

Liebe Freunde von m.objects,

Die neuen Features von m.objects Version 3.3/3.4

Pfeil bewegt sich auf der Landkarte Tipp 100

Ein Pfeil oder auch ein kleines Verkehrsmittel (Eisenbahn/Flugzeug/Schiff) bewegt sich auf einer Landkarte. Es ersetzt beim Vortrag den Lichtzeiger oder Zeigefinger bzw. die erklärenden Worte.

Es muss auch nicht mehr für jedes Bild ein neuer Pfeil in einem anderen Winkel erstellt werden, denn mit Hilfe der neuen Rotationsfunktion lässt sich der Pfeil in jede Richtung drehen. Auch die Größe des Pfeils kann man leicht festlegen.

Es gibt mit der neuen Version von m.objects 3 neue Funktionen.

1. Zoom
2. Bild im Bild (Bildfeld)
3. Rotation

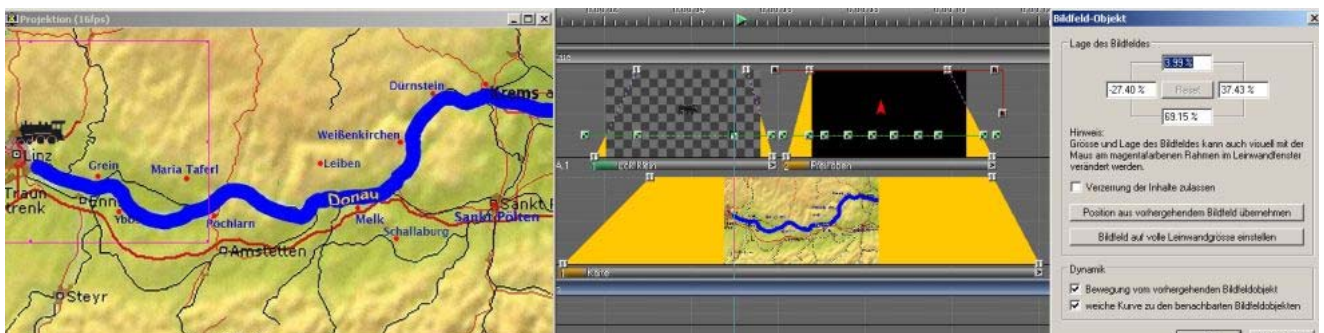
Hier die Möglichkeit, [Bewegung im Bild darzustellen](#) – mit der Bildfeldfunktion

Wir fahren mit einer Lokomotive in gerader Linie von Krems nach Linz und zurück fährt kurvenreich ein Pfeil genau an der Donau entlang.

Ein Doppelklick in Spur A auf den grauen Balken der Eisenbahn öffnet das Bearbeitungsfenster. Hier stellen wir überlappend Transparenz und Weiß mit Toleranz 50% ein.

Da die Lokomotive als Bild mit der Front nach rechts zeigt, drehen wir das Bild um, indem wir in der gleichen Maske horizontal spiegeln anhaken und bestätigen mit O.K.

Ein Doppelklick in Spur A auf den grauen Balken des roten Pfeils öffnet das Bearbeitungsfenster. Hier stellen Sie bitte überlappend Transparenz und Schwarz mit 30% ein.



Krems nach Linz beginnen. Der grüne Button bleibt markiert.

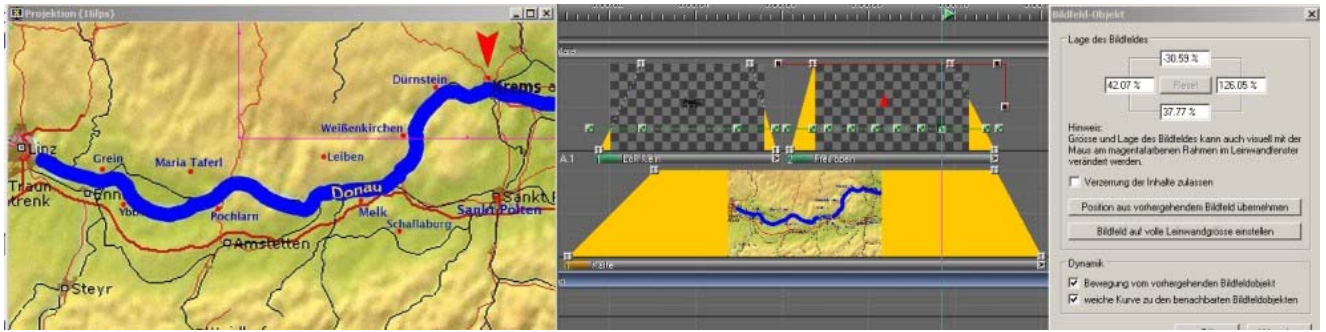
Ziehen Sie in der virtuellen Leinwand den lila Rahmen von links unten nach rechts oben, bis die Größe der Eisenbahn angemessen ist.

