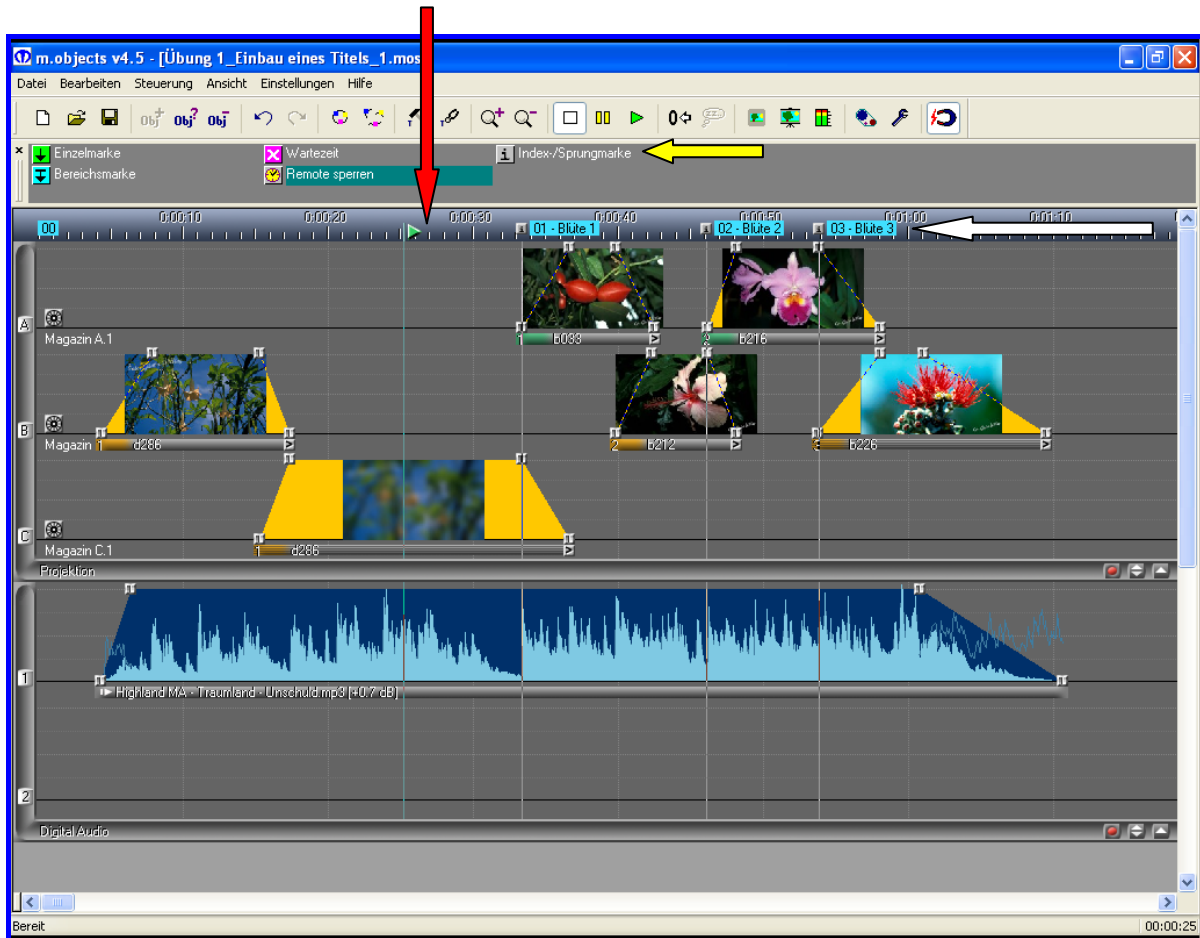


Endlosschleife aus Tipp 399 jetzt geändert Tipp 403



Index-Marker mit Sprungfunktion

Udo Gubba



Schritt 1: Aktivierung der Komponente „Zeitlineal“

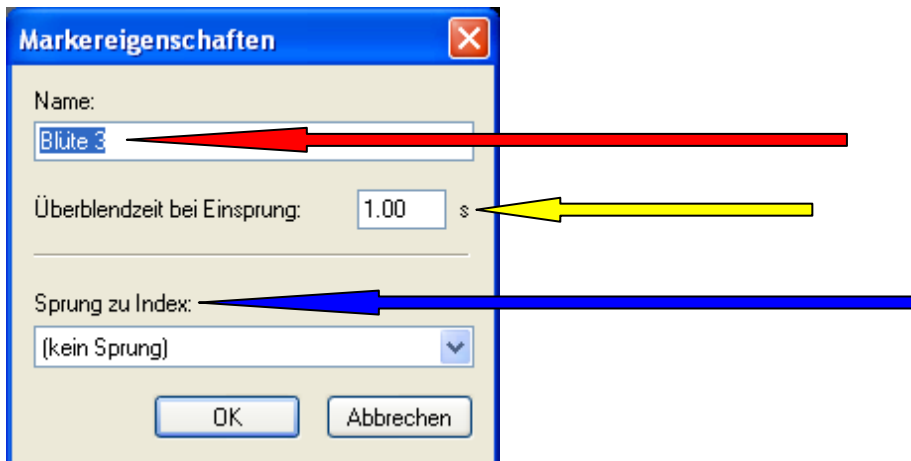
Mit der linken Maustaste klicken wir einmal auf das Zeitlineal (roter Pfeil), um diese Komponente zu aktivieren. In dem Werkzeugfenster finden wir das Werkzeug **Index/Sprungmarke** (gelber Pfeil).

