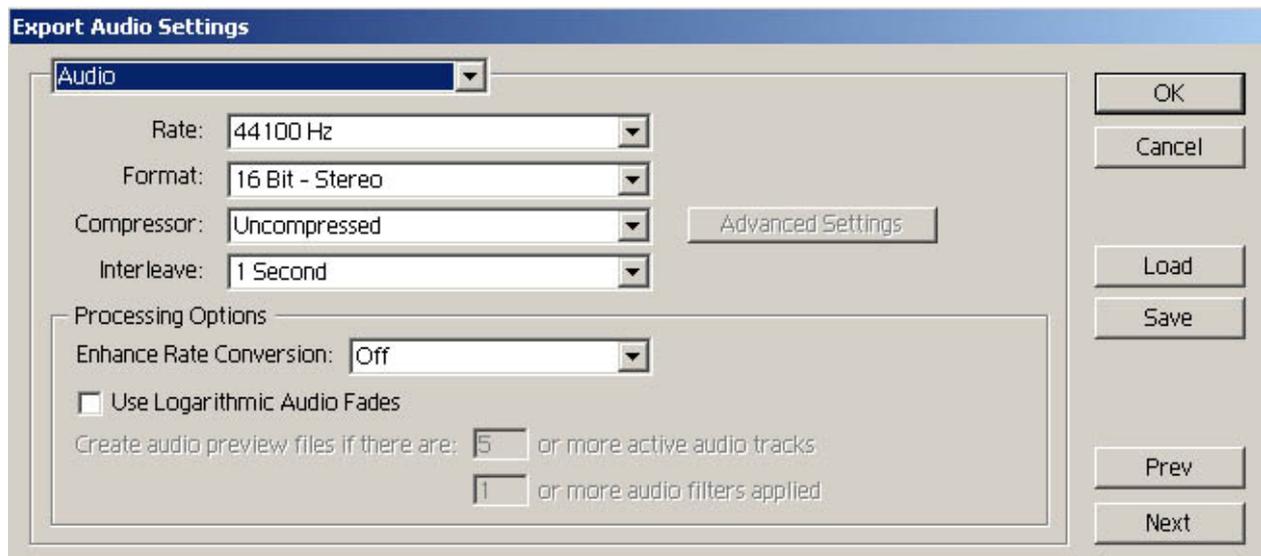


Wenn diese Einstellungen vorgenommen wurden, speichere das Projekt ab. Danach kann das Exportieren gestartet werden. Klicke dazu in der „Kopfleiste“ auf „File“ / „Export Timeline“ und „Movie...“ Wähle den Speicherpfad als auch den Dateinamen und bestätige dann den Button „Speichern“.

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“:





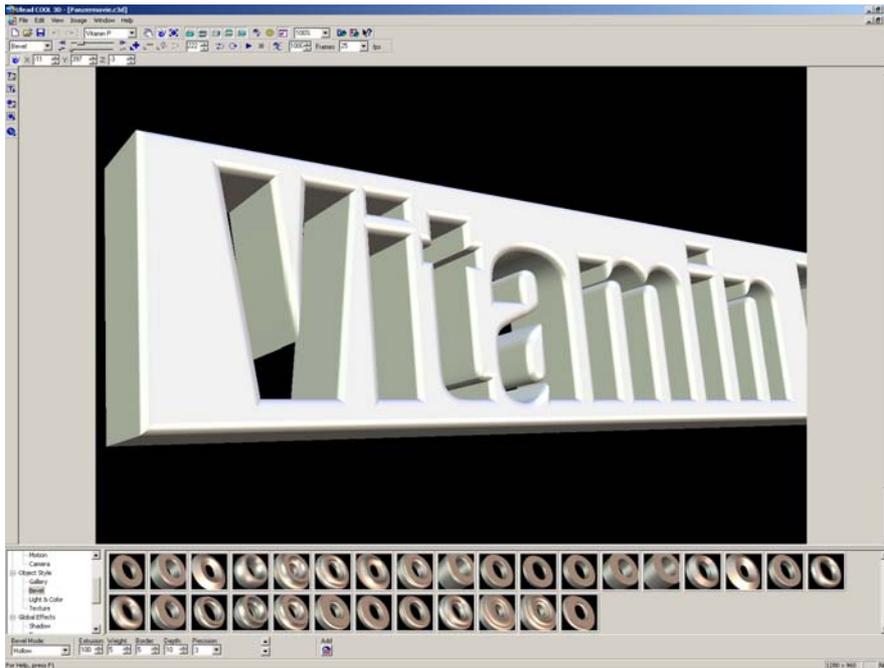
Bestätige diese Einstellungen und wähle „Speichern“, um den Audioexport zu starten. Alles weitere ist unter Punkt „9. Virtual Dub: Komprimierung des Adobe Premiere Projektes“ zu finden.

5. Adobe Aftereffects 5.5

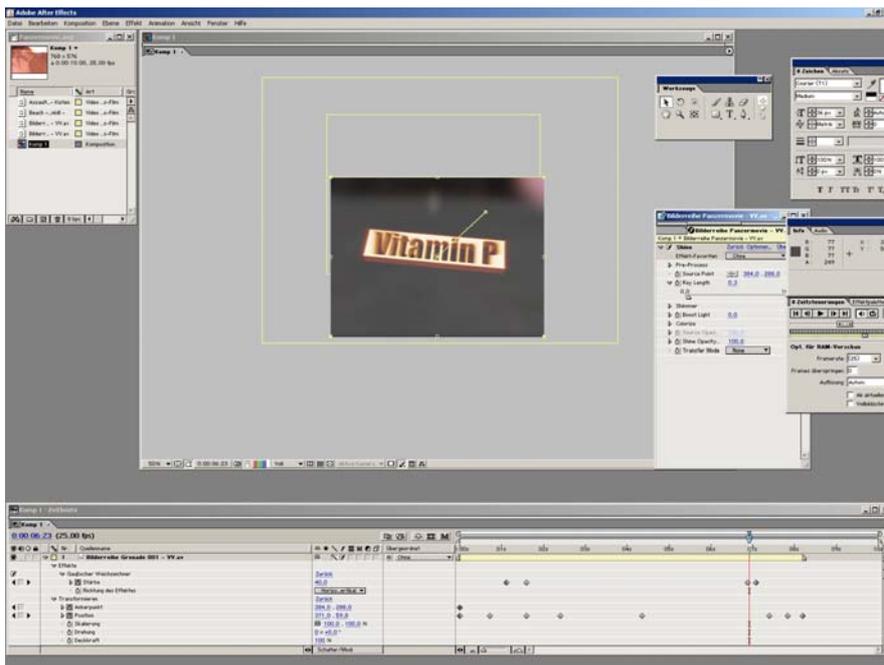
Weitere Plug-Ins und Tutorials findest auf dieser Internetseite [<http://www.trapcode.com/download.html>].

Im folgenden 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



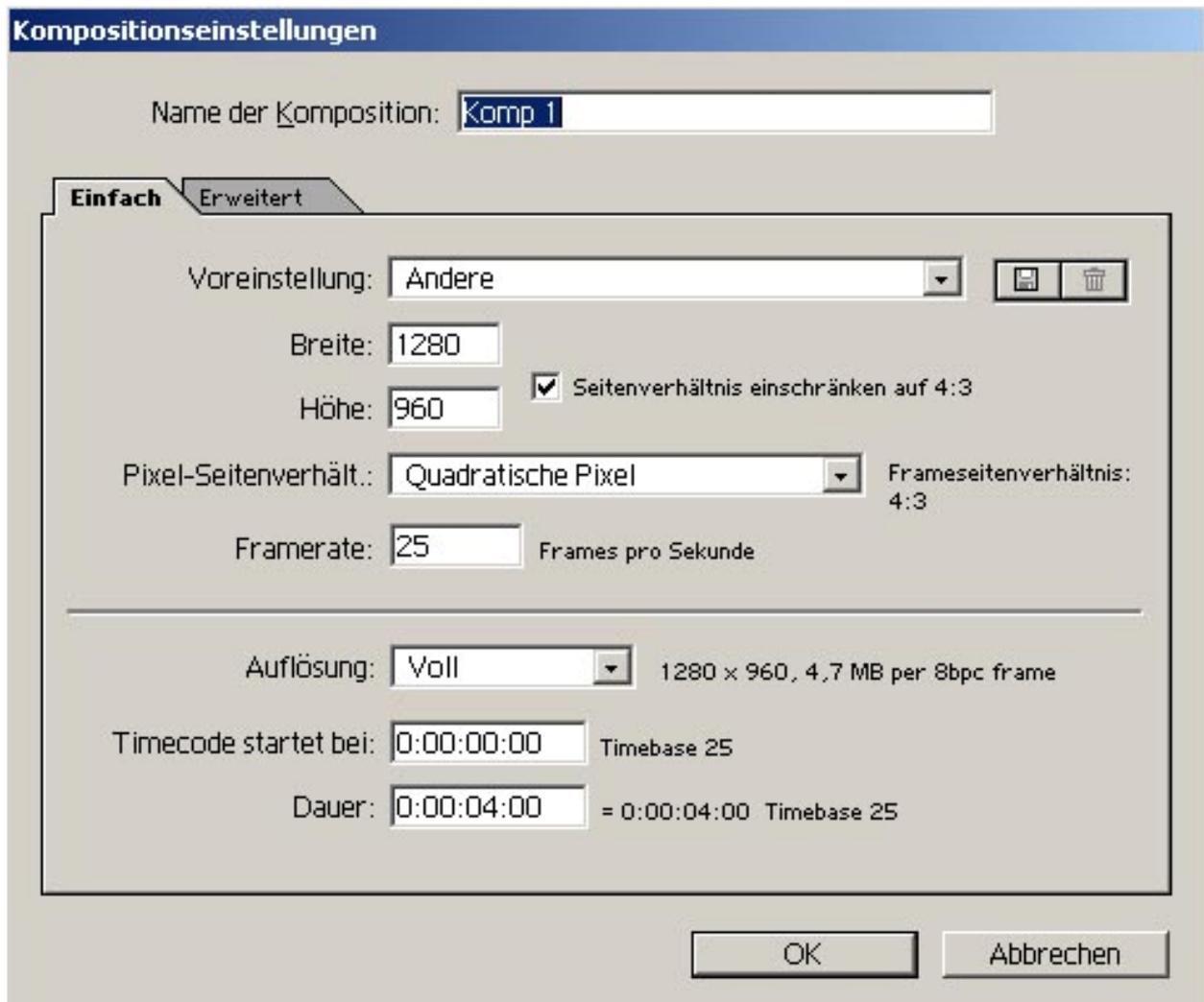
3. Schritt Titel: Adobe Premiere - Vitamin P – Title



