



De tovenaars van m.objects v7.1

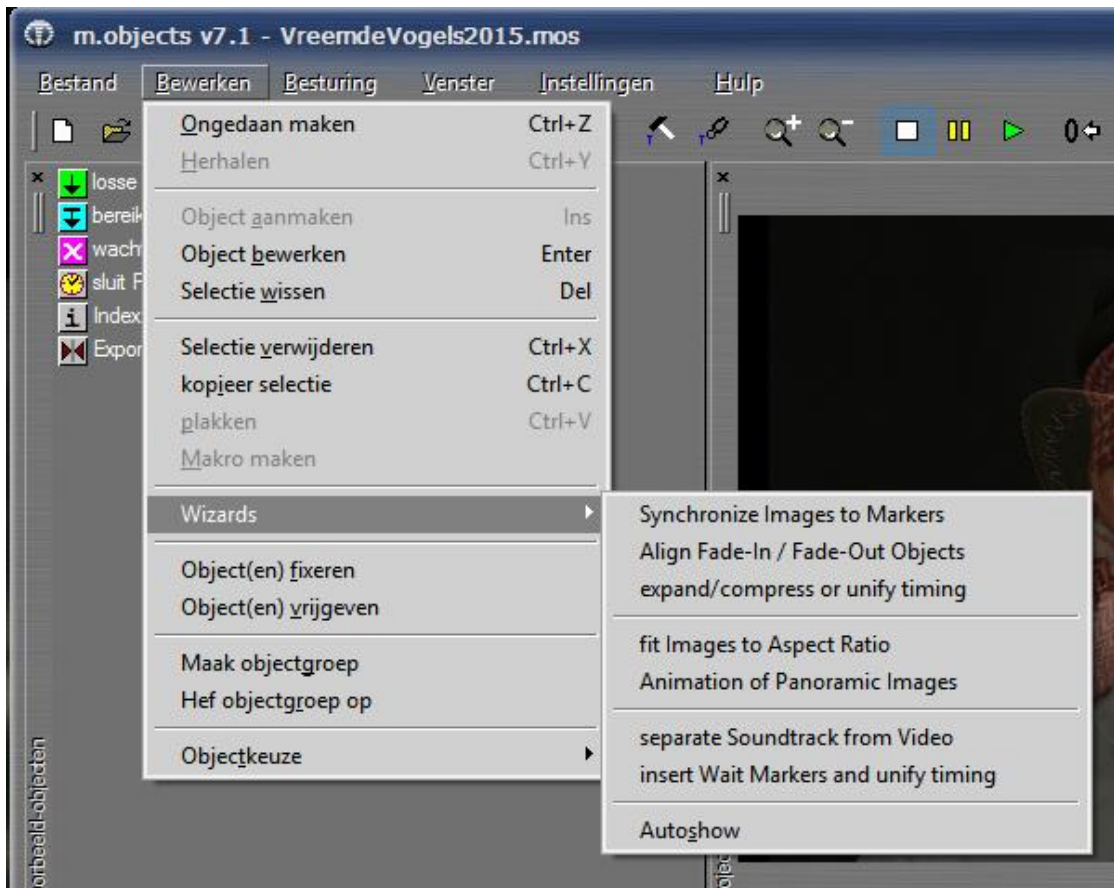
ing. Arthur L. Palache

M.objects heeft een aantal 'tovenaars' die handig zijn en veel losse bewerkingen kunnen samenvatten tot een paar simpele muisklikken. In het Engels heten ze **Wizards**, in de Duitse taal worden het, net als in het Nederlands, **Assistenten** genoemd. In dit document hanteren we naam Wizards, omdat dat ook in m.objects zo wordt genoemd.

M.objects is een programma van Duitse oorsprong en het is vertaald naar Nederlands en Engels. Dat is evenwel heel slordig gebeurd, waardoor de drie talen in het programma door elkaar voorkomen. Het handboek is volledig in de Duitse taal geschreven.

M.objects heeft in de laatste versie (versie 7.0, build 2325) in totaal zeven wizards aan boord, ik laat ze één voor één de revue passeren.

