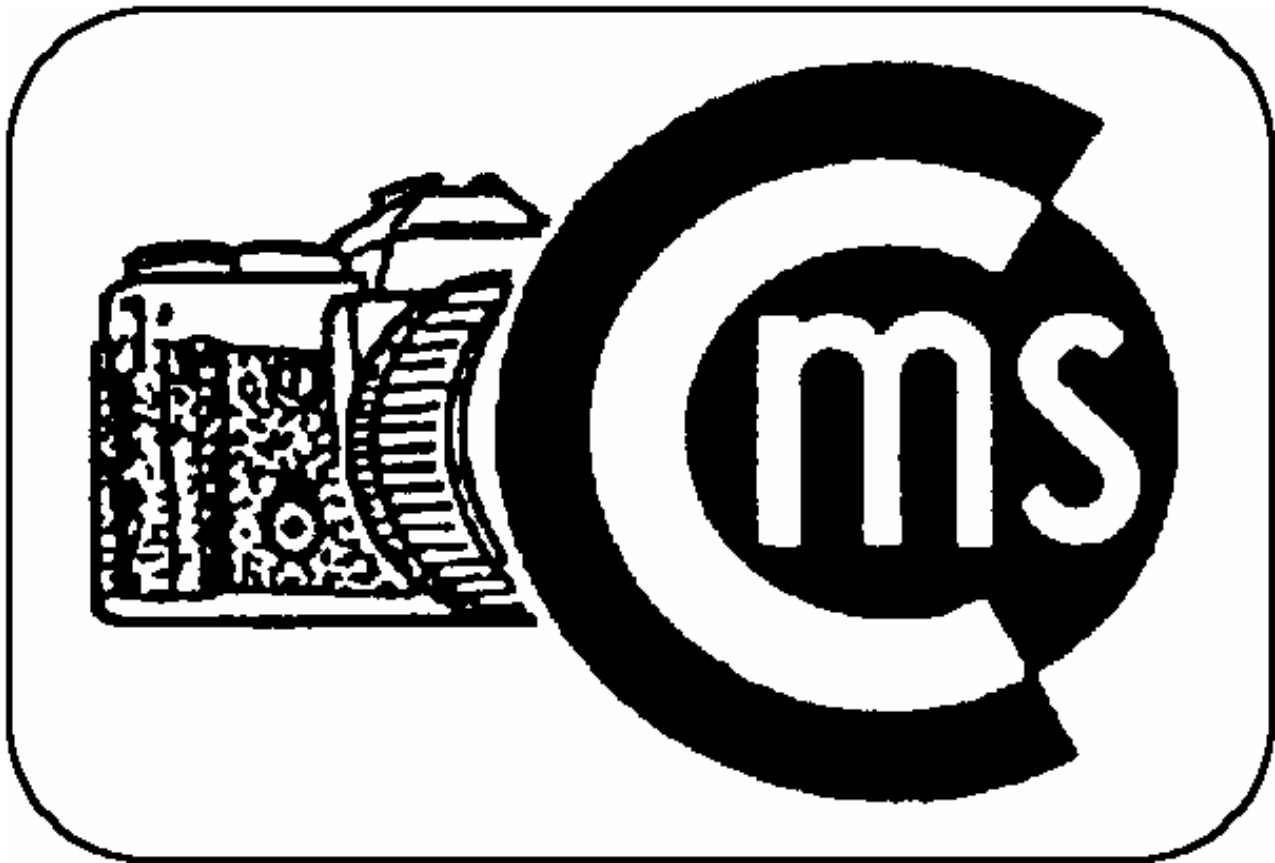

Camera-Club Markt Schwaben



Produktion einer digitalen Schau mit m.objects

Handreichungen

Version: V2.0A

Autor: Günther Keil

Speicherdatum: 28.07.07

Status: In Arbeit



Gibt es

etwas, was Sie uns sagen wollen zu diesem Dokument?

Bitte senden Sie uns Ihre Kommentare.

Camera-Club Markt Schwaben

Günther Keil

Lindenstraße 10

85570 Markt Schwaben

Telefon : 081221-1779

E-Mail: GJKeil@aol.com

© Camera-Club Markt Schwaben 2007

Der Inhalt dieses Dokumentes darf ohne vorherige schriftliche Erlaubnis durch den Camera-Club Markt Schwaben nicht (ganz oder teilweise) reproduziert, benutzt oder veröffentlicht werden. .

Das Copyright gilt für alle Formen der Speicherung und Reproduktion, in denen die vorliegenden Informationen eingeflossen sind, einschließlich und zwar ohne Begrenzung Magnetspeicher, Computerausdrucke und visuelle Anzeigen.



INHALTSVERZEICHNIS

1	Einführung	4
1.1	Allgemeines	4
1.2	Canon XEED: Unser Beamer	4
1.3	3 Kriterien für ein gutes Foto-Ausgangsmaterial	5
2	Grundlegende Gestaltungsmittel	6
2.1	Vorbereitungen	6
2.1.1	Erste Sichtung mittels Bild-Browser	6
2.1.2	Storyboard / Roter Faden der Schau	7
2.1.3	Musiksuche	8
2.1.4	Bildbearbeitung zur perfekten Bildaufbereitung	9
2.2	Einstieg in m-objects-Nutzung	10
2.2.1	Vorbereitungen der Schau in m.objects	10
2.2.2	Laden der Bilder	11
2.2.3	Auswahl von Objekten für Bearbeitungen	11
2.3	Überblend-Effekte	12
2.3.1	Anfang- und Endebilder von Schauen	12
2.3.2	Grundtechniken der Überblendung	13
2.3.3	Techniken für ein 3. Bild	15
3	Fortgeschrittene Überblendtechniken	16
3.1	Spezielle m-objects-Bildefeffekte	16
3.1.1	Bildbearbeitung zum Ablaufzeitpunkt	16
3.1.2	Bildfeld setzen	17
3.1.3	Rotation setzen	17
3.1.4	Zoom setzen	18
3.2	Weiterführende Gestaltungstechniken	19
3.2.1	Mehr Bewegung	19
3.2.2	Wider die Monotonie	20
3.2.3	Texte in Schauen	21
3.3	Einbetten von Videos	22
3.4	Harmonisierung von Ton und Bildern	23
4	Fertige digitale AV-Schau	27
4.1	Reihenfolge der Einzelschauen	27
4.2	Fein-Tuning der Gesamtschau	27
5	Präsentation	29
5.1	Transport ins Veranstaltungsort	29
5.2	Installation des Equipments	29
5.3	Vorführung einer digitalen AV-Schau	30



1 Einführung

1.1 Allgemeines

Es gibt 2 Wege, wie eine AV-Schau erstellt werden kann:

- Musikstück als Ausgangspunkt für die Zusammenstellung der Bilder
- Einzelteile als Ausgangspunkt

Letzteres bildet die Grundrichtung für die folgenden Ausführungen, da erfahrungsgemäß die KollegInnen zuerst Bilder für Überblendschau-Teile bereitstellen.

