

Heiko Beyer • Dieter Hartmann • Stefan Schuster

Audiovisuelle Shows gestalten und präsentieren

# Das m.objects-Buch für die Praxis



**fotoforum**

Heiko Beyer · Dieter Hartmann · Stefan Schuster

# AUDIOVISUELLE SHOWS GESTALTEN UND PRÄSENTIEREN

Das m.objects-Buch für die Praxis

**foto**forum Verlag

# INHALT

Vorwort .....	6	Workshop 5: Effektvoller Ton .....	84
Einleitung .....	7	Workshop 6: Die Assistenten .....	88
<b>1 Audiovision</b> .....	8	Workshop 7: Dynamikwerkzeuge .....	92
Was ist Multivision? .....	10	Workshop 8: Bildmischung und Übergänge .....	98
Motivation, Idee, Geschichte .....	12	Workshop 9: Spezialeffekte .....	102
Wie Bilder im Kopf entstehen .....	14	Workshop 10: Masken in m.objects .....	106
<b>2 AV-Gestaltung</b> .....	16	Workshop 11: Videos integrieren .....	110
Wie Einzelbilder zu Serien werden .....	18	Workshop 12: Titelgestaltung .....	116
Die Wahl des Präsentationsformats .....	22	Workshop 13: Live mit Speaker Support .....	120
Der Soundtrack – Bilder für die Ohren .....	26	Workshop 14: Navigation und Interaktivität .....	126
Sag's mit den richtigen Worten .....	30	Workshop 15: Der letzte Schliff .....	130
Tonaufnahmen selbst gemacht .....	32	Workshop 16: Stereoskopie .....	136
Aufnahmepraxis .....	36	Workshop 17: Multiscreen-Warp .....	140
Videos und Bilder kombinieren .....	40	<b>4 Im Gespräch</b> .....	144
Der Titel – das Gesicht der Show .....	44	Michael Hoyer .....	146
Präsentieren und moderieren .....	50	Stephan Schulz .....	150
Veranstaltungstechnik .....	52	Michael Martin .....	156
<b>3 Workshops m.objects</b> .....	64	Ingo Espenschied .....	160
Einführung: Installation, Hardware und Beispiele .....	66	2470media .....	164
Workshop 1: Erste Schritte mit m.objects .....	68	Mathias Michel .....	168
Workshop 2: Von Anfang an strukturiert .....	72	<b>5 AV-Lexikon</b> .....	174
Workshop 3: Bildsequenzen optimieren .....	76	Index .....	188
Workshop 4: Soundtrack gestalten .....	80	Kontakte, Quellenhinweise, Danksagung .....	192

Heiko Beyer • Dieter Hartmann • Stefan Schuster

# EINLEITUNG

Eine Show, komponiert aus Bildern, Videos und Musik, ist sicher eine der aufregendsten und spannendsten Präsentationsformen, mit der Sie Geschichten erzählen können. Selbst eine einfache vertonte Bildfolge gewinnt durch eine passende Musik enorm. Und wenn Ihnen dann noch ein paar tolle Bildübergänge und Überblendungen gelingen, sind Sie der Held des Abends. Nutzen Sie also das Potenzial moderner AV-Shows und beenden Sie das Schattendasein von Bildern und Videos, die auf der Festplatte Ihres Computers schmoren. Es gibt zahlreiche Arten, eine AV-Show zu präsentieren, beispielsweise als Youtube-Video im Internet oder auf einem Smartphone, als DVD oder Blu-ray auf einem TV-Gerät oder riesengroß mit einem Beamer projiziert, was sicher die intensivste und faszinierendste Form einer Präsentation ist. Die modernen AV-Programme wie m.objects sind sehr leistungsstark und bieten Ihnen große Freiräume bei der Gestaltung einer Show – im digitalen Zeitalter ist praktisch alles möglich.

Medien wie Bild und Video wachsen zusammen, viele Kameras können heute filmen und fotografieren. Beide Medien lassen sich problemlos zu einer interessanten Show verarbeiten, wenn man einige Dinge beachtet. Die Gestaltungselemente einer AV-Show lernen Sie in den Workshops dieses Buches kennen. Nehmen Sie sich die

Zeit und machen Sie „Fingerübungen“ anhand der Beispiele, bevor Sie Ihre erste Show zu einem bestimmten Thema beginnen, denn sie gelingt Ihnen dann mit Sicherheit leichter.

Nutzen Sie möglichst viele Gelegenheiten, Shows anderer Autoren anzusehen. Einige Shows werden Ihnen besser und andere weniger gefallen. Beschäftigen Sie sich mit den Facetten, die Ihnen besonders reizvoll erscheinen, und versuchen Sie zu analysieren, woraus die Show ihre Wirkung bezieht und wie interessante Effekte entstanden sind. Jedoch sollten Sie mit Effekten eher sparsam umgehen, denn manchmal kann weniger mehr sein.

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Beginnen Sie am besten mit einer kurzen Geschichte oder Bildfolge, um Erfahrung zu sammeln. Überlegen Sie sich eine logische Abfolge, einen „roten Faden“. Wenn Sie das Ziel haben, eine Show zu einem bestimmten Anlass fertig zu haben, kann dies ungeahnte Kräfte freisetzen. Dennoch sollten Sie sich genügend Zeit gönnen und sich nicht zu sehr unter Druck setzen, denn auch in der Audiovision sollte die Freude im Vordergrund stehen. Diese Freude wünschen wir Ihnen bei allen Ihren Projekten und bei der Lektüre des Buches.