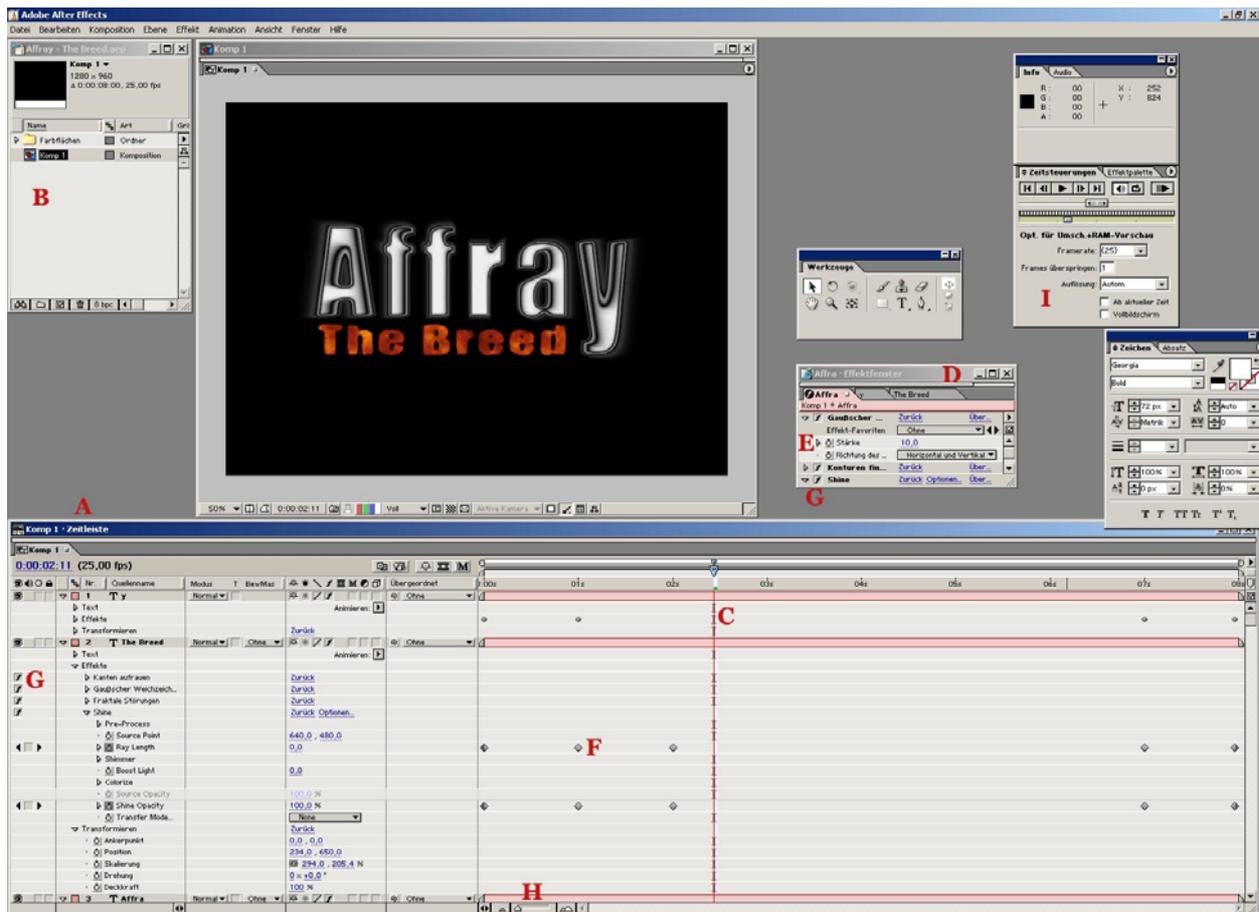
Solltest du Adobe Aftereffects nutzen, empfiehlt es sich auf jeden Fall, deine erstellten Avi-Files unkomprimiert zu lassen, da jede "Neucodierung" Datenverlust zur Folge hat; d.h. die Qualität wird schlechter werden!

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.



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.

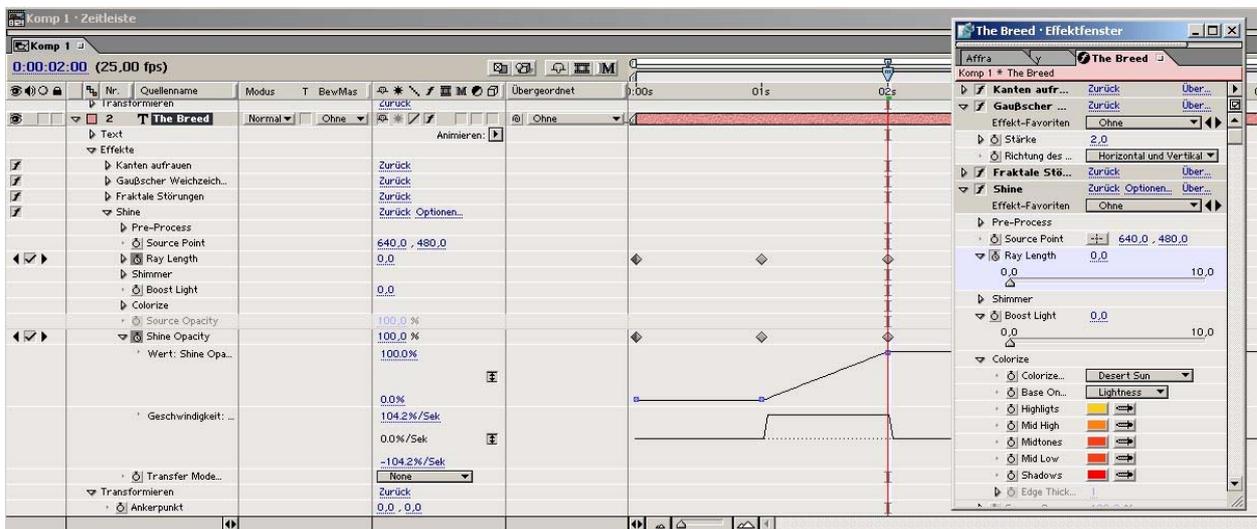
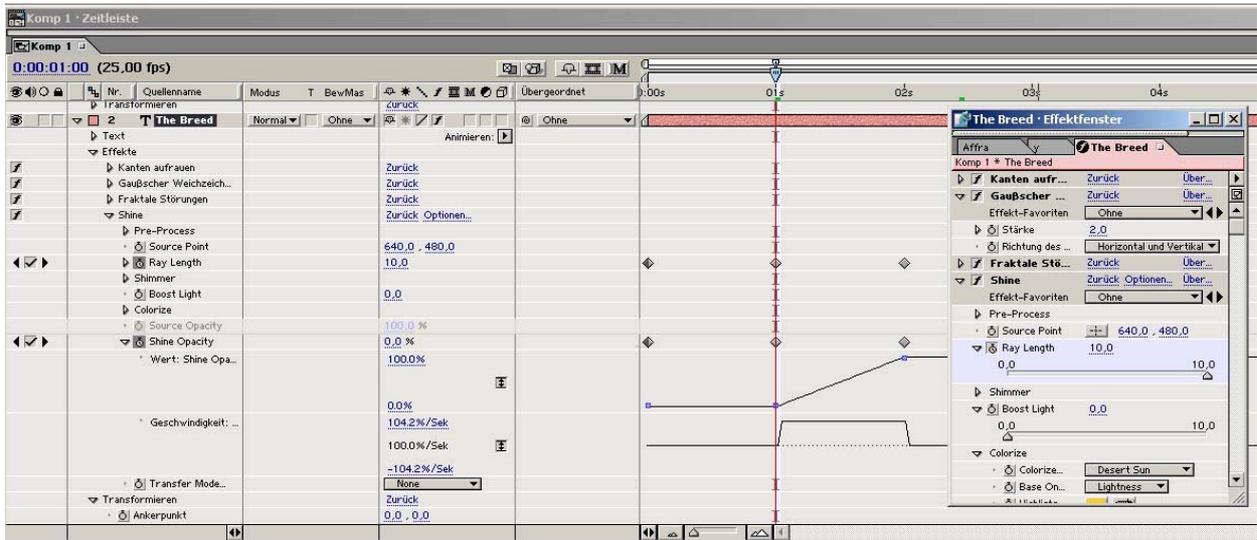


Dateien importieren:

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.



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

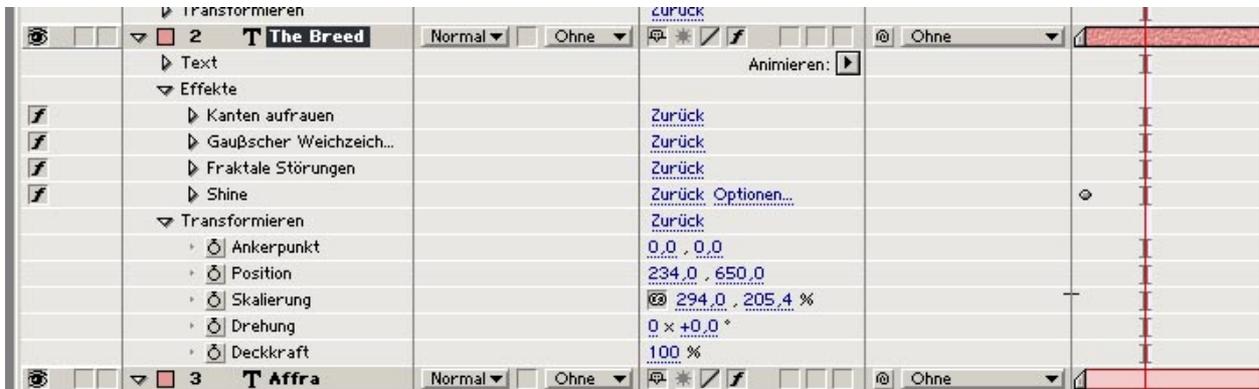
Ich kann und will nicht zu jedem Effekt "die ultimative" Einstellung erklären. Probiere ein wenig herum - das macht ja auch gerade das Moviemaking aus. Wichtig ist vielleicht aber noch die Möglichkeit, seine speziellen Effekteinstellungen zu speichern. Mache dafür einen Rechtsklick auf deinen Effekt 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.

