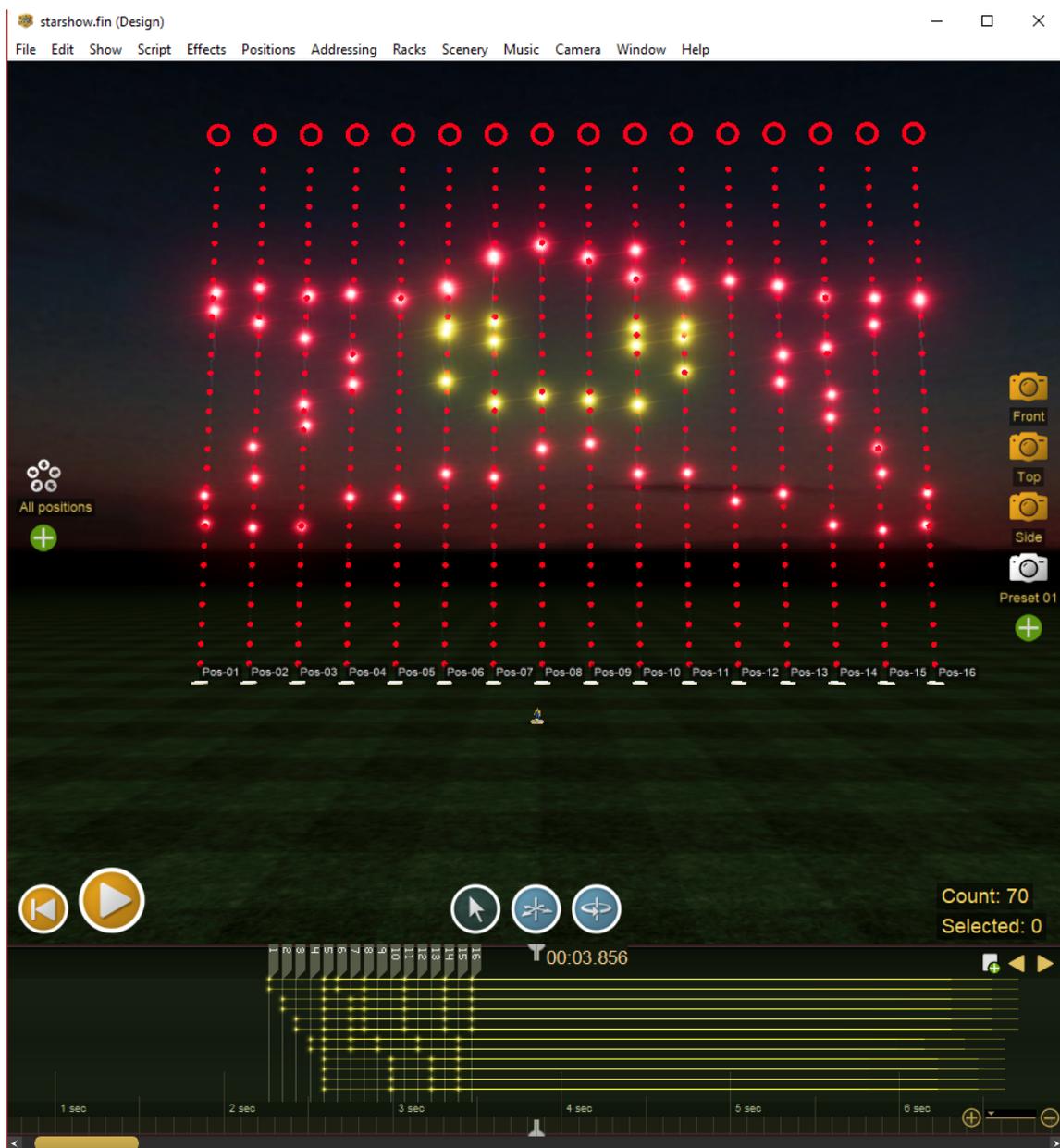




Im zweiten Tab „Tube Fillings“ zeichnen wir nun unsere Figur. Die zu verwendeten Kometen (Farben) können dabei in einer Toolbar ausgewählt werden.



Sobald die Zeichnung fertig erstellt ist, muss nur noch das .csv Script generiert werden. Die benötigte Funktion findet man im 4. Tab „Comet Shooting“. Ein Klick auf den Link „Create Comet Shooting Script“ erzeugt die .csv Datei im Download Verzeichnis. Um diese Datei in Finale 3D einzulesen, rufen Sie einfach die Import Funktion auf, die Sie unter File > Import > Import Show finden.

Nachdem FINALE das Script verarbeitet hat, wird es auf der Timeline dargestellt und die Simulation kann sofort abgespielt werden.

Obwohl die Simulation schon einen guten Eindruck vermittelt, sollte ein Testshooting in der Realität stattfinden. Die so gewonnen Erfahrungen können jederzeit in Finale eingearbeitet werden, da FINALE viele Funktionen bietet, um z.B die Zeitabstände zu verändern oder die Entfernungen der Abschusspositionen untereinander anzupassen.

Dirk Enders ist CEO und Consultant bei PyroOffice – FINALE|Fireworks Europa