



# Impulsgeber 2.0

für Maxon Cinema 4D ab Release 8

(Stand 06/05)

**Die Schaltung ist Freeware und darf für private und kommerzielle Projekte benutzt werden. Dennoch gelten die folgenden Bestimmungen:**

Alle Rechte vorbehalten. Diese Schaltung und die dazugehörigen Dateien sind urheberrechtlich geschützt. Daher darf es ohne vorheriger, ausdrücklicher und schriftlicher Genehmigung in keiner Form (auch nicht auszugsweise) mittels irgendwelcher Verfahren reproduziert, geändert oder zum Download angeboten werden. Sollten Sie die Schaltung von einem anderen Ort heruntergeladen haben, als bei [www.amanda3d.de](http://www.amanda3d.de), informieren Sie mich bitte. Vielen Dank.

Auch, wenn darauf geachtet wurde, eine fehlerfreie Schaltung zu erzeugen, können Fehler und Fehlbeschreibungen nicht ausgeschlossen werden. Für Schäden jeglicher Art, wie z.B. Schäden an Hard oder Software oder den Verlust von Daten, die auf eine Fehlbeschreibung des Handbuches oder auf Fehler in den mitgelieferten Dateien zurückzuführen sind, wird keine Haftung übernommen.

---

Mit dem Impulsgeber könnt Ihr, mit wenigen Mausklicks Objekteigenschaften mittels eines vorher eingestellten Impulses verändern.

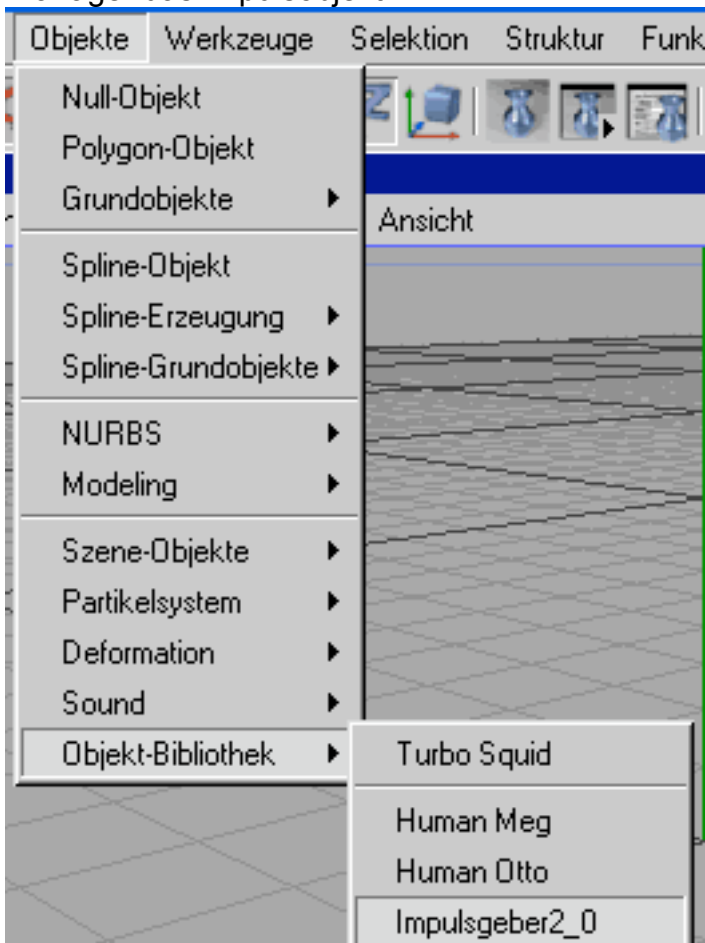
Und so mit einfachen Mitteln eine blinkende LED o.ä. erstellen.

Beim Impulsgeber handelt es sich um eine XPresso-Schaltung, die an ein Objekt gebunden ist.

