

Vorwort

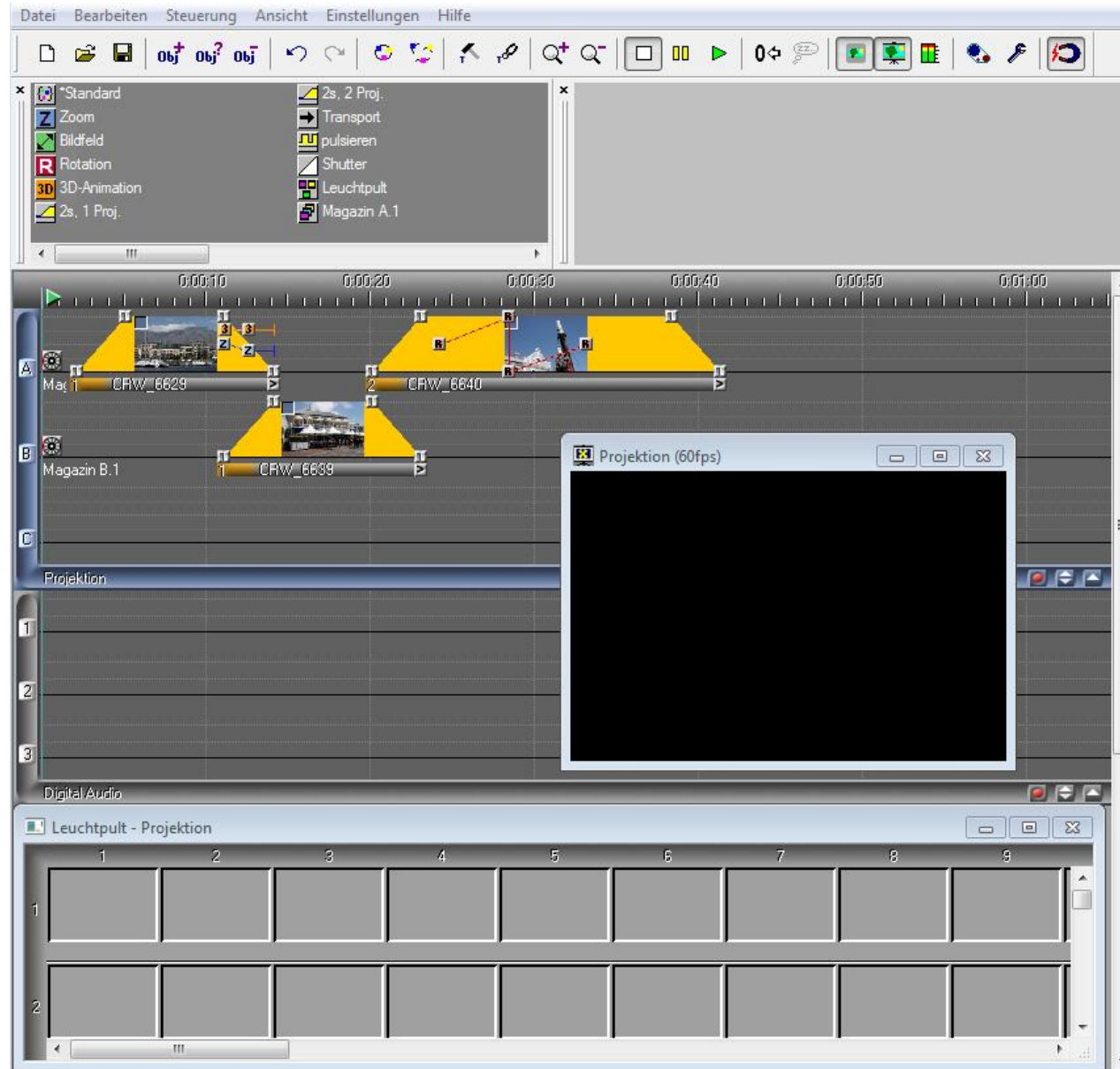
Wie fast immer gilt: „viele Wege führen nach Rom“. Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, mit M-Objects zu arbeiten. Hier wird eine der Möglichkeiten gezeigt, um einen Einstieg in das Programm zu finden. Es sind jedoch nur die ersten Schritte – weiterführende Techniken müssen separat behandelt werden. Interessant dabei ist, dass, wenn die Funktionsweise des Programms bekannt ist, die weiteren Techniken meist selbsterklärend sind.