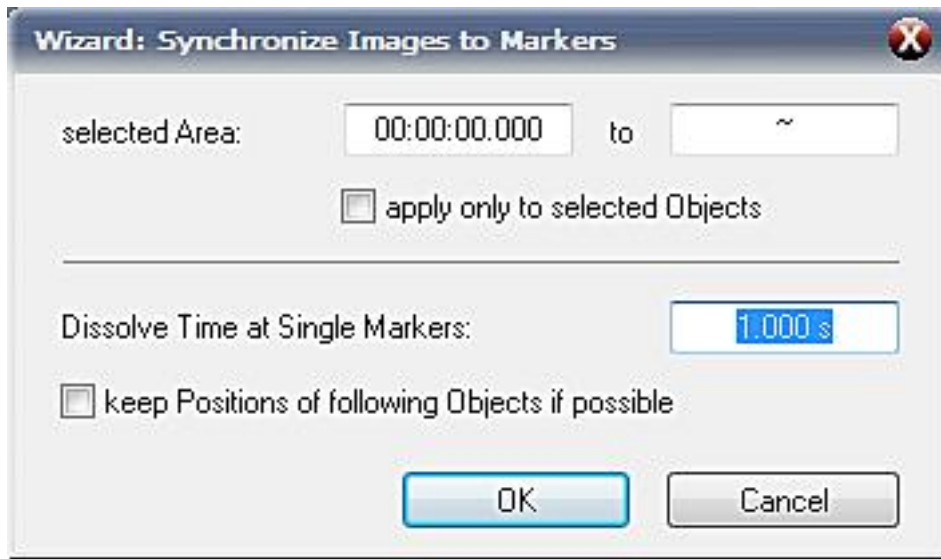
De plaats waar de wizards te vinden zijn is afhankelijk van de versie. In oudere versies vind je ze onder Bestand, bij de laatste versie zijn ze ondergebracht onder Bewerken, wat eigenlijk een veel logischer plaats is, omdat het altijd gaat om bewerkingen van (delen van) de show.



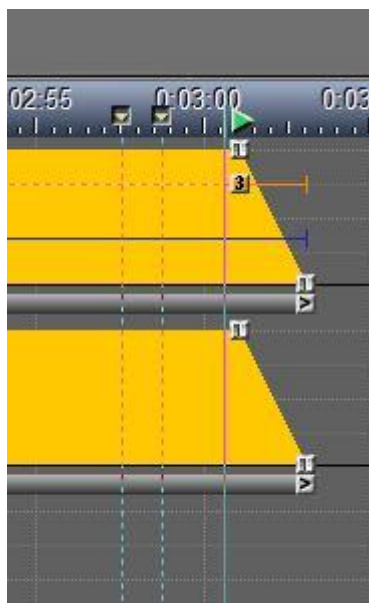
De teksten van dit document zijn samengesteld uit eigen ervaringen en aangevuld met vertalingen uit het handboek Versie 7.0. De auteur aanvaardt geen enkele aansprakelijkheid voor eventuele vergissingen, schrijffouten of andere onvolkomenheden.



1 Synchronize Images tot Markers



Deze wizard is speciaal bedoeld om een perfecte synchronisatie tussen geluid en beeldovergangen te verkrijgen. Het gaat daarbij voornamelijk om harde overgangen die precies op de maat van de muziek moeten vallen. Het proces begint met het aanbrengen van zogenaamde markers of tijdmarkeringen.



Speel de show af en op het moment dat er een beeldovergang moet komen druk je op de **Del-toets (Deleteknop).** In de tijdslijn verschijnt er dan een tijdsmarkering in de vorm van een verticale stippellijn (zie linker figuur). Deze lijn is door klikken en slepen met het vierkantje in de tijdsmarkeringsbalk nog te verschuiven en precies op de goede plaats te zetten. Eventueel kun je de tijdsbalk daarbij uitrekken met het Plusje op de symbolenbalk.

Als alle markeringen geplaatst zijn selecteer je dat gebied door klikken en slepen en daarna roep je de wizard aan.