Während der Produktion einer AV-Schau fallen die Themengebiete

- Einzelschauen inklusive Musik,
- Titelbilder,
- Fertige digitale AV-Schau und
- Präsentation

an. Digitale AV-Schauen werden bevorzugt mit m.objects erstellt. Die Funktionsweise von m.objects ist in dem zugehörigen Handbuch nachzulesen. Unsere spezifischen Erfahrungen sind in den folgenden Ausführungen zu finden.

Eine digitale AV-Schau für unsere Jahresausstellung besteht zum Beispiel aus

- Titel „FOTO xxx ...“,
- Bild „Produktionsteam“,
- zirka 7 Einzelschauen (mit Titel-Bild und zugehörigen Bildern),
- Bild „Auf Wiedersehen“,
- Bild „Ende“.

1.2 Canon XEED: Unser Beamer

Der Camera-Club besitzt einen Beamer des Typs Canon XEED SX50 mit folgenden Kenndaten:

- SXGA: 1400 * 1050
- Leuchtstärke: 2500 lumen
Erforderliche Ansi-Lumen = Raumhelligkeit (150 Lux Tageslicht) * Bildfläche (m²)
- Kontrast: 1000:1 (Vollweiß zu Vollscharz); entspricht 10 Blendenstufen
- Überzeugende Farben

Weitere Details und Hantierungsanleitungen sind in der Bedienungsanleitung zu finden.



1.3 3 Kriterien für ein gutes Foto-Ausgangsmaterial

Im Prinzip sind die bekannten 3 Kriterien für gute Bilder optimal zu bewältigen:

- Bildaussage / -idee
- Gestaltung
- Handwerkszeug, Beherrschen der Technik

Scharfe Bilder mit mittleren Kontrasten wären am besten; d.h. keine undifferenzierten Schattenpartien und keine ausgefressene weißen Stellen.

Viele Tipps aus der Praxis

Bitte schmökert hin und wieder bei

<http://www.danube-pictures.de/dialogforum/>



2 Grundlegende Gestaltungsmittel

2.1 Vorbereitungen

2.1.1 Erste Sichtung mittels Bild-Browser

Hilfsmittel:

- Überblick über alle Themen mit deren Autoren
- PC mit Bild-Browser (z.B. mit Freeware XnView, IrfanView bzw. kostenpflichtige SW ACDSEE, Thumbsplus),
- Titelbild-Platzhalter (2 Anfangs-Bilder, 8 Untertitel, 2 Ende-Bilder)
- Input zu einzelnen AV-Schauen, Musikvorschläge

Arbeitsschritte:

- Inhaltliche Vorsortierung
- Auf Gestaltung und Qualität achten
- Ggf. Platzhalter für Titelbild

Von Anfang die richtige Ablage am PC

Ablage der Bilder erfolgt am besten in einem Verzeichnis, welches der m-objects-Struktur folgt:

/autorIn-titel

 /midi

 /pic

 /sound

Empfohlen wird:

- Bilder sind als Kopie im Verzeichnis pic abzulegen. In keinem Fall sollten die Bilder von irgendwoher aus einem Verzeichnis genutzt werden, da Kopier- und Weitergabeschritte zu unkalkulierbarem Ergebnis führen können.
- Musiktitel sind im sound-Verzeichnis zu sammeln.
- Wenn mehrere zusammenarbeiten, dann empfiehlt sich für jede Autorin bzw. jeden Autor ein eigenes Unterverzeichnis.



2.1.2 Storyboard / Roter Faden der Schau

Wie findet man den roten Faden?

Ein Bild-Browser hilft auch bei der Erarbeitung eines roten Fadens. Wichtige Gesichtspunkte zu diesem kreativen Prozess sind:

- Roter Faden / was will ich sagen / gegen die große Müdigkeit (ggf. Stichpunkte, Skizzen auf einem Blatt Papier)
- Was Besonderes zeigen
- Serie (Komposition)
- Sequenz (Chronologie)
- oder beides
- Die künftige Schau sollte mindestens in 3 Blöcke eingeteilt sein:
Einleitung,
Hauptteil & Höhepunkt,
Schluss / Fazit.

Vorüberlegungen zur Überblendung

- Bild/Motivwechsel: Ohne Überblenden / 3.Bild / dynamische Effekte
- Bildanimation: Zusammensetzen eines Motivs aus mehreren Bildelementen / dynamische Effekte
- Dauer eines Jahresschau-Beitrages: maximal 5 Minuten = 300 Sek = zirka 20 Bilder
- Dauer einer Schau:
Pro Bild 15 sek >> 3600 sek /h = 240 Bilds = 5 - 6 Magazine mit Pausen, 1. Pause nach 30?? min
- Musik ist ein Schau-Bestandteil !!



2.1.3 Musiksuche

Die Musiksuche sollte parallel zur Bildauswahl erfolgen und nicht erst nach Fertigstellung der Bildauswahl und Überblendeffekte. Nur so kann das Setzen von Steuerimpulse auf Musikeigenschaften eingehen.

Hilfsmittel:

- PC / Notebook mit m.objects-SW, m.objects-Programmier-Vorlagen, Maus, CD-Laufwerk, Stromanschluss
- Kopfhörer oder evtl. Aktiv-Lautsprecher, Stromanschluss, 2 Y-Kabel und Verlängerungskabel
- Steckdosen-Leiste (min. 8-fach), Kabelrolle

Überblick über Geräte-Installation

Abhängig von aktuell verfügbaren Geräten; entscheidend ist, dass CD-Passagen mittels m.objects direkt als WAV-Dateien auf den Note-book / PC übernommen werden. Ziel ist das entsprechende m.objects-Projektverzeichnis.

Eine Möglichkeit: Anschluss der aktiven Club-Lautsprecher-Boxen zur besseren Klang-Beurteilung:

- Kleine Klinke des ersten Y-Kabels in Kopfhörer-Buchse des PCs,
- Verlängerungskabel in Chinch-Stecker des Y-Kabels
- Chinch-Stecker des zweiten Y-Kabels in Verlängerungskabel
- Kleine Klinke des zweiten Y-Kabels in Buchse an aktivem Lautsprecher
- Einstellen der LS

Andere Möglichkeit: Anschluss an Verstärker mit Lautsprecher

Arbeitsschritte:

- Prozess mit vielen Suchschritten,
- Bewährt hat sich während der Tests von Einzelschauen, die ausgewählte Musik einfach ohne Steuerimpulse mit ablaufen zu lassen; gibt Gefühl, ob Musik für das Bildmaterial gut passt.
- Digital-Audio-Block anklicken, Objekt erzeugen / mit Aufnahme Musik von CD grabben
- Musik von oben mit Drag auf Tonspur ziehen
- Verändern der Lautstärke des Musikstückes insgesamt durch Doppel-Klick auf den 1. Stützpunkt links unten in der Hüllkurve. Dies ist bei sehr leisen Stücken notwendig.
- Mit Stützpunkten kann die Lautstärke von Musik-Passagen gezielt reduziert werden.
- Musik zu Beginn und zum Ende einer Einzelschau sowie markante Musik-Passagen später mit den Bildern harmonisieren