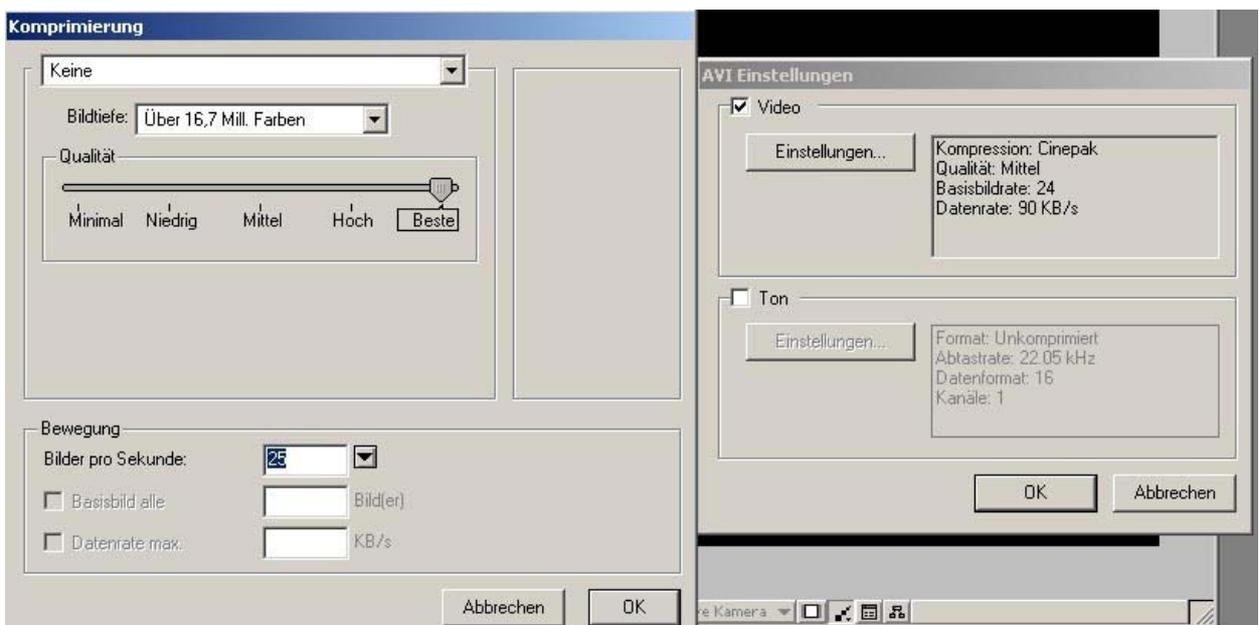
Jede einzelne Videospur kann gedreht, skaliert oder von der Position verschoben werden. Auch hier helfen wieder die „Keyframes“ (Stoppuhr), um weiche, flüssige Übergänge zu schaffen.



Projekt exportieren:

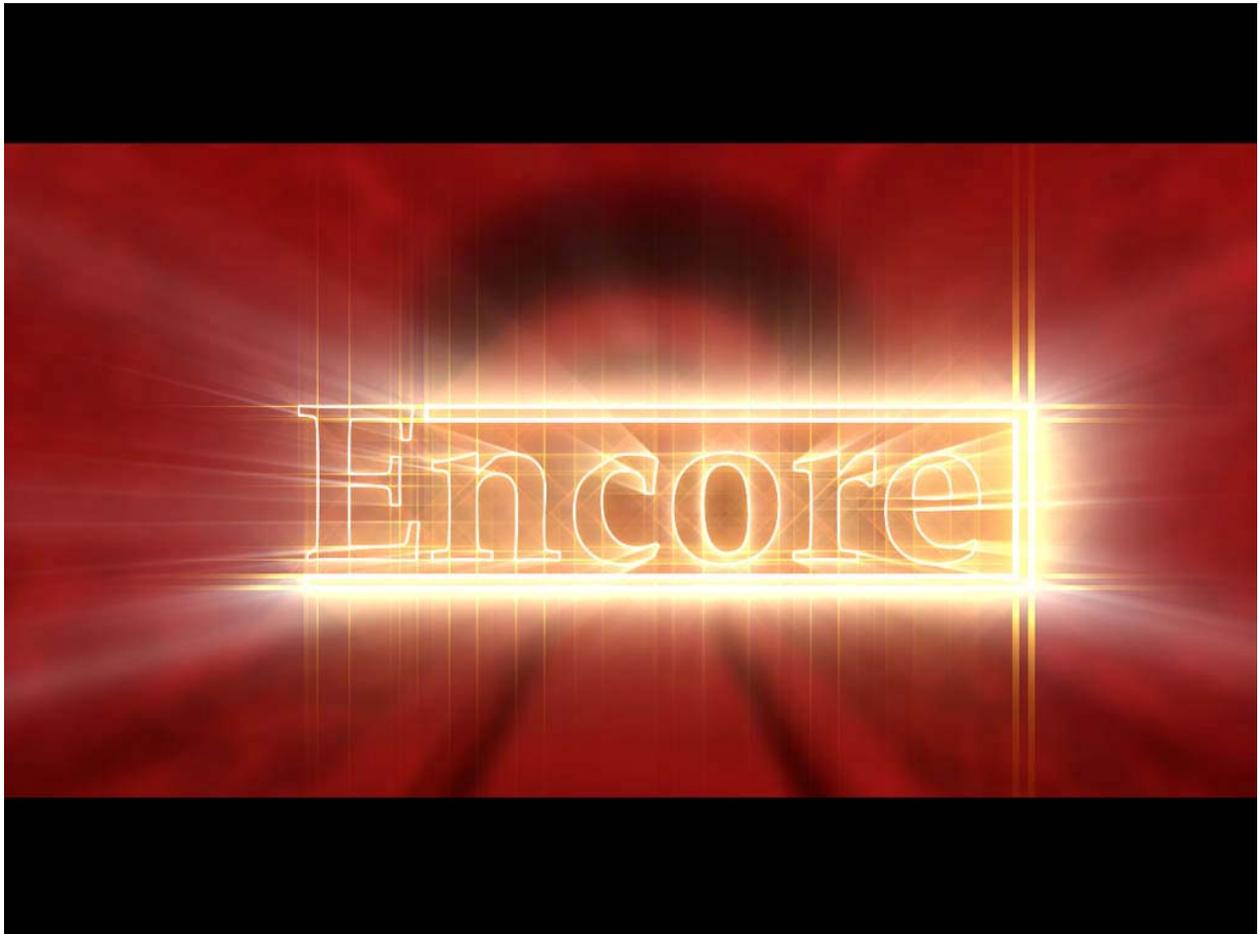
Klicke dazu oben in der Menüleiste auf "Datei" / "Exportieren" und z.B. "AVI..." Gib dann den Pfad und den Dateinamen an. Wenn du dann auf "Speichern" klickst, öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem du die "Exporteinstellungen" vornehmen mußt. Hier würde ich "Keine" Komprimierung wählen, die "Bildtiefe" 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...



5.2 Adobe Aftereffects 5.5: Durchsichtige Schriften erstellen

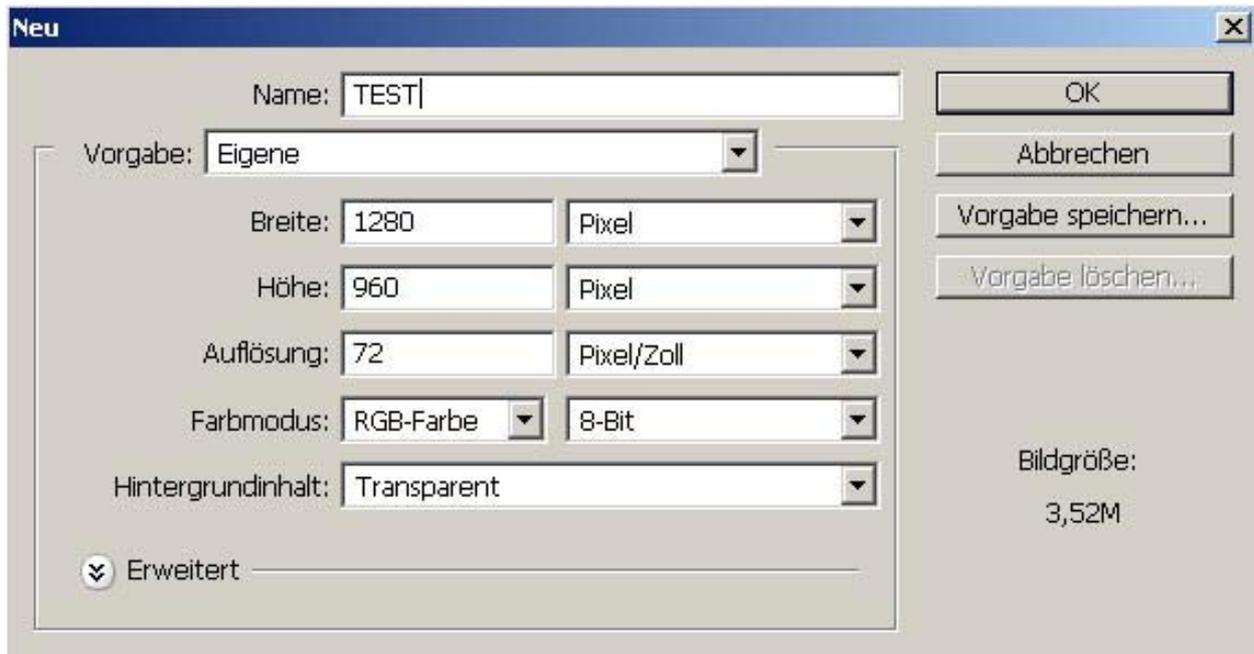
Erstelle zunächst ein neues Projekt mit der selben Auflösung und Framerate, wie das Hauptprojekt in Premiere. Mache dann einen Rechtsklick auf die Timeline und wähle "Neu" / "Text". Gib einen Text sein. Diese Spur kann dann mit Effekten versehen werden (z.B. "Shine" von Trapcode [<http://www.trapcode.com/download.html>] 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 (siehe Stichwort „Transparency“ unter Punkt 4.2.9.1 Adobe Premiere 6.0: Effektkontrollfenster).



