

Liebe Freunde von m.objects

die neuen Features von m.objects

– diesmal für Fortgeschrittene.

Ein Beitrag von Jürgen Cramer, Mitglied in unserem

Dialogforum Digitale Diaschau



Im ersten Teil befasst er sich mit der Rotation als Gestaltungsmittel.

Rotation mit 360 Grad Drehung Tipp 137

Als Anlage in der Homepage von www.danube-pictures.de/dialogforum finden Sie eine für Sie bereits vorbereitete mos Datei und die passenden Bilder dazu im Pic Ordner.

Wenn Sie diese Anlage abrufen, müssen Sie den Zippordner entzippen, die Bilder aus dem „Pic“ Ordner in der bekannten Art über einen Doppelklick in einem leeren Feld des Magazineditors aufrufen und über die durchgestrichenen Felder ziehen. Die Anordnung der Bilder wie aus der Beschriftung der durchgestrichenen Felder ersichtlich.

Hierzu viel Spaß beim „Nachvollziehen“.

Viele Grüße von

Rainer Schulze-Kahleyss

Blättern Sie weiter.

Auf den folgenden Seiten - der Beitrag von ***Jürgen Cramer***

Rotation mit 360°-Drehung

Tipp 137

Jürgen Cramer
Juni 2005

Das Rotationswerkzeug in m.objects wird wohl am häufigsten angewendet, wenn ein Bild oder Bildfeld gedreht oder geschwenkt werden soll. Gründe hierfür sind wohl am ehesten das Ausrichten des Bildinhaltes auf das nächste oder vorherige Bild, damit die Überblendung optimal passt oder um Bildfehler, z.B. eine Horizontschieflage auszugleichen. Damit kann man die Korrektur durch ein Bildbearbeitungsprogramm evtl. vermeiden.

Etwas anders sieht es aus, wenn man die Drehung dramaturgisch einsetzt, um ein Objekt zu dynamisieren, um Titelanimationen durchzuführen oder Ab- und Vorspann-Aktivitäten zu erreichen. Ein Sonderfall der Rotation sind eine oder mehrere volle Umdrehungen des Objektes.

Plan und Vorbereitung

Ein kleines Spiel mit Blüten soll im folgenden als Beispiel für eine 360°-Drehung dienen. Die gelbe Blüte soll auf-, danach mit der Clematis überblendet werden. Die Clematis löst sich als Objekt aus dem Hintergrund und wird unter Drehung und Größenänderung in die Agave einblendet.

Wir brauchen die 4 nebenstehenden Ausgangsbilder. Es ist in unserem Fall unsinnig, die Clematisblüte mitsamt dem Hintergrund rotieren zu lassen, deshalb wird die Clematis einmal als freigestellte Version vor schwarzem Hintergrund benötigt.

Das muss mit einem Bildbearbeitungsprogramm gemacht werden. **Kleiner Tipp:** Immer eine Hintergrundfarbe wählen, die **nicht** im Objekt enthalten ist. Bei der späteren Umschaltung auf überlappende Transparenz kann man diese Farbe mit der Pipette exakt auswählen. Das Objekt bekommt dadurch keine partiellen Transparenzflecken.



