

# Tipps und Tricks ab Version 5.2 Build 2206

M.objects hat obige Version neu herausgebracht. Wenn jetzt noch das Handbuch zu dieser Version ergänzt wird, werde ich nach und nach in möglichst verständlicher Form viele der neuen Ideen und Gestaltungsmöglichkeiten mit m.objects in praktischer Anwendung und der Einsatz in Tonbildschauen im Bild oder als Exedatei darzustellen.



R. Schulze-Kahleiss

Nachfolgend die Liesmichdatei von m.objects, wie sie nach dem Herunterladen von Version 5.2 Build 2206 erscheint und alle Veränderungen von Herrn Richter bekannt gegeben werden.

## m.objects v5.2 (Build 2206)

### Vor dem ersten Start bitte lesen

**Änderungen können die Überprüfung Ihrer Projekte notwendig machen!**

#### Geänderte Schnittstelle zu Fernbedienungen

m.objects v5 besitzt eine universelle Konfigurationsmöglichkeit für Tastaturkürzel und Fernbedienungen. Überprüfen Sie, ob die von Ihnen verwendeten Tasten wie erwartet arbeiten. Eine Anpassung an Ihre Bedürfnisse können Sie über den Menüpunkt „Einstellungen -> Tasten / Fernbedienung“ durchführen. Lesen Sie dazu auch weiter unten in diesem Dokument.

#### Neuerungen in v5.2 (gegenüber v4.5)

m.objects v5.2 enthält wesentliche Erweiterungen, von denen nicht nur Produzenten von Digitalpräsentationen (directAV) profitieren, sondern auch Anwender der klassischen Dia-AV.

Dabei wird durch einige neue Funktionen die Arbeit mit m.objects wesentlich vereinfacht, andere erweitern das Anwendungsspektrum. Es ist sinnvoll für den richtigen Umgang damit, dass Sie die nachfolgenden Erläuterungen im Abschnitt „Neue Funktionen“ lesen. Die folgenden Abschnitte „Detailverbesserungen“ und „behobene Probleme“ können für Anwender von m.objects v4.5 von Interesse sein.

#### Neue Funktionen

##### Primär für directAV-Anwendungen (digitale Präsentation) von Bedeutung:

##### Assistenten zur vereinfachten Bearbeitung einzelner oder mehrerer Objekte

Zu den bereits bekannten Assistenten „Bereich stauchen / dehnen“ (nun in umbenannt in „Timing stauchen/dehnen oder vereinheitlichen“) und „Autoshow“ sind nun drei weitere Helfer hinzugekommen. Diesen Assistenten ist gemeinsam, dass sie die jeweils benötigten Objekte automatisch auf der Timeline anlegen bzw. verschieben und mit sinnvollen Voreinstellungen versehen. Neu angelegte Objekte können nachher jedoch jederzeit frei bearbeitet und die Show so wie gewohnt verfeinert werden.

„Bilder zu Zeitmarken synchronisieren“ verändert das Timing Ihrer Show anhand der zuvor ausgewählten Einzel- und Bereichsmarken auf dem Zeitlineal. Zeitmarken, die während laufender Wiedergabe intuitiv z.B. auf Basis der Rhythmik oder Dynamik eines Musikstückes gesetzt wurden, werden nach dem Stoppen automatisch selektiert. Zwischen Bereichsmarken werden durch den Assistenten automatisch Überblendungen positioniert, während für die Interpretation von Einzelmarken eine Überblendzeit vorgegeben werden kann. Die Überblendung beginnt dann eine gewisse Zeit vor Erreichen der Einzelmarke, so dass bei Erreichen der Marke das kommende

Bild in der Überblendung deutlich überwiegt. Die Eingabe von 0.0s als Zeitvorgabe für die Überblendung führt zu exakt an den Einzelmarken ausgerichteten Cuts.

