

GlasGlobus.ReadMe

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> GlasGlobus.ReadMe		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 8, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	GlasGlobus.ReadMe	1
1.1	DO IT! : Imagine - GlasGlobus	1

Chapter 1

GlasGlobus.ReadMe

1.1 DO IT! : Imagine - GlasGlobus

Projekt: GlasGlobus.imp
 Programm: IMAGINE 3.0 - 3.x

Quelle: "IMAGINE MAPPING-TECHNIKEN", HIPPO BOOKS Best.Nr. 8005
 Autoren: Walter Friedhuber, Harald Maier

Thema: Austausch einer Logo-Zeile, als Beispiel dafür, wie Sie beliebige Objekte unserer Projekte gegen eigene Dateien austauschen und somit schnell und unkompliziert in Ihre Videoclips integrieren können.

RAM-Bedarf: 10 MByte (Vollversion)
 2 MByte (Quarter-Version)
 Festplatte, temporär: 28,70 MByte (200 Frames, HAMlace)
 36,95 MByte (200 Frames, HAM8lace)
 Festplatte, Animation: 12,55 MByte (200 Frames, HAM8lace)
 8,73 MByte (200 Frames, HAMlace)
 2,25 MByte (200 Frames, HAMlace Quarter)
 Berechnungszeit pro Frame: 11,50 Min. (HAMlace und HAM8lace)
 Berechnungszeit, Animation: 45,50 Std. (HAMlace und HAM8lace)
 Arbeitszeit: 15 Minuten

Eine Logo-Animation, in deren Verlauf sich ein transparenter Globus langsam dreht, während er dabei von einem goldfarbenen Titel umkreist wird, zählt zu den bei Video-Fans beliebtesten Credits.

Während wir im Buch "IMAGINE MAPPING-TECHNIK" eine Variante beschrieben haben, die lediglich 4 MByte RAM erforderlich macht, nutzen wir den Spielraum der CD dazu, Ihnen eine semiprofessionelle Vollversion zur Verfügung zu stellen, die als zusätzlichen Anreiz einen Rundpfad enthält, an den Sie eigene Titeltex te unkompliziert anhängen können.

OBJEKT-NAM E
 =====

Dabei müssen Sie nur beachten, daß Sie für Ihr Objekt denselben Namen

wählen, den wir im Projekt vergeben haben. Beachten Sie diesen Ratschlag, haben Sie keinerlei Zusatzarbeiten zu befürchten, müssen Sie lediglich über genügend RAM verfügen und Ihre letzte Stromrechnung bezahlt haben! Wie man mit Hilfe des mitgelieferten Postscript-Zeichensatzes Textzeilen definiert, haben wir im Workshop zum Projekt "LostParadise" detailliert geschildert. Hier finden Sie auch eine Anleitung, die zum Applizieren prozeduraler Texturen geeignet ist.

AUSTAUSCH DES HINTERGRUNDBILDES

=====

Das von uns eingesetzte Hintergrundbild (Bild_0001.24bit MVextern), kann jederzeit gegen ein eigenes oder eines der zahlreich mitgelieferten, im "24bit"-Verzeichnis der CD enthaltenen, Alternativ-Motive ausgetauscht werden.

Wie man Bilder für unterschiedliche Renderformate skaliert, haben wir im Rahmen der "MorphPlus"-Projekte vorgeführt.

Der Austausch selbst erfolgt im "Action Editor", wo Sie nur den "Actor"-Balken im GLOBALS-Abschnitt anklicken müssen, um anschließend mit Hilfe des "Browse"-Gadgets (Zeile: "Backdrop Picture") dasjenige Verzeichnis anzuwählen, in dem Sie das neue Motiv abgelegt haben.

OBJEKT-AUSTAUSCH

=====

Um ein neues Text-Objekt einzubinden, klicken Sie auf den Actor-Balken des mit TEXT beschrifteten Objekts (Bild_0002.16 MVextern). Selektieren dann das von Ihnen definierte Objekt und schließen Sie die Prozedur mit "Project - Save Changes" ab, bevor Sie im "Project Editor" die Endberechnung einleiten.

