

## Einführung in die Freeware Version von m.objects Tipp 219

Mit der neuesten Version 4.0 Build 2104 stellt m.objects zusätzlich eine kostenlose Einstiegsversion zur Verfügung. Sie umfasst 2 Bildspuren und 1 Stereotonspur. Trotzdem sind fast alle technischen Möglichkeiten, wie sie bei den Ausbaustufen gegeben sind, vorhanden.

Da die Anwender der Freeware Version naturgemäß Neulinge dieses Programms sind, möchte ich zu diesem Programm einige Tipps und Tricks nachfolgend auflisten. Wenn Sie diese Hinweise Schritt für Schritt nachempfunden haben, sind Sie bereits schon ein halber Profi vom m.objects Programm.

Weitere Informationen sind bereits auf dieser Homepage [www.danube-pictures.de/dialogforum](http://www.danube-pictures.de/dialogforum) im Laufe der Jahre mit vielen Beiträgen als Wort zum Sonntag jede Woche neu erschienen. Auch werde ich in diesem Beitrag immer auf die jeweilige Tipp Nr. hinweisen.

Aber auch für die Anwender der Demo - oder Vollversion sind viele Tipps dabei.

Ferner gibt es von mir eine Kurzanleitung für m.objects, die ständig ergänzt wird, und im Tipp 51 genau beschrieben ist.

Für eine Unkostenpauschale von 5 Euro können Sie diese 18- seitige Kurzanleitung per E-Mail erhalten, wenn Sie den Betrag auf mein Postbankkonto Nürnberg, 18 75 92 855, BLZ 760 100 85 einzahlen.

Für Bestellungen aus dem Ausland empfehle ich die 5 Euro in einem lichtdichten Brief an meine Anschrift zu schicken.

Rainer Schulze-Kahleyss, Weiherstr. 15 A, 91341 Röttenbach.

Zur Appetitanregung finden Sie auf der nachfolgenden Seite außer grundlegenden Erläuterungen auch die Freewareversion mit einigen Beispielen der möglichen Bildgestaltung. Sie sollten sich die Anwendung als krönenden Abschluss reservieren.

Die neuen Features wie [Zoom](#), [Kameraschwenk](#), [Bild im Bild](#), [bewegliche Schrifteinblendung](#) sind hier dargestellt und können auch selbst nachvollzogen werden, wenn man die Zipanlage von diesem Tipp öffnet und die in der Pic Datei vorhandenen Bilder einfügt.

Hierzu öffnen Sie die mos Datei und öffnen über < [Ansicht](#) > [Magazineditor](#) > den Magazineditor. Rechts hinter den Bildern in ein leeres Feld [Doppelklicken](#) und die 8 Bilder einfügen. Anschließend das Bild mit der gleichen Bildnummer suchen und mit Linksklick darüber ziehen und loslassen. Dadurch wird das leere Bildfenster gegen das echte Bild ausgetauscht.

Die ausgetauschten Bilder kann man später mit Rechtsklick aus dem Magazineditor löschen.

Jetzt müssen Sie nur noch auf das erste Bild in Spur A auf dem grauen Balken unter dem Bild mit einem Doppelklick das Bearbeitungsfenster öffnen und auf „[überlappend Transparent](#)“ stellen.

Wenn Sie jetzt den Locator mit dem senkrechten Lineal mit Ihrer Taste „[Position 1](#)“ in die Anfangsstellung bringen und zum Start zweimal die Leertaste drücken, können Sie als Erstes sehen, wie die Radfahrer im Bild darunter ganz klein erscheinen und immer größer werden, bis sie etwa  $\frac{1}{4}$  des Bildes rechts unten überdecken. Realisiert mit dem grünen Button der Bildfeldfunktion.

Dann folgt die wandernde Schrift von unten nach oben, bis sie in dem Bild darunter in der linken oberen Ecke stehen bleibt. Realisiert ebenfalls mit dem grünen Button der Bildfeldfunktion.

Anschließend folgt ein Kameraschwenk von links nach rechts. Um den Schwenk durchführen zu können, wurde das Bild auf 175% gezoomt. Realisiert mit dem blauen Zoombutton.

Das vorletzte Bild zeigt das Kloster Melk von weitem, dass mittels Zoom herangeholt wird. Realisiert mit dem blauen Zoombutton.

In das letzte Bild wurde ein blinkender, roter Pfeil eingefügt. Das Bild ist im Original nur mit der Pfeilrichtung nach rechts vorhanden. Durch den roten Rotationsbutton dreht man den Pfeil in die richtige Winkellage und auch in die richtige Größe. Realisiert mit dem roten Rotationsbutton.