Der große Vorteil ist, dass M-Objects grafisch aufgebaut ist, d.h. dass man jederzeit sieht was in der Show passiert. Sowohl einfache Shows, als auch professionelle Überblendungen lassen sich mit M-Objects realisieren.

M-Objects – die ersten Schritte

1. Grundsätzlicher Bildschirm Aufbau
2. Neue Show (= Projekt) anlegen.
 - 2.1. Verzeichnisse
 - 2.2. Konfiguration festlegen
 - 2.3. Bilder importieren
 - 2.4. Musik importieren
 - 2.5. Umgang mit Bilder und Musiktitel
3. Objekte
4. Show exportieren

1 Grundsätzlicher Bildschirmaufbau



2 Neue Show anlegen

M-Objects speichert die Show in einer Projektdatei ab. Warum? Eine Show besteht aus einer Vielzahl von Bildern und Musiktiteln. Bilder und Musiktitel werden getauscht, ersetzt, usw. Das hierzu notwendige Dateimanagement wird durch die Projektdatei sichergestellt. Die Projektdatei lautet z.B. wie folgt:

FGT.mos

Die Dateiendung ist also immer „mos“.

Anlegen einer neuen Show: Klick auf „neue Show“:

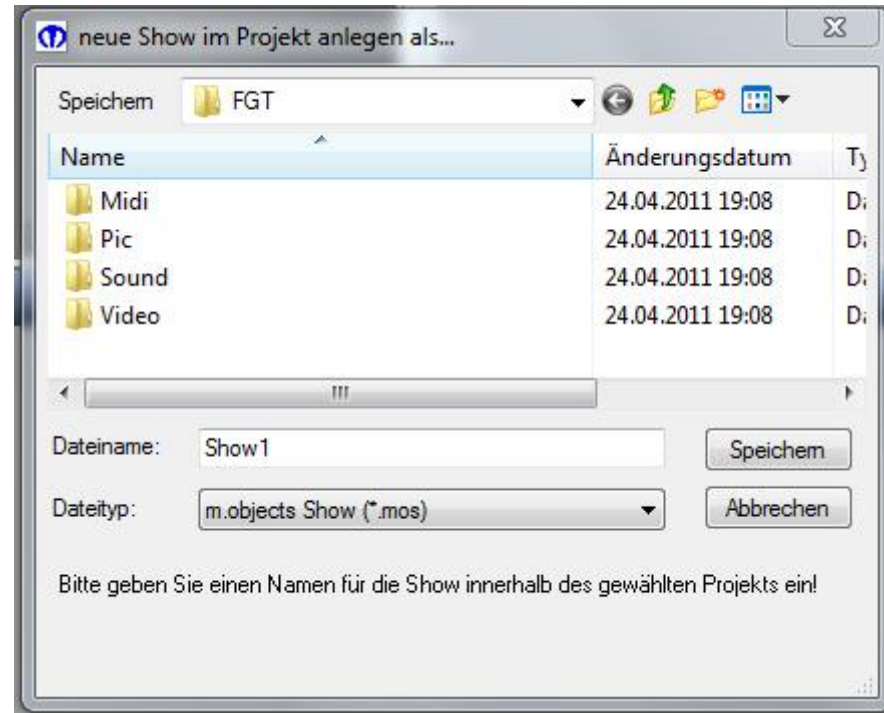


Nach einem Klick auf „neue Show“ erscheinen die folgenden Fenster:

1



2



Damit ist das Projektverzeichnis „FGT“ erstellt worden. Die Projektdatei trägt hier den Namen „Show1“.