2.1.4 Bildbearbeitung zur perfekten Bildaufbereitung

Bilder sind für die Vorführung zu optimieren:

- Jedes Bild hat generell das gleiche Format, wenn klassische Überblendung beabsichtigt ist.
- Verbesserung der Gestaltung und technischen Qualität unter gekonnter Nutzung von Photoshop o.ä., d.h.
 - Kalibrieren des Arbeitsbildschirmes möglichst in gleicher Weise wie den Präsentations-PC / -Beamer
 - Nutzung Testbild-Vorlage
 - Augenmerk auf Lichter und Schatten
 - Optimieren des 3.Bild-Effektes
Nutzung von Photoshop-Ebenen mit ihren Verrechnungsfunktionen zur Überprüfung und Optimierung des Effektes
- Bildformat: SXGA, daher
Ausgabe-Auflösung: 72 dpi
Waagrechte Pixelzahl: 1400
Senkrechte Pixelzahl: 1050
wenn keine Zoom-Effekte zum Einsatz kommen. Zoom-Effekte benötigen größere Pixel-Zahlen, damit die Qualität nicht leidet.
- Mit Photoshop exakte Pixel-Zahl wählen, da Photoshop besser mit Pixel umgeht als m-objects
- Digital-AV am besten von DigiCam-Aufnahmen, nicht von eingescannten Bildern
- Bildbearbeitung im sRGB-Farbraum



2.2 Einstieg in m-objects-Nutzung

2.2.1 Vorbereitungen der Schau in m.objects

Wichtige Schritte:

- Vor dem ersten Male:
 - Check, ob für m.objects HW- und SW-Voraussetzungen erfüllt
 - Installation von m-objects; DirektX8 bzw. -9 und ggf. aktuellen Grafikkartentreiber installieren
- Dongle anstecken; ansonsten sind nur 2 Minuten lange Shows bzw. Show-Teile möglich; akzeptabel, weil dadurch eine saubere Gliederung der Schau gefördert wird.
- Starten von m-objects
- Zur Version 4.0 gab es ein neues Benutzerhandbuch. Dort findet sehr gute Bedienungsanleitungen.

Einstieg von Grund auf (Alternative 1; einfacher Einstieg mit Standard-Lichtkurven):

- Einrichten Projektionskomponenten
„Projektion“ Ziehen von oben nach unten,
4 Projektoren: A und B für 3. Bild sowie C und D für Zusammensetzen eines Motivs
- Klicken auf Schraubenschlüssel und Tonband bis Projektionsspuren sichtbar
- Klicken auf Standard und Setzen Lichtkurven-Standardwerte (30,40,30)
- Klicken auf Tonband
- Ziehen Digital-Audio nach unten und Festlegen von 3 Tonspuren (reicht in der Regel)
- Aktivieren Leuchtpult
- Speichern der bislang erstellten, leeren Schau unter dem künftigen Namen autorIn-titel (Sicherheit)

Einstieg mit Vorlage standard-32 (Alternative 2, flexible Lichtkurven)

- Laden der Show „standard-32“, welche man sich einmal vorbereitet hat und flexiblere Lichtkurven enthält, aus Vorlagen-Verzeichnis
- bei Gelegenheit kann man sich schlau machen, wie man sich solches Hilfsmittel selber bauen kann (mittels Autoshow-Funktion)
- Speichern der bislang erstellten, leeren Schau unter dem künftigen Namen (Sicherheit)



Zusätzliche Projektion mit Dia-Projektoren aus einer Schau

Dies erfordert nur einen 2.Projektionsbereich, welcher mittels Objekterzeugen in Geräte-Fenster und anschließendem Nach-unten-Ziehen des Projektionsobjektes angelegt wird.

2.2.2 Laden der Bilder

Bei Alternative 1 zieht man die Bilddateien nur mit Drag&Drop vom Leuchtpult auf die Projektionsspuren.

Wichtige Schritte bei Projektvorbereitung gemäß Alternative 2 sind:

- ggf. vorhandene 32 Lichtkurven ganz bzw. teilweise kopieren und am Ende der vorhandenen Lichtkurven anfügen, bis erforderliche Lichtkurvenmenge vorhanden
- Leuchtpult aktivieren
- Bilder auf Leuchtpult (nach Doppel-Klick auf 1.Feld und anschließendem Öffnen aller erforderlichen Bilddateien (inkl. Titel-Bild) aus den jeweiligen Bilderverzeichnissen)
- Magazineditor aktivieren
- Als erstes (,vielleicht noch provisorisches) Titel-Bild nach Magazin A schieben
- Weitere Bilder vom Leuchtpult je nach gewünschter Überblend-Reihenfolge und Wirkung in das jeweilige Magazin schieben
- Leinwand aktivieren
- Schau zum ersten Mal ablaufen lassen
- Prüfen, welches Bild kürzer bzw. länger angezeigt werden soll.
- Mit ausgedruckter Medienliste kann man sich einen Notizzettel machen.

2.2.3 Auswahl von Objekten für Bearbeitungen

Die diversen Auswahl-Techniken helfen bei der Überarbeitung von Überblendschauen:

- Markieren Einzelobjekt: Mit linker Maustaste das betreffende Objekt anklicken
- Mehrere Objekte per Lasso : Linke Maustaste drücken, halten und dann ziehen
- Mehrere Objekte per rechter Maustaste: Mit rechter Maustaste vor die zu markierenden Objekte und dann Auswahl rechts davon der aktuellen Spur/Komponente/ aller Komponenten
- Dann Schieben / Löschen o.a. durchführen

Praktisch ist der Klick auf beide Maustasten, dann werden alle Objekte rechts davon markiert.

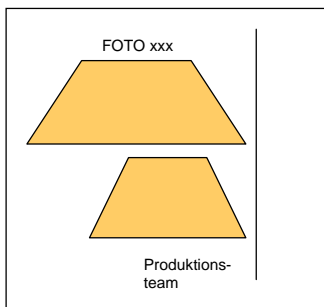
2.3 Überblend-Effekte

2.3.1 Anfang- und Endbilder von Schauen

Von Anfang an sind die Anfang- und Ende-Bilder einer Einzelschau bzw. der Gesamtschau ein zu planen. Dabei gibt es z.B. folgende Möglichkeiten:

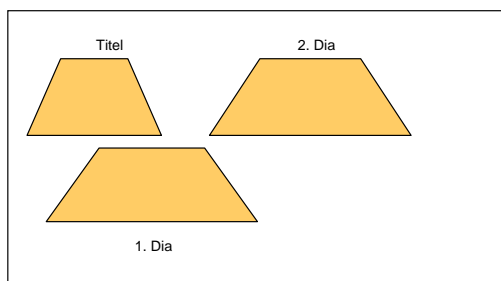
Titel-Bild der Gesamtschau:

- Beide Bilder verschwinden zur selben Zeit (1. Bild 12 sek, 2. Bild 7 Dauer)



Titel-Bild für Einzelschau:

- Titel zuerst, dann 1. Bild (wird länger zusammen projiziert, min 2 sek)
- Schnelle Ausblendzeit (ca. 1 sek) für Titel

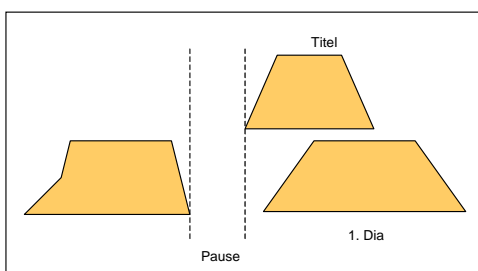


Titel vor Bild, wenn Text auf Bilder hinführen soll oder Zeit zum Lesen braucht.