Je zult zien dat het geselecteerde gebied in het venster met de begin- en de eindtijd is aangegeven. Vul de tijd voor de overgangen in (bij harde overgangen is dat 0,00 seconden). Om de synchroniteit met beelden

buiten het gemarkeerde gebied te handhaven vink het vierkantje vóór "keep Position of following Objects id possible" aan. Dan klik je OK.



Dit is de situatie vóór synchronisatie:



De tijdsmerkingen (single markers) zijn aangebracht en de dia's zijn geplaatst met de standaardtijden voor stand tijd en dissolve time.

Na synchronisatie ziet het er zo uit:



De overgangen zijn 'hard' geworden en vallen precies op de tijds-markeringen.



Het is ook mogelijk om overvloeiers samen te laten vallen met passages in de muziek. In dat geval heb je niets aan een Single time marker (enkele tijdsmarkering), dat is immers maar één enkel moment en een overvloeier neemt enige tijd in beslag.

Je moet wel weer markeringen maken, maar dat doe je deze keer niet met de Delete-toets, maar met de Entertoets. **Op de maat van de muziek druk je op Enter als de overvloeier moet beginnen en je laat deze los als de overvloeier gereed is.** Er ontstaat dat een overgangsgebied, gemarkeerd met een blauwe zone in de tijdslijn. Voor synchronisatie ziet het er zo uit:

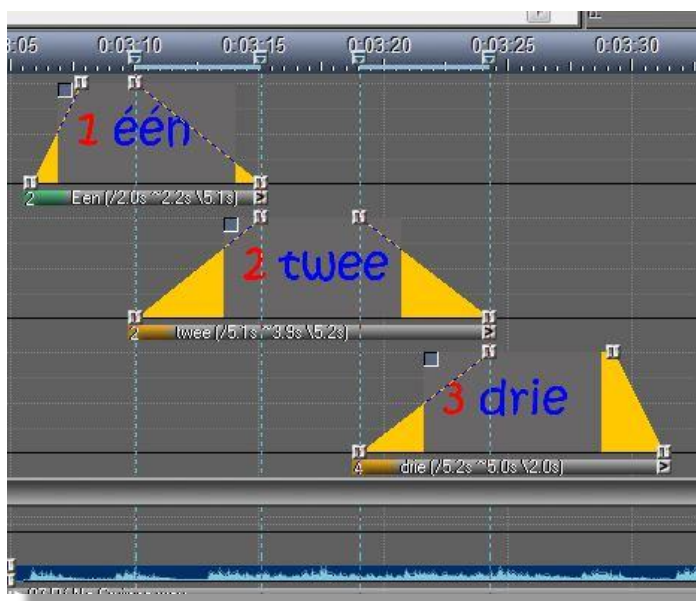
De tijdslijn met aangebrachte markeringen.



De dia's hebben de standaard stand tijd en dissolve time (overvloeitijd)

Na synchronisatie is dit de situatie:

De overgangen vallen met begin en eind op de aangebrachte markeringen.



Invullen van een "Dissolve time at single Markers" heeft geen zin, om twee redenen:

1. er zijn in dit geval geen 'single markers'
2. de dissolve time wordt bepaald door de aangebrachte markeringen

Denk er wel steeds aan om het gebied waarin de wizard actief moet zijn, tevoren te selecteren!