# Wie Bilder im Kopf entstehen

Mit einer AV-Show können Sie Auge und Ohr ansprechen. Die Technik bietet Ihnen dafür viele Möglichkeiten in bester Qualität. Entscheidend aber sind eine gute Story und eine raffinierte Gestaltung.

Bevor wir uns mit den verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten beschäftigen, wollen wir zunächst die Wahrnehmung audiovisueller Shows durch den Menschen beleuchten. Denn nur wenn Sie wissen, wie der Betrachter Informationen verarbeitet, können Sie Inhalte wirkungsvoll aufbereiten.

## Wahrnehmung mit Auge und Ohr

Über das visuelle Sinnesorgan, das Auge, kann der Mensch optische Dinge sehr schnell und sicher erfassen. Er kann den Blick richten und sich auf bestimmte Dinge konzentrieren oder seine Augen verschließen und die visuelle Wahrnehmung bewusst beenden. Da Reize, die das Auge einfängt, direkt an das Großhirn weitergeleitet werden, dient der visuelle Sinneskanal primär zur Erfassung rationaler Information. Jedoch können auch Gefühle durch verschiedene Farbstimulationen beeinflusst werden, beispielsweise Rot für Gefahr oder Liebe, Blau für Kälte und Dissonanzen. Allerdings sind Farbempfindungen durch Kulturkreise geprägt und daher international nicht eindeutig. In Malaysia steht Grün beispielsweise für Angst.

Unser Gehör, der akustische Sinneskanal, dient der permanenten ganzheitlichen Wahrnehmung und beeinflusst unser Wohlbefinden in höherem Maße als das Auge. Es lässt sich im Gegensatz zum Auge nicht abschalten. Das Ohr leitet seine Reize an das limbische System des Gehirns weiter, mit dem unsere Emotionen und Empfindungen gesteuert werden. Der Verlust des Gehörs trifft Menschen meist schwerer als der Verlust des Augenlichts. Natürlich können über den akustischen Sinneskanal nicht nur Emotionen, sondern

auch intellektuelle und rationale Informationen erfasst werden, beispielsweise Sprache. Aber auch das gesprochene Wort transportiert über die Art und Weise der Artikulierung Emotionen. Musik ist Emotion pur. Mit ihr können wir nicht nur Gefühle, sondern auch kulturelle Zeitepochen und soziale Aspekte vermitteln sowie Tempo und Zeitgefühl beeinflussen.

Die Eigenschaften beider Sinnesorgane ergänzen sich also, und Sie sollten sie im Rahmen der Bild- und Tongestaltung einer Show adäquat nutzen. Der Soundtrack ist genauso wichtig wie der Bild- und Videoteil und verdient die gleiche Aufmerksamkeit bei der Erstellung einer Show.



Bei einer Wischblende, der sogenannten Alpha Wipe, liegen zwei Bilder übereinander und erst wenn die Transparenzmaske zur Seite fährt, wird das oben liegende Bild sichtbar. Die Laufrichtung und die Breite des halbdurchsichtigen Bereichs können beliebig variiert werden. Es sind sogar mehrere Alpha-Wipe-Masken kombinierbar.

## Die Imagination entsteht im Kopf

Eine audiovisuelle Show wird vom Rezipienten, also dem Betrachter, ganzheitlich wahrgenommen. Bei dichten Collagen mit raffinierten Überblendungen und einer geheimnisvollen Musik findet die Fantasie des Betrachters viel Freiraum für Interpretationen und füllt diesen mit eigenen assoziierten Bildern. Dagegen ist ein Video mit klar erkennbarem Inhalt und synchronem Originalton eine nahezu perfekte Abbildung der Realität, die nur wenig Raum für die eigene Fantasie lässt. Natürlich kann sich auch ein Videobild auf reduzierte Details und Andeutungen beschränken, wobei Lichtführung und selektive Schärfe gute Stilmittel dafür sind. Bei der audiovisuellen Gestaltung können Sie sich ganz bewusst zwischen solchen Gegensätzen bewegen und je nach gewünschter Aussage mit ihnen spielen.

Für die Wirkung einer Bild- oder Videofolge sind kausale Verknüpfungen von entscheidender Bedeutung. Jeder Mensch hat bestimmte, logische Verhaltensmuster im Gehirn abgespeichert. Bereits die Abfolge von zwei oder drei Bildaussagen reicht aus, um eine Handlung zu erkennen oder zu konstruieren, weil der Rezipient die einzelnen Bilder logisch verknüpft. Dies lässt sich vortrefflich nutzen. Statt Bildern können Sie auch Töne verwenden. Wenn Sie beispielsweise zuerst eine Person vor einem Auto und dann den Drehzahlmesser nahe des roten Bereichs zeigen, daraufhin ein Unfallgeräusch ertönen lassen und zum Schluss eine Beerdigungsgesellschaft einblenden, dürften die meisten Zuschauer assoziieren, dass die eingangs vorgestellte Person tödlich verunglückt ist.



Der sogenannte Bild-im-Bild-Effekt eignet sich sehr gut, um andere Bild- oder Videoformate in den Screen der Show einzupassen. Eine Alternative, ein Hochformatbild im querformatigen Screen zu zeigen, wäre eine Kamerafahrt. Dabei wird das Bild vergrößert und bewegt, sodass immer nur ein Ausschnitt sichtbar ist.

