

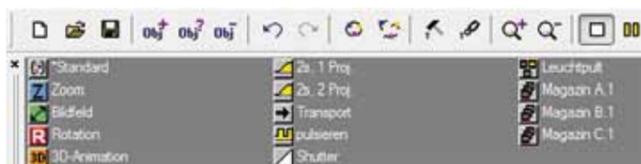
Einstieg in die digitale Audiovision mit m.objects

Teil 2: Dynamische Funktionen

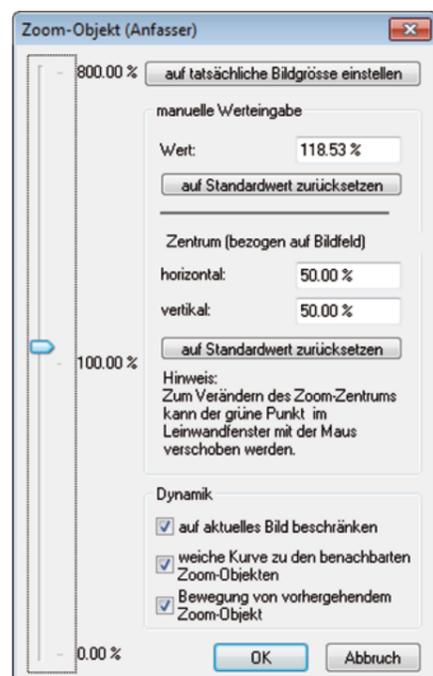
Animationen sind das Salz in der Suppe, sie bringen Bewegung in eine AV-Show, sorgen für Spannung und Abwechslung, lenken den Blick des Betrachters auf entscheidende Details. Voraussetzung ist natürlich, der Produzent weiß, wie er Bewegungsabläufe geschickt und passend einsetzt, ohne eine Show mit Effekten zu überfrachten. So werden dann aus statischen Bildern bewegte Objekte.

Nachdem – wie im ersten Teil des Workshops gezeigt – die m.objects Show eingerichtet ist und Bilder und Tonsamples auf den Spuren platziert sind, geht es nun also darum, für Bewegung in der Show zu sorgen. m.objects stellt dem Anwender hierfür leistungsstarke Werkzeuge zur Verfügung, die einzeln oder in Kombination miteinander alle möglichen Bewegungsabläufe realisieren und darüber hinaus auch zur Anpassung bzw. Korrektur einzelner Bilder einsetzbar sind.

Mit Mausklick in eine der Bildspuren zeigen sich im Werkzeugfenster der m.objects Arbeitsoberfläche die Dynamikobjekte. So vielfältig ihre Funktionen sind, so intuitiv lassen sie sich einsetzen. Das Grundprinzip ist dabei ganz einfach: Per Drag and Drop wird das jeweilige Dynamikobjekt auf einem Bild in der Timeline abgelegt, wo es als kleines, quadratisches Icon auf der Lichtkurve erscheint. Ein Doppelklick auf das Icon wiederum öffnet das zugehörige Optionsfenster.



Das m.objects-Werkzeugfenster mit den Dynamikobjekten



Optionsfenster des Zoomobjekts mit dem Schieberegler für den Zoomfaktor

Anhand des Zoomobjekts lässt sich die Funktionsweise der m.objects Dynamikobjekte gut veranschaulichen. Wie der Name schon andeutet, zoomt dieses Werkzeug in ein Bild hinein, stellt also einen Ausschnitt aus dem Bild dar. Ein einfaches Anwendungsbeispiel: Ein Foto im Format 3:2 soll in eine Show eingefügt werden, in der die m.objects Leinwand aber das Breitbildformat 16:9 hat. Schwarze Balken an den Außenkanten des Bildes sind die Folge.

Platziert man nun ein Zoomobjekt auf dem Bild und öffnet das Optionsfenster

per Doppelklick auf das Icon, lässt sich der Zoomfaktor über einen Schieberegler stufenlos verstellen. In diesem Fall verschiebt man also den Regler so weit nach oben, bis das Bild stark genug vergrößert ist, um die Leinwand komplett auszufüllen. Das Zoomzentrum lässt sich in einem nächsten Schritt nun direkt in der virtuellen Leinwand mit der Maus so verschieben, dass genau der gewünschte Bildausschnitt zu sehen ist.