„Seitenverhältnis der Bilder an Screen anpassen“ kann automatisch in einem ausgewählten Bereich oder für einzelne selektierte Bilder eine automatische Anpassung des Bildinhaltes an das Seitenverhältnis der Leinwand vornehmen. Dabei stehen drei Möglichkeiten zur Auswahl: Einsatz von Zoom-Objekten, von vergrößernden Bildfeldobjekten oder von verzerrenden Bildfeldobjekten. In Bildkurven, in denen bereits gleichartige Dynamikobjekte zum Einsatz kommen, können diese vorhandenen automatisch durch den Assistenten modifiziert werden, so dass z.B. der Bildinhalt einer bestehenden Animation nach der Umstellung des Seitenverhältnisses die Leinwand nach wie vor ausfüllt. Anwendungsbeispiele sind eine nachträgliche Umstellung des Leinwand-Seitenverhältnisses, die schnelle Erstellung einer Show aus Bildern mit abweichendem Seitenverhältnis (unterschiedliche Kameras, Scans mit leicht differierenden Abmessungen o.ä.) und die gezielte Anpassung einzelner Bilder an das Ausgabeformat.

„Animation von Panoramabildern“ ist ein Assistent, der Ihre Panoramen auf die zum Ausfüllen der Leinwand benötigte Größe bringen (wahlweise per Zoom- oder Bildfeldobjekt) und diese dann wahlweise von links nach rechts oder umgekehrt, bzw. bei Hochformaten von oben nach unten oder umgekehrt animieren kann. Dabei kann gewählt werden, ob die Animation innerhalb der Standzeit des Bildes mit weicher Beschleunigung und Bremsung angelegt wird, oder ob über die gesamte Anzeigedauer inkl. Auf- und Abblendung eine Bewegung mit konstanter Geschwindigkeit erfolgt.

„Wartemarken einfügen und Timing anpassen“ legt im gewählten Bereich bzw. in den gezielt gewählten Bildern automatisch Wartemarken für Live-Vorträge (ab m.objects creative) an. Dabei kann automatisch die Standzeit der betroffenen Bilder verkürzt werden. Dadurch ist gewährleistet, dass einerseits ein schnelles Weiterschalten möglich ist, andererseits unmittelbar nach dem Auslösen einer Wartemarke auch der Bildwechsel beginnt. Wahlweise kann auch die Überblendzeit für die betroffenen Bilder zugleich neu festgelegt werden. Etwaige vorhandene Wartemarken im selektierten Bereich werden nach Rückfrage gelöscht.

### **Automatische Erstellung von Bildfeldobjekten**

Wenn mittels integriertem Titelgenerator Texte eingefügt werden, versieht m.objects diese nun automatisch mit einem Bildfeld, das unmittelbar auf der Leinwand positioniert werden kann. Das spart einige Mausklicks, die zuvor praktisch immer zur Positionierung von Texten notwendig waren. Die Option ist über das Formular „Programmeinstellungen“ abschaltbar.

### **Automatische Umschaltung der Bildmischung in den überlappenden Modus**

Der additive Bildmischungsmodus bietet viele kreative Möglichkeiten und ist eine wichtige, einzigartige Funktion von m.objects. Wenn Bildfeldobjekte zur Positionierung von Bildern innerhalb der Leinwand (Bild-im-Bild) eingesetzt werden, ist aber praktisch immer der überlappende Modus gefragt. Aus diesem Grunde wird nun bei Anlegen eines Bildfeldobjektes innerhalb eines Bildes mit additiver Mischung automatisch in den überlappenden Modus geschaltet. Selbstverständlich kann jedes Bild nach wie vor gezielt wieder in den additiven Modus versetzt werden, wenn es erforderlich ist. Auch diese Option ist über das Formular „Programmeinstellungen“ abschaltbar.