gelbe Blüte



Clematis



Agave

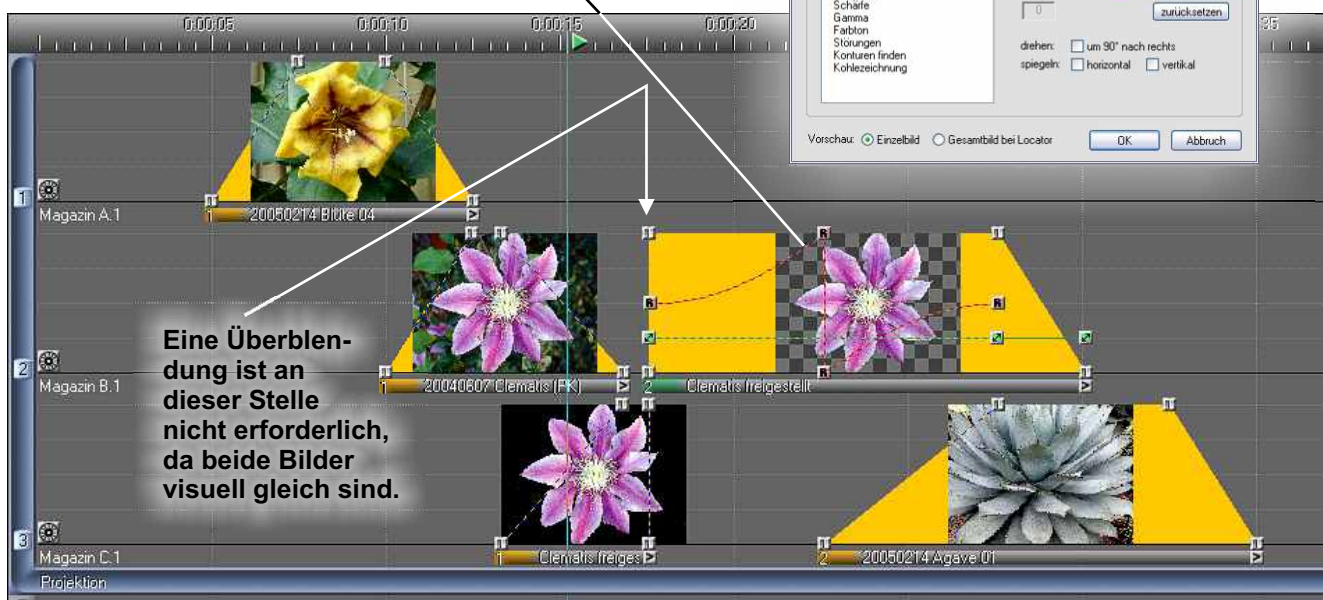
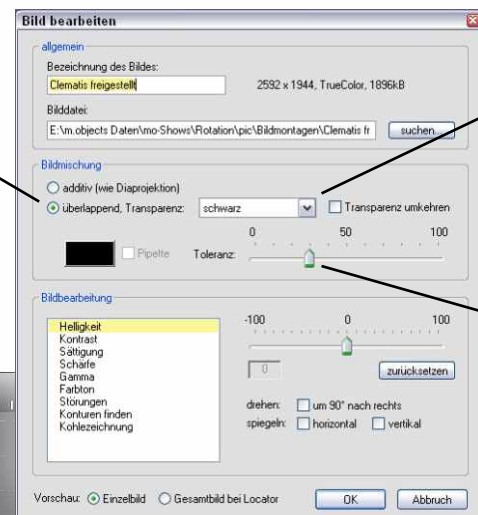


Clematis, freigestellt

Anordnung der Bilder in den Bildspuren

So wie unten dargestellt, sollten die Bilder in die Bildspuren gezogen werden. Das 2. Bild in Spur 2 ist eine Kopie vom 1. Bild in Spur 3 und wird anschließend wie folgt eingestellt:

- a. überlappende Transparenz anwählen
- b. Transparenzfarbe Schwarz auswählen
- c. Toleranz-Schieberegler auf ca. 30

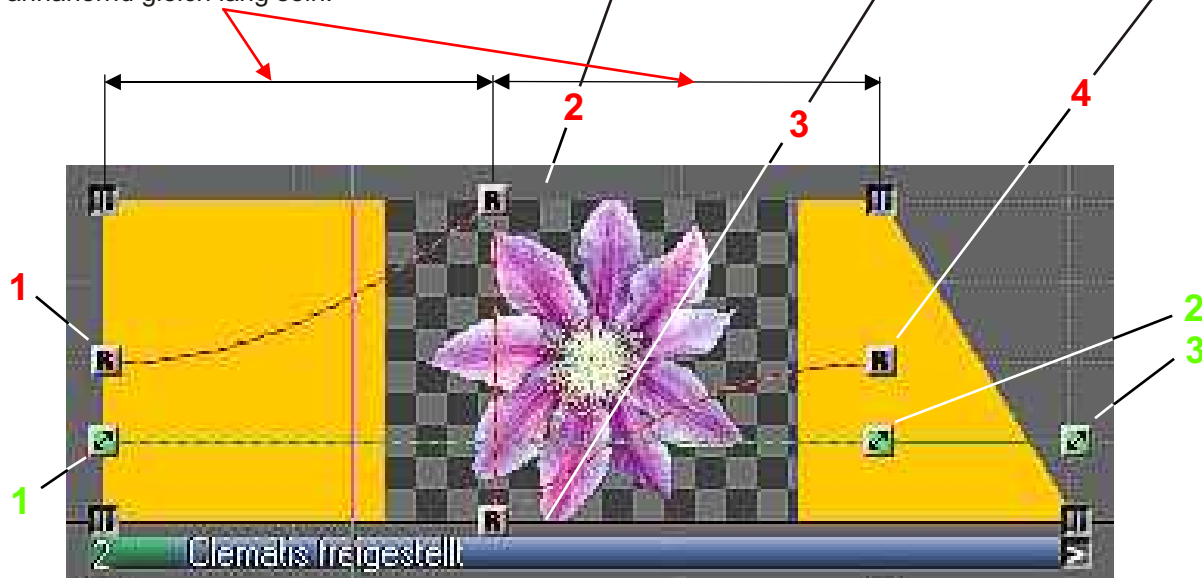
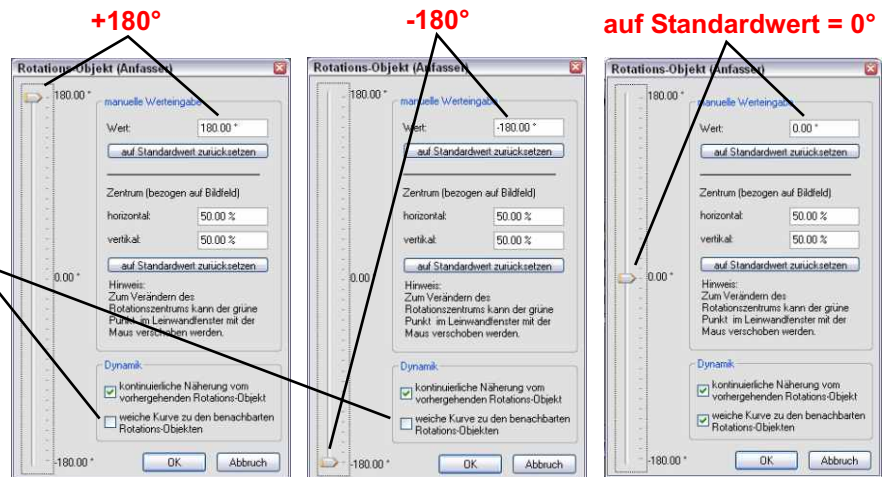