Schritt 2: Setzen von Index/Sprungmarken

Per Drag & Drop ziehen wir das Werkzeug **Index/Sprungmarke** auf das Zeitlineal (Zeitachse). m.objects benennt sie automatisch mit 01., 02, 03, usw. (weißer Pfeil).

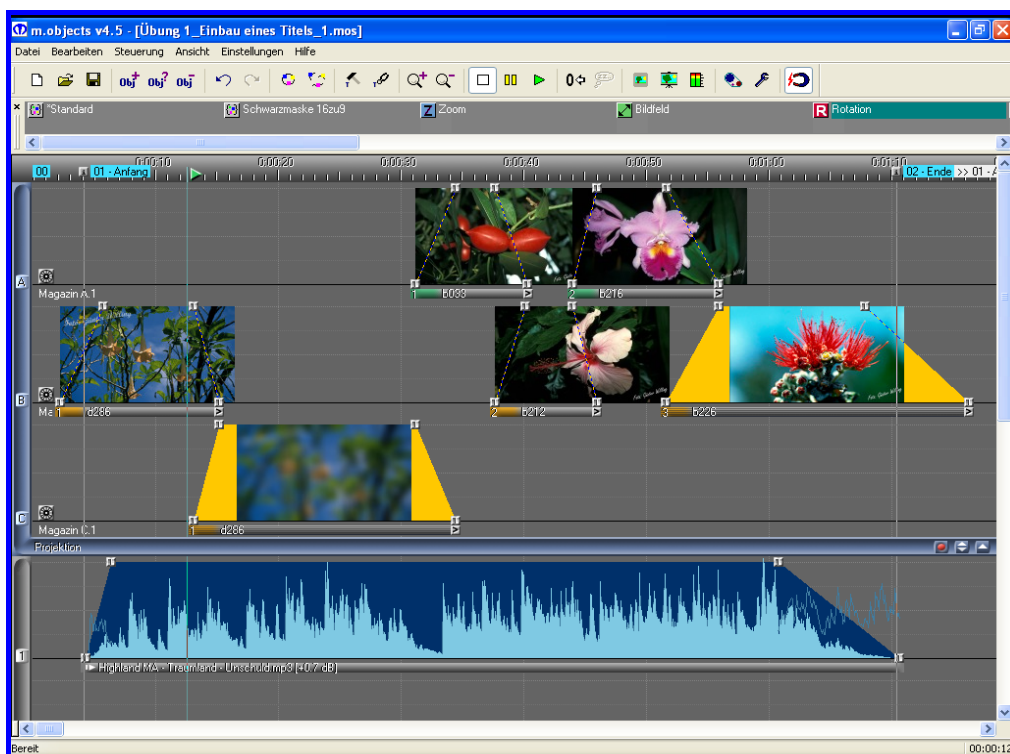
Schritt 3: Umbenennung der Index/Sprungmarker

Index-Marker, die auf dem Zeitlineal abgelegt sind, können per Doppelklick auf den Sprungmarker benannt werden, indem wir unter „Name“ eine Bezeichnung eingeben (roter Pfeil).