**Objekte zum Starten externer Programme (Shell-Kommandos)** (ab 2193, ab m.objects creative mit Modul Remote, in m.objects ultimate enthalten)

In der Komponente „Fernsteuerung“ können nun auch Shell-Kommandos angelegt werden, die zum gewünschten Zeitpunkt ein externes Programm starten oder Dokument öffnen. Dabei kann definiert werden, ob die laufende Wiedergabe währenddessen fortgesetzt wird, oder ob eine Unterbrechung vorgenommen wird, bis die externe Anwendung beendet wurde bzw. sich selbst beendet hat. Im zweiten Fall kann zudem gewählt werden, ob während der Ausführungsdauer der m.objects Screen zuoberst liegen bleibt oder ob der Blick auf die gestartete Anwendung freigegeben wird. Um Shell-Kommandos in einer Fernsteuerspur abzulegen, darf dieser kein anderweitiger Treiber (RS232, ESI/RC5) zugeordnet sein.

## **Neue Optionen für die Erstellung von EXE-Dateien (ab 2188)**

Das Formular „Präsentationsdatei (EXE) erstellen“ wurde überarbeitet. Über die Schaltfläche „erweiterte Einstellungen“ können nun diverse Schutzoptionen gewählt werden. So kann die Ausführung einer EXE-Datei mit einem Passwort geschützt oder ein Ablaufdatum vorgegeben werden. Zudem kann gewählt werden, ob die Wiedergabe nur auf Systemen mit m.objects Lizenz (alle oder nur Hardware Dongles) gestartet werden kann. Die Wiedergabe kann sogar auf einen bestimmten Verteilerkreis eingeschränkt werden, deren Lizenznummern (Dongle-ID) oder Namen (bei basic-Lizenzen) dafür gelistet werden.

Darüber hinaus können Sie nun im Vorfeld angeben, auf welchem Videoausgang die EXE-Datei später bevorzugt angezeigt werden soll. Vorgabe ist wie bisher der Ausgang, auf dem die Leinwand bei der Erstellung liegt. Nun können Sie aber abweichend zum Beispiel „Ausgang 2“ vorgeben, um dafür zu sorgen, dass die EXE falls möglich auf dem zweiten Bildschirm oder Projektor startet, auch wenn während der Erstellung nur ein Bildschirm verfügbar war. Eine Umschaltung zur Laufzeit mittels [Strg]+[<Ziffer>] ist natürlich nach wie vor möglich.

Die Optionen „Wiedergabe im Vollbildmodus starten“ und „Profil für Tastatur / Fernbedienung einbetten“ ist nun ebenfalls unter den erweiterten Einstellungen zu finden.

## **Verteilung neuer Bildobjekte einstellbar (ab 2185)**

Wenn per Drag&Drop mehrere Bilder auf die Bildspuren gezogen werden, erfolgt die Verteilung im Normalfall zyklisch auf alle vorhandenen Spuren. Durch Stummschalten lassen sich nun Spuren gezielt aus der Verteilung herausnehmen. Das ist besonders praktisch, wenn man neue einfache Überblendfolgen in eine komplexe Produktion integriert, oder wenn eine oder mehrere Spuren für den Einsatz von Titeln, Grafiken oder Videos freigehalten werden sollen. Hier ist auch der Hinweis auf eine schon länger bestehende Funktion angebracht: Durch Klick mit der rechten Maustaste auf den Spurkopf werden alle Spuren bis auf die ausgewählte inaktiv bzw. wie der aktiv geschaltet.

## **Bilder austauschen per Drag&Drop direkt auf der Spur**

Folgende neue Gesten für das Austauschen bzw. Zuordnen einzelner Bildobjekte aller Art direkt auf den Bildspuren sind hinzugekommen:

- Bilder direkt tauschen mit dem Inhalt einer anderen Bildkurve
- Bilder tauschen gegen den Inhalt eines Fachs aus dem Leuchtpult
- Bilder auswechseln gegen ein Bild direkt aus dem Explorer oder gegen eine Auswahl aus Photoshop