Diese Collage besteht aus einem Hintergrundfoto, zwei teiltransparenten Videos, der freigestellten Zeichnung und vier kleinen Fotos als Bild-im-Bild-Effekt. In der Show sind es sogar acht kleine Fotos, die aus dem Boot hochfahren und eine neue animierte Collage bilden.



### Gestaltungsmittel und der eigene Stil

Eine audiovisuelle Show besteht aus Bildern, Videos und Tönen, die auf sehr unterschiedliche Weise arrangiert werden können. Sie müssen in einer Show nicht jedes Medium verwenden. Doch jedes hat seine eigenen Stärken, die Sie kennen und gezielt nutzen sollten. Bilder und Videos können eine Symbiose eingehen, wenn die Übergänge und Kombinationen geschickt gestaltet sind. Ein stehendes Bild kann leichter erfasst werden, prägt sich besser ein, wirkt prägnanter. Es besitzt in Bezug auf Farbe und Schärfe auch eine höhere Qualität. Eine Sequenz aus Einzelbildern lässt mehr Spielraum für die Fantasie des Betrachters als ein Video. Dafür können Videos gut Bewegungen darstellen, die beispielsweise bei Kindern und Tieren eindrucksvoll wirken. Auch die Darstellung sprechender Menschen gelingt Ihnen mit einem Video wesentlich einfacher und besser – es ist eine sehr realitätsnahe Darstellung. So präzise kann die Überblendung einer Bildfolge die Wirklichkeit nicht wiedergeben.

Bei der Gestaltung von Übergängen und Collagen aus mehreren Elementen profitieren Sie vom digitalen Zeitalter, denn heute gibt es eine große Bandbreite an Möglichkeiten. Die klassische Überblendung, mit dem Bestreben, ein sogenanntes Drittes Bild zu erzeugen, hat ihren Ursprung in der analogen Dia-AV. Die

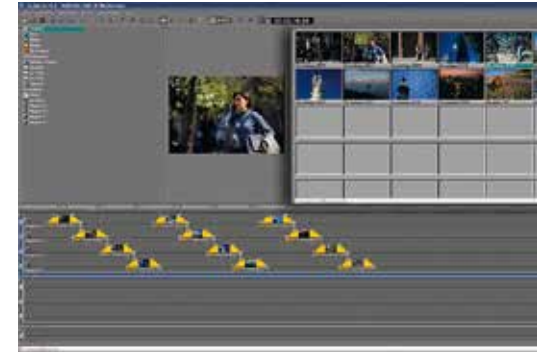
Überblendung bietet auch heute noch eine hohe Faszination und es lohnt, sich damit auseinanderzusetzen. Der Bildwechsel per Bewegungseffekt ist ein sinnvolles Stilmittel, wenn sich Bilder nicht gut überblenden lassen. Das gilt auch für die Wischblende, den sogenannten Alpha Wipe, bei dem eine bewegte Transparenzmaske den Blick auf das nächste Bild freigibt. Mit Hilfe von partieller Transparenz lassen sich tolle Collagen aus freigestellten Bildelementen erstellen.

Wer unterschiedliche Medien miteinander kombinieren möchte, wird oft ein Problem mit deren unterschiedlichen Seitenverhältnissen haben. Per Bild-im-Bild-Effekt lassen sich sogar hochformatige Bilder integrieren. Dabei verwendet man ein Hintergrundbild und setzt andersformatige Bilder darauf. Bei kleinen Formatabweichungen können leichte Ausschnitte die Lösung für eine vollformatige Darstellung sein. Die digitale Technik lässt Ihnen hier viele Freiheiten.

Der Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung und gibt den Bildern das nötige Zeitgerüst. Neben Musik können selbst aufgenommene Sprache und Geräusche zum Einsatz kommen. Daraus lassen sich Klang- und Geräuschcollagen für Ihre Bild- und Videofolgen zusammenmischen. Eine Toncollage muss stets schlüssig wirken. Geräusche und Sprache geben zusätzliche Informationen zu den Bildern. Die

Wortbeiträge sollten die Inhalte von Bildern und Videos nicht wiederholen, sondern diese ergänzen. Bei der Musikauswahl ist Fingerspitzengefühl gefragt: Aktuelle Hits sind zur Vertonung meist wenig geeignet. Im Angebot für Klassik, Jazz und Folklore finden Sie jedoch geeignete Stücke für den Soundtrack. Darüber hinaus gibt es spezielle Musikverlage, die Instrumentalmusik für Filme und AV-Shows anbieten und diese für bestimmte Themen und Stimmungen klassifizieren. Auch das Internet kann für Musik eine Fundgrube sein. Für jede Musik müssen Sie bei öffentlicher Aufführung die Nutzungsrechte klären. Oder Sie komponieren Ihre eigene Musik ...

Wie Sie vielleicht schon erkennen, fordert die Gestaltung einer AV-Show viele Talente. Probieren Sie sich aus, mobilisieren Sie Ihre Fähigkeiten und erweitern Sie Ihren Horizont. Denn auch der Weg kann das Ziel sein. Scheuen Sie sich nicht, die Hilfe anderer in Anspruch zu nehmen, wenn Sie Defizite bei sich erkennen. Das muss nicht immer die Vergabe einer Teilarbeit an einen Profi bedeuten. Oft finden sich schon im näheren Bekanntenkreis Menschen mit besonderen Fähigkeiten. Auch in Vereinen, die sich mit Audiovision beschäftigen, können Sie Gleichgesinnte mit individuellen Talenten treffen. Hinweise auf weiterführende Kontakte finden Sie am Ende des Buches.