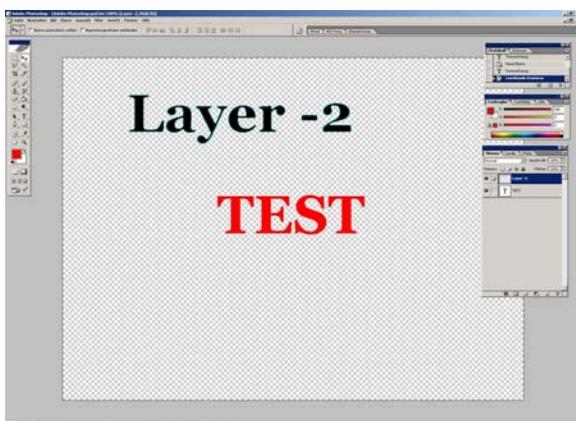
6. Adobe Photoshop CS: Transparente Bilder erstellen

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



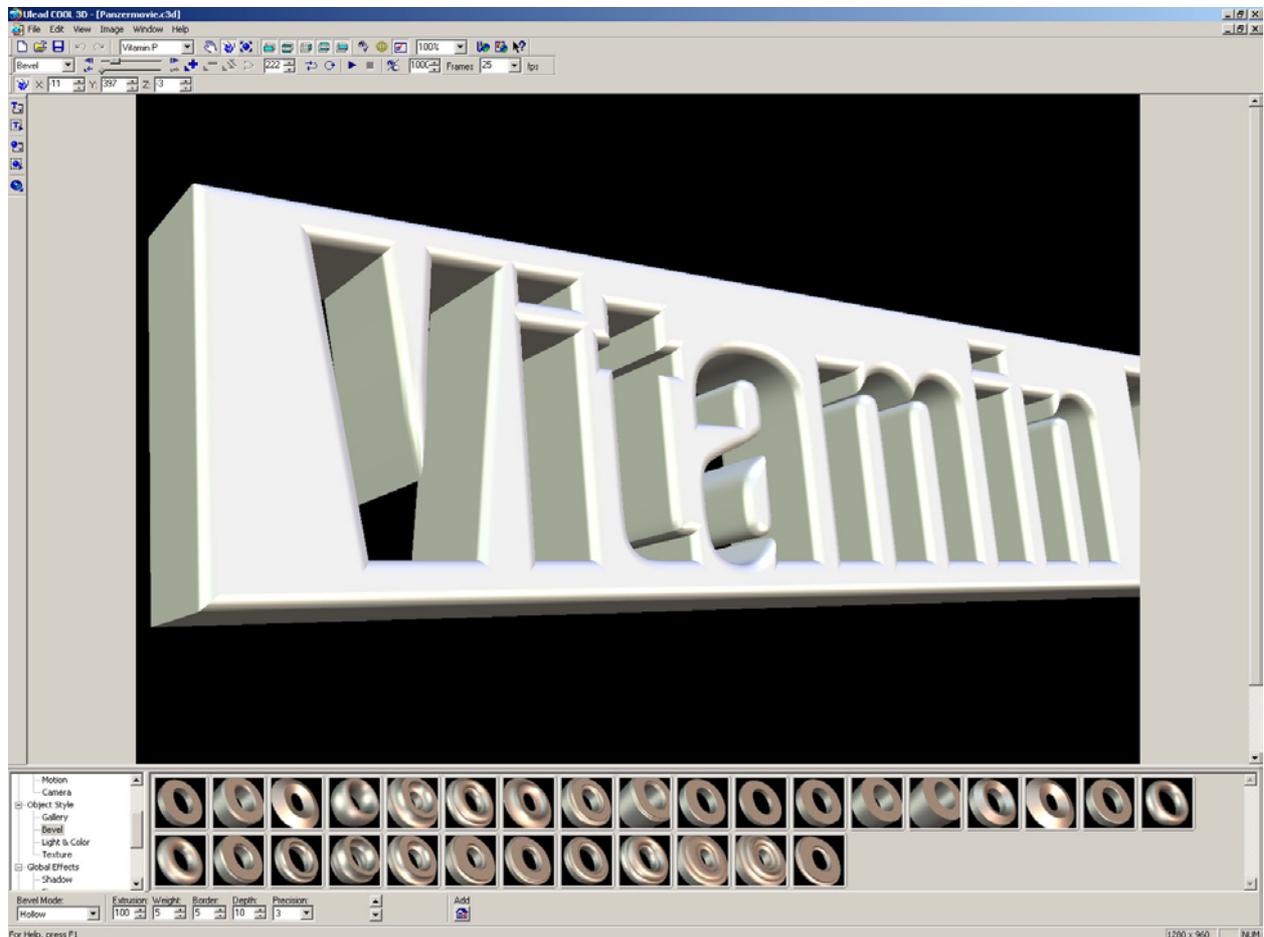
Mit dem T "Horizontales Text-Werkzeug" können Schriften auf die Bildfläche gebracht werden. Den Text kann man nun noch farblich gestalten oder mit Adobe Photoshop-Effekten verfeinern. In diesem Falle empfehle ich, mehrere Layer zu verwenden, um nur ausgewählte Teile des Bildes zu verfeinern. Diese Ebenen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

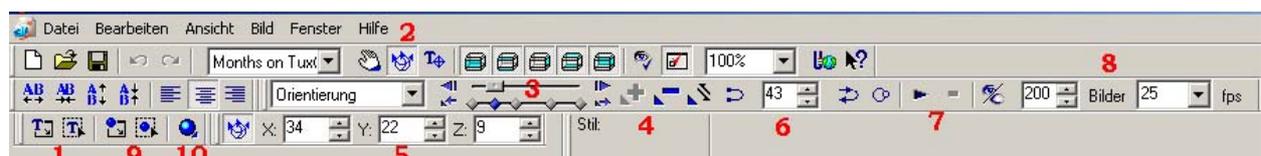
Hier muß die Länge des Filmes in "Bildern" angegeben werden. Soll die Schrift z.B. 10 Sekunden im Bild sein und du hast dein Movie mit 25 Frames aufgenommen ("cl_avidemo 25"), so müßtest du die "Bildanzahl" auf 250 setzen; die "Bilder pro Sekunde" auf 25.

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")



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 werden 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 folgenden 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.

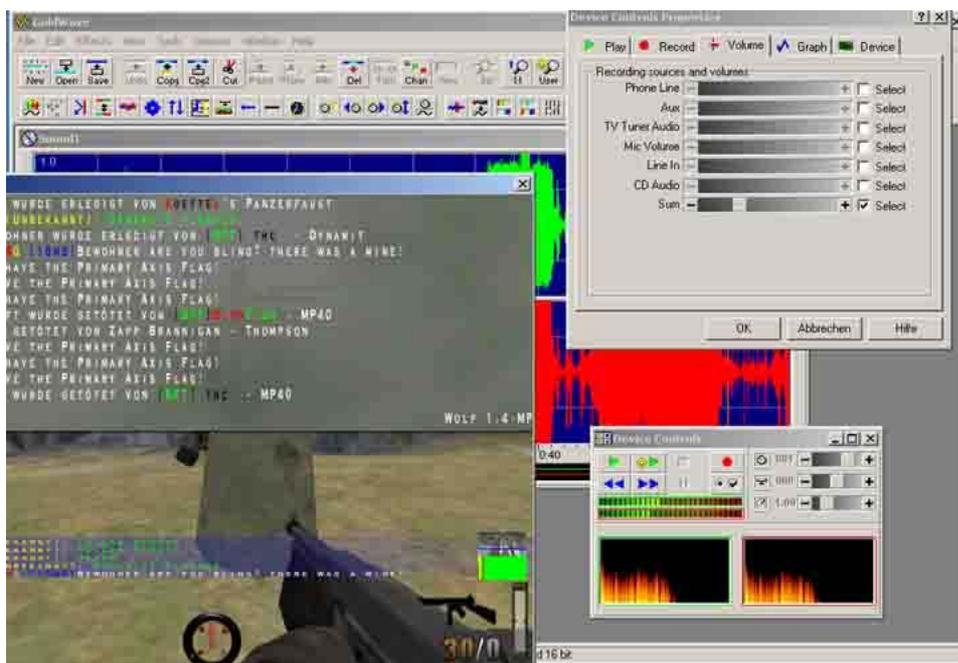
Als erstes sollte die "Movie.cfg" modifiziert werden:

```
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 // aktiviert den Fenstermodus
seta r_mode -1 // beliebige Bildschirmauflösung
```

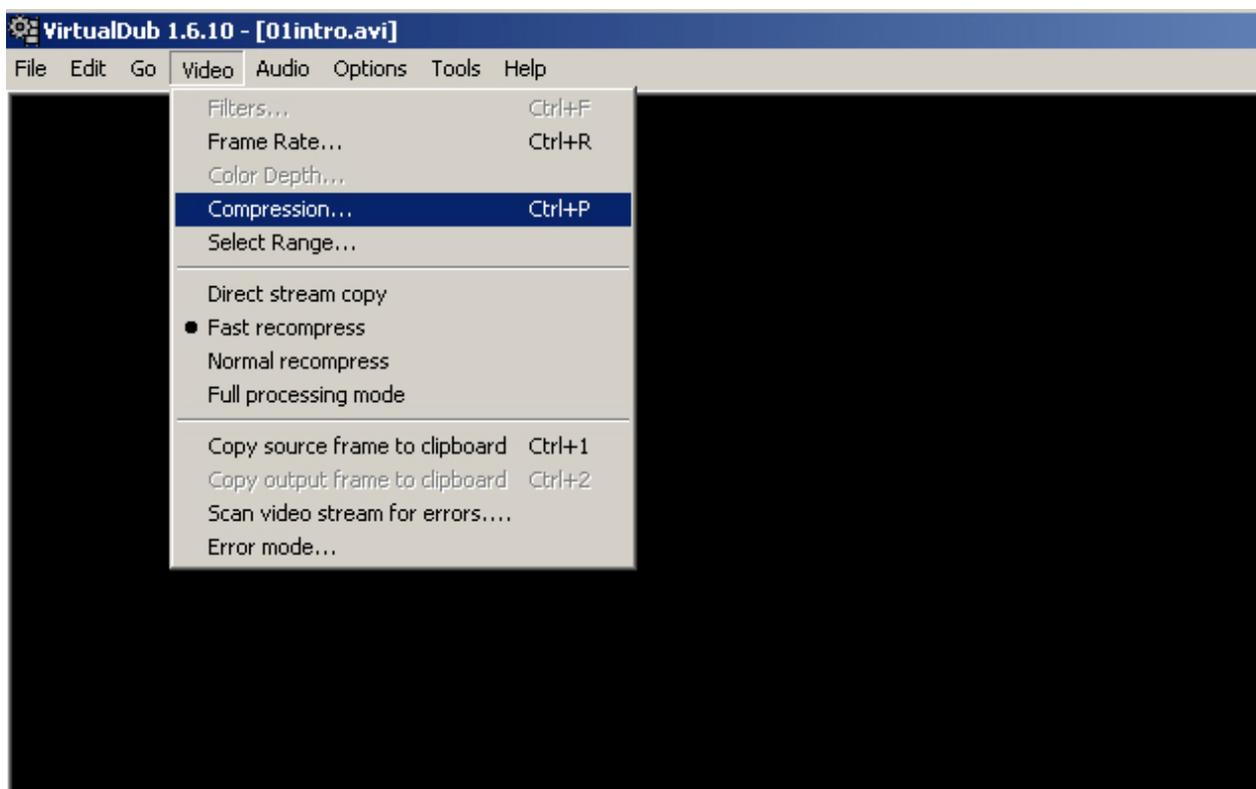
Installiere und starte das Programm Goldwave. Klicke auf "New" und bestimme die Länge des Wavefiles, den Channel, die Sampling Rate und bestätige es mit OK. Dann klicke auf "Options" / "Controls" und wähle unter dem Reiter "Volume" die Eingabequelle ("stereomix" oder "sum"). Bestätige die Einstellungen 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