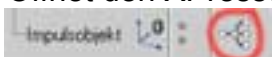
Damit Ihr den Impulsgeber nutzen könnt, müsst Ihr die Datei "Impulsgeber 2\_0.c4d" in Euer "./Library/Objekt/"-Verzeichnis schieben. Gefunden werden kann es dann unter "Objekte->Objekt-Bibliothek".

*Wie funktioniert das ganze ?*

Wenn Ihr den Impulsgeber aus der Objekt-Bibliothek aufgerufen habt, findet Ihr im Objekt Manager das Impulsobjekt.



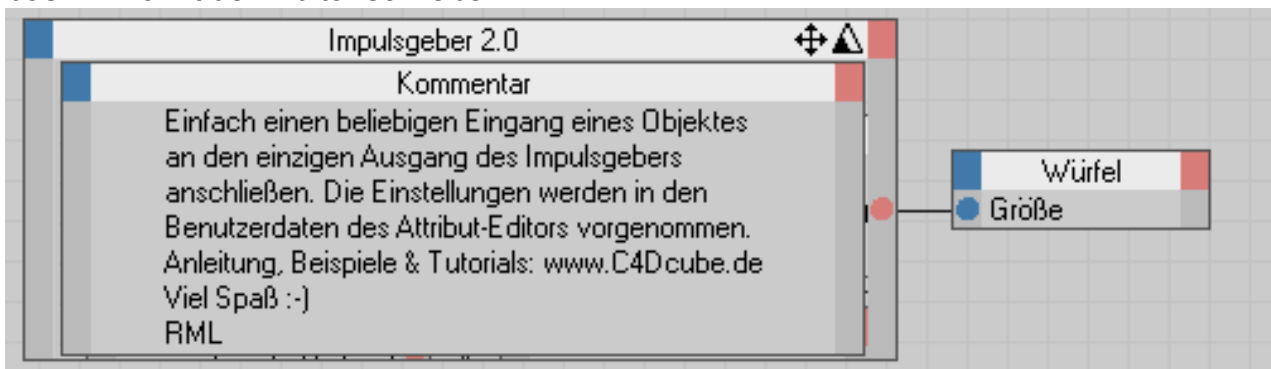
Öffnet den XPresso-Editor mittels Doppelklick auf den entsprechende Symbol.



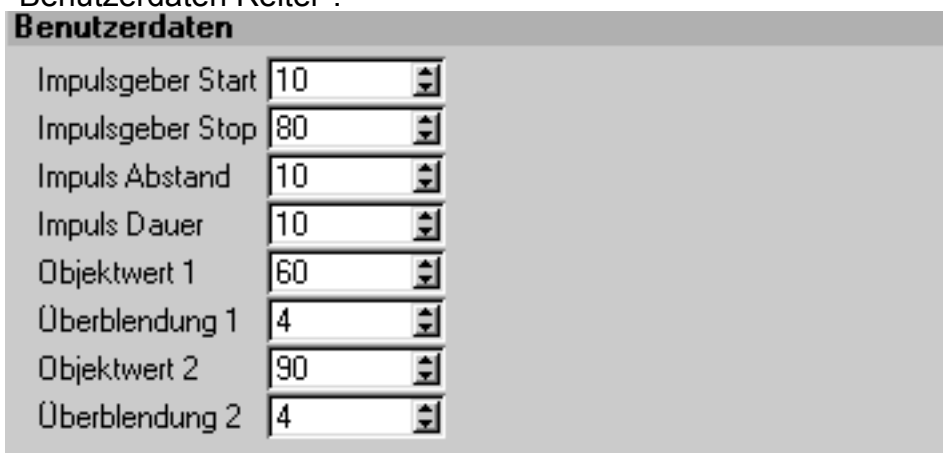
Im Editor findet Ihr die Impulsgeber 2.0 XGroup mit nur einem Ausgang. Mehr braucht Ihr auch nicht....