Mit zwei [Pulsieren](#) Buttons aus dem gleichen Werkzeugfenster kann man den Pfeil zusätzlich blinken lassen. Die Dauer und Länge ist einstellbar.

Doppelklick auf den Standardbutton legt die generelle Bildgröße fest

Zoombutton für Kamera-schwenk und Zoomen

Bildfeldbutton für Bewegungen im Bild z.B. Bild im Bild oder Laufschrift. Siehe Beispiel 1 und 2

Rotationsbutton

Leuchtpult öffnen

Pulsieren auf den Bildbalken ziehen

Leinwand öffnen

1. Oberes Bild in das Bild unten rechts kleiner eingeblendet.

2. Schrift wandert v. unten ins Bild bis in linke obere Ecke

3. Kameraschwenk von links n. rechts und Verschwinden des Bildes.

4. Heranzoomen des Gebäudes, um Einzelheiten zu zeigen.

5. Drehen des geraden Pfeils in bestimmte Winkellage.

Mit diesem Button können Tondateien ausgewählt werden und später mit > Steuerung > Dateiverwaltung > in die Schau integriert werden.

Mit diesem Button können Bilder ausgewählt werden und später mit > Steuerung > Dateiverwaltung > in die Schau integriert werden.

## Arbeitsschritte und Tipps zur Erstellung einer Tonbildschau mit der Freewareversion von m.objects

- 1. Bilder auswählen,**  
Bei Bedarf mit Photoshop bearbeiten. Stürz. Linien Tipp 105 und 173, Rote Augen Tipp 180, 148, störende Bildteile, Lichter/Schatten Tipp 122, Farbe und Schärfe Tipp 217, 181, 169
- 2. Standardbildgröße festlegen**  
z.B. 5 Sek. Bildstandzeit und je 1 Sekunde für die Überblendung. Standardbutton im Werkzeugfenster doppelklicken.
- 3. Leinwandoptionen festlegen.** Leinwand öffnen und mit Rechtsklick in die virtuelle Leinwand die gewünschte Bildgröße einstellen.
- 4. Leuchtpult aufrufen und Bilder laden und sortieren.** Mit Rechtsklick in das A1 Fenster die Bilder auswählen. Sortieren der Bilder nach Belieben. Mit linker und rechter Maustaste kann man alles rechts vom Cursor markieren und verschieben. Mit rechter Maustaste ein Bild auswählen und über ein anderes Bild ziehen – zeigt auf der virtuellen Leinwand die Überblendung. Mit Rechtsklick hin und wieder das Leuchtpult aufräumen oder die Darstellungsgröße verändern. Bilder markieren und in die Bildspuren ziehen. Tipp 142, 31

## 5. Bild und Tonspuren bei Bedarf bearbeiten.

Es gibt viele Markierungsmöglichkeiten, um die Bilder zu verschieben oder zu verändern. Z. B. mit gedrückter linker Maustaste durch das so genannte **Gummiband** über die gewünschten Bilder einen Rahmen ziehen, oder Markierung mit zusätzlich gedrückter **Strg Taste**. Zuviel markierte Stellen lassen sich auch mit der **Strg Taste** wieder aufheben. Mit **Linksklick** und mit **Rechtsklick** gleichzeitig lassen sich alle Bilder rechts vom Cursor markieren. Mit **Linksklick** und mit **Rechtsklick** und zusätzlicher + **Altaste** lassen sich alle Objekte von allen Bild und Tonspuren rechts vom Cursor markieren (z. B. wenn man noch Bilder nachträglich einfügen möchte). Aber auch mit Rechtsklick und Auswahl der Komponente kann eine Markierung erfolgen. Das komplette Objekt kann auch durch Klick auf den grauen Balken unter dem Objekt markiert und verschoben werden. Die Länge der Überblendung kann durch Markieren und Ziehen verlängert oder verkürzt werden. Die Art der Überblendung ist normalerweise gradlinig durch eine Schräge vorgegeben. Diese kann in konkav (nach innen gekrümmt) oder konvex (nach außen gekrümmt) verändert werden, in dem man die Taste **1** oder **2** drückt. Die Taste **Null** stellt wieder die ursprüngliche Schräge her.

Die Objekte, die in andere Bilder eingeblendet werden sollen, müssen immer in der Spur darüber angeordnet sein (siehe Schrift und Kloster). Mit Rechtsklick auf den grauen Balken kann man diverse Bild oder auch Tonveränderungen vornehmen.