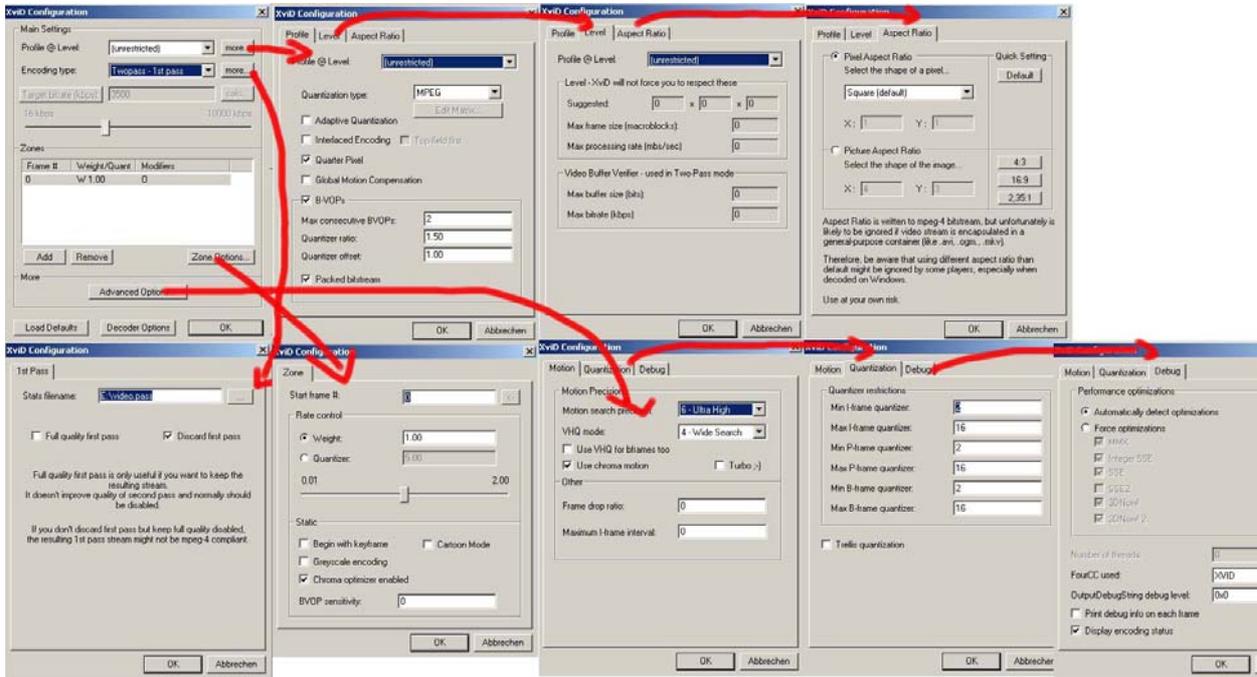
Ich habe den Codec „XviD-1.1.0-Beta2-04042005“ gewählt und die einzelnen Einstellungsschritte mittels Screenshot dokumentiert. Hierbei handelt es sich um das "2pass-Verfahren", indem das Movie einmal analysiert wird und erst im zweiten Schritt die eigentliche Umwandlung stattfindet. Ich arbeite auf der 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“.

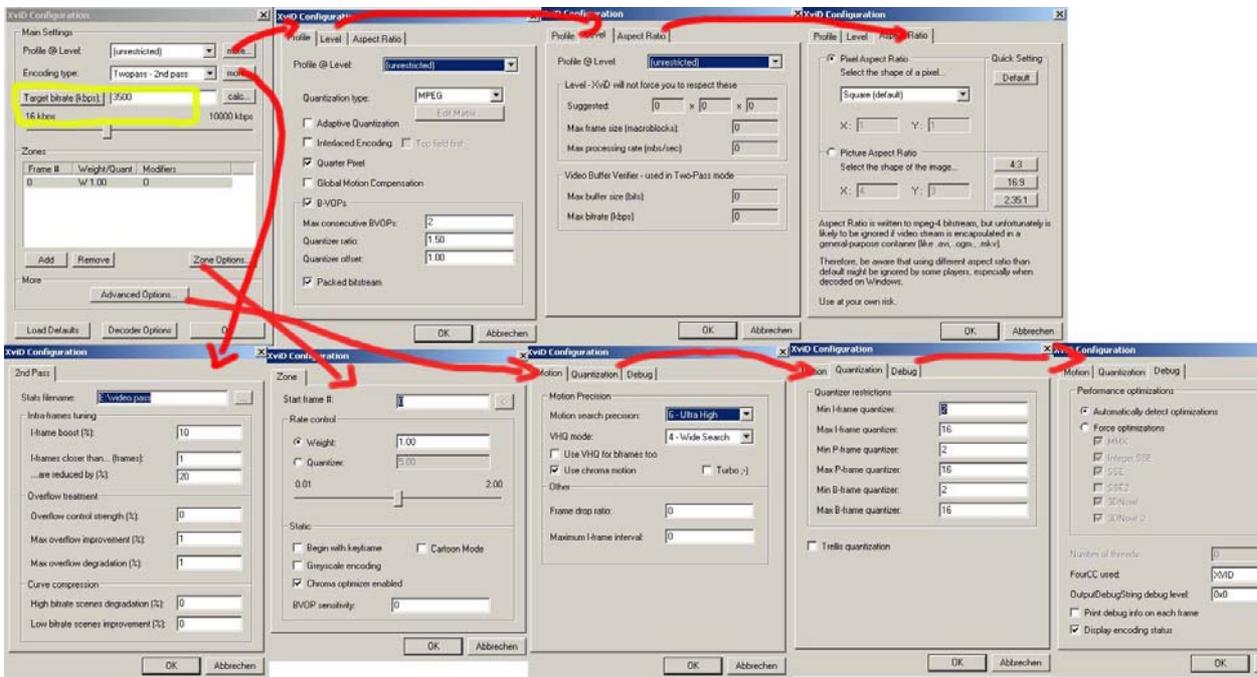


Trage dann die folgende Werte für den „Twopass – 2nd pass“ und für „Twopass – 1st pass“ ein.

„Twopass – 1st pass“



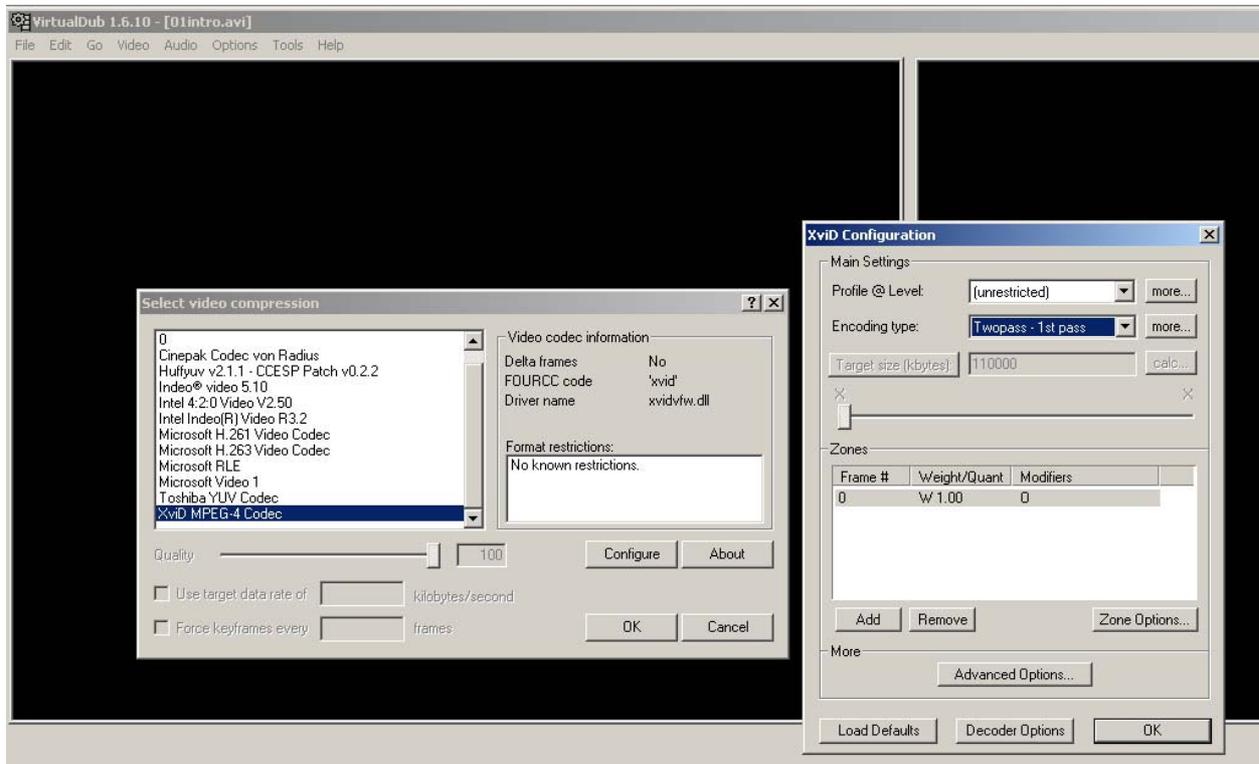
„Twopass – 2nd pass“



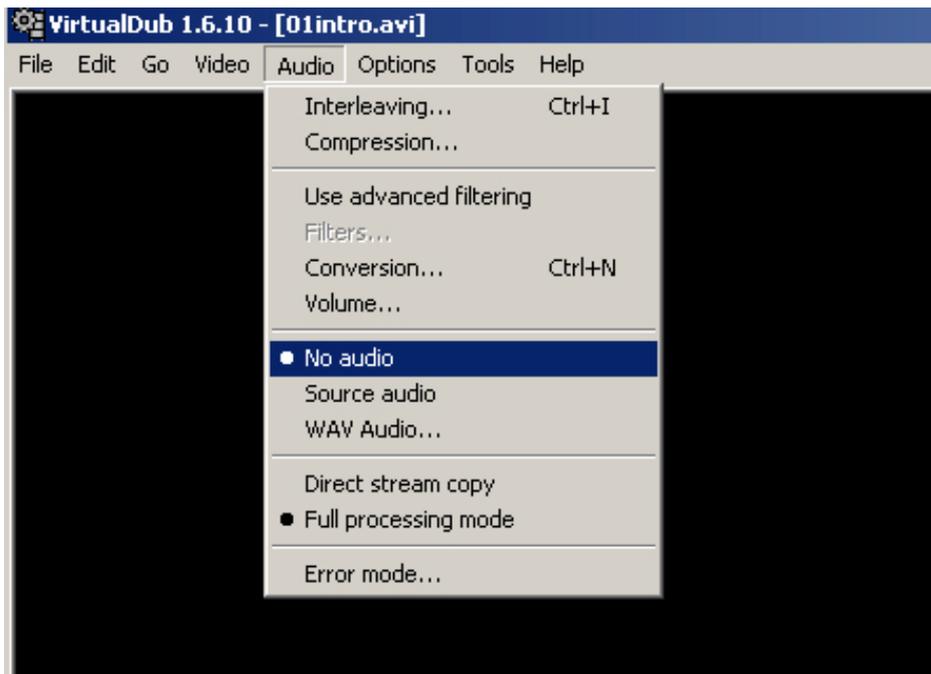
Das gelb markierte Feld lässt mehrere Optionen zu. Einmal lässt sich dort die „Target bitrate“ eintragen. Werte zwischen 2000 und 4000 haben sich bewährt. Umso höher dieser Wert umso besser wird die Qualität aber auch umso größer wird der Avi-File. Eine Alternative bietet die Angabe der „Target size“ (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.