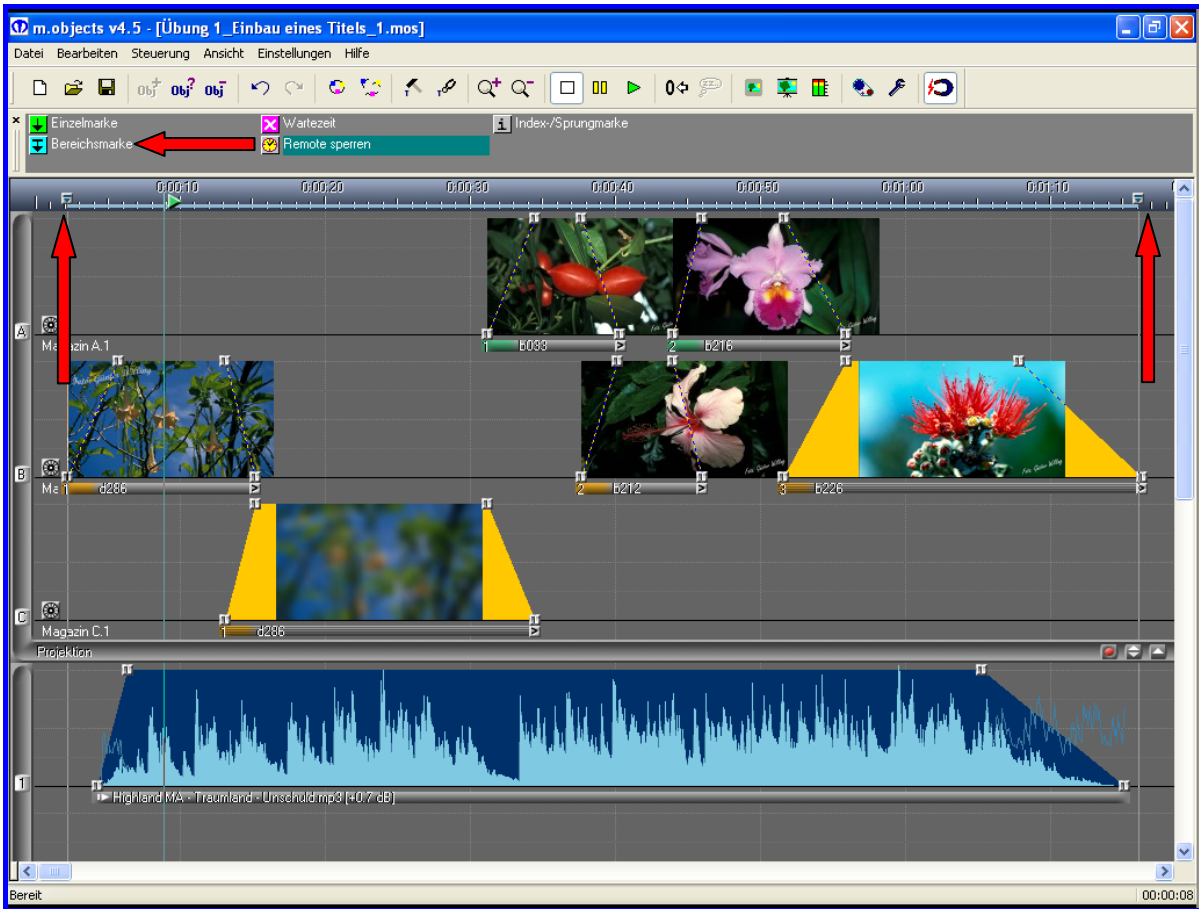
Zudem können Sie einen anderen Index als Sprungziel definieren (blauer Pfeil), wodurch während laufender Wiedergabe Sprünge in beide Richtungen möglich sind. Eine Überblendzeit (gelber Pfeil) für die Bildinhalte während eines Sprunges auf den bearbeiteten Index-Marker kann ebenfalls eingestellt werden.

So können Sie per Sprungmarker sehr schnell und einfach eine Endlos-Show programmieren, indem Sie über das letzte Bild einen Sprungmarker setzen (02-Ende) und als Sprungziel den Beginn der Show 01-Anfang definieren.



Loop-Funktion für Bereichsmarke

Wenn auf dem Zeitlineal ein Abschnitt **mittels zweier Bereichsmarken** gekennzeichnet wurde (rote Pfeile), kann dieser automatisch bei der Wiedergabe wiederholt werden.



Dazu wird in den **Eigenschaften des Objekts (Doppelklick auf die Bereichsmarker)** die **Option „Bereich wiederholen“** gewählt. Eine maximale **Anzahl der Wiederholungen** kann alternativ zum Endlos-Loop vorgegeben werden. Außerdem können Sie hier die **Überblendzeit** festlegen, die für den weichen Übergang vom Bereichsende zum Bereichsanfang auf der Leinwand verwendet wird.