# WORKSHOPS M.OBJECTS

m.objects ist eine extrem leistungsfähige und dennoch leicht zu bedienende Multimedia-Software für die Gestaltung und Präsentation von audiovisuellen Shows. In den folgenden siebzehn Workshops lernen Sie Klick für Klick, wie Sie mit m.objects Ihre eigenen AV-Shows gestalten und das Programm effektiv einsetzen.

# Installation, Hardware und Beispiele

Bevor Sie in die Workshops zu m.objects einsteigen, sind noch ein paar Vorbereitungen nötig. Hier lesen Sie alles Wichtige zu Programminstallation, Ausbaustufen, Systemvoraussetzungen und Beispieldateien.

## Installation von der Buch-DVD

Legen Sie die Buch-DVD in das Laufwerk Ihres Computers ein. Führen Sie die Datei **Autorun.exe** aus, woraufhin sich der Startbildschirm **1** öffnet. Mit der ersten Option **m.objects AV-Software installieren** **1/A** wird zum einen das Programm m.objects selbst installiert, außerdem gelangen auch die Beispieldateien für die folgenden Workshops auf Ihre Festplatte. Klicken Sie diesen Button also an.

Wenn m.objects bereits auf Ihrem Computer installiert ist, wird die Programmversion von der DVD über die vorhandene Version installiert, eine Deinstallation ist nicht erforderlich. Nun erscheint der Startbildschirm **2** des Setup-Assistenten. Hier bestätigen Sie mit **Weiter**.

Im folgenden Fenster **3** wählen Sie am besten die Option **Vollständig**, um alle Komponenten der Software und die Workshop-Dateien zu installieren. Alternativ können Sie auch die Option **Benutzerdefiniert** wählen, um erweiterte Einstellungsmöglichkeiten zu erhalten. Klicken Sie dann auf **Installieren** und anschließend auf **Fertigstellen** **4**, sodass zum Schluss die Liesmich-Datei mit Informationen über aktuelle Neuerungen angezeigt wird. Damit ist die Installation abgeschlossen. Auf dem Desktop finden Sie nun ein **Programmsymbol** **5**, über das Sie m.objects starten können.