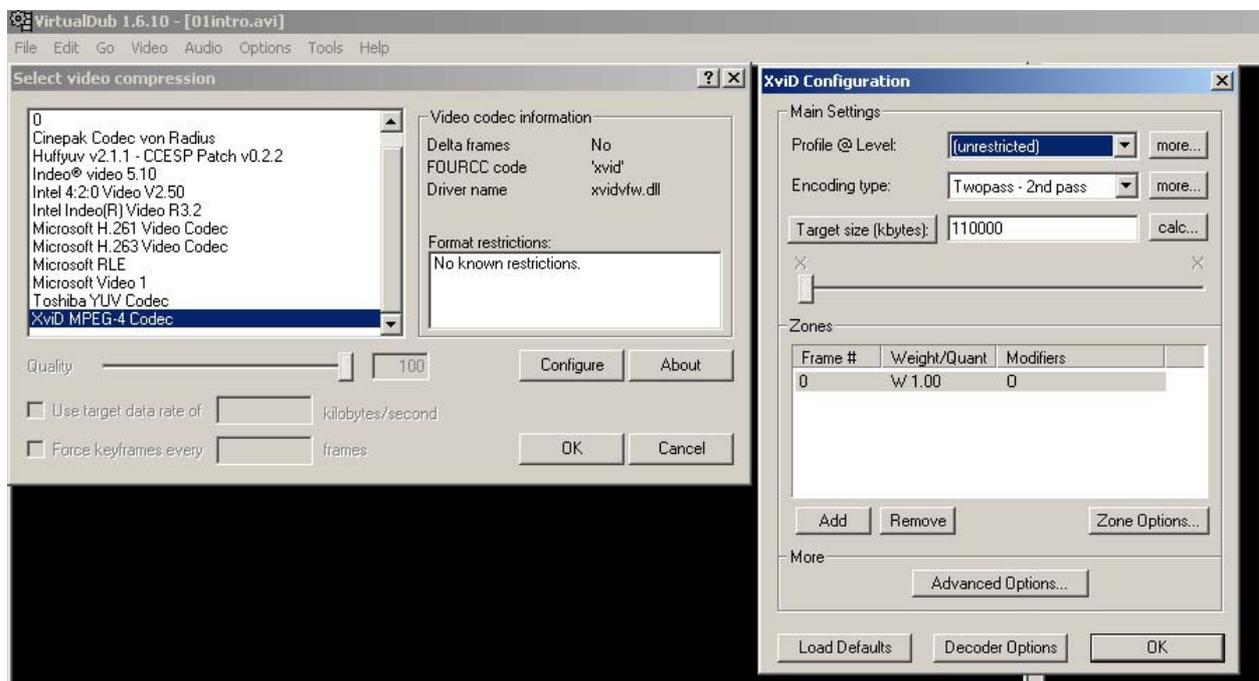
Wenn diese Einstellungen vorgenommen wurden, dann geht es jetzt ans Umwandeln. Setze als erstes den "Encoding type" im "Hauptfenster" auf "Twopass - 1st pass" und bestätige dies mit "OK".



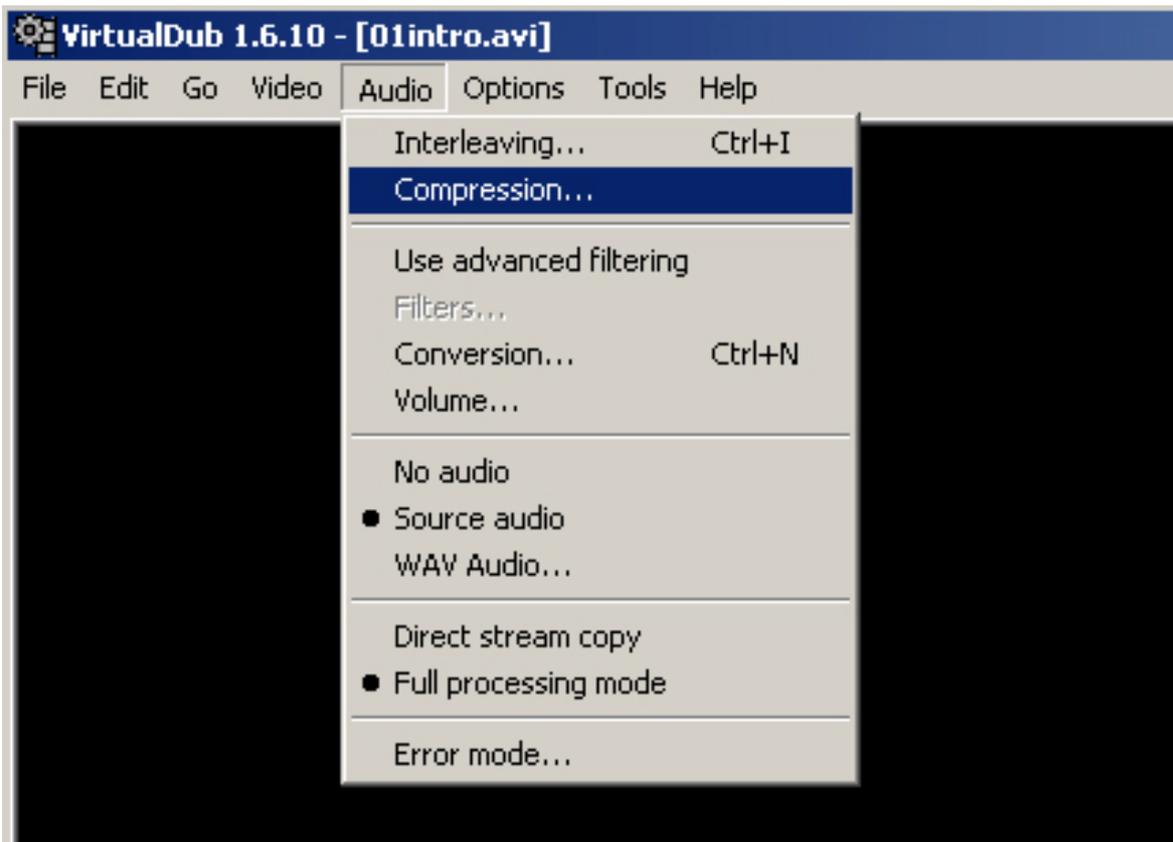
Klicke im "Select video compression" Fenster ebenfalls auf "OK" und wähle in Virtual Dub unter "Audio" / "no audio" (beim Analysieren ist die Audiospur nur ein "Zeitfresser"). Starte dann den ersten Durchlauf: "File" / "Save as AVI..."

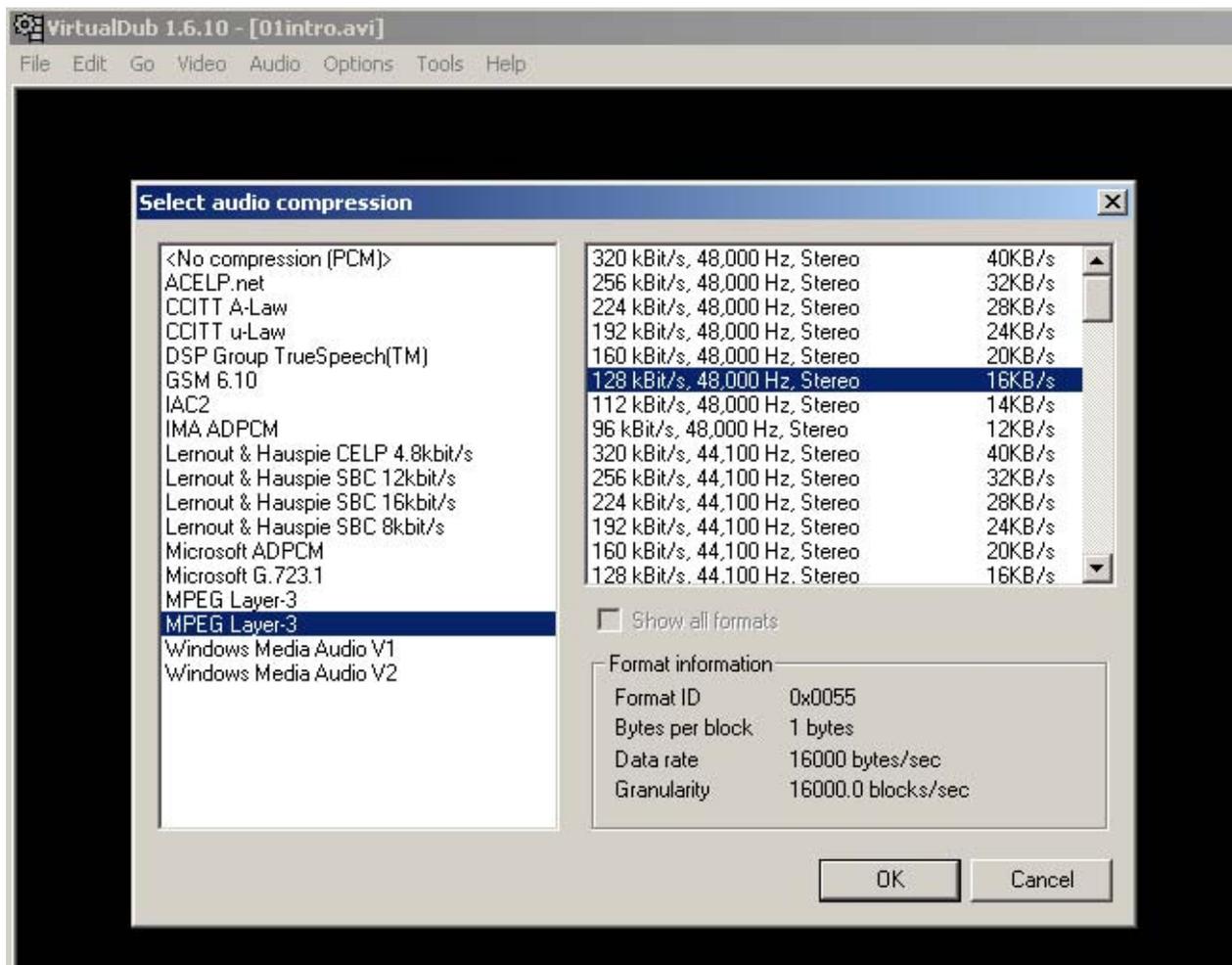


Wenn dieser dann beendet ist, führe gleich danach den zweiten Durchlauf aus, da ansonsten die analysierten Werte verloren gehen! Wähle nun in Virtual Dub "Video" / "Compression..." den Xvid-Codec und setze den "Encoding type" auf "Twopass - 2nd pass".