2.1 Die Verzeichnisse

Wichtig sind nun die vier Unterverzeichnisse, welche M-Objects automatisch erstellt hat:

- Midi: hier sind z.B. Musikdateien von einem externen Synthesizer hinterlegt.
- Pic: hier sind sämtliche Bilddateien gespeichert.
- Sound: beinhaltet sämtliche Ton-Dateien.
- Video: hier werden Videodateien gespeichert.

2.2 Konfiguration festlegen

Im nächsten Schritt müssen nun noch die Bild- und Tonspuren, sowie das Leuchtpult eingerichtet werden.



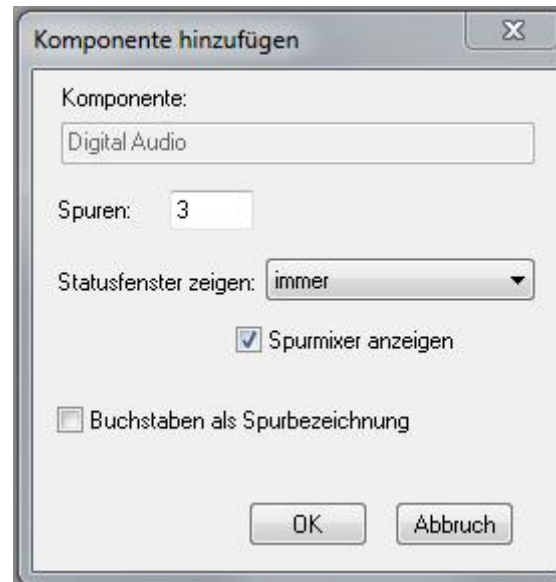
Empfehlung: Je 3 Bild- und Tonspuren!

Das Symbol neben „Projektion“ anklicken und unter den Bereich Synchronisation ziehen. Dann erscheint der Dialog:




Hier wird die Anzahl der Bildspuren auf 3 festgelegt.

Dann das Symbol neben „digital Audio“ anklicken und unter den Bereich Synchronisation ziehen. Es erscheint der Dialog:



Hier wird die Anzahl der Tonspuren auf 3 festgelegt.

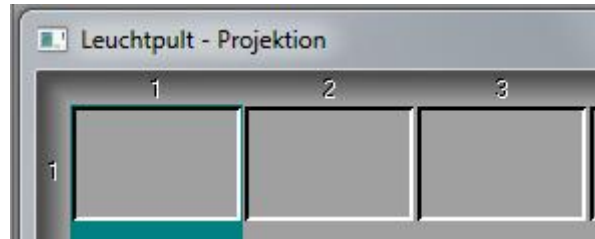
Somit kann die Einrichtung der Bild- und Tonspuren schon abgeschlossen werden. Hierzu genügt ein Klick auf das blinkende Symbol (3. Symbol oben rechts „“)

Dann nur noch das Leuchtpult einblenden. Dies erfolgt durch einen Klick auf das Symbol „“.