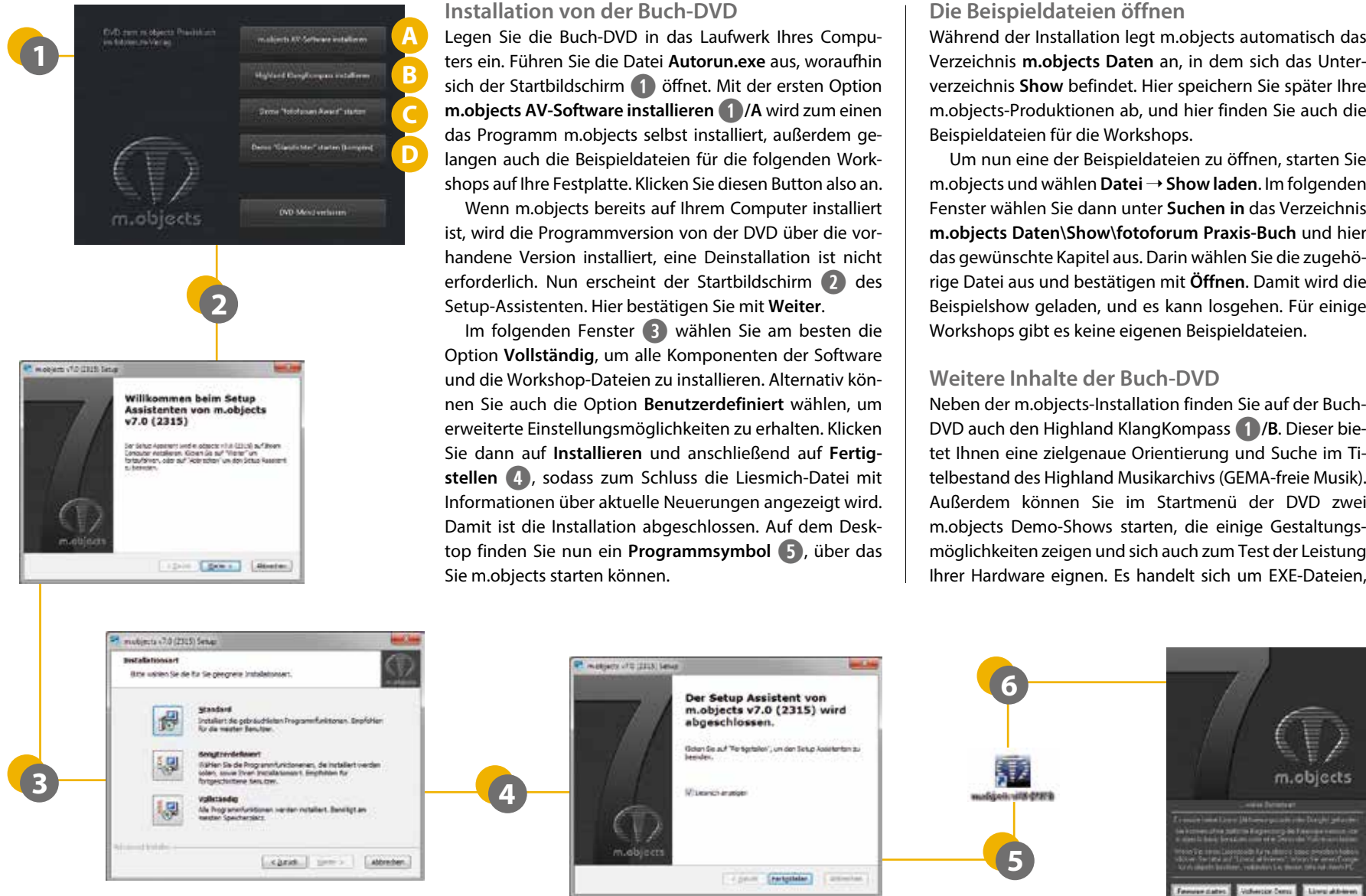
## Die Beispieldateien öffnen

Während der Installation legt m.objects automatisch das Verzeichnis **m.objects Daten** an, in dem sich das Unterverzeichnis **Show** befindet. Hier speichern Sie später Ihre m.objects-Produktionen ab, und hier finden Sie auch die Beispieldateien für die Workshops.

Um nun eine der Beispieldateien zu öffnen, starten Sie m.objects und wählen **Datei** → **Show laden**. Im folgenden Fenster wählen Sie dann unter **Suchen in** das Verzeichnis **m.objects Daten>Show\fotoforum Praxis-Buch** und hier das gewünschte Kapitel aus. Darin wählen Sie die zugehörige Datei aus und bestätigen mit **Öffnen**. Damit wird die Beispielshow geladen, und es kann losgehen. Für einige Workshops gibt es keine eigenen Beispieldateien.

## Weitere Inhalte der Buch-DVD

Neben der m.objects-Installation finden Sie auf der Buch-DVD auch den Highland KlangKompass **1/B**. Dieser bietet Ihnen eine zielgenaue Orientierung und Suche im Titelbestand des Highland Musikarchivs (GEMA-freie Musik). Außerdem können Sie im Startmenü der DVD zwei m.objects Demo-Shows starten, die einige Gestaltungsmöglichkeiten zeigen und sich auch zum Test der Leistung Ihrer Hardware eignen. Es handelt sich um EXE-Dateien,





die auch unabhängig von einer m.objects-Installation laufen. Die Demo **fotoforum Award 1/C** zeigt einen Ausschnitt aus der Multivisions-Show zur Siegerehrung des fotoforum-Awards. Die Demo **Glanzlichter 1/D** wiederum ist ein Teil aus der Show zur Siegerehrung des Glanzlichter Naturfoto-Wettbewerbs.

### Lizenzen, Freeware und Demo-Version

Sofern Sie bereits eine m.objects-Lizenz besitzen, startet das Programm direkt mit den entsprechend freigeschalteten Funktionen. Für die basic-Lizenz müssen Sie einmalig nach dem Start den Lizenzcode eingeben, für alle höheren Lizenzformen muss der USB-Dongle vor dem Programmstart angeschlossen sein.

Beachten Sie, dass je nach Lizenz bestimmte Funktionen nicht zur Verfügung stehen. So lassen sich mit der basic-Lizenz einige Workshops nicht bearbeiten, da die entsprechenden Funktionen erst in den höheren Lizenzen **m.objects live**, **creative** oder **ultimate** zur Verfügung stehen. Das gilt zum Beispiel für den Workshop 14 **Navigation und Interaktivität**. Hier können Sie stattdessen die m.objects Demo-Version aus dem Programm-Menü heraus starten.

Wenn Sie m.objects ohne Lizenz starten, öffnet sich zunächst ein Fenster **6**, das Ihnen die Auswahl zwischen dem Start der **Freeware** und der **Demo-Version** anbietet. Die dritte Option **Lizenz aktivieren** wählen Sie, um den Lizenzcode für m.objects basic einzutragen. Die m.objects Freeware lässt sich zeitlich unbegrenzt nutzen, ist aber von ihrem Funktionsumfang her gegenüber den Lizenzversionen deutlich eingeschränkt. Für die Bearbeitung der Workshops und die Verwendung der Beispieldateien ist die Freeware daher nur bedingt geeignet, zumal in den meisten Beispielen mehr Bild- oder Tonspuren benötigt

werden, als in der Freeware zur Verfügung stehen. In diesem Fall starten Sie m.objects in der Demo-Version. Hier steht Ihnen fast der komplette Funktionsumfang der Software zur Verfügung, wobei sich allerdings nur die jeweils ersten zwei Minuten jeder Show bearbeiten lassen. Für die Workshop-Beispiele reicht das aber völlig aus.

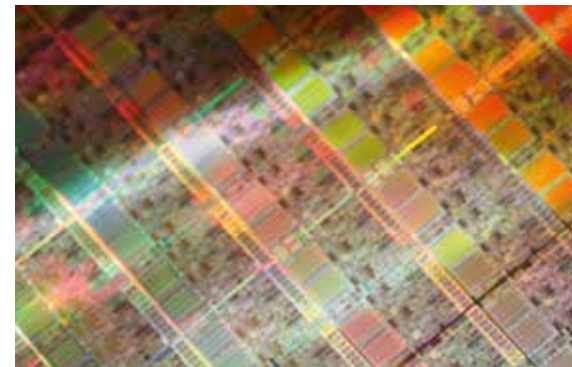
### Hardware-Voraussetzungen

Für die Arbeit mit m.objects benötigen Sie keinen teuren High-End-Computer, denn das Programm ist so optimiert, dass es die vorhandenen Hardware-Ressourcen bestmöglich nutzt. Dennoch sollten einige Voraussetzungen für einen reibungslosen Betrieb erfüllt sein.