Alternative: Zuerst Bild(er), dann Text, wenn Betrachter rätseln soll.

Einzelschau-Ende

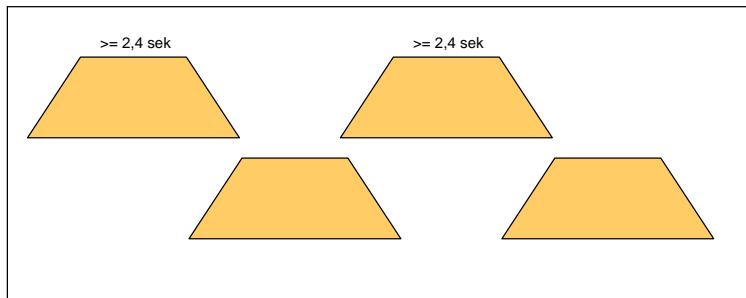
- Pause zwischen 2 Einzelschauen kürzer als 5 sek



2.3.2 Grundtechniken der Überblendung

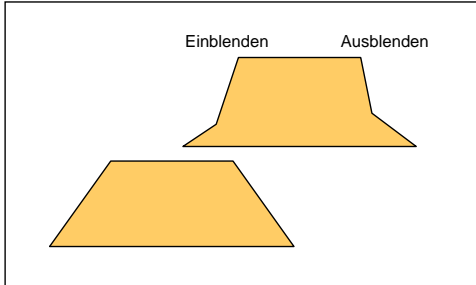
Einfach-Überblendung

- Zügiger Ablauf bei 3 sek Aufblendzeit, 4 sek Standzeit, 3 sek Abblendzeit
- Licht der Abblendung des Vorgänger-Bilds und Licht der Aufblendung des Folge-Bilds muss immer größer-gleich 100 % sein; ansonsten Abfallen des Lichts auf Leinwand; viel mehr als 100%, dann wird 3.Bild weißlich
- Relativ sterile Überblendung (weil monoton)



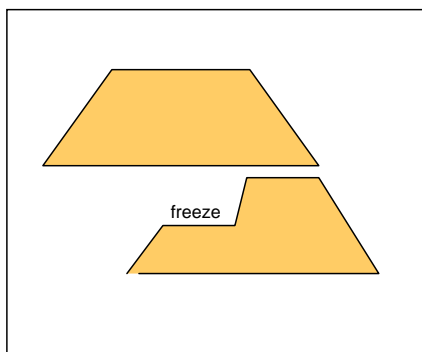
Weicheres Aus- und Einblenden

- Leichte Knicks (konvex, konkav oder s-förmig) machen angenehmere Effekte
- Dauer der Auf- bzw. Abblendzeit legt Möglichkeiten fest

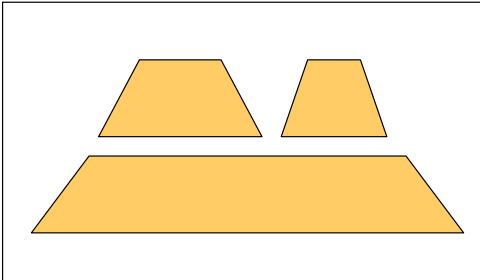


Freeze

- Freeze mit min. 50 % Lichtleistung



Mehrere Bilder während der Projektion eines anderen



Überblenddauer

Grundsätzlich hängen Möglichkeiten der Überblenddauer davon ab, wie sehr die Vermischung beider Bilder bei der Projektion einen angenehmen Bildeindruck erzeugt. Ideal wäre das Entstehen eines sogenannten 3. Bildes; dazu mehr im nächsten Abschnitt. Dieser Effekt stammt aus den Zeiten der Dia-Projektion und wird als additive Bildmischung bezeichnet.

m.objects bietet auch die überlagernde Projektion, bei der das neue Bild das vorherige deckend überlagert.

2.3.3 Techniken für ein 3. Bild

Aus dem Bereich der Dia-AV lassen sich folgende Überblend-Beispiele übernehmen:

<p>1. Lichtaddition</p>	<p>9. Ineinanderfließen</p>
<p>2. Komplementärfarben</p>	<p>10. Unschärf nach scharf</p>
<p>3. Mischfarben</p>	<p>11. Versetzte Linien</p>
<p>4. Richtiger Handlungsablauf</p>	<p>12. Gleicher Horizont</p>
<p>5. Klarer Bildaufbau</p>	<p>13. Collage, Kontraste</p>
<p>6. Wiederholung von Bildelementen</p>	<p>14. Text</p>
<p>7. Gleicher Punkt</p>	<p>15. Vorbereiten eines Far- matwechsel</p>
<p>8. Vom Überblick zum Detail</p>	<p>IDEEN ZUR DIA-AUSWAHL</p>

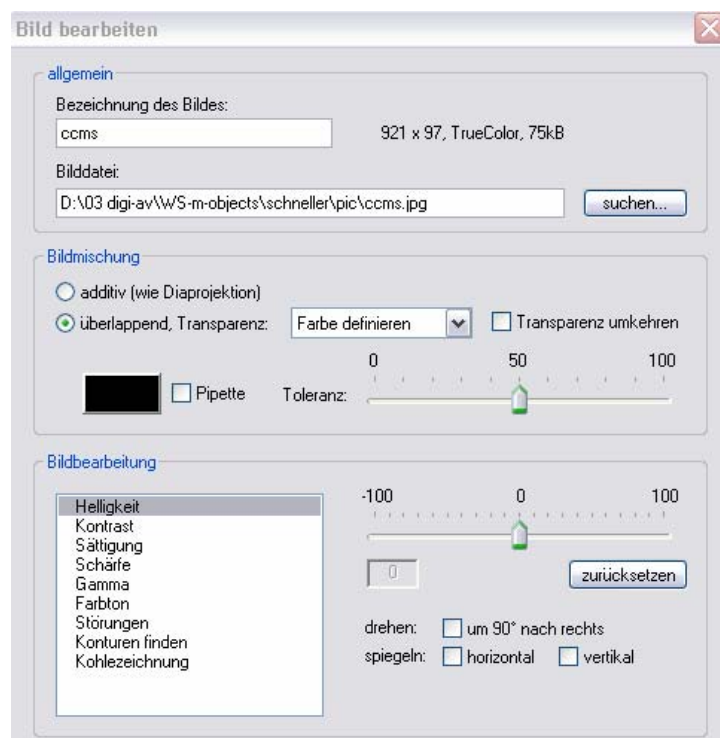
3 Fortgeschrittene Überblendtechniken

3.1 Spezielle m-objects-Bildeffekte

3.1.1 Bildbearbeitung zum Ablaufzeitpunkt

Zweck:

- Bild deckt dahinter liegendes Bild (teilweise) ab, d.h. Ineinanderblenden ist abgeschaltet
- Bestimmte Farbe kann als transparent definiert werden, d.h. Freistell-Wirkung, ohne Bild zu bearbeiten
- Zur Ablaufzeit kann das aktuelle Bild einer Bildbearbeitung unterzogen werden. Diese ist non destructive und bedeutet, dass die Bearbeitung nur im Speicher des PCs erfolgt und die Ausgangsdatei nicht verändert; Formularbeispiel Stand 2006:



Vorgehensweise:

- Doppelklick auf linkes, unteres Eck einer Lichtkurve des überlagernden Bildes
- Maske zum Einstellen von Bildmischung (additiv = Überblenden; Überlappend = Abdeckung darunter liegendes Bild; transparente Stellen sind definierbar) weiteres durch Ausprobieren erarbeiten (Aber braucht Rechnerleistung beim Abspielen!)




3.1.2 Bildfeld setzen

Zweck:

- Bild kleiner als Leinwand zu machen;
- mehrere Bilder vor Hintergrund;
- Bild über Leinwand wandern lassen;
- Bild größer/kleiner werden lassen

Vorgehensweise:


- Leinwand aktivieren, jedoch kein Vollbild
- Bildfeld-setzen-Icon  auf entsprechende Stelle der Lichtkurve ziehen
- möglich sowohl für Anfang als auch Ende und zwischendrin, wenn das Bildfeld jeweils verschieden ist
- Klick auf Bildfeld-setzen-Icon: Aktivieren Bildfeld
- Auf Leinwand per Ziehen an Rechteck-Ecken Größe festlegen
- Rechteck über Leinwand ziehen: Lage des Bildfeldes
- Ende-Icon bietet Möglichkeit für andere Lage und Größe
- Per Doppel-Klick auf Ende-Icon erscheint Maske für Einstellung eines kontinuierlichen Überganges; exakte Proportionen, präzise reproduzierbare Werte.

3.1.3 Rotation setzen

Zweck:

- Drehen des Bildes
- Rotieren
- Schwenken

Vorgehensweise:

- Leinwand aktivieren, jedoch kein Vollbild
- Rotation-Icon  auf entsprechende Stelle der Lichtkurve ziehen
- möglich sowohl für Anfang als auch Ende und zwischendrin
- Klick auf Rotation-Icon: Aktivieren Bildfeld
- Auf Projektionsblock per Ziehen rauf bzw. runter Winkel festlegen
- Ende-Icon bietet Möglichkeit für anderen Winkel



- Per Doppel-Klick auf [Ende-] Icon erscheint Maske für Einstellung eines kontinuierlichen Überganges, exakte Winkel, präzise reproduzierbare Werte.

Hinweise/Empfehlungen:


- m.objects-Demo ansehen und ausprobieren
- es sind ganz trickreiche Effekte, z.B. Rollen, möglich; am besten auf Leinwand begutachten

3.1.4 Zoom setzen

Zweck:

- Bildausschnitt wählbar
- Bildausschnitt verkleiner- und vergrößerbar (=Zoomen)
- Veränderliches Zoom-Zentrum, d.h. Bildausschnitt kann über größeres Ursprungsbild geschoben werden (= Schwenkeffekte)

Vorgehensweise:

- Leinwand aktivieren, jedoch kein Vollbild
- Zoom-Icon  auf entsprechende Stelle der Lichtkurve ziehen
- möglich sowohl für Anfang als auch Ende und zwischendrin
- Klick auf Zoom-Icon: Aktivieren Zoom
- Auf Projektionsblock Icon per Ziehen rauf =Vergrößern bzw. runter = Verkleinern
- Auf Leinwand per Ziehen des grünen Kreises durch Bild wandern
- Ende-Icon bietet Möglichkeit für andere Lage und Ausschnitts-Größe
- Per Doppel-Klick auf Ende-Icon erscheint Maske für Einstellung eines kontinuierlichen Überganges


3.2 Weiterführende Gestaltungstechniken

3.2.1 Mehr Bewegung

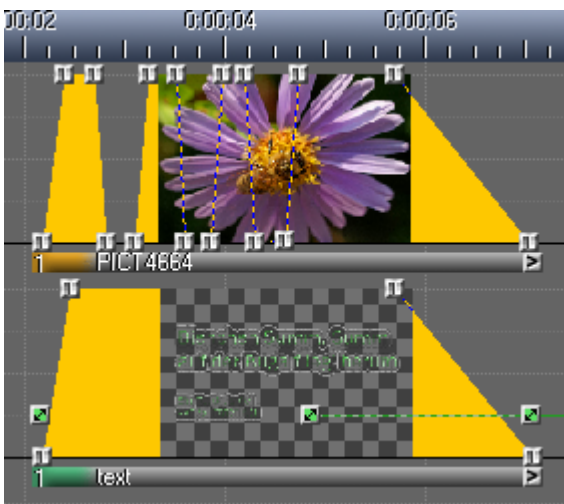
Schnelle Bewegungen

Schnelle Bewegungen simulieren Abläufe wie im Trickfilm, ermöglichen schnelle Übergänge, betonen zusammengehörige Motive, helfen auf Musik-Rhythmen einzugehen



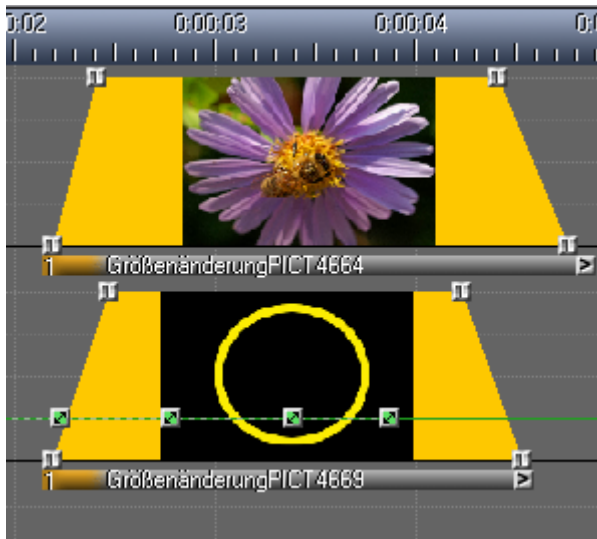
- Mit  die Zeitskala vergrößern, damit feinere Zeiteinstellungen im Kurzzeit-Bereich möglich sind
- Etwa 0,3 sek für Aufblenden und Abblenden
- Um die 0,2 sek als Standzeit
- mehrere Spuren nutzen


Auf- und Abblenden des gleichen Motivs



- Lichtkurve des Bildes kammartig zeichnen
- Für Ab- bzw Aufblenden je 1sek ansetzen
- Bildfeld bleibt anfangs volles Bild, dann verkleinert gegen 0
- Hinweis: Es gibt auch einen Standard-Pulsier-Effekt für Blinkeffekte.