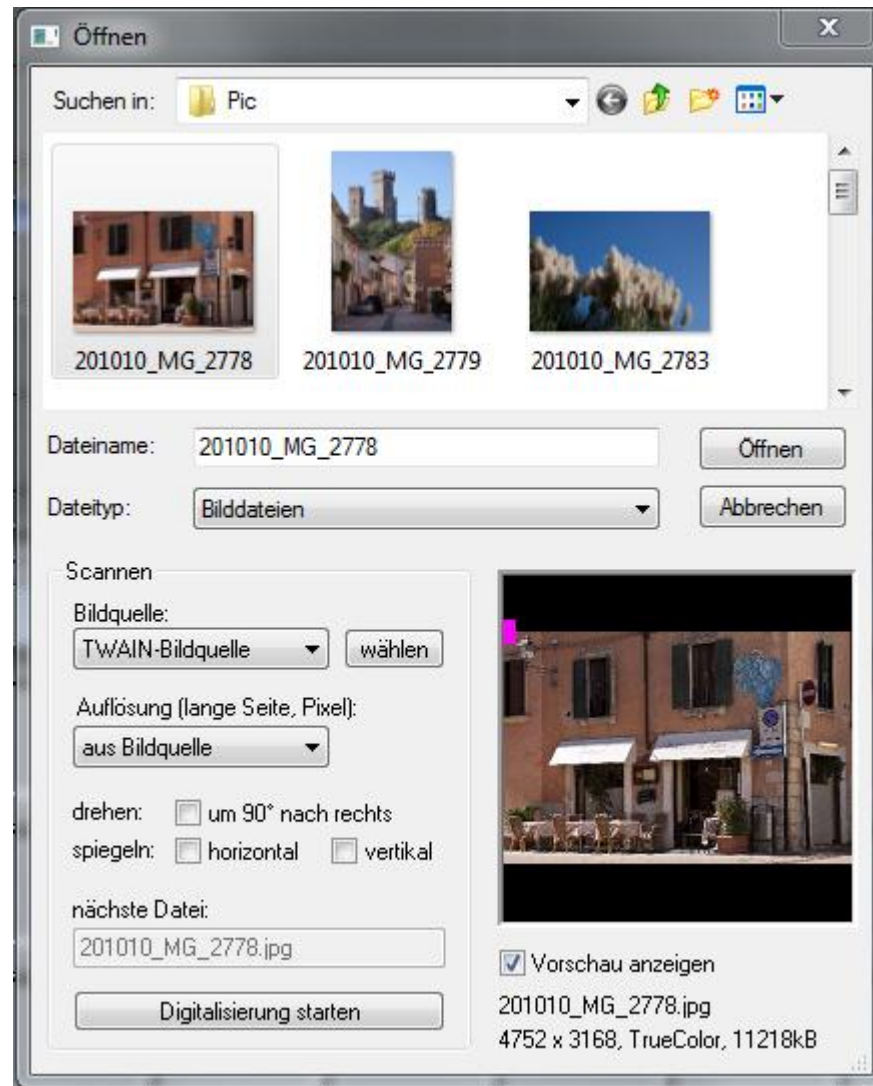
Die Konfiguration ist somit abgeschlossen. Bei Bedarf kann diese Konfiguration abgespeichert werden und in dieser Form für zukünftige Projekte wieder verwendet werden.

2.3 Bilder importieren

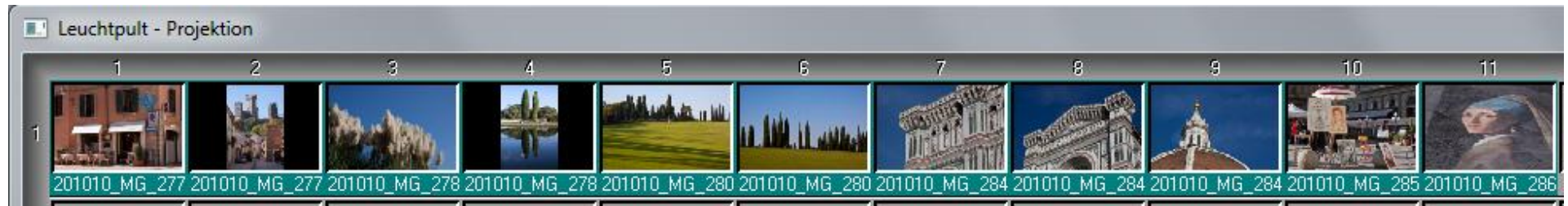
Durch einen „Rechtsklick“ auf dem Leuchtpult werden die Bilder, welche im Verzeichnis „Pic“ gespeichert sind, importiert.