Mit einem Doppelklick auf den grauen Balken öffnet sich ein weiteres Fenster zur entsprechenden Bearbeitung. Nicht nur die Einstellung auf **überlappend transparent**, sondern auch ein umfangreiches Sortiment zur Bildbearbeitung einzelner Objekte einschl. Schärfung kann für jedes Bild einzeln vorgenommen werden, die aber auch zentral mit Rechtsklick in die virtuelle Leinwand unter > **Leinwandoptionen** > **Nachbearbeitung** > möglich ist.

**Dehnen** oder **Stauen** der Bilder mit > **Markieren** des ersten und letzten Bildes mit gedrückter **Strg Taste** > **Bearbeiten** > **Dehnen/Stauen** > **Prozentwert** einstellen.

Die Länge des Bildes bestimmt die Vorföhrdauer. Start und Stopp kann durch die Leertaste, durch die linke Maustaste oder durch die Buttons in der Werkzeugleiste erfolgen.

Den Ton entweder durch den roten Button rechts unter der Tonspur einfügen, oder mit Klick in die Tonspur und Klick auf **Obj+** in der Werkzeugleiste.

Wenn der Hufeisenmagnet in der Werkzeugleiste aktiviert ist, rasten die Überblendpunkte auch an der richtigen Stelle ein(empfehlenswert)

Unter > **Ansicht** > **Magazineditor** > sind alle Bilder in den richtigen Spuren dargestellt. Das Vertauschen der Bilder ist hier am einfachsten, in dem man die entsprechenden Bilder einfach übereinander zieht und den Linksklick loslässt.

Mit Rechtsklick kann man hier ebenfalls zwei Bilder übereinander ziehen, um die Überblendung auf der virtuellen Leinwand zu testen. Die Überblenddauer ist auch einstellbar.

Um die Standzeit eines Bildes zu verlängern, einfach mit Links und Rechtsklick mitten in das Bild klicken und einen markierten Button nach rechts ziehen. Um die Überblendzeit zweier Bilder zu verlängern, einfach mit Links und Rechtsklick mitten in eine Überblendung klicken und einen markierten Button nach rechts ziehen.

Wenn man 2 Monitore hat, ist das Handling mit m.objects wesentlich bequemer und einfacher. Mit einem Monitor empfiehlt es sich mit Rechtsklick in die virtuelle Leinwand - den Modus für „**Leinwand im Stoppmodus ausblenden**“ anzuwenden.

Überblendungen im Rhythmus der Musik erreicht man sehr einfach, wenn die Musik abläuft und genau im Takt die **Entf. Taste** gedrückt wird. Dadurch sind auf der Timeline kleine Buttons mit einer genau senkrechten Linie angeordnet, die auch wieder durch Markieren gelöscht werden können. Alle Markierungsbuttons entfernt man mit links und Rechtsklick vor dem ersten Button und löscht mit Rechtsklick.

Bei Klick in die Zeitleiste erscheint im Werkzeugfenster eine blaue **Bereichsmarke**. Sie kann dafür verwendet werden, um bestimmte Bereiche zu kennzeichnen. Diese kann händisch in die Timeline eingefügt werden. Für das Ende dieses Bereiches ist ein weiterer Button der **Bereichsmarke** einzufügen. Die Länge wird durch einen blauen Balken auf der Timeline gekennzeichnet.

Der rötliche **Wartebutton** ist in dieser Version leider nicht aktiv, d.h. die Schau wird an dieser Stelle nicht angehalten.

## 6. Zoom, Bildfeld und Rotation anwenden

Auf Seite 2 sind 5 häufig angewendete Beispiele dargestellt und wenn man die Zippanlage von diesem Tipp öffnet, kann man auch die Wirkung genau verfolgen. Anweisungen hierzu sind auf Seite 1 bereits beschrieben.

**Das erste Beispiel** ist eine Bildfeldfunktion. Hierzu Klick in eine Bildspur und aus der Werkzeugeiste den grünen Bildfeldbutton in den Bildanfang ziehen. Auf der virtuellen Leinwand erkennt man einen lila Rand. Diesen Rahmen an den Ecken auf die kleinstmögliche Größe ziehen und in die rechte Ecke unten ziehen. Einen zweiten grünen Button nach etwa  $\frac{3}{4}$  des Bildes einfügen. Den jetzt sichtbaren lila Rahmen an den Ecken größer ziehen, bis etwa  $\frac{1}{4}$  des Bildes überdeckt ist und anschließend mit Linksklick in die rechte untere Ecke ziehen.