Objekte übers Bild bewegen



-  Bildfeld setzen für Anfangspunkt mit richtiger Größe des Bildfeldes
- dynamisches Bildfeld für Endpunkt mit Position aus vorhergehenden Bildfeld übernehmen und „Bewegung vom vorgehenden Bildfeldobjekt“
- Positionskontrolle über Leinwand und solange schieben bis Position passt
- Das ergibt gerade Bewegung zwischen Anfang und Ende
- Weitere dynamische Bildfelder erlauben Kurven beliebigen Verlaufes.
- Achtung: Je größer Abstand zwischen Bildfelder, umso langsamer die Geschwindigkeit

3.2.2 Wider die Monotonie

Grundsätzlich gilt zu beachten:

- Alle obigen Bildeffekte lassen sich kombinieren; dies ergibt eine Vielzahl von Effekten
- Kontinuierliche (=weiche) bzw. abrupte Annäherung
- Geschwindigkeit der Effekte hängt vom Abstand Bildeffekt-Punkte ab
- ABER: Intensive Effektnutzung kann stören !!!!

3.2.3 Texte in Schauen

Photoshop als Text-Editor

Man lege eine neue Bilddatei an, welche bei 72dpi Pixel-Maße hat, die der Beamer-Auflösung entsprechen, z.B. 1400 x 1050. Mit dem Photoshop-Text-Werkzeug wird der gewünschte Text erzeugt.

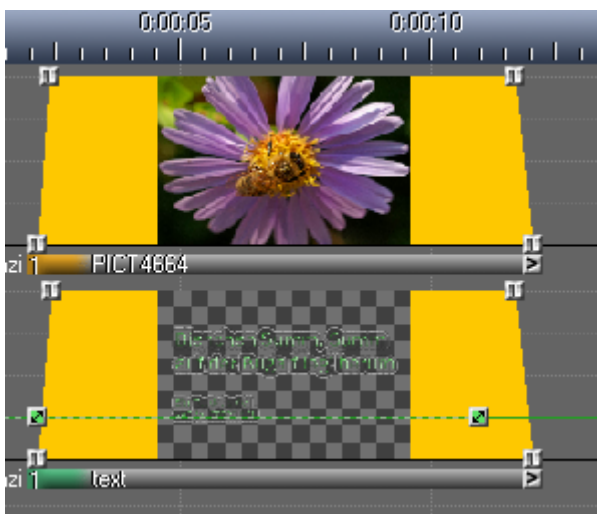
Nach Aktivieren des Verschiebe-Werkzeuges wird der Text per Drag&Drop auf einen freien Platz einer m.objects-Bildspur geschoben.




Mittels Bildfeld-Setzen erhält der Text auf der m.objects-Leinwand die richtige Größe und Lage.

Text zur Bilderläuterung

Erläuternder Text wird nach Möglichkeit auf eine dunkle Bildstelle eingebledet. Der Text steht dabei auf einer Bildspur oberhalb des zu überlagernden Bildes

Text von unten nach oben, z.B. am Schau-Ende



-  Bildfeld setzen für Anfangspunkt mit richtiger Größe des Bildfeldes

Bildfeldes
100.00 %
25 % Reset 95.31 %
- Bildfeld für Endpunkt mit Position aus vorhergehenden Bildfeld übernehmen und „Bewegung vom vorgehenden Bildfeldobjekt“

-40.20 %
Reset
0.00 %
- Positionskontrolle über Leinwand und solange schieben bis Position passt; Bewegung von unten nach oben
- Achtung: Je größer Abstand zwischen Bildfelder, umso langsamer die Geschwindigkeit; Empfehlung: mindestens 10sek Zeit

Text aus mehreren Einzeltexten zusammengesetzt



- Bildfeld setzen für Anfangspunkt mit richtiger Größe des Bildfeldes
- Bildfeld dynamisch für Endpunkt mit Position aus vorhergehendes Bildfeld übernehmen und „Bewegung vom vorgehenden Bildfeldobjekt“
- Bildfeld kann beliebig oft gesetzt werden – je nach gewünschter Bewegung über Leinwand
- Für jedes Text- und Bild-Element

Bilder im Vorspann, dann Titel

Titel kommt nicht als erstes, sondern zuerst ein paar Bilder, die Titel erahnen lassen bzw. Rätsel aufgeben.

Titel von Panorama-Bildern

Unten ist Platz, da kann eine separate Spur genutzt werden, um z.B. permanent Titel der Schau und Autor zu zeigen.

Hintergrund als Rahmen

Der Hintergrund ist ein Bild über die gesamte Leinwand, das reinzusetzende Bild ist kleiner. Die erforderliche Programmierung geht wie obiges Beispiel mittels Bildfelder.

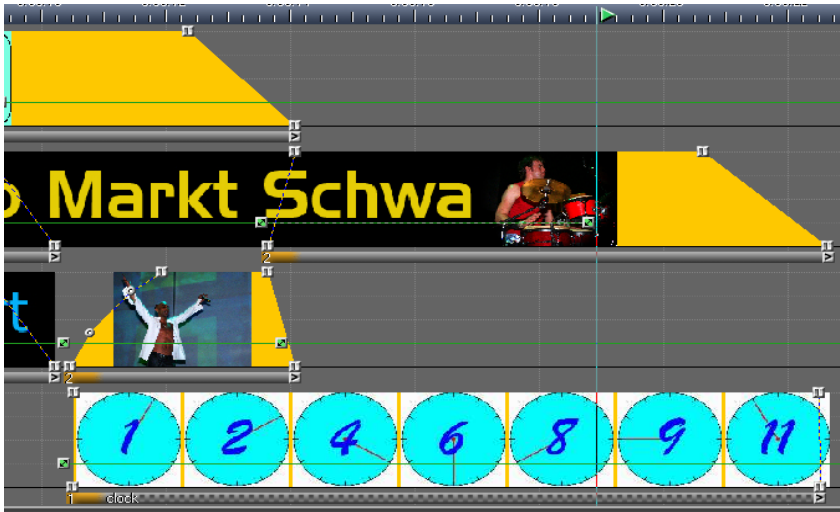
3.3 Einbetten von Videos

Viele digitale Kompaktkameras verfügen über eine Videoeinrichtung, mit der kurze Szenen sogar mit Ton aufgezeichnet werden können - meist auch mit unterschiedlichen Qualitätsstufen. Je höher die Qualität, umso geringer die Laufzeit.

M.objects bietet jetzt auch die Möglichkeit, Filmszenen in der digitalen Tonbildschau mit einzubinden. Hierzu wurde zu dem Pic- und Sound-Ordner von m.objects noch ein Video-Ordner ergänzt.