Bei Rechtsklick muss der Punkt „Bilddateien laden“ gewählt werden, es erscheint dann folgender Dialog:



Ausgewählt werden können alle Bilder – oder auch nur ein einzelnes Bild. Die Bilder erscheinen dann auf dem „Leuchtpult“.



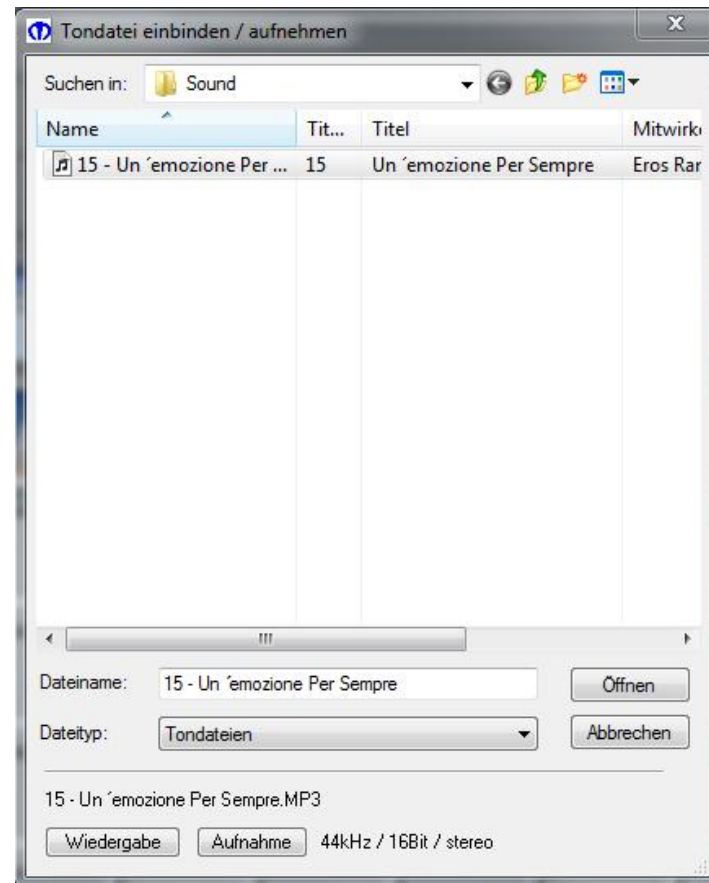
Zunächst sind alle Bilder auf dem Leuchtpult markiert. Dies ist am grün hinterlegten Bildnamen zu erkennen. Durch einen einfachen Klick auf ein Bild wird die Markierung aufgehoben und nur noch das entsprechende Bild markiert (in der folgenden Grafik das erste Bild)