**Das zweite Beispiel** ist ebenfalls eine Bildfeldfunktion, aber zur Titeleinblendung verwendet. Der erste grüne Button wird wieder am Bildanfang gesetzt und der lila Rahmen an den Ecken so verkleinert, dass die Schrift die passende Größe bekommt. Jetzt verschiebt man den lila Rahmen, bis die Schrift links unten aus dem Bild verschwunden ist. Der zweite grüne Button fast am Bildende gesetzt, stellt den Endpunkt der Titeleinblendung, in dem man den lila Rahmen links oben in die gewünschte Stellung zieht. Wenn man jetzt den Cursor mit Linksklick vor das Bild setzt und die Wiedergabe startet, wandert der Titel von unten über das Bild bis nach links oben.

**Das dritte Beispiel** ist ein Kameraschwenk und anschließendes Verschwinden des Bildes als kleiner Punkt. Man setzt einen blauen Zoombutton an den Bildanfang. Durch Doppelklick auf den blauen Button schiebt man in der nun geöffneten Maske den Schieberegler auf eine Zoomvergrößerung von ca. 175%. Auf der virtuellen Leinwand ist in der Mitte ein grüner Punkt sichtbar. Diesen möglichst waagrecht ganz an den linken Rand ziehen, oder vertikal 50% eingeben. Ein zweiter Zoombutton am Ende des Bildes können wir durch Kopieren erzeugen, in dem man die Umschalttaste und die Strg Taste gedrückt hält und den ersten Zoombutton an das Bildende zieht. Dadurch bleibt die Zoomgröße erhalten. Jetzt muss man nur noch den grünen Punkt auf der Leinwand vom linken Bildrand möglichst waagrecht an den rechten Bildrand ziehen. Man kann auch die Verschiebung des grünen Punktes als Prozentzahl in der Maske eingeben. Linker Button horizontal 0%, rechter Button horizontal 100%. Zum Abschluss ist noch eine Bildfeldfunktion eingefügt, mit der das Bild ganz klein verschwindet. Der erste grüne Button ist als Startpunkt für das Verschwinden fast am Bildende eingefügt. Der zweite grüne Button wird am Bildende gesetzt und der lila Rahmen wieder ganz verkleinert und in die Ecke rechts unten gesetzt. Bei Ablauf des Bildes fährt die Kamera von links nach rechts (umgekehrt ist genauso möglich) und am Schluss verschwindet das Bild rechts unten als kleiner Punkt.

**Das vierte Beispiel** zeigt das Heranzoomen eines Bildes – um das Kloster näher und damit größer zu betrachten. Man setzt am Anfang des Bildes einen blauen Zoombutton. Hier beginnt das Zoomen. Nach  $\frac{2}{3}$  des Bildes wird ein weiterer Zoombutton gesetzt. Doppelklick auf den Zoombutton öffnet die Einstellmaske und man verschiebt den Schieberegler, bis die passende Größe erreicht ist. Durch Verschieben des grünen Punktes kann auch noch die Lage des Bildes verändert werden.

**Das letzte Beispiel** demonstriert die Anwendung des Rotationsbuttons. Der rote Pfeil darüber ist nur waagrecht vorhanden, wird aber schräg benötigt. Ein langsames Aufblenden ist hierbei nicht notwendig, so ist die Aufblendung schlagartig eingestellt. Am Anfang des Bildes wird ein roter Rotationsbutton gesetzt und per Doppelklick auf diesen Button die Winkellage und auch die Größe des Pfeils eingestellt. Durch Verschieben des Zentrums (grüner Punkt) kann man auch den Schwenkradius verändern – z. B. bei einer Pendelbewegung.

7. **Text in Kommentarfelder** lässt sich in dieser Version leider nicht einfügen. Tipp 143.
8. Bei den lizenzpflichtigen Versionen kann man bei Klick auf den Zahnradbutton in der Werkzeugeiste die Kommentarspur aktivieren. In diese max. 4 Spuren lassen sich Textbuttons einfügen, die sich an der passenden Stelle öffnen. Ein vorher eingegebener Text kann für Stichworte des Vortragenden oder für die gesamte Vertonung der Schau verwendet werden. Die Texte und auch der Hintergrund lassen sich farblich und größenmäßig verändern. Die Kommentarfelder können ausgeklickt an jede Stelle des Monitors verschoben werden.