Dafür besitzen die Thumbnails auf den Bildspuren nun kleine quadratische Anfasser in der linken oberen Ecke. Wird dieser Anfasser mit der Maus auf die Darstellung eines anderen Bildes gezogen und dort losgelassen, tauschen die entsprechenden Bilder ihre Plätze. Über das Menü „Einstellungen / Programmeinstellungen“ ist diese Funktion abschaltbar. Das Ziehen eines neuen Bildes aus dem Leuchtpult oder Explorer auf eine freie Position in der Timeline erstellt wie zuvor eine neue Bildkurve, während das Ablegen auf einem anderen Bild oder Platzhalter innerhalb einer bestehenden Kurve dieser das neue Bild zuordnet.

## **Verwendung der Shift-Taste für Bildfelder und Zentrumspunkte direkt im Screen**

Wenn während der Verschiebung eines Bildfeldes mit der Maus direkt im Screen die Shift-Taste festgehalten wird, ist eine Verschiebung nur entweder in vertikaler oder horizontaler Richtung möglich. Wird die Shift-Taste gehalten, während das Bildfeld an einem der Anfasser verändert wird, ändert sich die Größe proportional, das Seitenverhältnis des Bildfeldes bleibt also erhalten.

## **Nachträgliche gezielte Änderung von Stand- und Auf-/Abblendzeiten bei mehreren Bildern zugleich**

Über die Funktion „Bearbeiten / Bereich stauchen/dehnen“ kann nun optional statt einer proportionalen Stauchung auch eine feste Vorgabe für die Stand- und Überblendzeiten gemacht werden. So können beispielsweise in einer schon bestehenden Sequenz die Standzeiten nachträglich alle auf einen festen Wert eingestellt werden, während die schon individuell eingerichteten Überblendungen aber erhalten bleiben. In einfachen Bildfolgen ist diese Funktion am wirksamsten, während bei komplex verschachtelten Arrangements aufgrund der möglichen Widersprüchlichkeiten meist einige Abweichungen von den Vorgaben notwendig sind. Sollten im ausgewählten Bereich Animationen enthalten sein, empfiehlt es sich diese nach Anwendung der Funktion zu prüfen und ggf. anzupassen. Videoobjekte werden von der Funktion bewusst nicht berücksichtigt.

### **Bildfeldobjekte mit erweiterten Einstellmöglichkeiten** (ab Build 2183)

Zur Einstellung von Bildfeldparametern wurden im entsprechenden Formular neue Controls (Pfeilsymbole zur Schnelleinstellung) eingeführt. Diese auch im 3D-Objekt bereits verwendeten Symbole können durch Mausbewegung mit gedrückter linker Maustaste zur Grobeinstellung und mit rechter Maustaste zur Feineinstellung für folgende Werte verwendet werden: Lage links, oben, rechts, unten, Breite Höhe und Gesamtgröße. Zudem ist die hier nun die Einstellung der stereoskopischen Lage auf der Z-Achse (Tiefe) möglich, wobei sich – anders als über das 3D-Objekt – nicht die Größe des Inhalts verändert.

### **Maximal 16 digitale Ausgabegeräte (Projektoren / Displays) pro PC** (ab Build 2182)

Durch zahlreiche interne Optimierungen und die konsequente Nutzung von Merkmalen moderner Systemarchitekturen ist es nun möglich, bis zu 16 Digitalprojektoren oder Displays mit nur einem PC zu bedienen. Dabei kann sowohl eine Gesamtpräsentation automatisch – wahlweise mit Softedge Split – auf die Geräte verteilt als auch unabhängiger Content wiedergegeben werden. Auch beliebige Mischungen der beiden Anwendungen sind möglich.

### **Einfügemodus und automatisches Anordnen im Leuchtpult**

Zur Vereinfachung der Einfügung einzelner oder mehrerer Bilder in eine bestehende Sequenz innerhalb des Leuchtpults während der Sortierung können diese nun auf einen vertikalen Trennsteg an der gewünschten Einfügeposition gezogen werden.