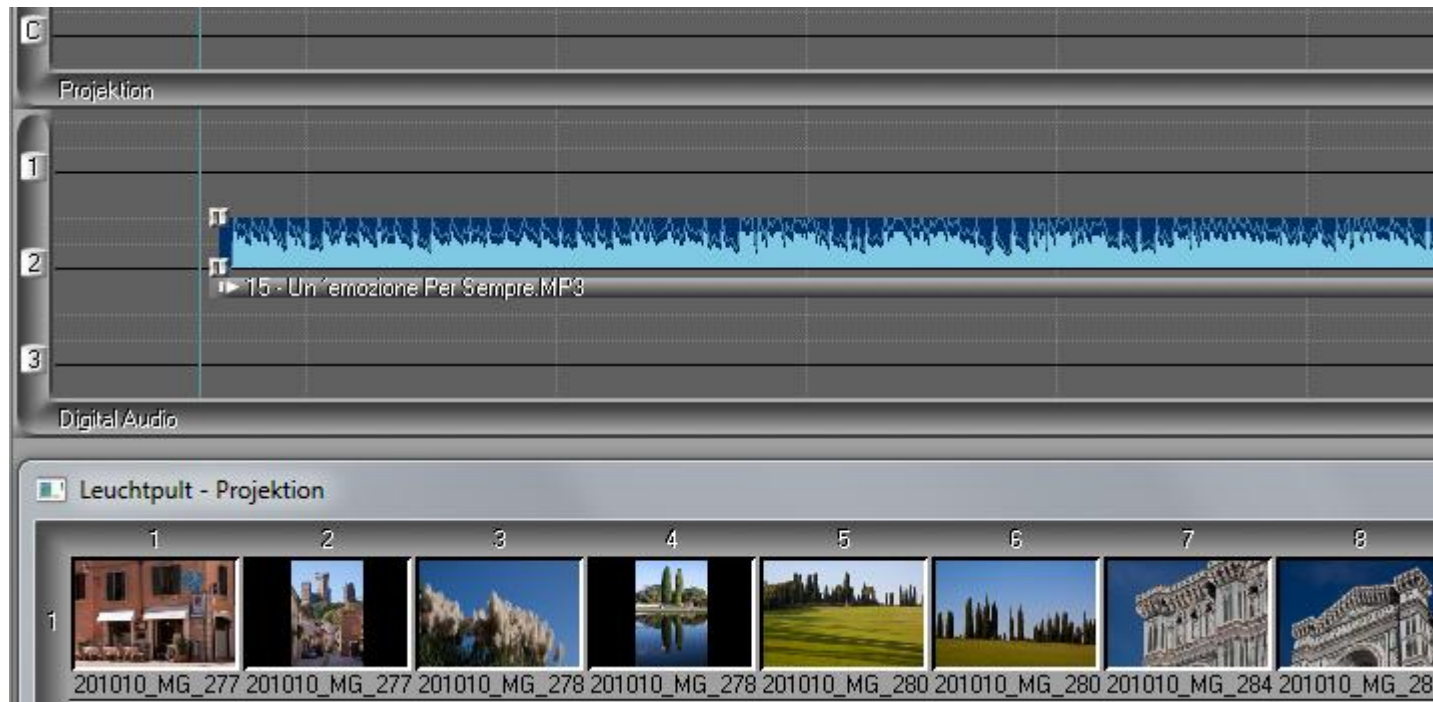
Vom Leuchtpult werden die Bilder in die Bildspur gezogen.

2.4 Musik importieren

Durch einen Rechtsklick in der Tonspur „Digital Audio“ wird die Musik, welche im Verzeichnis „Sound“ gespeichert ist, importiert. Hier wird „Tongdatei suchen / einfügen“ ausgewählt. Daraufhin erscheint folgender Dialog:



Die Tondatei „klebt“ nun am Mauszeiger. Durch Klick mit der linken Maustaste fügt M-Objects die Musikdatei an der Stelle ein, an der sich der Mauszeiger befindet.



Hier wurde das Musikstück in der 2. Tonspur eingefügt. Hinweis: Ein Import direkt von einer CD ist ebenfalls möglich. Hierzu muss nach dem Rechtsklick „Tondatei aufnehmen / einfügen“ gewählt werden.

2.5 Umgang mit Bilder und Musiktitel

Bildspur: zunächst sollte die Standard-Überblendung für die Bilder festgelegt werden. Empfehlung für Bilder im Querformat: 3 Sekunden Überblendzeit, 6 Sekunden Standzeit. Hierzu zuerst ein Links-Klick in die Bildspur (die ist dann aktiv, zu erkennen an der blauen Umrandung).

Dann bei den Objekten „Standard“ doppelt anklicken. Daraufhin erscheint folgender Dialog:



Damit bekommen alle Bilder, welche vom Leuchtpult auf die Tonspur gezogen werden diese Zeiten als „Standard“ zugewiesen.

Unabhängig von der Standardzeit kann die Zeit individuell für jedes Bild angepasst werden.

Individuell angepasst werden können die Bilder über die „Anfasser“ an den Ecken. Einfach Anfasser anklicken (der ist dann markiert), ziehen und wieder loslassen.