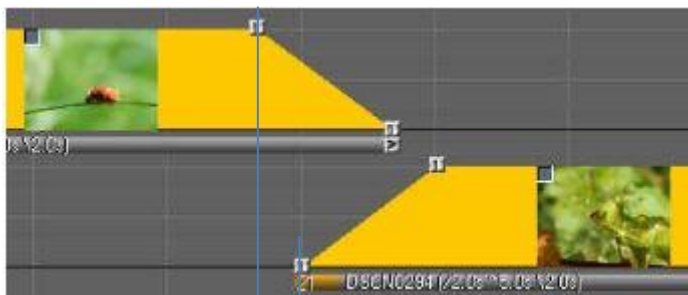


3 Align Fade-In / Fade-Out Objects

Deze is nieuw in versie 7.1

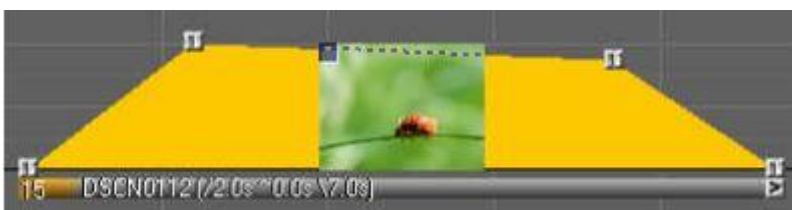
Deze nieuwe wizard is in staat om automatisch in de hele show of een geselecteerd gedeelte ervan fade-ins en fade-outs met elkaar te synchroniseren. Tijdens het bewerken van een show komt het voor dat de fade-ins en de fade-outs, inclusief de harde overgangen door verwijderde of verschoven beelden een ongewenste invloed hebben op er na volgende beelden. Ook kan een handgreep van een volledig afgedekt beeld per ongeluk onder de 100% lijn vallen. Deze onjuistheden kan de wizard "intelligent" detecteren en corrigeren, terwijl deze bewust asynchroon ingestelde of verborgen beelden intact laat.

Wanneer man aan een show werkt, kan het snel gebeuren dat de fade-ins en fade-outs of de snelle overgangen van individueel gewiste of verschoven beelden een kleine onbedoelde verschuiving ten opzichte van voorgaande en navolgende beelden krijgen, zoals in het volgende voorbeeld wordt getoond.



Ongewenste verschuiving

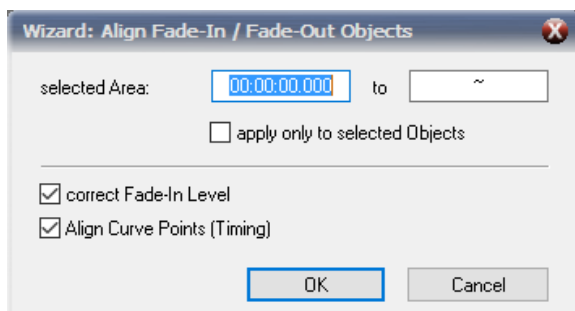
Ook, kan het gebeuren dat een handvat voor een eigenlijk volledig gedimd beeld bij de bewerking per ongeluk onder de 100%-lijn terecht komt:



100%-lijn

Ongewild onder 100% gezakt

Dit soort onnauwkeurigheden kan de wizard 'Align Fade-In / Fade-Out Objects' op een intelligente wijze constateren en automatisch corrigeren. Daartoe markeer je het bereik dat je wilt corrigeren en kiest dan de genoemde wizard. In 'selected Area' staan de tijden van begin en eind van je selectie.



Zet een vinkje bij 'apply only to selected Objects'.

Met een klik op OK zal de wizard de nodige correcties uitvoeren en dan een terugmelding over de resultaten geven.



Let wel: als de afwijkingen te groot zijn, en er dus een te grote verplaatsing tussen de fade-ins en fade-outs of een te sterke afwijking van een handvat van de 100%-lijn is, voert de wizard geen correctie uit. In dergelijke gevallen, wordt ervan uitgegaan dat deze 'afwijkingen' zo bedoeld zijn. Dus bewust asynchroon ingestelde Fade-ins en Fade-outs of niet volledig gedimde beelden zullen onaangeroerd blijven.