Wenn Sie sich zuvor die von uns fertiggestellten Animationen ansehen möchten, klicken Sie auf eines der drei beschriebenen Gadgets:

ANIM-VORSCHAU

=====

Vorhandener Arbeitsspeicher: 14 MByte	GlasGlobus_anim.HAM8lace MVextern
Vorhandener Arbeitsspeicher: 10 MByte	GlasGlobus_anim.HAMlace MVextern
Vorhandener Arbeitsspeicher: 4 MByte	GlasGlobus_anim.HAMlaceQu MVextern

PROJEKT-START

=====

1. Kopieren Sie möglichst das gesamte CD-Projekt "GlasGlobus.imp" in das "im30"-Verzeichnis Ihrer Festplatte. Der dafür notwendige Platzbedarf kann aus der Kopftabelle des Workshops ausgelesen werden (Eintrag: "Festplatte, temporär"). Falls Ihnen nicht genügend freie Kapazität zur Verfügung steht, schließen Sie die Subproject-Schubladen "HAM8lace" und "24bit" sowie

das "Anim"-Directory von diesem Kopiervorgang aus.

Sollten Sie Ihr IMAGINE-Verzeichnis mit einem anderen Namen versehen haben, müssen Sie das Projekt in diese Schublade kopieren. Eine Umbenennung Ihres Verzeichnisses in "im30" ist nicht notwendig.

2. Zusätzlich sollten Sie die Verzeichnisse "Reflectionmaps" und "Postscript", die sich auf der CD "DO_IT!", im Directory "Imagine" befinden, ebenfalls in die "im30"-Schublade (oder deren Pendant) kopieren, falls Sie das nicht ohnehin bereits getan haben. Durch diese Maßnahme ist sichergestellt, daß die in den Projekten verknüpften Dateien bei Berechnungsvorgängen keine Fehlermeldungen auslösen.

Da fast jedes Projekt über eine eigene "Background"-Schublade verfügt, in der sämtliche eventuell benötigten Hintergrundbilder, in den Formaten "24bit" (704x564), "HAMlace" (352x564), "HAM8lace" (352x564) und "HAM8High" (704x564) abgelegt wurden, ist nicht zu befürchten, daß derartige Dateien im Verlauf einer Berechnung nicht aufgefunden werden.

Jede dieser Dateien ist mit dem oben genannten Kürzel versehen, sodaß es Ihnen leichtfallen wird, die jeweils benötigte Grafik zu identifizieren. Zudem haben wir die zugehörigen "Rendering Subproject"-Schubladen mit identischen Namen versehen, eine Maßnahme, die keinerlei Irrtümer aufkommen läßt.

3. Starten Sie IMAGINE.fp (die Fließkomma-Variante des Programms) von Ihrer Festplatte, befehlen Sie "Project - Open", klicken Sie im "Project Name (Open)"-Requester den Projektnamen "GlasGlobus" 2mal schnell nacheinander an.
4. Selektieren Sie das "Open"-Gadget im "Rendering Subproject"-Abschnitt und wählen Sie aus dem Requester dasjenige Berechnungsformat aus, das Ihrem Wunsch entspricht. Sollten Sie das gewünschte Verzeichnis aus oben erwähnten Gründen nicht auf Ihre Festplatte kopiert haben, klicken Sie das "Rendering Subproject"-Gadget "New" an, tippen im zugehörigen Requester den von Ihnen bevorzugten Namen ein, drücken die RETURN-Taste und definieren im "Parameters for Rendering Subproject"-Requester, mit Hilfe des Gadgets "Presets" die notwendigen Einstellungen. Danach aktivieren Sie (im "Path for Stills"-Abschnitt) die Option ILBM-12bit bzw. - falls Sie 24bit-Frames generieren möchten - die Option ILBM-24bit. Schließen Sie den Requester mit "Ok".

*

*