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.





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 segment...“ 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 ÜBERSICHT
//=====

//r001.cfg Basis-Record
//=====
//bind F12 "cl_avidemo 0" //F12 // stoppt Umwandlung 0 FPS
//bind F11 "cl_avidemo 25" //F11 // startet Umwandlung 25 FPS
//bind F10 "cl_avidemo 250" //F10 // startet Umwandlung 100 FPS
//bind F9 "exec r000" //F9 // CFG ausführen
//bind F8 "seta cg_drawTimer 0" //F8 // timer aus
//bind XX screenshotjpeg //XX // Screenshot in JPEG
//bind XX "weapalt" //XX // Sniper-Zoom
//bind XX "zoomin" //XX // Zoom +
//bind XX "zoomout" //XX // Zoom -

//r001a.cfg Bildschirm
//=====
//bind XX "+scores" //XX // Punkte zeigen

//r002.cfg Slow/FastMotion
//=====
//bind XX "vstr demo_faster" //XX // Geschwindigkeit +
//bind XX "vstr demo_slower" //XX // Geschwindigkeit -
//bind XX "vstr demo_slomo_toggle" //XX // SlowMotion
//bind XX "vstr demo_ff_toggle" //XX // FastMotion

//r003.cfg Thirdpersonangle
//=====
// bind ins "vstr tpangle" //einfügen // Drehung Thirdperson

//r004.cfg Thirdpersonview
//=====
//bind home "vstr switchview" //Pos1 // Thirdpersonview

//r005.cfg Thirdpersonrange 2000
//=====
//bind XX "vstr tprange" //XX // Thirdpersonrange 2000

//r006.cfg Thirdpersonrange 1000 RAUS
//=====
//bind XX "vstr tprange" //XX // Thirdpersonrange 1000 RAUS

//r006a.cfg Thirdpersonrange 1000 REIN
//=====
//bind XX "vstr tprange" //XX // Thirdpersonrange 1000 REIN
```

//r007.cfg Thirdpersonrange 900**//=====**

//bind XX "vstr tprange" //XX // Thirdpersonrange 900

//r008.cfg EDV**//=====**

```
//bind F1 "cl_freezedemo 1" //F1 // Demo freezezen
//bind F2 "cl_freezedemo 0" //F2 // Demo entfreezen
//bind F3 "set timescale 0.1" //F3 // Timescale 0.1
//bind F4 "set timescale 1" //F4 // Timescale 1
//bind F5 "set timescale 10" //F5 // Timescale 10
//bind F6 edv_freeCamSpeed 1 //F6 // Freecamspeed 1
//bind F7 edv_freeCamSpeed 30 //F7 // Freecamspeed 30
//bind kp_end +edv_moveup //Numbl.1 // Bewegung nach oben
//bind KP_INS +edv_movedown //Numbl.0 // Bewegung nach unten
//bind shift +edv_speed //Shift // Bewegung schneller
//bind uparrow +edv_moveforward //Pfeil vorne // Bewegung nach vorne
//bind downarrow +edv_movebackward //Pfeil hinten // Bewegung nach hinten
//bind leftarrow +edv_moveleft //Pfeil links // Bewegung nach links
//bind rightarrow +edv_moveright //Pfeil rechts // Bewegung nach rechts
```

```
//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" //Ende// Freecam aktiviert, Einblendungen weg
```

//r009.cfg Thirdpersonrange 100 RAUS**//=====**

//bind pgdn "vstr tprange" // Bild unten // Thirdpersonrange 100 RAUS

//r009a.cfg Thirdpersonrange 100 REIN**//=====**

//bind pgup "vstr tprange" // Bild oben // Thirdpersonrange 100 REIN

r000.cfg

```
//=====
// r000.cfg Start-Config
//=====

exec r001.cfg           // r001 Basis-Record
exec r001a.cfg          // r001a Bildschirm
exec r001b.cfg          // r001b Grafik
//exec r002.cfg         // r002 Slow/FastMotion
//exec r003.cfg         // r003 Thirdpersonangle
//exec r004.cfg         // r004 Thirdpersonview
//exec r005.cfg         // r005 Thirdpersonrange 2000 RAUS
//exec r006.cfg         // r006 Thirdpersonrange 1000 RAUS
//exec r006a.cfg        // r006a Thirdpersonrange 1000 REIN
//exec r007.cfg         // r007 Thirdpersonrange 900 RAUS
//exec r008.cfg         // r008 EDV
//exec r009.cfg         // r009 Thirdpersonrange 100 RAUS
//exec r009a.cfg        // r009a Thirdpersonrange 100 REIN
//exec r010.cfg         // r010 EDV Abspann: Kill ohne Fahnen
                        // EDV-Outro-Config für "Encore"
//exec r011.cfg         // r011 TGA_diff
```

r001.cfg

```
//=====
// r001.cfg Basis-Record
//=====

// Einstellungen für den Sound
// =====
seta s_mixahead 2       // Default ist "2". Je weniger, desto schlechter der Sound, bei "0.9"
                        // bringt es aber immerhin ungefähr 6 FPS mehr und der Sound ist noch
                        // ok.
seta s_volume 0.5       // Geht von 0.0 bis 1.0 und bestimmt die Lautstärke im Spiel
seta s_musicvolume "0.000000" // Geht von 0.0 bis 1.0 und bestimmt die Musiklautstärke im Spiel
seta s_khz "22"         // Kann "11" oder "22" betragen und bestimmt die Soundqualität,
                        // "22"
                        // ist besser

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

// Mouseeinstellungen

// =====

seta sensitivity "5.23" // Mousegeschwindigkeit
seta cl_mouseaccel 1 // Legt fest, ob die Mausbeschleunigung bei RTCW an ist
seta m_pitch "-0.022" // Mausgeschwindigkeit hoch/runter

// Screenshots

// =====

// bind XX screenshotjpeg // Screenshot in JPEG
bind F12 "cl_avidemo 0" // stoppt Umwandlung 0 FPS
bind F11 "cl_avidemo 25" // startet Umwandlung 25 FPS
bind F10 "cl_avidemo 250" // startet Umwandlung 100 FPS

// Config

// =====

bind F9 "exec r000"
bind F8 "seta cg_drawTimer 0"

// Steuerung/Sniper

// =====

// bind XX "weapalt" // XX : Sniper-Zoom
// bind XX "zoomin" // XX : Zoom +
// bind XX "zoomout" // XX : Zoom -

cg_zoomdefaultsniper 5

seta cg_bobroll 0.002 // Default ist 0.002: Die folgenden 5 Variablen sollten alle auf "0"
// gestellt werden, um das Schwanken der Spielfigur zu reduzieren.

seta cg_bobpitch 0.002 // Default ist 0.002

seta cg_bobup 0.005 // Default ist 0.005

seta cg_runpitch 0.002 // Default ist 0.002

seta cg_runroll 0.005 // Default ist 0.005

r001a.cfg

// =====

// r001a.cfg Einstellungen für den Bildschirm

// =====

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 cg_drawCrosshairpickup 0 //

seta cg_drawCrosshairNames 0 // Wenn aktiviert, wird der Name des Mitspielers angezeigt, wenn das
// Fadenkreuz auf ihn zeigt.

seta cg_crosshairSize 0 // Fadenkreuzgröße

seta cg_drawcrosshair 0 // + 8 für osp, 2 für main (5)

seta cg_drawCrosshairhealth 0 // Wenn aktiviert, wird die Health des Mitspielers angezeigt, wenn das
// Fadenkreuz auf ihn zeigt.

seta cg_crosshairHealth 0 // hit-farbe-anzeige des crosshairs

seta cg_crosshairPulse 0 //

seta cg_CrosshairColor "white" //

seta cg_crosshairAlpha "0" //

seta cg_drawFPS 0 // Zeigt die frames per second.

seta cg_drawTimer 1 // Zeigt die ablaufende Zeit noch einmal zusätzlich an, wenn aktiviert

seta cg_drawGun 1 // Bei 1 wird die Waffe in Bild angezeigt, Bei 0 ist sie unsichtbar.

seta cg_drawTeamOverlay 0 // Default ist 3 . Hier wird festgelegt, wie groß der Anzeige-Kasten
// rechts oben ist, in der Position, Name und health der Mitspieler
// angezeigt werden. Bei "0" ist er ausgeschaltet, bei "1" fehlt die

```

seta cg_lagometer 0 // Position, "2" halte ich für optimal, "3" ist mir schon zu groß.
seta cg_drawCompass 0 // Zeigt Lagometer
seta fov 90 // Zeigt den Kompaß unten im Bild an, wenn aktiviert
//bind XX "+scores" // Default ist 90. Blickwinkel
seta scr_conspeek 9999 // Punkte zeigen
// 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 "togglmenu" // Menü
seta cg_teamChatTime 0 // 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
// Voice-Messages nicht

seta cg_HudAlpha 1 // Default ist "1" - Helligkeitsanzeige der primären Anzeige, Kompaß,
// Health etc.

seta cg_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_DrawNotifyText 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_drawlcons "0" eine Granate wirft, hört man dieses Geräusch
// nicht mehr.

seta cl_noprint 0 // "consolen-print" ein/aus
seta cl_language 0 // englisch "0" / deutsch "2"
seta cg_complaintpopup 0 // Description: This command allows players to disable the auto-popup
// of the teammate complaint request
// for being killed by a teammate. Example: seta cg_complaintPopup
// "1" Notes: 0 - Disables, 1 Enables (default)

```

r001b.cfg

```

//=====
// r001b.cfg Einstellungen für die Grafik
//=====

```

```

seta r_fullbright 0 // 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 1 // Default ist "1". Bestimmt die Helligkeit von farbigen Texturen. In den
// meisten Ligen ist maximal "2" erlaubt. (z.B. geplante Sprengsätze
// leuchten mehr!)
seta com_maxfps 25 // max FPS
seta cg_coronas 1 // Bestimmt, ob im Spiel Coronas dargestellt werden oder nicht.