3 expand/compress or unify timing

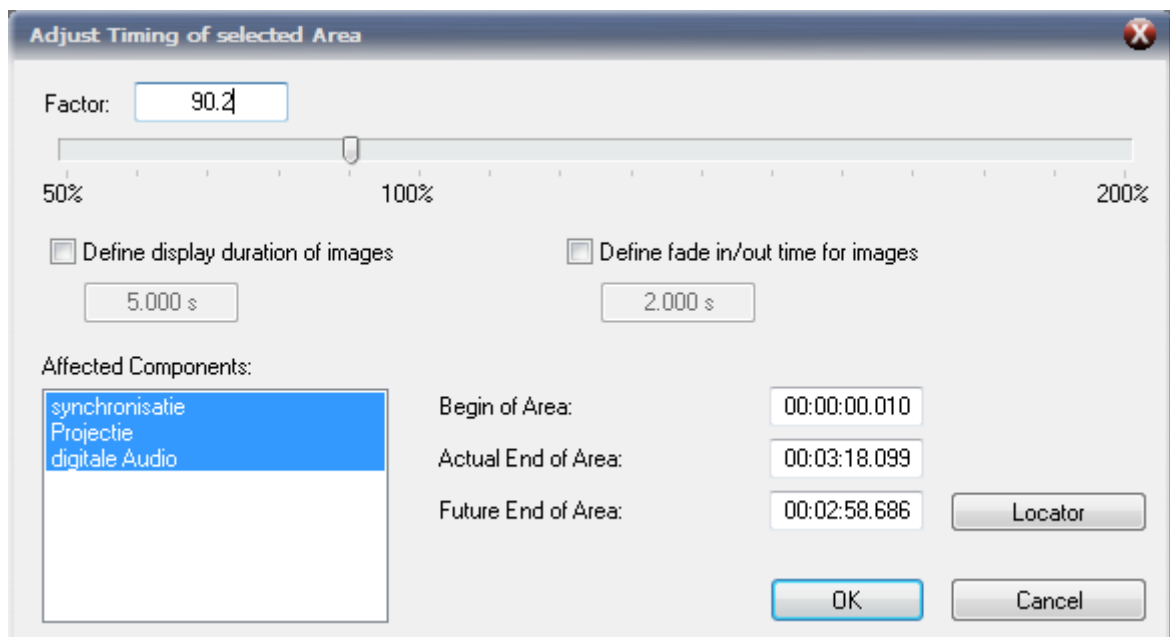
De vertaling van deze benaming is: rek uit / comprimeer of voorkom verschillen in timing. Hieruit blijkt maar weer duidelijk dat Engels een veel compactere taal is; wij hebben veel meer woorden nodig.

Dit is een buitengewoon handige functie om een show uit te rekken of te comprimeren, zodat deze bijvoorbeeld 'past' op de achtergrondmuziek. Ook is het mogelijk om een show in te korten, bijvoorbeeld om deze te laten voldoen aan wedstrijdcriteria. Voorbeeld:

Als 8 minuten de maximale tijd voor een wedstrijdshow is en de show duurt 8' en 30" kan deze ingekort worden. 8' en 30" is **510** seconden. 8' is **480** seconden.

De show moet dus tot $460/510 = 0,941$ ofwel ca. 90% van de tijd worden verkort.

De wizard ziet er zo uit (in dit voorbeeld wordt tot 90,2% verkort):



Je kunt de verkorting aangeven door de schuif te verschuiven, maar dat is niet erg nauwkeurig. Beter is om het getal 94.1 in het hokje in te vullen (gebruik een punt, geen komma).

In het linker hokje kun je aanklikken wat er allemaal moet worden verkort. In dit geval zowel de synchronisatie, de projectie en ook het geluid.

De tijden van begin, huidig einde en toekomstig einde worden in de hokjes weergegeven. Hier kun je dus controleren of de juiste eindtijd zal ontstaan. Het is zelfs mogelijk de gewenste eindtijd in te voeren (uu:mm:ss:sss). Dan berekent het programma wat de verkorting in procenten moet zijn.