Zieht nun einfach ein Objekt (z.B. ein Licht o.ä.) in den XPresso-Editor, und erstellt dort einen Eingang für einen Parameter Eurer Wahl.

Den neuen Eingang verbindet Ihr mit dem Ausgang der XGroup. Im XPresso-Editor wars das. Ihr könnt den Editor schließen



Markiert nun das Impulsobjekt im Objekt-Manager und aktiviert im Attribut-Editor den "Benutzerdaten Reiter".



Dort findet Ihr die folgenden Parameter, die ich hier kurz erläutere:

**Impulsgeber Start:**

Hier tragt Ihr die Bildnummer ein, ab welcher der Impulsgeber aktiv werden soll. (z.B. Knipse das Licht erst ab Bild 20 an.)

**Impulsgeber Stop:**

Hier soll die Bildnummer hin, bei welcher der Impulsgeber gestoppt werden soll. (z.B. Schalte den Impulsegeber ab Bild 80 wieder ab.)

**Impuls Abstand:**

Zeit in Bildern, die vergehen soll, bis der nächste Impuls gegeben werden soll. (z.B. Gib alle 10 Bilder einen Impuls und knipse das Licht an.)

*Impuls Dauer:*

Dauer der Wirkung des Impulses in Bildern.

(z.B. Du darfst das Licht zwar in jedem 10 Bild anknipsen... schalte es aber bitte nach 4 Bildern wieder ab! Dadurch ist das Licht 6 Bilder lang aus.)

*Objekt Wert 1:*

Wert, der dem mit der XGroup verbundenen Objekt-Parameter zugewiesen werden soll, wenn der Impuls kommt.

(z.B. Knips das Licht an)

*Überblendung 1:*

Mit diesem Parameter stellt Ihr ein, wie lange der Wechsel vom Objekt Wert 1 zum Objekt Wert 2 in Bildern dauern soll. So ist z.B. ein Dimmen eines Lichtes möglich.

**ACHTUNG:** Dieser Wert wird von der Impuls Dauer (siehe oben) berücksichtigt!  
Die Summe von Überblendung 1 und Überblendung 2 MUSS kleiner als die Impuls Dauer sein!!!

*Objekt Wert 2:*

Wert, der dem mit der XGroup verbundenen Objekt-Parameter zugewiesen werden soll, wenn die Impulsdauer abgelaufen ist.

(z.B. Knips das Licht aus)

*Überblendung 2:*

Hier bestimmt der Wert die Dauer des Wechsels vom Objekt Wert 2 zu Objekt Wert 1  
Auch hier gilt: Die Summe der Überblend Werte < Impuls Dauer!!! Die Beiden Werte müssen aber die Impuls Dauer nicht zwanghaft ausfüllen. In dem Fall bleibt z.B. das Licht die restliche Zeit (zwischen den Überblendphasen) konstant hell.

Die beiden Objekt Werte sind austauschbar, je nachdem wie Ihr es gerade wünscht.

Bei den beiden Werten handelt es sich um Real-Zahlen. Die Eingabe als Integer oder Realzahl hängt vom Objekt-Parameter ab.

*Allgemeine Hinweise für die Parameter:*

Für Boolesche-Werte gilt (wie euch wahrscheinlich bekannt ist) 1 und 0.

Bei Prozentwerten gilt die Eingabe in Realzahlen (z.B. 0,01 = 1%; 0,5 = 50%)

Wenn Ihr Vektoren, Farben usw. beeinflussen wollt, sind drei Impulsgeberobjekte erforderlich (z.B. bei Farben R + G + B).

Damit Ihr bei größeren Szenen mit mehreren Impulsgeberobjekten die Übersicht behaltet, solltet Ihr den Objekten entsprechende Namen geben und ggf. den zu beeinflussenden Objekten im Objektinspektor unterordnen.

Ich hoffe, das euch diese kleine XGroup etwas die Arbeit erleichtert.