Im ersten Teil dieses Workshops wurde bereits der Assistent für das Seitenverhältnis der Bilder vorgestellt. Er führt diese Anpassung an das Leinwandformat automatisch durch und geht dabei auf die gleiche Weise vor, fügt also ein Zoomobjekt ein und vergrößert den Zoomfaktor um den erforderlichen Wert.



Lichtkurve eines Panoramabildes: Zu Beginn und Ende der Standzeit hat der Panorama-Assistent je ein Zoomobjekt für die Animation eingefügt.

Diese bis hierhin rein statische Anwendung des Zoomobjekts bietet die Grundlage für vielfältige Animationen. Der Trick liegt einfach darin, mehrere Zoomobjekte auf ein Bild anzuwenden und diese mit unterschiedlichen Werten für Zoomfaktor oder Zoomzentrum zu versehen.

Der neue m.objects-Assistent für die Erstellung von Panoramafahrten macht sich genau diese Funktionsweise zunutze. Er fügt in ein Panoramabild am Anfang und am Ende der Standzeit je ein Zoomobjekt ein, wobei das Zoomzentrum einmal am rechten und einmal am linken Bildrand liegt. Zwischen diesen beiden Positionen erstellt m.objects dann automatisch einen Bewegungsablauf. Das erste Zoomobjekt bildet dabei also den Start der Animation, das zweite den Zielpunkt. So entsteht eine Kamerafahrt über die gesamte Bildbreite. Die Geschwindigkeit dieser Animation ergibt sich aus dem Abstand zwischen den beiden Zoomobjekten. Je größer der Abstand ist, desto länger dauert die Bewegung.



Panoramafahrt durch ein Bild: Start- und Zielpunkt in der m.objects Leinwand

Analog dazu lässt sich mit m.objects jedes beliebige Bild mithilfe von Zoomobjekten problemlos als Kamerafahrt animieren. Dabei beschränkt sich die Animation nicht nur auf den Start- und Zielpunkt. Vielmehr kann der Anwender dazwischen beliebig weitere Zoomobjekte einfügen und auf der Leinwand frei positionieren. Auf diese Weise kann er innerhalb der Animation die Bewegungsrichtung, den Zoomfaktor und auch die Geschwindigkeit nach eigenen Vorstellungen variieren.



Text in einer Bildspur mit darunter liegendem Hintergrundbild

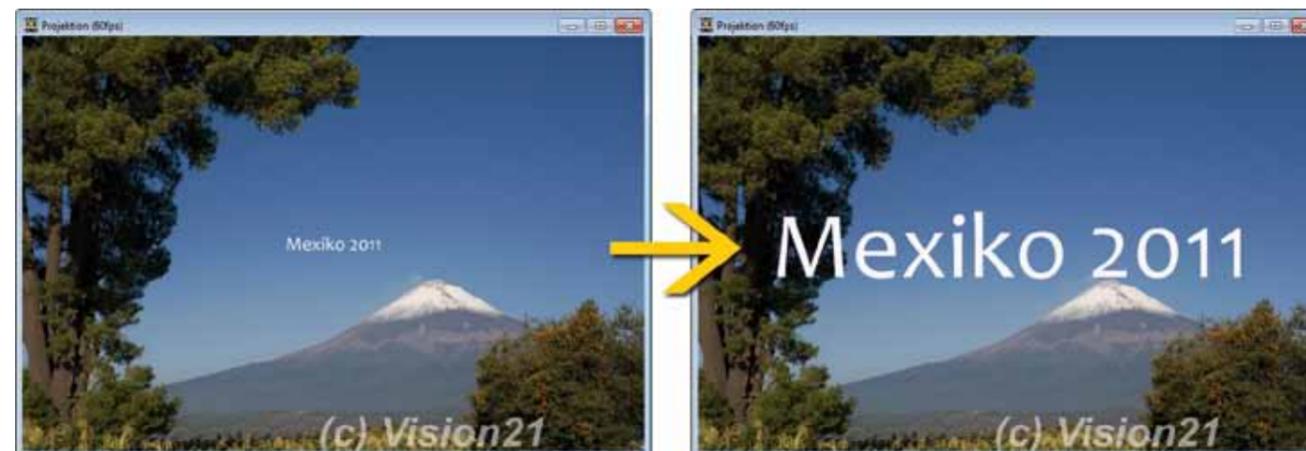
Eine weitere Form der Animation lässt sich am m.objects-Titeleditor demonstrieren, der einen Text in die AV-Show einfügt. Der Text wird vom Editor als Bild in der Timeline abgelegt und dabei direkt mit einem Bildfeldobjekt versehen. Das wiederum bietet die Möglichkeit, die Darstellung eines Bildes auf einen Teil der Leinwand zu beschränken. Das Prinzip einer Animation mit Bildfeldern ist dabei dasselbe wie das einer Animation mit Zoomobjekten. Auch in diesem Fall werden einfach weitere Bildfeldobjekte eingefügt, die Start, Endpunkt und ggf. Zwischenstationen des Bewegungsablaufs bilden.