Rotation programmieren


Die Buttons für die Rotation **R** werden, wie unten gezeigt, aus dem Werkzeugfenster in die Lichtkurve des Bildes "Clematis, freigestellt" gezogen. Nur Button **1** ist ein statisches Rotationsobjekt. Button **2** bis **4** sind dynamisch. Button **3** lässt sich nicht direkt unter **2** absetzen. Er wird irgendwo rechts von **2** platziert und dann mit der Maus exakt senkrecht unter **2** gezogen (magn. Einrasten aktiv). Ein statischer Abschlussbutton ist nicht erforderlich, da der dynamische Button **4** bereits die Ausgangsbasis wieder erreicht hat.

Damit die Drehbewegung ohne Verzögerung und Beschleunigung durch den Wendepunkt bei 180° geht, müssen diese Schalter deaktiviert werden. **deaktivieren**

Die Rotationsgeschwindigkeit wird durch die Länge der Rotationsfunktion in der Lichtkurve bestimmt. Das Objekt soll während der beiden Halbumdrehungen mit der gleichen Drehzahl rotieren, deshalb müssen die Abstände annähernd gleich lang sein.



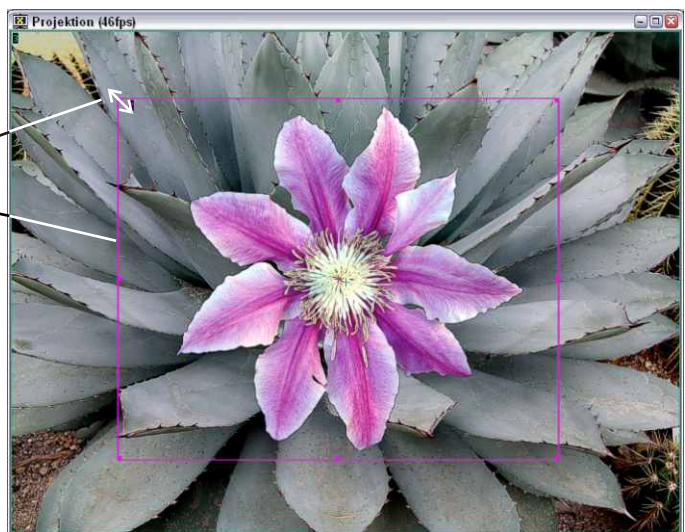
Bildfeld einstellen

Wir setzen die Buttons für die Bildfeldfunktion  wie oben dargestellt in die Lichtkurve des Bildes. Button **1** ist ein statischer Bildfeldbutton. Der dyn. Bildfeldbutton **2** beendet die Größenreduzierung vom Startpunkt **1** bis auf die in der Leinwand dargestellte Größe. Der letzte Button **3** ist statisch und schließt die Bildfeldfunktion ab.

Eigene Versuche

www.danube-pictures.de/dialogforum

Hier finden Sie in der Anlage den Ordner "tipp_137". Zum Ausprobieren kopieren Sie ihn in Ihr m.objects-show-Verzeichnis (Dateigröße 339 kB).



Es ist damit zu rechnen, dass Sie die Größe und Lage der Showkomponenten neu einstellen müssen, da das Beispiel an einem 20"-TFT-Monitor mit einer Auflösung von 1600x1200 erzeugt wurde. Die Bilder sind auf 800x600 pixel verkleinert und stark komprimiert. Machen Sie Ihre eigenen Versuche, indem Sie die Bildkurven oder verschiedenen Funktions-Buttons verändern und verschieben.