Besonders sinnvoll ist die Funktion in Verbindung mit dem Modus „Bilder automatisch anordnen“, den Sie im Kontextmenü des Leuchtpultes aktivieren können.

### **Indikatoren für Pausemodus und Wartemarken**

Bei selten gehaltenen Vorträgen kann es leicht passieren, dass man sich als Live-Referent nicht zu jedem Zeitpunkt über den Betriebszustand der m.objects Timeline im Klaren ist. So ist unter Umständen nicht leicht erkennbar, ob das System an einer Wartemarke steht und auf den nächsten Tastendruck wartet, ob eine längere Standzeit programmiert wurde, oder ob die Wiedergabe angehalten wurde, man sich also im Pause-Modus befindet.

Über die Leinwand-Optionen kann nun separat für Wartemarken und den Pause-Modus die Einblendung eines Symbols aktiviert werden. Sie können festlegen, in welcher Ecke des Screens der Indikator angezeigt werden soll. Auch ist die Intensität der Einblendung der teilweise transparenten Symbole anpassbar. Da die Ein- und Ausblendung der Symbole weich erfolgt, wird Ihr Publikum die Einblendung in der Regel nicht gewahr, während Sie selbst in Kenntnis der Position und des Aussehens der Indikatoren schnell wieder im Bilde sind.

### **Texturgenerator beschleunigt**

Das Erstellen der Bildtexturen nach der Neueinbindung von Bildern sowie nach der Veränderung relevanter Leinwandparameter überarbeitet. Bei Einsatz moderner Multiprozessor-Systeme oder Mehrkern-CPU's wird durch eine gezielte Verteilung eine erhebliche Beschleunigung des Vorgangs erzielt.

## **Navigation bildweise vor und zurück**

Bislang war die tastaturgestützte Navigation in einer Show zwischen Index-Marken bzw. in gewissen Zeitintervallen möglich. Nun ist – sowohl in der Timeline als auch in EXE-Dateien – auch das bildweise Springen vorwärts und rückwärts möglich. Standardmäßig sind dafür die Tasten „Pfeil links“ für rückwärts und „Pfeil rechts“ für vorwärts vorgesehen. Sehen Sie dazu auch die Erläuterungen der neuen Konfigurationsmöglichkeiten für Tasten und Fernbedienung. Im Falle der Wiedergabe aus der Timeline muss sich m.objects für die Nutzung der Cursortasten im Pause- oder Wiedergabe-Modus befinden.

## **Fernbedienungen und Tastencodes universell einstellbar**

Eine in ihrer Flexibilität und Leistungsfähigkeit einzigartige Schnittstelle zu Fernbedienungen ermöglicht nun den Einsatz nahezu beliebiger Tastaturen und Funkfernbedienungen zur Steuerung aller für die Präsentation wichtigen Funktionen. Dazu gehören:

- gezielt in den Stopp-Modus schalten
- gezielt in den Pause-Modus schalten
- gezielt in den Wiedergabe-Modus schalten
- zwischen Stopp-Modus und Wiedergabemodus hin- und herschalten
- zwischen Pause-Modus und Wiedergabemodus hin- und herschalten
- gezielt Wartemarken auslösen
- Indexmarke durch einzelnen Tastendruck anspringen
- Indexmarke durch zweistellige Eingabe ihrer Nummer anspringen
- vorwärts zur folgenden Indexmarke
- rückwärts zur vorigen Indexmarke
- vorwärts zum folgenden Bild
- rückwärts zum vorigen Bild
- Leinwand im Vollbildmodus öffnen
- Lautstärke um 0.5db anheben (wahlweise alle oder einzelne Stereo-Ausgänge)
- Lautstärke um 0.5db reduzieren (wahlweise alle oder einzelne Stereo-Ausgänge)
- Ducking (temp. Lautstärkeabsenkung, wahlweise alle oder einzelne Stereo-Ausgänge)

Dabei kann m.objects jeweils zwei Tasten zum Auslösen einer Funktion verwalten, so dass zugleich eine Zuordnung einer Taste auf der Tastatur sowie einer Taste der Fernbedienung möglich ist.