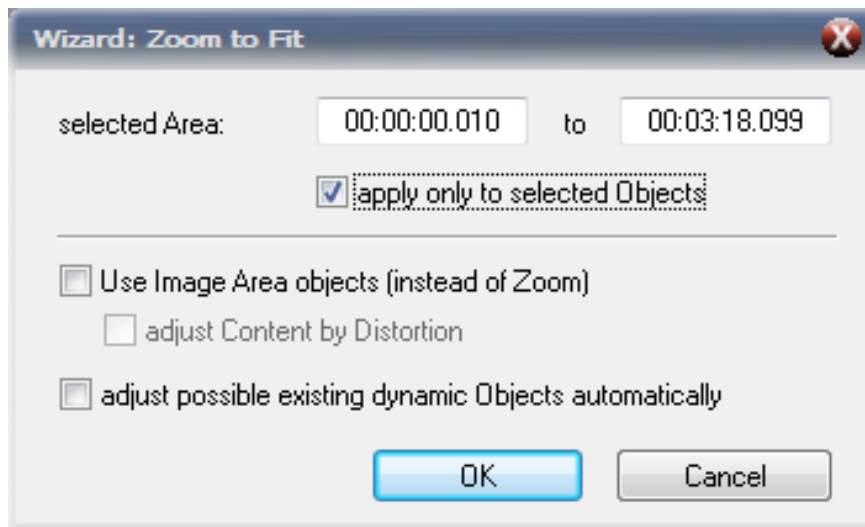


Ook als je van een aantal dia's de standtijd en/of de overvloeitijden wilt veranderen, is dit de aangewezen manier. Klik de vakjes onder de schuifbalk aan en vul de gewenste tijden in. In dat geval hoeft alleen 'Projectie' in het linker vakje blauw gemaakt te worden. Klik op OK en het zal toegepast worden (op de geselecteerde beelden).

4 Zoom Images to fit Screen

(Met weer dat vreemde hoofdlettergebruik uit de Duitse taal: zelfstandige naamwoorden hebben een hoofdletter)

Als je met de productie van een show begint, leg je als eerste een geschikte



verhouding voor de projectie vast. Als de beelden in je show van deze verhouding afwijken, zal dat er toe leiden dat je links en rechts of boven en onder het beeld zwarte balken te zien krijgt. Met het zoom- of

beeldveldgereedschap kun je de beelden zo vergroten dat het projectiebeeld geheel gevuld is.

De wizard 'Zoom Images te fit Screen' kan deze actie geheel automatisch voor je uitvoeren. Selecteer de beelden waar het om gaat en open de wizard. Klik dan op OK.

Alle dia's krijgen dan een zoomgereedschap, waarbij iedere dia automatisch de juiste zoomfactor krijgt toebedeeld om het beeld 'passend' te krijgen. Als een dia al een zoomgereedschap heeft, wordt dit aangepast, zodat weer het juiste beeld ontstaat.

Als alternatief kan ook het beeldveldgereedschap gebruikt worden om het beeld vullend te maken. Als dat gewenst is kan het bovenste hokje aangevinkt worden. De wizard brengt dan een aangepast beeldveldgereedschap op de dia aan. Het beeldveld wordt zo ingesteld dat het projectiescherm geheel wordt uitgevuld. Als de dia al een beeldveldgereedschap bevat, wordt dit aan de nieuwe situatie aangepast.

Bij het gebruik van het beeldveldgereedschap bestaat bovendien de mogelijkheid de aanpassing van de beelden te bewerkstellingen door het beeld te vervormen (uitrekken of inkrimpen) Als dat gewenst is kun je het tweede vierkantje (adjust Content bij Distortion) aanvinken. Voordeel daarvan is dat het beeld niet afgesneden wordt. Bij kleine afwijkingen van het beeldformaat kan dat zinvol zijn. De vervorming zal door de toeschouwen niet opgemerkt worden.