Sie fügen das Video aus der (Film-)Kamera in den Video-Ordner von m.objects über das Leuchtpult – dann aber mit Rechtsklick in ein leeres Feld des Leuchtpultes > Videodatei auswählen > öffnet sich der Videoordner und man zieht das Video dann genauso in eine der Bildspuren.

Das sieht dann wie ein Filmstreifen aus. Dieser „Filmstreifen“ kann genauso verschoben, verkürzt, verlängert oder mit den drei verschiedenen Features bearbeitet werden.



3.4 Harmonisierung von Ton und Bildern

Wenn Ton / Musik nicht nur belanglos im Hintergrund mitlaufen soll, dann sind Bilder-Präsentation und Musikablauf miteinander zu harmonisieren.

Ablage der Musik

Die Musik kann von einer CD übernommen werden und als wav- bzw. mp3-Datei im Sound-Verzeichnis abgelegt werden.

Auswahl der passenden Musik

Es gibt vielfältigste Musikarten genauso wie es unterschiedlichste Bilder gibt. Aber was passt zusammen? Zentrale Fragen sind dabei aber:

- Was sagen die Bilder?
- Was drückt die Musik aus?
- Was will ich als Autor sagen?
- Wie kann ich den Betrachter ansprechen, seine Aufmerksamkeit halten?

Beliebte Fehler sind:

- Zu harmonische, zu eintönige Musik
- Zu schnelle oder zu langsame Musik



- Veraltete, abgedroschene, populäre Musik
- Nicht zu Bildthema passend
- Ablenkender Gesang
- Aussage „Ich hab nichts Anderes“

Folglich wäre eine kontinuierliche Pflege des eigenen Ton-Archiv eine hilfreich Übung.

Grundablauf der Musikabstimmung

Die Ton/Musik-Bild-Abstimmung kann

- Musik-orientiert sein, d.h. zu einer Musik werden passende Bilder ausgewählt
- Bild-orientiert sein, d.h. zu Bildern wird die passende Musik ausgewählt

Bei einer bildorientierten Musikauswahl empfiehlt ein Motiv- oder Themenwechsel generell einen Musikwechsel oder markanten Punkt innerhalb eines Musikstückes.

Die Musik kann vor der Bildprojektion beginnen, wenn die Aufmerksamkeit des Betrachters vor der Projektion gewollt oder gebraucht wird.

Wenn zuerst das Bild projiziert wird und dann erst die Musik einsetzt, kann sicher der Betrachter uneingeschränkt auf das Bild konzentrieren. Die Musik sollte dann immer stärker auf Betrachter einwirken, ihn mitnehmen.

Gleichzeitiger Bild- und Musik-Einsatz spricht den Betrachter mit geballter, sich gegenseitiger ergänzender Wirkung an.

Oft reicht ein Musikstück für eine Bildsequenz nicht aus, dann sind mehrere Musikstücke durch Aus- und Einblenden mit einander zu verknüpfen.

Zwischendurch ist nicht für jedes Bild Musik erforderlich, vor allem, wenn Stille dem Bild gut tut.

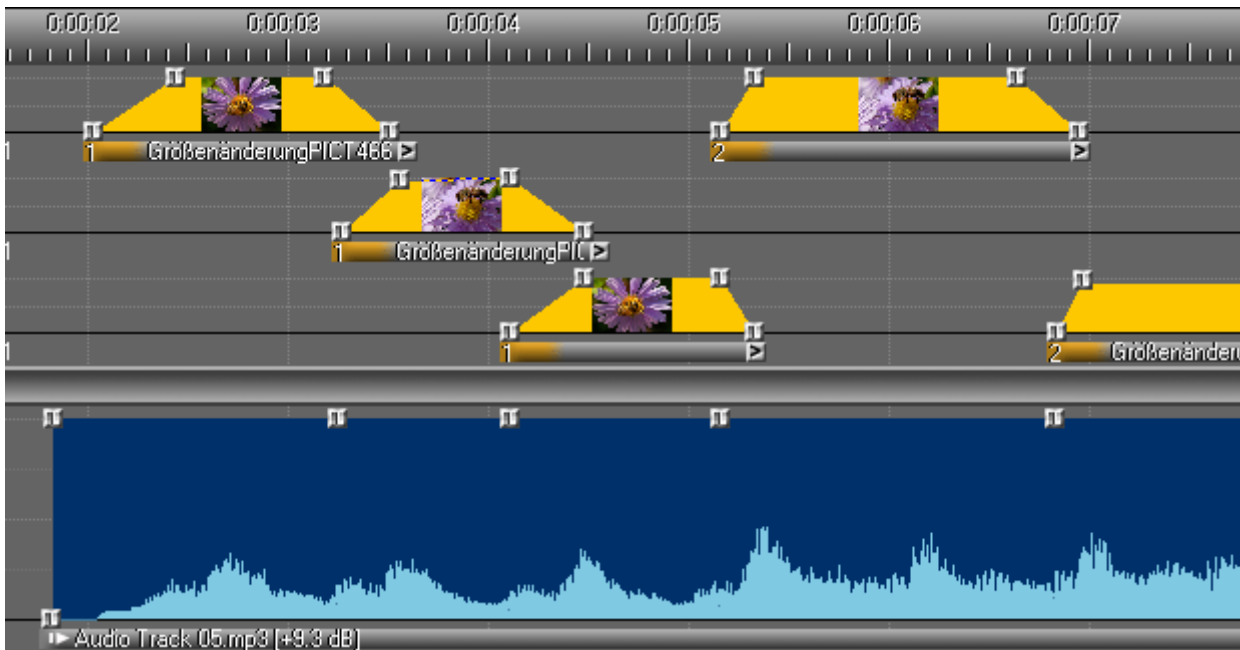
Am Ende der Bildsequenz oder Schau soll die Musik

- Ausklingen unter Vermeidung störender Töne
- Abrupt aufhören, wenn eine fragende Stimmung gewollt ist

Ideal wäre es, wenn Bildsequenz und Musik gleichzeitig zuende gehen.

Markante Punkte in Musik-Stück finden und für Bildwechsel nutzen

Markante Punkte in der Tonkurve erleichtern die wirkungsvolle Synchronisation von Bild und Ton. Diese Punkte geben eine erste Orientierung.



Dabei kommt es sehr stark auf das Musikgefühl des Autors an, wenn die AV-Schau programmiert wird:

- Probieren, wo neues Bild und Musikteil zusammenpassen (Musik-Stützpunkte wurden nur wegen der Optik eingeführt).
- Gedrückte Alt-Taste erlaubt feineres Verschieben des Bildanfanges.
- Geschwindigkeit des Bildwechsel darf „Erzählfluss“ nicht hetzen, unterbrechen.
- Schnelle Überblendung bringt Bewegung
- Langsame Überblendung bringt fließenden Ablauf

Feinabstimmung

Für ein Höchstmaß an Wirkung ist ein musikalischer Feinschliff ein wichtiger Schritt. Dazu sind die Einzel- und Bereichsmarken auf der Zeitliste hilfreich. Sie haben eine „magnetische“ Wirkung und ziehen Bildkurven während des Verschiebens an.