In das Konfigurationspanel gelangen Sie über das Menü „Einstellungen -> Tasten / Fernbedienung“. Nach Druck auf den Schalter in der Zeile der jeweiligen Funktion wartet m.objects auf die Betätigung der gewünschten Taste. „Reset“ stellt die ursprüngliche Belegung für diese Funktion wieder her, während „alles zurücksetzen“ die ursprünglichen Belegungen aller Funktionen einsetzt.

Mittels der „Profil“-Funktionen können Sie die kompletten Tastenbelegungen speichern und laden, um sehr einfach mit unterschiedlichen Hilfsmitteln präsentieren zu können.

Die Einstellungen für Tastaturkürzel und Fernbedienung werden nicht pro Show, sondern global gespeichert. Somit braucht die Einstellung auf die von Ihnen benutzte Fernbedienung nur ein Mal durchgeführt zu werden.

Beim Erstellen von EXE-Präsentationsdateien haben Sie die Möglichkeit, das gewählte Fernbedienungsprofil einzubetten, so dass diese reagiert wie die m.objects Timeline auf dem Rechner, auf dem sie erstellt wurde. Wird das Profil nicht eingebettet, verwendet die EXE-Datei die Standard-Einstellungen.

Wenn Sie unsicher sind, mit welchen Tasten eine EXE-Datei gesteuert werden kann, können Sie diese Information über das Kontextmenü der EXE-Datei -> „Steuertasten anzeigen“ anzeigen lassen.

## **WMV-HD Export**

Neben dem Export von Videodateien in den Formaten AVI (Container) und MPEG-2 kann m.objects nun auch qualitativ höchstwertige WMV-Videos (ASF) direkt erzeugen. Die Einstellung der Bildrate, der Auflösung und des Seitenverhältnis ist in weiten Grenzen frei möglich. Daneben kann bestimmt werden, ob mit konstanter Bitrate (CBR) oder variabler Bitrate (VBR) komprimiert wird, und die entsprechenden Vorgabewerte können numerisch oder über einen Schieberegler eingestellt werden.

In den meisten Fällen – zum Beispiel für die Wiedergabe auf dedizierten Medienplayern oder für Internet-Anwendungen - ist eine Codierung mit konstanter Bitrate sinnvoll. VBR sollten Sie nur verwenden, wenn zur Wiedergabe ein PC mit ausreichend Leistung zur Verfügung steht, auf dem aus bestimmten Gründen die Wiedergabe einer EXE-Datei nicht in Frage kommt.

## **Settings für Videogenerator zentral**

Während der größte Teil der Einstellungen für das Generieren von Videos in älteren Programmversionen vorab innerhalb der Leinwand-Optionen vorgenommen werden musste, finden Sie nun alles zentral in einem Formular, das automatisch nach dem Aufruf des Befehls „Steuerung -> Video generieren“ angezeigt wird. Während der folgenden Auswahl des Speicherortes für das Video kann die Konfiguration erneut über den Schalter „Einstellungen für Videoexport“ aufgerufen werden.

Auch kann nun der globale Zoomfaktor, der insbesondere für den DVD-Export sinnvoll ist, in diesem Formular direkt vorgegeben werden. Er gilt ausschließlich für den Video-Export. Eine Veränderung des globalen Zoomfaktors in den Leinwand-Optionen vor dem Export und dessen späteres Rücksetzen sind also nicht mehr notwendig.

