

3. Get Going!

In diesem Abschnitt "10 Schritte zur Envisage-Animation" lernen Sie sozusagen im "Schnelldurchlauf", wie Envisage eine Animation berechnet. Wir berechnen eine Animation im Preview- und im endgültigen Rendermodus.

Diesen Abschnitt können Sie in ca. einer halben Stunde durcharbeiten. Die Berechnung der Animation dauert etwa 5 Minuten.

Im vierten Abschnitt "10 Steps to Success" gehen wir auf die einzelnen Punkte etwas genauer ein.

Vielleicht drucken Sie sich diesen Text aus, bevor Sie mit dem Tutorial beginnen.

Und los gehts:

Starten Sie Envisage mit "EVI". Das Programmwindow mit einem Requester öffnet sich, wenn Sie die Installation (siehe 2_Install.txt) vorher richtig abgeschlossen haben.

1. -> Klicken Sie mit der linken Maustaste auf LOAD. Ein Requester mit der Bezeichnung "Load Animation" öffnet sich.

2. -> Klicken Sie mit der linken Maustaste auf PARENT. Sie sehen die Subdirectories (Unterverzeichnisse), die zur Envisage-Demo gehören.

3. -> Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Subdirectory EX0 (Example 0). In diesem Unterverzeichnis sehen Sie vier vorgefertigte Szenarien.

4. -> Klicken Sie mit der linken Maustaste zweimal auf BIRDS.STG. Diese Szene wird geladen, und wir werden sie nun berechnen. Die Szene zeigt einen Schwarm Vögel, die über dem Ozean kreisen.

5. -> Drücken Sie die rechte Maustaste. Am oberen Bildschirmrand erscheinen 7 Menüpunkte. Bewegen Sie den Cursor mit gedrückter rechter Maustaste auf den fünften Menüpunkt von links, FRAME. Bewegen Sie den Cursor im sich öffnenden Auswahlfeld (immer noch mit gedrückter rechter Maustaste) auf MAKE PREVIEW (etwas unterhalb der Mitte) und lassen Sie die Maustaste los.

6. -> Warten Sie etwa 5 Minuten, während Envisage die Animation berechnet.

7. -> Drücken Sie wieder die rechte Maustaste. Bewegen Sie den Cursor mit gedrückter rechter Maustaste noch einmal auf den fünften Menüpunkt von links, FRAME, und im sich öffnenden Auswahlfeld diesmal auf PLAY PREVIEW.

8. -> Wählen Sie aus dem Menü FRAME (wie oben, mit gedrückter rechter Maustaste) den Menüpunkt RENDER FRAME (vorletzter Punkt). Der Requester "Render Options" öffnet sich. Stellen Sie folgende Optionen durch Anklicken mit der linken Maustaste ein (von unten nach oben):

Range	(ganz unten, steht auf 1 bis 60 Bilder)
Dithering Floyd-Steinberg	(Dither Model)
Resolution 320x200	(im Klappenfenster wählen)
Output File: Temporary 16 bit	(ganz oben)

Alle anderen Punkte des Requesters belassen Sie bei den vorgegebenen Einstellungen.

9. -> Klicken Sie auf OK. Ein Requester "Make FLI file" öffnet sich. Klicken Sie auf die untere, lange Eingabezeile und geben Sie hinter C:\EVI\RENDER\FLICS\ einen Namen für die Animationsdatei ein, z.B. "Birds" und drücken die RETURN-Taste. Den nächsten Requester PLAY SPEED bestätigen Sie mit OK.

10. -> Wenn Envisage die Animation berechnet hat (ca. 5 Minuten), erscheint eine Abfrage "Remove temporary files?", die Sie mit der Y-Taste beantworten. Verlassen Sie Envisage 3D mit "Q" und "Exit" und wechseln Sie ins Verzeichnis FLICS (CD FLICS).

Geben Sie ein: PLAY386 BIRDS.

Voil , Ihre erste Animation mit Envisage 3D!

Wenn Sie Spaß daran bekommen haben, arbeiten Sie den Text 4_10Step.txt durch. Wir erstellen darin eine zweite Animation und erklären dabei die wichtigsten Schritte etwas detaillierter.