Es gibt verschiedene Methoden Markierungen zu setzen:

- Drag&Drop einer Markierung auf die Zeitleiste, die markante/anvisierte Stellen im Musikablauf kennzeichnen,



-
- Entfernen-Taste drücken während Musik abläuft und eine wichtige Stelle erreicht wird,
 - Enter/Eingabe-Taste drücken, wenn Musikbereiche markiert werden sollen

Es heißt mit Geduld tüfteln und wieder und immer wieder das Verhältnis von Musik/Ton und Bild ausloten. Dabei sind durch entsprechende m.objects-Funktionen insbesondere

- Bereiche in Bildsequenzen zu markieren,
- markierte Bereiche zu verschieben,
- Licht- und Tonkurven zu modellieren,
- Bildsequenzen zu dehnen oder stauchen



4 Fertige digitale AV-Schau

4.1 Reihenfolge der Einzelschauen

m.objects erlaubt die separate Erstellung von AV-Schauteilen, welche nach Fertigstellung in der richtigen Reihenfolge zu einer Schau zusammen zu fügen sind.

Hilfsmittel:

- PC

Überblick über Geräte-Installation

--

Arbeitsschritte:

- m.objects-Steuerbefehle der Einzelteile in Gesamtdatei der Reihe nach reinkopieren:
 - Öffnen Einzelschau,
 - Markieren aller Objekte, ohne Projektoren-Objekte,
 - Kopieren in Zwischenablage,
 - Öffnen Gesamtschau,
 - Einfügen Zwischenablage mit gewünschtem Abstand (von ca. 2 sek) zur Vorgängerschau,
 - Speichern Gesamtschau
 - diese Schritte so oft wiederholen, bis alle Einzelschauen übernommen.
- Evtl. Ausdruck der Medienliste als Arbeits- und Planungshilfe für Folgeschritte

Anmerkung: Ein zu frühzeitiges Arbeiten mit allen Bildern (statt mit Einzelschauen) kann zu lästigem Umsortieren führen.

4.2 Fein-Tuning der Gesamtschau

Hilfsmittel:

- Aktiv-Lautsprecher, Stromanschluss,
- Leinwand
- Beamer, Projektionstisch, Stromkabel
- PC / Notebook mit m.objects-SW, Dongle, Maus, Stromanschluss

Wenn gleichzeitig Dia-AV (näheres in separater Anleitung zu finden):

- AV-Steuerteil, Stromanschluss,
- Kabel von AV-Steuerteil,



- Kabel Steuerteil zu Notebook
- Steckdosen-Leiste (min. 8-fach), Kabelrolle

Überblick über Geräte-Installation

näheres in separater Anleitung zu finden

Arbeitsschritte:

- ggf. Einschalten Projektoren mit Dia-Magazinen, AV-Steuerteil, Notebook,
- ggf. Musik-Stücke auf die Spuren von m.objects-Komponente „Digital Audio“ plazieren und hinsichtlich Ein- und Ausblendung bearbeiten, wenn noch nicht bei Einzelschau-Ausarbeitung getan
- Steuerbefehle in m.objects so editieren, dass die Steuerbefehle sowie Ende der vorhergehenden Schau und Anfang der nächsten gut mit der Musik harmonieren
- Nach Optimieren der Serien-Übergänge nochmaliges Beurteilen von Steuerbefehlen und Zusammenspiel von Überblendeffekten mit Musik innerhalb der einzelnen Serie.



5 Präsentation

5.1 Transport ins Veranstaltungsort

Hilfsmittel:

- Steckdosen-Leiste (n) (min. 8-fach), Kabelrolle
- Verstärker & Lautsprecher bzw. Aktiv-Lautsprecher-Set, Stromanschluss,
- Verbindungskabel & Verlängerungen von Notebook zu Verstärker / Lautsprecher
- Leinwand (250 x 370 cm)
- bei Vorführung im Feuerwehr-Schulungsraum: 6 Verdunklungsrahmen (nummeriert) und Keile zum Befestigen,
- Beamer, ggf. Karton zum Abdecken der Linse für gemischte Projektion Beamer – Dia-Projektor,
- Notebook mit m.objects-Schau

Arbeitsschritte:

Einladen ins Auto

5.2 Installation des Equipments

Hilfsmittel:

Arbeitsschritte:

- Leinwand aufstellen
- Beamer, ggf. Projektionstisch mit Projektoren, Steuerteil
- Lautsprecher & Verstärker verkabeln, Lautsprecher brummfrei machen
- Beamer und Verstärker einstellen
- Beamer-Testbilder projizieren und Notieren optimaler Beamer-Einstellungen für Farbe, Kontrast etc

Überblick über Geräte-Installation



Betrachtungsabstand: 3- bis 5-faches der Bild-Diagonale

Andere wiederum bevorzugen ein gesundes Verhältnis zwischen Betrachtungsabstand und Bildgröße. In der Regel bedeutet dies das die doppelte Bildbreite meist einen angenehmen Betrachtungsabstand ergibt. Letzte Stuhlreihe sollte maximal 6-mal Leinwandbreite entfernt sein.

Die Perfekte Leinwand sollte absolut Plan sein. Dies erreicht man über die gesamte Fläche aber meistens nur mit einer Rahmenleinwand mit gespanntem Tuch.

Im Heimkinobereich ist ein Gain-Wert zwischen 1,0 (Mattweiß) und max 1,5 zu empfehlen. Höhere Gain-Werte sind gut für Helle Räume bei Tageslichtprojektion und sehr lichtschwache Projektoren geeignet, jedoch entstehen bei zu hohen Werten leicht Bildverfälschungen und ein unnatürlicher Bildeindruck.

Größe des Raums

Der Projektor sollte an die Raumgröße angepasst sein. Natürlich sind hier große Toleranzen möglich. Die optimale Bildhöhe ist in etwa 1/5 des Abstand vom Betrachter zur Projektionsfläche. Der minimale Abstand die 1/2 Bildbreite . Der Projektor sollte so aufgestellt sein, dass die Unterkante des Bildes bei etwa 1,20 Meter beginnt .

Zahl der Personen

Je größer das Publikum umso lichtstärker der Projektor, desto größer die Leinwand. (Desto höher sollte die Auflösung des Projektors sein.).

Lichtverhältnisse

Eine vernünftige Kino-Projektion beginnt erst bei leicht verdunkeltem Raum. Je dunkler der Raum ist, umso höher die Konzentration der Zuschauer.

5.3 Vorführung einer digitalen AV-Schau

Hilfsmittel:

Installierte Technik

Arbeitsschritte:

- Pos1 am Notebook = Rücksetzen m.objects auf Nullpunkt
- 2 x Leer-Taste zum Starten
- (Pos1 = Positionsanzeiger auf Anfang; Leertaste = Pause, Go, ESC = Stopp)