Bild 1



Bild 2



Bild3



Bild1: Alle Anfasser sind markiert (dunkle Farbe). Somit kann das ganze Bild bearbeitet oder verschoben werden.

Bild2: Nur der Anfasser rechts unten ist markiert (dunkle Farbe)

Bild3: Durch Ziehen des rechten unteren Anfassers wurde die Abblendzeit deutlich verlängert.

Das gleiche gilt für den Umgang mit Musiktiteln in der Tonspur. Durch Klicken auf einen Anfasser kann die Ein- oder Ausblendung beeinflusst werden. Durch Markieren des gesamten Titels kann das Musikstück „verschoben“ werden.

3 Objekte

Durch die sogenannten Objekte können Zooms, Kamerafahrten oder Rotationen realisiert werden. Die Objekte befinden sich im Werkzeugfenster:



Durch Ziehen eines Objektes in die Bildspur auf das entsprechende Bild wird der Effekt angewendet. Beispiel Zoom:



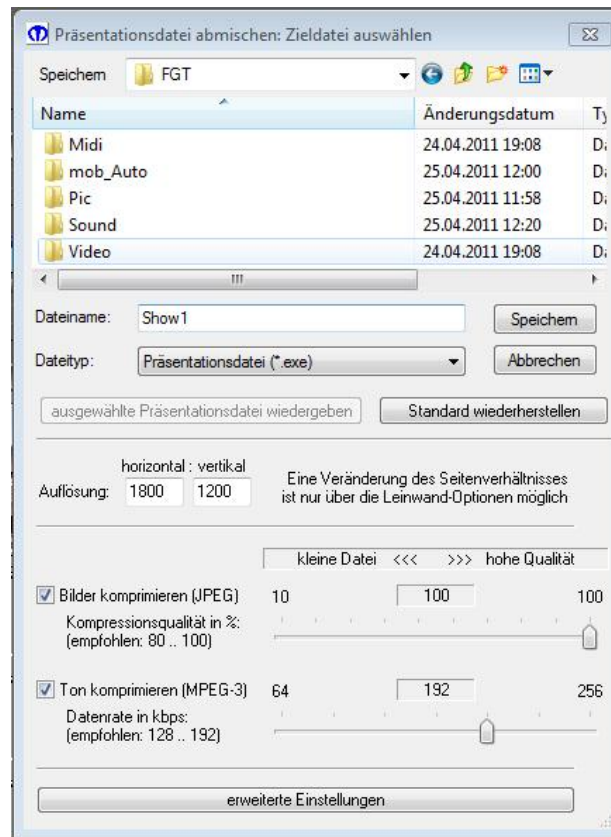
Das Zoomobjekt wurde 2mal auf das Bild gezogen. Das erste „Z“ ist der Ausgangspunkt, das zweite „Z“ der Endpunkt. Durch einen Doppelklick auf das zweite „Z“ wurde der Zoomfaktor auf groß

gestellt. Effekt: Während der Präsentation wird in das Bild „hinein gezoomt“, beginnend vom ersten „Z“ bis hin zum zweiten „Z“. Der Zoomvorgang wird durch die gestrichelte Linie dargestellt.

Genauso können Rotationen oder Kamerafahrten realisiert werden.

4 Show exportieren

Nach Fertigstellung der Show muss diese noch „exportiert“ werden. Dabei gibt es mehrere Möglichkeiten, welche sich im Menü „Steuerung“ befinden. Die qualitativ beste Art der Präsentation ist die Erstellung einer „Präsentationsdatei“.



Durch einen Klick auf „Speichern“ wird die Präsentationsdatei erstellt. Diese Datei beinhaltet die komplette Show und kann auf jedem PC abgespielt werden – auch wenn auf diesem PC M-Objects nicht installiert ist.

Unabhängig davon können auch Videos generiert werden, welche dann auf eine DVD gebrannt werden können. Aufgrund der deutlich schlechteren Auflösung ist die Qualität eines solchen Videos aber bestenfalls mittelmäßig.