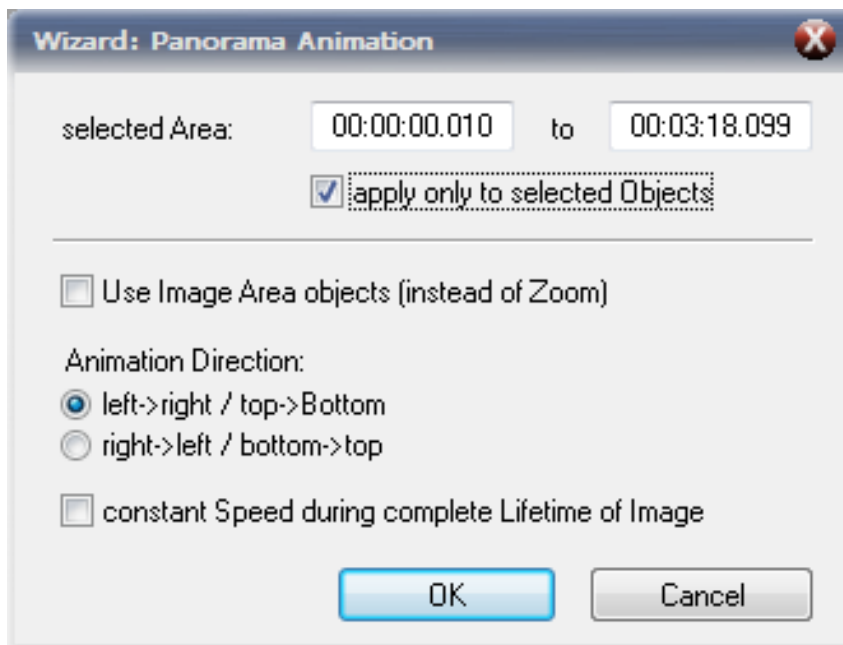


Daaronder is als laatste optie "adjust possible existing dynamic Objects automatically" gegeven.

Als dia's een of andere vorm van animatie hebben, bijvoorbeeld een zoomeffect, zijn er in die dia's twee of meer objecten, zoals zoom-, beeldveld-, rotatie- of 3D-effecten. Door het onderste vakje aan te vinken zorgt de wizard ervoor dat die animaties op de gewijzigde situatie worden aangepast. Toch kan een handmatige aanpassing van die effecten nog noodzakelijk zijn.

5 Panorama animation

Animatie van panoramabeelden. Deze animatie kan een zwenking van de camera door een panoramabeeld simuleren. Open de wizard via de gebruikelijke weg. In het venster staat een aantal mogelijkheden om de animatie uit te voeren.



De animatie van een panoramabeeld werkt precies het zelfde als een eenvoudige zwenking door het beeld, die met twee zoomgereedschappen wordt verkregen. De wizard gebruikt daarbij ook het zoomgereedschap. Als de animatie met het beeldveldgereedschap moet worden uitgevoerd, dan kan dat ook door het eerste vierkantje aan te vinken. Dat is vooral zinvol als je een extreem breed (of hoog) beeld gebruikt. Waarbij de maximale zoomfactor van 800% niet toereikends is.

De beweging kan zowel horizontaal als verticaal geschieden, een kwestie van het juiste keuzerondje aanklikken.

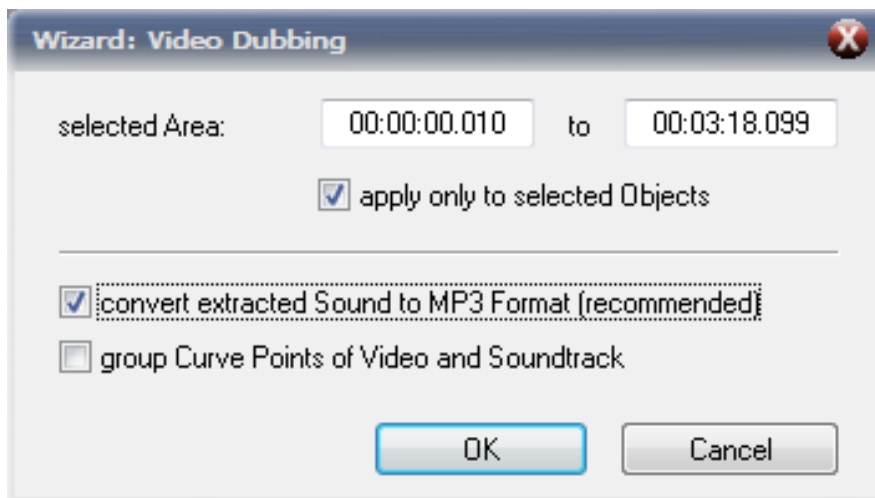
Als het laatste vierkantje wordt aangevinkt krijgt de pan een gelijkmatige snelheid over het gehele bereik, zonder aanloop en afloopvertraging. In dat geval beperkt de camerazwenking zich tot het gebied van de stand tijd, en zal de zwenking niet in de fade-in en fade-out tijden plaats vinden.



6 separate Soundtrack from Video

Deze wizard spreekt voor zich. Als je een video (met geluid) in je show gebruikt, kan deze wizard beeld en geluid scheiden.