Ein einfaches aber sehr wirkungsvolles Beispiel dazu: Ein Text wird in eine m.objects Show eingefügt. Ein erstes Bildfeldobjekt legt der Editor automatisch an, und mit Doppelklick auf das Icon öffnen sich die Optionen. Mit den Pfeilsymbolen können hier Größe und Position beliebig verändert werden.

Dabei kommt eine Besonderheit zum Einsatz: Fährt man mit gedrückter linker Maustaste über ein Pfeilsymbol, so verändert sich der entsprechende Wert in normalem Maße, mit der rechten Maustaste lassen sich darüber hinaus präzise Feineinstellungen vornehmen. In diesem Beispiel wird nun mit dem diagonalen Doppelpfeil die Bildfeldgröße so weit verringert, dass die Schrift in der Leinwand nicht mehr zu sehen ist. Das Bildfeldobjekt wird jetzt – per Drag and Drop und Drücken der [strg]- bzw [ctrl]-Taste – auf das Ende der Lichtkurve kopiert. Die Kopie ist somit genauso positioniert wie das erste Objekt, nur wird sie jetzt nach Doppelklick mit den Pfeilsymbolen deutlich vergrößert, so dass der Text fast die volle Leinwandbreite einnimmt. So entsteht der Effekt, dass der Text aus der Mitte des Bildes ,herauswächst', bis er die volle Breite erreicht hat.

Ebenfalls durch den Einsatz von zwei Bildfeldobjekten lässt sich ein Lauftext erstellen. Dazu sind die Bildfelder rechts bzw. links außerhalb der Leinwand positioniert, so dass der Text die Leinwand durchläuft und schließlich wieder verschwindet. Um dabei eine gleichmäßige Bewegungsgeschwindigkeit zu erzielen, muss für beide Bildfelder die Option „Weiche Kurve zu den benachbarten Bildfeldobjekten“

In der Animation vergrößert sich der Text aus der Bildmitte heraus, bis er fast die ganze Leinwandbreite einnimmt.



deaktiviert sein. Sie sorgt normalerweise dafür – wie übrigens auch beim Zoomobjekt – dass Bewegungsabläufe nicht ruckartig beginnen und aufhören, sondern passend beschleunigt und abgebremst werden, was speziell in diesem Beispiel aber nicht gewollt ist.

Als weiteres Dynamikobjekt kommt in diesem Teil des m.objects Workshops noch das Rotationsobjekt zum Einsatz, in diesem Fall zur Korrektur eines Bildes mit schiefer Horizontlinie. Das Rotationsobjekt macht die Korrektur leicht, zur Unterstützung kann man dabei auch eine horizontale Hilfslinie in der Leinwand einrichten. Im Optionsfenster wird das Bild mit dem Schieberegler gedreht, bis die Horizontlinie gerade ist. Durch die Drehung füllt das Bild die Leinwand aber nicht mehr komplett aus, in den Ecken ist der schwarze Hintergrund sichtbar. Ein zusätzliches Bildfeldobjekt sorgt für die erforderliche Vergrößerung. Dem m.objects-Prinzip folgend lassen sich natürlich auch durch den Einsatz mehrerer Rotationsobjekte Animationen erstellen.



Korrektur einer schiefen Horizontlinie mit Rotations- und Bildfeldobjekt

Zoom-, Bildfeld- und Rotationsobjekt bilden also eine vielfältige Grundlage für Animationen. In Teil 3 des Workshops in der nächsten Ausgabe wird noch das 3D-Objekt hinzukommen, das Bewegungen auch auf der Raumachse ermöglicht und sogar umfassende Funktionen für stereoskopische Präsentationen bietet.

Weitere Informationen m.objects finden Sie auf der Internetseite www.mobjects.com

Stefan Schuster, m.objects