Das Echtzeit-Rendering, also die direkte Ausgabe der Bildinformationen aus der Arbeitsoberfläche des Programms, stellt einige Anforderungen an die Grafikleistung des Computers. Eine aktuelle Mittelklasse-Grafikkarte **7** mit eigenem Speicher reicht hier vollkommen aus, um auch aufwendigere Animationen von Bildern und Videos ruckelfrei darstellen zu können. Auch die neueren Onboard-Grafikkarten der oberen Leistungsklasse, die keinen eigenen Speicher besitzen, liefern inzwischen sehr gute Darstellungsergebnisse. Ist dagegen ein PC hauptsächlich für Büroanwendungen wie Textverarbeitung oder Tabellenkalkulation konfiguriert, gerät seine Grafikleistung schnell an die Grenzen und ruckelnde Bewegungsabläufe können die Folge sein.

Für die Ausgabe von Videos aus m.objects sollte auch die CPU **8** des Computers leistungsstark genug sein. Wenn Sie intensiv mit Videos arbeiten, empfiehlt sich mindestens ein Vierkernprozessor, der genügend Performance für die ruckelfreie Darstellung bietet.

Weitere Hinweise zu aktuellen Hardware-Empfehlungen finden Sie auch unter [www.mobjects.com](http://www.mobjects.com).



## m.objects-Ausbaustufen

Während für weniger aufwendige Präsentationen in professioneller Qualität m.objects basic bereits ausreicht, lassen sich mit der höchsten Ausbaustufe ultimate sehr komplexe Installationsanwendungen umsetzen. Upgrades auf höhere Lizenzen sind jederzeit möglich.

### M.OBJECTS BASIC

Für den vollwertigen Einstieg in die Präsentation im nichtkommerziellen Umfeld bietet m.objects basic je drei Bild- und Tonspuren sowie Ausgabeauflösungen von bis zu 2.560 x 1.600 Bildpunkten. Mit basic ist der Export von Videos und unkomprimierten EXE-Dateien in bester Qualität ebenso möglich wie die Integration von Full-HD-Videos.

### M.OBJECTS LIVE

Ab m.objects live steht der Speaker Support für den Live-Vortrag zur Verfügung – mit Wartemarken, asynchronem Hintergrundsound, Kommentarfunktion und freier Programmierbarkeit von Fernbedienungen. m.objects live unterstützt Ausgabe-Auflösungen von bis zu 3.840 x 2.160 Bildpunkten und kann Videos auch oberhalb von Full-HD verarbeiten.

### M.OBJECTS CREATIVE

Die creative-Lizenz bietet vollständige kreative Freiheit und stellt dafür über die Funktionen der live-Lizenz hinaus beliebig viele Bild- und Tonspuren sowie unbegrenzte Ausgabeauflösungen zur Verfügung. Mit der einzigartigen Stereoskopie-Funktion sind außerdem Arrangement, Animation und Präsentation von Stereo-3D-Inhalten möglich.

### M.OBJECTS ULTIMATE

Für große Installationen bietet die ultimate-Lizenz Funktionen wie die Projektion auf gekrümmte Flächen oder die Steuerung externer Anwendungen, Lichtenanlagen und anderer Geräte. Damit lässt sich m.objects auch in komplexe Mediensteuerungen einbinden. Über das Modul *Multiscreen* sind für Panorama-Projektionen bis zu 64 Digitalprojektoren aus einer einzelnen Timeline steuerbar.

# Erste Schritte mit m.objects

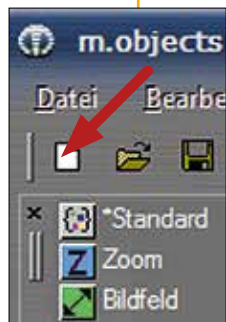
Die ersten Schritte mit m.objects können für absolute Anfänger anspruchsvoll sein. In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie in wenigen Schritten eine erste, einfache vertonte AV-Show erstellen.



Großflächige Projektionen hochauflöser Fotos und Videos, unterlegt mit atmosphärischer Musik, begeistern immer wieder aufs Neue. Ob als Live-Reportage im Vortragssaal oder als Präsentation im Fotoclub: Die AV-Software m.objects erfüllt professionelle Ansprüche in Bezug auf Funktionen sowie Bildqualität und bleibt dennoch intuitiv bedienbar. Das macht das Programm bei Profis und Hobbyfotografen gleichermaßen beliebt. In den Workshops dieses Buches werden wir Ihnen die Bedienung von m.objects Schritt für Schritt und detailliert erklären.

## Eine neue Show anlegen

Auf der Internetseite [www.mobjects.com](http://www.mobjects.com) können Sie m.objects herunterladen – die meisten Workshops funktionieren auch mit der Demo- und Freeware-Version des Programmes. Falls Sie noch keine Lizenz erworben haben, erscheint nach Installation und Start des Programms **1** ein Auswahlfenster, in dem Sie die Freeware (mit zwei Bildspuren und einer Tonspur) oder die Demovollversion auswählen können. Für den ersten Einstieg entscheiden wir uns hier für die Freeware-Version. Nach dem Klick auf den entsprechenden Button erscheint die Programmoberfläche von m.objects.