```

```

seta r_flares 1 // Bestimmt, ob um Lichtquellen herum Auren gezeichnet werden.
seta r_lodscale 15 // 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_dynamiclight 1 // Schaltet 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 FPS.

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
// Transparenz

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_mode -1 // 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
// Medipacks grafisch nicht mehr zu unterscheiden

seta r_picmip2 0 // Charakterdetailstufe auf "Gering" (3), "Mittel" (2), Hoch (1), Super 0
seta cg_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". bestimmt den Helligkeitsgrad der Maptexturen. "5" ist
// in den meisten Ligen das maximal erlaubte

seta r_overbrightbits 1 // Ähnlich zu mapoverbrightbits, genaue Unterschiede unklar
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
// (0)

seta cg_coronafardist 1536 // Strahlenlänge (Extrem 16000, Fern 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_bloodFlash "0.5" Notes: Valid settings can be 0.0 through 1.0
// (default)

```



```

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"

```

r003.cfg

```

//=====
// r003.cfg Thirdpersonangle-Script
//=====

```

```

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 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"
```

r004.cfg

```
//=====  
// r004.cfg Thirdpersonview-Script  
//=====
```

```
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

```
//=====  
// r005.cfg Thirdpersonrange 2000 RAUS-Script  
//=====
```

```
set tpr1 "set tprange vstr tpr2;cg_thirdpersonrange 10"  
set tpr2 "set tprange vstr tpr3;cg_thirdpersonrange 20"  
set tpr3 "set tprange vstr tpr4;cg_thirdpersonrange 30"  
set tpr4 "set tprange vstr tpr5;cg_thirdpersonrange 40"  
set tpr5 "set tprange vstr tpr6;cg_thirdpersonrange 50"  
set tpr6 "set tprange vstr tpr7;cg_thirdpersonrange 60"  
set tpr7 "set tprange vstr tpr8;cg_thirdpersonrange 70"  
set tpr8 "set tprange vstr tpr9;cg_thirdpersonrange 80"  
set tpr9 "set tprange vstr tpr10;cg_thirdpersonrange 90"  
set tpr10 "set tprange vstr tpr11;cg_thirdpersonrange 100"  
set tpr11 "set tprange vstr tpr12;cg_thirdpersonrange 110"  
set tpr12 "set tprange vstr tpr13;cg_thirdpersonrange 120"  
set tpr13 "set tprange vstr tpr14;cg_thirdpersonrange 130"  
set tpr14 "set tprange vstr tpr15;cg_thirdpersonrange 140"  
set tpr15 "set tprange vstr tpr16;cg_thirdpersonrange 150"  
set tpr16 "set tprange vstr tpr17;cg_thirdpersonrange 160"  
set tpr17 "set tprange vstr tpr18;cg_thirdpersonrange 170"  
set tpr18 "set tprange vstr tpr19;cg_thirdpersonrange 180"  
set tpr19 "set tprange vstr tpr20;cg_thirdpersonrange 190"  
set tpr20 "set tprange vstr tpr21;cg_thirdpersonrange 200"  
set tpr21 "set tprange vstr tpr22;cg_thirdpersonrange 210"  
set tpr22 "set tprange vstr tpr23;cg_thirdpersonrange 220"  
set tpr23 "set tprange vstr tpr24;cg_thirdpersonrange 230"  
set tpr24 "set tprange vstr tpr25;cg_thirdpersonrange 240"  
set tpr25 "set tprange vstr tpr26;cg_thirdpersonrange 250"  
set tpr26 "set tprange vstr tpr27;cg_thirdpersonrange 260"  
set tpr27 "set tprange vstr tpr28;cg_thirdpersonrange 270"  
set tpr28 "set tprange vstr tpr29;cg_thirdpersonrange 280"  
set tpr29 "set tprange vstr tpr30;cg_thirdpersonrange 290"  
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"
```

r006.cfg

```
//=====
// r006.cfg Thirdpersonrange 1000 RAUS-Script
//=====
```

```
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"
```

r007.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"
```

r008.cfg

```

//=====
// r008.cfg EDV-Config
//=====

// 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" // eingefroren
bind F2 "cl_freezedemo 0" // 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 // FreeCamSpeed
bind end "edv_freeCam 1"

seta edv_freeCam 0 // freie Kamera
seta edv_freeCamSpeed 1 // Speed der Kamera
seta edv_freeCamClip 1 // beta

// freecam is a full freeflight mode while demoviewing, make following binds:

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 rightrightarrow +edv_moveright

seta cg_drawTimer 1

seta con_notifytime 7
seta cg_centertime 7
seta cg_DrawNotifyText 1

seta edv_drawnotifytext 1
seta edv_notifytextwidth 0 // <0/1/2> "tiny" "small" "big" - or custom values
seta edv_notifytextheight 0 // <0/1/2> "tiny" "small" "big" - or custom values

// gives you the ability to have bigger deathmessages, these values must be set before it works:

seta edv_followRocket 0 // <1/0>
seta edv_followRocketHeight 0 // <-9999/9999>
seta edv_followRocketWidth 0 // <-9999/9999>
seta edv_followRocketDistance -40 // <-9999/9999> (grenade: 10)
seta edv_followGrenades 0 // <1/0>
seta edv_followDynamites 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 // <1/0> overrides cg_draw2d
seta cg_HudAlpha 1
seta edv_draw2d 1
seta cg_draw2d 1

```

```
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 // <-9999/9999>
seta edv_drawObjectivelcons 0 // <1/0> you can turn of the obj flags with this one
seta edv_drawEntities 1 // <0/1/2> (0=nothing, 1=everything, 2=no players+weapons) –
// beta
seta edv_smoke 1 // <1/0> no airstrike smoke
seta edv_msfometer 0 // <1/0> draws a graph of frametime (msecs needed to render
// a frame)
// green = fast ( < 20ms)
// yellow = ok ( 20ms < 50ms)
// red = slow ( > 50ms )

seta edv_lockFreecamDeadAngles 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_enableThirdPersonMouse 1 // <1/0> when set to 0, the thirdperson view is screwed (BUG
// :( )
```

// Bildschirm allgemein

//=====

```
seta cg_Obituaries 0 // Todesnachrichten am oberen bildschirmrand
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 cg_drawCrosshairpickup 0 //
seta cg_drawCrosshairNames 0 // Wenn aktiviert, wird der Name des Mitspielers angezeigt, wenn das
// Fadenkreuz auf ihn zeigt.
seta cg_crosshairSize 0 // Fadenkreuzgröße
seta cg_drawcrosshair 0 // + 8 für osp, 2 für main (5)
seta cg_drawCrosshairhealth "0" // Wenn aktiviert, wird die Health des Mitspielers angezeigt, wenn das
// Fadenkreuz auf ihn zeigt.
seta cg_crosshairHealth "0" // hit-farbe-anzeige des crosshairs
seta cg_crosshairPulse 0 //
seta cg_CrosshairColor "white" //
seta cg_crosshairAlpha "0" //
seta cg_drawFPS 0 // Zeigt die frames per second.
seta cg_drawTimer 1 // Zeigt die ablaufende Zeit noch einmal zusätzlich an, wenn aktiviert
seta cg_drawGun 1 // Bei 1 wird die Waffe in Bild angezeigt, Bei 0 ist sie unsichtbar.
seta cg_drawTeamOverlay 0 // Default ist 3 . Hier wird festgelegt, wie groß der Anzeige-Kasten
// rechts oben ist, in der Position, Name und health der Mitspieler
// angezeigt werden. Bei "0" ist er ausgeschaltet, bei "1" fehlt die
// 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
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.
seta cg_teamChatTime 0 // 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
```

```

// Voice-Messages nicht
seta cg_drawAmmowarning 0 // Wenn aktiviert, wird bei Munitionsknappheit eine Warnung angezeigt
seta cg_drawStatus 1 // entfernt u.a. den "Strich bei der Muni"
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_drawlcons "0" eine Granate wirft, hört man dieses Geräusch
// nicht mehr.
seta cl_language 0 // englisch "0" / deutsch "2"

```

r009.cfg

```

//=====
// r009.cfg Thirdpersonrange 100 RAUS-Script
//=====

```

```

set tpr1 "set tprange vstr tpr2;cg_thirdpersonrange 10"
set tpr2 "set tprange vstr tpr3;cg_thirdpersonrange 20"
set tpr3 "set tprange vstr tpr4;cg_thirdpersonrange 30"
set tpr4 "set tprange vstr tpr5;cg_thirdpersonrange 40"
set tpr5 "set tprange vstr tpr6;cg_thirdpersonrange 50"
set tpr6 "set tprange vstr tpr7;cg_thirdpersonrange 60"
set tpr7 "set tprange vstr tpr8;cg_thirdpersonrange 70"
set tpr8 "set tprange vstr tpr9;cg_thirdpersonrange 80"
set tpr9 "set tprange vstr tpr10;cg_thirdpersonrange 90"
set tpr10 "set tprange vstr tpr11;cg_thirdpersonrange 100"
set tpr11 "set tprange vstr tpr12;cg_thirdpersonrange 110"
set tpr12 "set tprange vstr tpr13;cg_thirdpersonrange 120"
set tpr13 "set tprange vstr tpr14;cg_thirdpersonrange 130"
set tpr14 "set tprange vstr tpr15;cg_thirdpersonrange 140"
set tpr15 "set tprange vstr tpr16;cg_thirdpersonrange 150"
set tpr16 "set tprange vstr tpr17;cg_thirdpersonrange 160"
set tpr17 "set tprange vstr tpr18;cg_thirdpersonrange 170"
set tpr18 "set tprange vstr tpr19;cg_thirdpersonrange 180"
set tpr19 "set tprange vstr tpr20;cg_thirdpersonrange 190"
set tpr20 "set tprange vstr tpr1;cg_thirdpersonrange 200"
vstr tpr1
bind pgdn "vstr tprange"

```

r009a.cfg

```

//=====
// r009a.cfg Thirdpersonrange 100 REIN-Script
//=====

```

```

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 tpr9 "set tprange vstr tpr10;cg_thirdpersonrange 120"

```

```

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

```

//=====
// r010.cfg EDV Abspann: Kill ohne Fahnen (Outro-Config für "Encore")
//=====

```

```

seta cg_drawCrosshairpickup 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_crosshairHealth "0" // hit-farbe-anzeige des crosshairs
seta cg_crosshairPulse 0 //
seta cg_CrosshairColor "white" //
seta cg_crosshairAlpha "0" //
seta cg_drawTimer 1 //
seta cg_centertime 0 //
seta cg_DrawNotifyText 0 //
seta con_notifytime 0 //

```

r011.cfg

```

//=====
// r011.cfg TGA_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. geplante 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
// 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 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 FPS
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 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=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_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 ist "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_mapoverbrightbits 3 // Default ist "2". bestimmt den Helligkeitsgrad der Maptexturen. "5" ist
// in den meisten Ligen das maximal erlaubte
seta r_overbrightbits 3 // Ähnlich zu mapoverbrightbits, genaue Unterschiede unklar
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. Verzierungen: Hoch (15000), Mittel (2500), Aus (0)
seta cg_coronafardist 1536 // Strahlenlänge (Extrem 16000, Fern 4096, Normal 1536, Nah 800,
// Aus 0)
seta r_textureMode "GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR" // Trilinear

```