Jetzt greifen Sie mit Linksklick in diesen Rahmen und ziehen ihn soweit hoch, bis die Eisenbahn über dem Ort Krems am Start steht.

Damit die Bahn auch bis zum Start stehen bleibt, kopieren wir den ersten Button mit Strg + Shifttaste und legen ihn vor dem aufgeblendeten Bild ab.

Wir benötigen einen weiteren grünen Bildfeldbutton für das Ende der Fahrt in Linz. Da die Lok aber die gleiche Größe behalten soll, kopieren wir den zweiten Button mit Strg + Shift und legen ihn fast am des aufgeblendeten Bildendes ab. Wir ziehen den lila Rahmen jetzt auf die andere Seite über die Stadt Linz. Damit sie sich nach links in Bewegung setzt, wandeln wir den statischen Button in einen dynamischen Button, in dem wir per Doppelklick das obere Häkchen in der Maske hinzufügen. Damit die Lok auch in Linz bis zum Ablenden stehen bleibt, fügen wir einen weiteren statischen Bildfeldbutton hinzu und klicken in der Einstellmaske auf „vom vorherigen Bild übernehmen“ - und gleich dahinter noch einen Stoppbutton (Bildfeld setzen) anfügen.

Fertig. Jetzt machen Sie eine Probefahrt - aber vergessen Sie nicht, vorher an der Kasse einen Fahr-schein zu lösen.



Im zweiten Bild fahren wir die direkt an der Donau mit einem roten Pfeil kurvenreich dem Flussverlauf folgend zurück - und passieren verschiedene Orte an der Donau, die mit einem roten Punkt versehen sind.

Zuerst müssen wir den Pfeil in die richtige Richtung bringen, da im Originalbild die Pfeilspitze nach oben zeigt.

Setzen Sie einen roten Button (Rotation setzen) provisorisch in der Bildmitte ab und führen einen Doppelklick auf diesem Button aus. Jetzt schieben Sie den Schieberegler so weit nach oben, bis der Pfeil senkrecht nach unten zeigt.

Diese Einstellung soll über das ganze Bild erhalten bleiben. Den provisorischen roten Button ziehen wir mit der Shifttaste (ohne dass sich dadurch die Einstellungen in der Maske verändern), nach links vor den Bildanfang. Diesen Button kopieren wir mit Strg + Shifttaste ziehen ihn hinter das Bildende. Zum Schluss fügen wir noch einen roten Stoppbutton (Rotation setzen) rechts daneben.

Die Lage bzw. den Standort des Pfeils legen wir mit der Bildfeldfunktion fest. Der Zeitpunkt, wann der Pfeil wo angelangt sein soll, bestimmt die Lage des jeweiligen Bildfeldbuttons im zeitlichen Ablauf des Bildes und die Geschwindigkeit der Pfeilbewegung ergibt sich durch die Länge des aufgeblendeten Bildes.

Setzen Sie einen grünen, statischen Bildfeldbutton beim aufgeblendeten Bild ab und ziehen den lila Rahmen von rechts unten nach links oben, bis der Pfeil eine angemessene Größe hat. Dann mit Linksklick in den lila Rahmen und den Pfeil verschieben, bis er direkt über Linz steht.

Diesen Button kopieren wir mit der Strg + Shifttaste und ziehen ihn als Startpunkt vor das aufgeblendete Bild und. Damit ist gewährleistet, dass der Pfeil zunächst bei Linz stehen bleibt, bis das Bild des Pfeils vollständig aufgeblendet ist.

Die erste Station, die wir anfahren, soll Grein sein. Damit der Pfeil immer die gleiche Größe behält, kopieren wir den zweiten Bildfeldbutton mit Strg und schieben den lila Rahmen über die Stadt Grein. Damit sich der Pfeil auch bewegt, müssen wir aus dem statischen einen dynamischen Button machen, indem man in der Einstellmaske den oberen Haken hinzufügt.

Die nächste Station ist Maria Taferl. Hierfür kopieren den vorherigen, dyn. Button und legen ihn etwas weiter rechts ab. Mit dem lila Rahmen ziehen wir den Pfeil über den Ort Maria Taferl.

Die nächste Station ist Leiben, wo wir wie vorher beschrieben verfahren.

Der letzte Button muss über dem Ort Krens stehen.

Damit die Lok bis zum Abblenden bei Krens stehen bleibt, kopieren wir den letzten Button mit Strg + Shifttaste und legen ihn nach der Abblendung ab. Oder man setzt einen neuen Button und muss dann aber in der Einstellmaske „aus vorherigem Bild übernehmen“ anklicken. Gleichzeitig ändern wir den dyn. Button in einen statischen Button, denn hier findet keine Bewegung mehr statt.

Wenn alles komplett ist und alle Buttons einigermaßen gleichmäßig verteilt sind, fügen Sie noch einen Stoppbutton (Bildfeld setzen) gleich rechts daneben hinzu.

Rainer Schulze-Kahleyss