## **Hilfslinien im Screen**

Die einheitliche Ausrichtung von Bildfeldern in der Leinwand kann durch die Nutzung von Hilfslinien erleichtert werden. Über das Kontextmenü der Leinwand können Hilfslinien eingefügt werden (vertikal oder horizontal), die dann mit der Maus an die gewünschte Position geschoben werden. Mittels des Befehls „Hilfslinien anzeigen“ können diese ein- oder ausgeblendet werden. Nach dem Öffnen der Leinwand sind sie zunächst ausgeblendet. Außerdem kann die automatische Ausrichtung von Bildfeldseiten während des Verschiebens („Hilfslinien magnetisch“) die exakte Justierung erleichtern. Die eingerichteten Hilfslinien und der gewünschte Modus des Magneten werden zusammen mit der Show sowie mit Konfigurationen gespeichert.

## **Verbesserte Timeline-Darstellung maskierter Bilder**

Um den Maskierungsmodus und die Dauer sowie Anzahl der von einer Maske betroffenen Spuren einfacher erkennen zu können, werfen Masken nun einen entsprechenden Schatten auf die Spuren unterhalb.

## **Stereo-Modus** (ab Ausbaustufe „creative“)

Ein spezieller Modus für die Verarbeitung von 3D-Fotos und –Filmen steht nun zur Verfügung. Er kann über die Leinwand-Optionen (Kontextmenü der Leinwand) auf der Registerkarte „Ausschnitt und Split“ aktiviert werden. In diesem Modus stellt m.objects automatisch je ein separates Vollbild auf zwei Monitoren bzw. Projektoren dar. Diese Funktion ist nicht auf bestimmte Grafikkartentypen beschränkt und funktioniert im Anzeigemodus „erweiterter Desktop“ unter allen Versionen von Microsoft Windows ab Windows 2000.

Es wird die automatische Verarbeitung linker und rechter Teilbilder unterstützt, sofern diese als einzelne entsprechend benannte Bilder oder als in einer Bilddatei montierte Teilbilder vorliegen.

Nach Aktivierung des Stereo-Modus kann ein Dateinamens-Merkmal vorgegeben werden, an die Zugehörigkeit eines Bildes zum rechten oder linken Kanal automatisch erkannt werden kann.

Lautet das Dateinamensmerkmal für das linke Teilbild „\_l“ und für das rechte Teilbild „\_r“, so braucht nur eines der Bilder auf der Timeline abgelegt zu werden. Beispielsweise wird ein Foto Namens „Brunnen\_l.jpg“ automatisch dem linken Kanal zugeordnet, die dazu passende Bilddatei „Brunnen\_r.jpg“ gesucht und auf den zweiten Grafikausgang gelegt. Hingegen würde ein Bild „Brunnen.jpg“ auf beiden Ausgängen angezeigt. Derselbe Mechanismus wird auch für 3D-Videoclips verwendet.

Für fertig montierte Stereobilder kann definiert werden, ob das linke Teilbild links, rechts, oberhalb oder unterhalb des rechten Teilbildes angelegt wurde.

Wird die Leinwand statt im Vollbildmodus als Fenster betrieben, zeigt m.objects wahlweise ein Teilbild oder eine Side-by-Side Darstellung zur Betrachtung mit Parallelblick oder Kreuzblick an. Bei der Umschaltung in den Vollbild-Modus liegt das linke Teilbild auf dem Ausgang, auf dem das Leinwandfenster positioniert wurde. Das rechte Teilbild wird auf dem folgenden Grafikausgang oder – falls nicht verfügbar – auf dem vorhergehenden Ausgang angezeigt. Alternativ steht auch für den Vollbildmodus Side-by-Side Darstellung zur Verfügung, um z.B. mit Komponenten wie Matrox DualHead2Go und ähnlichen die Zuspaltung auf zwei Projektoren aus einem Notebook zu ermöglichen.

