

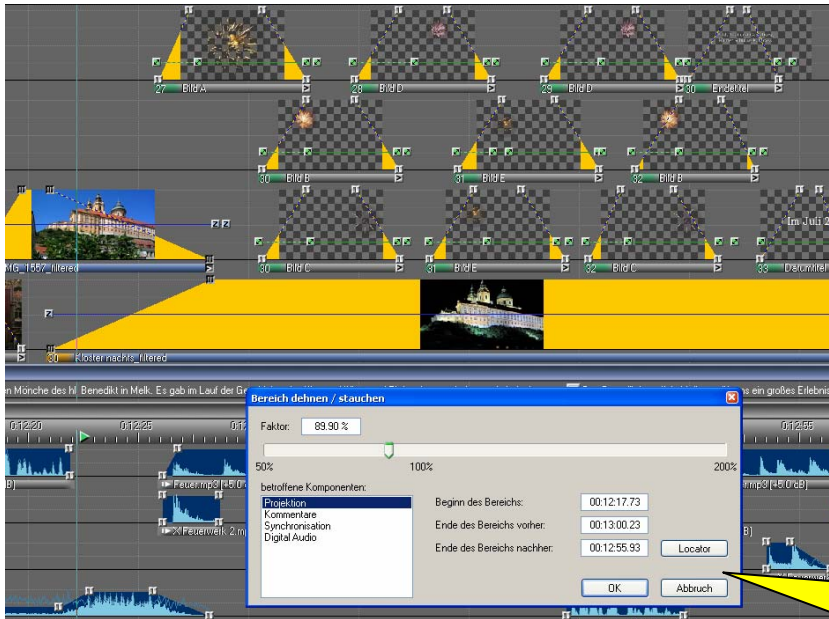
Dehnen oder Stauchen aller Komponenten mit m.objects Tipp 191

Die neue Version 3.5 von m.objects hat jetzt eine sehr feine und praktische Einrichtung hinzubekommen.

Mit der neuen Skalierungsfunktion lassen sich beliebige Bereiche der Produktion stauchen oder dehnen. Sei es, um eine komplex aufgebaute Bildanimation zu beschleunigen oder zu verlangsamen, oder zur Anpassung einer kompletten Bildsequenz an die Dauer eines Musikstückes. Selbst die Dauer einer kompletten Schau kann so verändert werden, um zum Beispiel eine exakte Zeitvorgabe einzuhalten.

Außerhalb des nicht markierten Bereichs bleibt mit dieser Funktion alles, wie es war. Der Teil, der auf den markierten Bereich folgt, wird aber insgesamt entsprechend beim Stauchen nach links, beim Dehnen nach rechts verschoben.

Wenn man z. B. eine fertige Bildsequenz auf eine vorgegebene Länge bringen will.



Man setzt den Locator genau an die Stelle, wo die Bildsequenz danach zu **Ende** sein soll. Markieren der gewünschten Bildsequenz durch aufziehen eines Rahmens mit der linken Maustaste (Gummiband) oder noch einfacher und besser, wenn Sie mit gedrückter Strg -Taste das **erste** Bild und das **letzte** Bild der gewünschten Sequenz auf dem grauen Balken anklicken.

Im Menü **Bearbeiten > Bereich stauchen/dehnen >** öffnet sich dieses Fenster.

Um die Position des Locators als neuen Endpunkt zu übernehmen, klickt man auf diesen Button und bestätigt mit OK.

Anstelle der Positionierung des **Locators** kann man nach Auswahl der Komponente (z. B. Projektion) alternativ auch mittels **Schieberegler** von 50% bis 200% die markierten Bilder stufenlos zusammenschieben oder in die Länge ziehen.

Alternativ können auch die Zeiten genau in dieser Maske eingetragen werden.

In der Liste „betroffene Komponenten“ ist in diesem Fall bereits „Projektion“ vorgewählt. Wenn in dem zu skalierenden Bereich auch Wartemarken oder Indexmarken liegen, ist es sinnvoll, dort auch die Komponente „**Synchronisation**“ auszuwählen. Das bedeutet, dass Objekte auf dem Zeitlineal ebenfalls von der Dehnung bzw. Stauchung betroffen sein werden.

Wenn man z. B. einen Bereich der gesamten Schau dehnen oder stauchen will.

Markieren eines Objektes am Anfang der Schau und eines Objektes am Ende der Schau.

Bearbeiten > Bereich Stauchen/Dehnen > Markieren der betroffenen Komponenten (durch einen weiteren Klick kann die Markierung wieder aufgehoben werden), um ein evtl. vorhandenes Audio Teil, Wartezeiten sowie Index-Marken auf Zeitlineal oder Hinweistexte ebenfalls anzupassen.

Entweder den **Schieberegler** verstellen oder die gewünschte **Endzeit** direkt manuell eingeben.

Auch hier ist es möglich, durch Setzen des **Locators** und Bestätigung des Buttons „**Locator**“ in der Maske die gleiche Wirkungsweise zu erzielen. Anschließend mit **O.K.** bestätigen.

Achtung! Beachten Sie aber, dass bei der **Audio**komponente nicht einfach der Ton auf 50% komprimiert werden kann. Die Tonhöhe würde sich dadurch stark verändern.

Hier wird der Ton am Ende abgeschnitten und muss, wenn gedehnt oder gestaucht wurde, evtl. manuell überarbeitet werden.

Besitzer eines **DirectX-Plug-Ins** „**Time Stretching**“ (z. B. **Sonic Foundry** – aus den USA, besser noch „**Studio Time**“ oder „**Power Bundle**“ von www.aconas.de) können Tonteile in m.objects ganz elegant dehnen oder stauchen, ohne dass sich dabei deren Tonhöhe verändert.

Rainer Schulze-Kahleiss