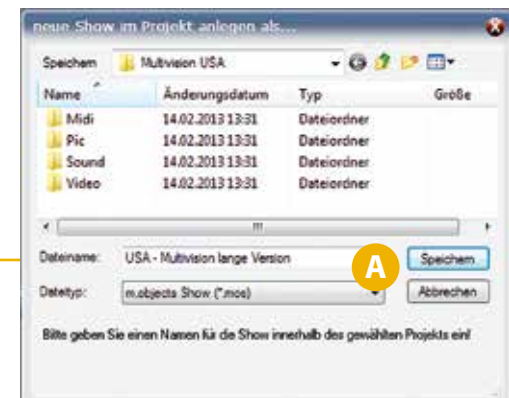
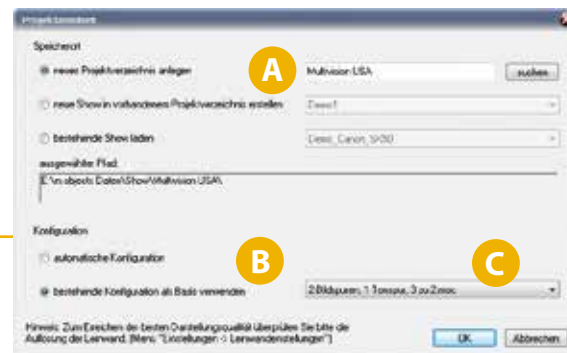


Zunächst legen wir ein neues Projekt an. Unter *Projekt* versteht m.objects ein Verzeichnis, das alle Bild-, Ton- und Videodateien und deren Arrangement zu einer Show enthält. Klicken Sie in der Symbolleiste auf das weiße Blatt **2**. Daraufhin öffnet sich der Projektassistent **3**, in dem Sie in wenigen Schritten die notwendigen Eingaben erledigen. Wählen Sie hier die Option **neues Projektverzeichnis anlegen**. Geben Sie einen Projektnamen ein, zum Beispiel *Multivision USA* **3/A**.

Als Standard legt das Programm alle neuen Projekte auf der Systemfestplatte (Laufwerksbuchstabe C) in dem Ordner *m.objects-Daten* an. Setzen Sie ein Häkchen **3/B** bei **bestehende Konfiguration als Basis verwenden**, und wählen Sie im Ausklappenü **3/C** die Konfiguration **2 Bildspuren, 1 Tonspur** (das entspricht dem Funktionsumfang der Freeware) mit dem Seitenverhältnis 3:2 aus.

Mit Klick auf **OK** erscheint ein weiteres Eingabeformular **4**, in das Sie noch den Namen der Show-Datei eintragen. Wir nennen sie hier *USA – Multivision lange Version* **4/A** und klicken auf **Speichern**. Damit haben Sie alle Vorbereitungen für Ihre Produktion getroffen.

Auf dem Bildschirm sehen Sie jetzt das Hauptfenster **5** von m.objects mit den zwei Bildspuren **5/A**, in de-



nen wir später die Bilder auf einer Zeitachse arrangieren werden, und einer Tonspur 5/B für den Soundtrack.

### Fotos importieren

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Bilder in m.objects zu importieren. Ein einfacher Weg führt über das Leuchtpult 6. Mit einem Klick auf das entsprechende Icon in der Symbolleiste erscheint das Leuchtpultfenster, das zunächst noch keine Bilder enthält. Öffnen Sie nun im Windows-Explorer oder in Ihrem Bildbrowser einen Ordner mit Bildern, aus denen Sie eine Diashow erstellen möchten. Ziehen Sie das erste Bild per Drag-and-drop in ein leeres Fach des Leuchtpultes. Eine Meldung weist darauf hin, dass Ihre Bilddateien nicht im aktuellen Projektordner liegen. Zu Beginn unseres m.objects-Workshops werden wir noch nicht näher auf die Dateiverwaltung eingehen, daher wählen Sie hier zunächst die Option **beim nächsten Laden der Show erinnern**.

Wiederholen Sie diese Vorgehensweise, bis alle Bilder, die Sie verwenden wollen, im Leuchtpult liegen. Schneller geht es übrigens, wenn Sie mehrere Bilder zugleich oder sogar ein ganzes Verzeichnis in das Leuchtpult ziehen. Ich empfehle, die Bilder in der größtmöglichen Auflösung in m.objects zu verwenden – dadurch bleibt genügend Spielraum, um später Ausschnitte der Bilder zu definieren oder Animationen mit ihnen durchzuführen.

Ziehen Sie jetzt per Drag-and-drop ein Bild aus dem Leuchtpult auf eine der beiden Bildspuren in der Projektionskomponente. Es erscheint eine Lichtkurve 7 des Bildes. Die trapezförmige Darstellung 8 repräsentiert Aufblendung, Standzeit und Abblendung. Als Standard sind fünf Sekunden Standzeit und zwei Sekunden Überblendzeit voreingestellt. Ziehen Sie ein zweites Bild 9

in die andere Bildspur, sodass eine weitere Lichtkurve erscheint. Die Lichtkurven lassen sich nun komplett verschieben, wenn Sie auf den Balken unter der Kurve klicken und diesen mit gedrückter Maustaste bewegen. Legen Sie jetzt die eine Kurve so unter die andere, dass Aus- und Einblendung genau übereinander liegen. Glückwunsch! Damit haben Sie Ihre erste Überblendung in m.objects programmiert.