9. **Musik von CD in Musterfenster einlesen.** Tipp 51 und 145  
CD einlegen > Linksklick in Tonspur > Button **Obj. +** > Datei **Sound** aufrufen > **Aufn.** > **CD Digital** > Zielverzeichnis: Sound > Tracks auswählen Achtung! Gleiche Musiktitelnummern von verschiedenen CDs werden vom System verweigert. Daher: Track m. Rechtsklick markieren > **Umbenennen** in tatsächlichen Titel der CD mit Musikstücknummer > wenn mehrere Titel eingelesen werden, dann mit **Strg** Taste gedrückt alle markieren > **komprimiert** anklicken, dadurch wird Speicherkapazität, bei nur geringem Qualitätsverlust, eingespart > Start (z. Anhören) > **Stopp** > Zeiger mit Linksklick auf Null schieben > **Tracks einlesen** > **O.K.** (Track generiert) > Titel aus dem Werkzeugfenster in Tonspur ziehen.
10. **Ton von externem Tonträger in Musterfenster einlesen.**  
Linksklick in eine **Tonspur** > Button **Obj.+** > **Sound**ordner öffnen > **Aufnahme** > **Analogaufnahme** > Zieldateinamen eintragen > **Eingangskanal/Mixer** > **Optionen** > **Eigenschaften** > **Aufnahme** > **Mikrophon** > mittl. Lautstärke einstellen > **O.K.** > Tonquelle z.B. vom Minidiskrekorder den Kopfhörerausgang oder Lineausgang per Kabel in Line- oder Mikrofoneingang vom PC > Lautstärke am Rekorder 1/3 aufdrehen > Aufnahme starten > Rekorder Wiedergabe starten > **Aufnahme beenden** > **O.K.** > Namen im Musterfenster mit Rechtsklick bei Bedarf umbenennen > **Objekt bearbeiten** > Neuen Namen eingeben > **O.K.** > vom Musterfenster in die jeweilige **Tonspur ziehen** und bearbeiten. Größe der Hüllkurven testen. Bei Bedarf höher aussteuern (Doppelklick auf Tonbalken).
11. **Video über Leuchtpult in Bildspur einfügen.** Tipp 192 und 207  
Videodatei (avi) über Explorer in Videoordner von m.objects einfügen > mit Rechtsklick in leeres Leuchtpultfenster > Videodatei(en) auswählen > in **Bildspur** ziehen
12. **Ton eines Videos separieren und in Tonspur ablegen** Tipp 189  
mos Datei öffnen > in eine **Tonspur** klicken > **Obj.+** Button > Video Ordner suchen > **Alle Dateien** > Video markieren > öffnen > **Tondatei** aus dem Werkzeugfenster in eine **Tonspur** ziehen > **Doppelklick** auf den grauen Balken des Videos > Ton stumm schalten > **O.K.**
13. **Video umwandeln in wmv zur Verwendung in Exedateien.** Tipp 213  
**Transcoder** von m.objects laden > Doppelklick auf Datei > **Quelldatei** im Videoordner suchen > **Öffnen** > **transcodieren** > AVI Dateien im Videoordner löschen. Öffnen der mos Schau > **Doppelklick** auf den **grauen Balken** des Videos > **Suchen** > **WMW Datei** suchen > **O.K.**
14. **Tonspuren bearbeiten**  
**Wie** bei den Bildspuren. Mit Rechtsklick kann man bei Klick in die Kurven das Tonstück teilen, bleibt aber trotzdem als Ganzes erhalten. Durch Doppelklick auf den grauen Balken kann der Titel noch verändert oder der Ton gedämpft oder verstärkt werden. Bei einsetzendem Sprechtext sollte die Musik etwas leiser eingestellt werden. Hierzu die beiden oberen Marker etwas nach unten ziehen.
15. **Tonspitzenpegel suchen**  
m.r. Maustaste in ein Tonelement klicken oder ganze Spur markieren > Spitzenpegel suchen > **Warten** > automatisch normalisieren.
16. **Bilder im Rhythmus der Musik setzen** Tipp 15  
ist sehr einfach, wenn man die Musik ablaufen lässt und bei jedem Takt mit der **Entfernentaste** eine Markierung auf der Timeline setzt. Jede Markierung hat einen senkrechten Faden, an dem man sehr gut seine Bilder ausrichten kann.
17. **Exedatei erstellen**  
**Steuerung** > **Präsentationsdatei** > **Lagerort** festlegen > **O.K** Je nach Länge etwas warten.
18. **Navigationsleiste bei Wiedergabe der Exedatei** Tipp 74  
Durch Doppelklick Exe starten > mit **Strg** + **Leertaste** Navigationsleiste öffnen. **Aktivieren** durch Doppelklick auf **>**. **Zeit in Minuten** eingeben und die Schau springt sofort dort hin > Schrittweise vor/zurück mit den **Pfeiltasten**. **Shift** + **Pfeiltaste** macht Minutensprünge > von Bild zu Bild mit **Pfeiltasten** nach beiden Seiten > oder **Schieberegler** an Stelle ziehen > Schau beenden mit 2 x **Esc Taste** drücken oder auf den Button **rechts** in der Navigationsleiste.