Klik met je rechtermuisknop op de gearceerde balk onder het videobeeld en activeer in het dan verschijnende menu de wizard.



De keuze 'convert extracted Sound to MP3 Format' wordt aanbevolen is al geactiveerd met een vinkje.

De tweede optie die de wizard biedt is aangegeven als: 'group Curve Points of Video and Soundtrack' en als deze aangevinkt wordt, wordt het beeldspoor verbonden met het geluidsspoor. Als het beeldspoor verschoven wordt, loopt het geluidsspoor meteen mee. Zo blijft de synchroniteit gehandhaafd. Met Bewerken en dan 'Hef objectgroep op' kan deze koppeling ongedaan gemaakt worden.

Klik op OK om de scheiding van beeld en geluid uit te voeren. Als er meerdere geluidssporen actief zijn, gebruikt m.objects het onderste spoor als daar voldoende ruimte is. Als dat niet zo is wordt een nieuw geluidsspoor aangemaakt. Een apart venstertje geeft de voortgang van het proces aan.



7 insert Wait Markers en unify timing

Wachtmarkeringen maken deel uit van de 'sprekersondersteuning' die in sommige licenties aanwezig is.

Dit wordt gebruikt bij lezingen, waarbij een spreker de beelden toelicht. De projectie moet dan automatisch doorlopen, maar wachten bij een dia. Als de spreker klaar is met zijn verhaal kan de volgende dia verschijnen.

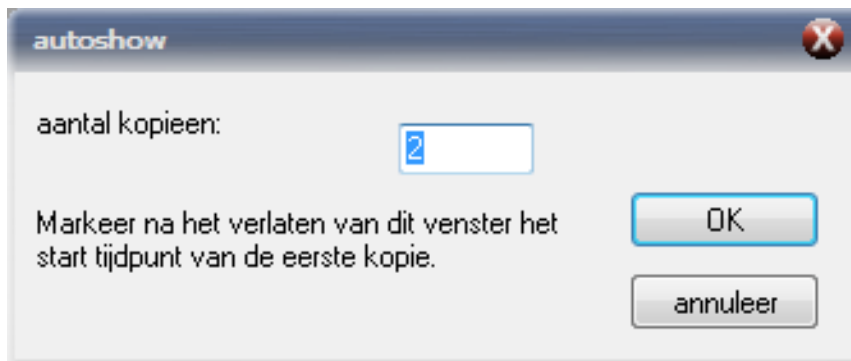
Als dit wordt toegepast wordt de standtijd van een dia automatisch verkort tot 0,4 seconde en in het midden van die tijd wordt een wachtmarkering toegevoegd. De projectie stop daar, de spreker kan zijn verhaal vertellen en dan doorgaan door op de spatiebalk te drukken. Dit is vergelijkbaar met PowerPoint, dat daar naar mijn mening veel geschikter voor is.

Dit is voor de AV-maker van geen belang en wordt niet verder behandeld

8 Autoshow

Deze wizard kan objecten binnen een show, meerdere keren kopiëren, waarbij het aantal kopieën vrij kan worden ingesteld. De wizard laat zich op allerlei objecten toepassen, dus ook op dynamische objecten zoals zoom-, beeldveld-, rotatie- of 3D-effecten, etcetera.

Je selecteert het object dat je wilt kopiëren en kiest dan de wizard Autoshow.



Stel dan het aantal gewenste kopieën in. Deze 'hangen' dan aan de muisaanwijzer. Plaats de muisaanwijzer op de plaats waar de kopieën neergezet moeten worden en klik met de linkermuisknop. Het vooraf ingestelde aantal kopieën wordt dan daar geplaatst.

Met kopiëren en meermaals plakken kan dit ook worden bewerkstelligt, dus ik denk dat deze functie een beetje overbodig is.

Tenslotte.

Als je het, net als ik, zat bent om iedere keer dat je iets verwijdert een bevestiging te moeten geven en apart nog eens op OK moet drukken, ga dan naar Instellingen, Programma instellingen en ontvink het allereerste vierkantje in het algemene menu. Klaar.