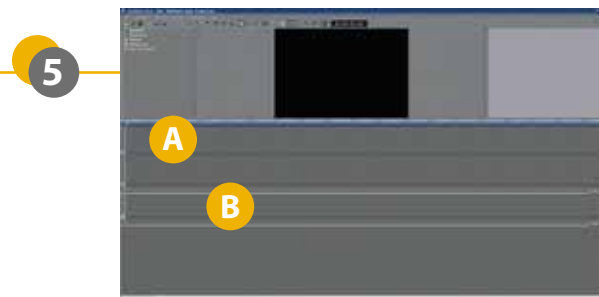
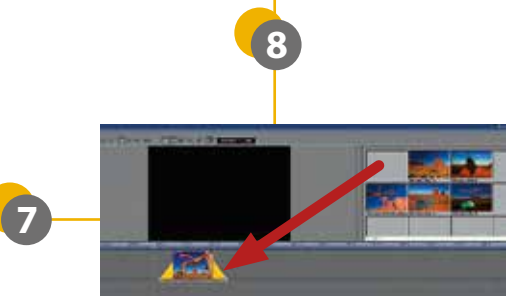
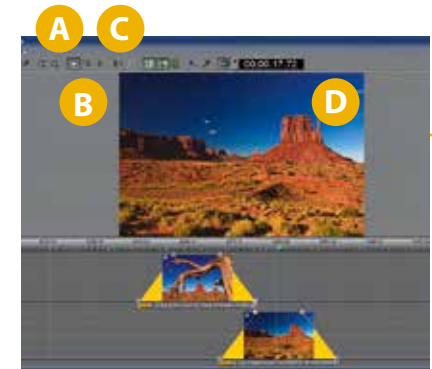
Sie können auch mehrere Bilder gleichzeitig im Leuchtpult markieren, indem Sie in den Beschriftungsbalken unter den Bildern klicken und ein Auswahlrechteck um die gewünschten Objekte ziehen. Die so ausgewählten Elemente bewegen Sie nun per Drag-and-drop in den Bereich der Bildspuren, woraufhin m.objects automatisch eine Überblendsequenz mit den zuvor gewählten Bildern für Sie anlegt.

### Abspielen

Wenn Sie die Wiedergabe durch Drücken der **Leertaste** starten, bewegt sich der *Locator* – so heißt die vertikale Linie über den Spuren – von links nach rechts. Sobald der Locator ein Bild erreicht, sehen Sie dieses im Leinwandfenster 10/D. Dort erscheint also eine verkleinerte Darstellung dessen, was später auf dem Beamer oder HDTV zu sehen sein wird.

m.objects kennt drei unterschiedliche Modi: den *Stoppmodus* zum Editieren 10/A, den *Pausemodus* 10/B und den *Wiedergabemodus* 10/C mit den entsprechenden Tasten in der Symbolleiste.

Den Locator können Sie mit der linken Maustaste frei positionieren und so den Startzeitpunkt bei der Wiedergabe bestimmen. Die aktuelle Position ist in der Zeitanzeige immer präzise ablesbar.



# Audiovisuelle Shows gestalten und präsentieren

## Das m.objects-Buch für die Praxis



ISBN 978-3-9805048-4-3  
44,80 €

Audiovisuelle Shows begeistern – live auf großer Bühne und im kleinen Rahmen, als Firmenpräsentation wie auch im nichtkommerziellen Bereich. In diesem Buch fassen die Audiovisions-Experten Heiko Beyer, Dieter Hartmann und Stefan Schuster das Know-how zur Gestaltung und Produktion einer Multivisions-Schau mit m.objects in einem Buch zusammen. Mit der DVD im Buch und m.objects können Sie sofort in die Welt der Multivision starten!

### Konzeption

Lernen Sie die Grundlagen für die erfolgreiche Konzeption einer beeindruckenden audiovisuellen Show kennen.

### Gestaltung

Nutzen Sie die Einblicke in die Wahrnehmung, Dramaturgie und Wirkungsebenen von Story, Bild und Ton.

### Programmierung

Entdecken Sie im reich illustrierten Workshop-Teil Klick für Klick, wie Sie raffinierte audiovisuelle Shows mit m.objects erstellen.

### Präsentation

Profitieren Sie von dem Wissen erfahrener AV-Produzenten, die aus ihrer langjährigen Praxis berichten.



**Heiko Beyer**

ist Spezialist für audiovisuelle Produktionen und seit zwanzig Jahren als Fotojournalist, Produzent und Dozent tätig. Als Vortragsreferent absolviert er pro Jahr bis zu einhundert Auftritte.



**Dieter Hartmann**

engagiert sich seit vielen Jahren als AV-Produzent, Fotograf und Dozent für audiovisuelle Medien. Er hat den Wandel von der analogen zur digitalen Audiovision aktiv begleitet und mitgestaltet.



**Stefan Schuster**

ist der Spezialist für m.objects. Er betreut die m.objects-Dokumentation, führt Software-Schulungen durch, leistet an der Kundenhotline wichtigen Support und produziert Video-trainings.

**fotoforum**