Animationen mittels Bildfeld, Zoom und einfacher Z-Rotation werden 100% synchron auf beiden Ausgängen ausgeführt. In m.objects erstellte statische 3D-Einstellungen und 3D-Animationen werden aber für die beiden Ausgänge stereoskopisch berechnet und erhalten so die benötigte Tiefenwirkung. So lassen sich Objekte wie Bildfelder mit Fotos, Titel und anderes in der Tiefe des Raumes positionieren. Dazu wird der „Abstand“-Parameter des 3D-Animationsobjektes variiert. Eine Rotation um X- sowie Y-Achse wird automatisch mit der benötigten Perspektivkorrektur für die beiden Kanäle versehen. Grundsätzlich lässt sich damit der Stereo-Modus auch wirkungsvoll mit nicht stereoskopischen Bildern, Grafiken und Texten einsetzen.

Zur stereoskopischen Darstellung und Betrachtung eignen sich einerseits Techniken, die zwei separate Teilbilder verarbeiten und dem rechtem und linken Auge des Betrachters zuführen können. In der Projektion wird das in der Regel über Polarisationsfilter vor den Projektoren und spezielle Polarisationsbrillen erzielt. Andererseits kann m.objects auch ein Interlaced-Stereosignal ausgeben, um mit entsprechend vorbereiteten 3D-Monitoren und Fernsehern zu harmonisieren.

Wenn mit einer Spiegelbox (RBT, Cobox, Planar etc.) gearbeitet wird, muss der Modus „rechtes Teilbild automatisch horizontal spiegeln“ aktiviert werden.

## **Beschränkung der Bildbreite auf Timeline**

Per Voreinstellung werden Bilder auf der Timeline maximal in der Breite ihrer Lichtkurve dargestellt. Dadurch erstrecken sich Bilder mit besonders breitem Seitenverhältnis wie z.B. Panoramaaufnahmen oder einzeilige Texte nicht mehr auf den Bereich hinter den folgenden Bildern, und die Übersicht über Auf- und Abblendungen ist insbesondere bei gestauchter

Timelinedarstellung erleichtert. Die Funktion ist über „Einstellungen -> Programmeinstellungen“ abschaltbar.

### **Neue Funktionen für Asynchron-Ton**

Die Wiedergabe asynchroner Tonsamples wird nun nicht nur bei Wartemarken fortgesetzt, sondern auch nach Wechsel von der Wiedergabe in den Pause-Modus. Zudem wird die Wiedergabe bei Sprüngen (Bereichsmarken mit Loop, Indexmarken) nur dann unterbrochen, wenn an der Einsprungstelle ein anderes Asynchron-Sample wiedergegeben werden muss als an der Position, an welcher der Sprung ausgelöst wurde. Das bedeutet, dass z.B. Loops für Menüs oder Trailer ohne Tonunterbrechung laufen können.

Zudem werden auf asynchron geschaltete Samples nun nach Beendigung automatisch wiederholt, so dass bei längeren Wartezeiten oder in Menüs die Vertonung nicht nach einer von der Tondatei bestimmten Dauer ausläuft.

### **Warp-Funktion für gekrümmte Leinwände** (nur Ausbaustufe „ultimate“)

Wenn das Zusatzmodul Warp verfügbar ist, lässt sich über wenige Parameter eine Vorverzerrung der Projektion exakt so einstellen, dass in einer gekrümmten Leinwand ein unverzerrtes Abbild entsteht. Die Einstellung wird mit Echtzeit-Vorschau über die Registerkarte „Ausschnitt und Split“ in den Leinwand-Optionen vorgenommen. Die Bedeutung der Parameter:

- H Deg.: Krümmung des vom jeweiligen Projektors abgedeckten Leinwandsegments in horizontaler Richtung in Grad (Standard: 0°)
- H Part.: Anzahl der Spalten, in die das Bild zur Perspektivkorrektur zerlegt wird (Standard: 32)
- H Ang.: Abweichung der optischen Achse des Projektors vom rechten Winkel zur Leinwand in horizontaler Richtung in Grad (Standard: 0°)
- V Offs.: Vertikaler Offset des Projektionsbildes bezogen auf die Projektionsachse, entspr. Lens Shift des Projektors (Standard: +50%)
- Distance: Throw Ratio des Projektors, 100% entspricht Throw Ratio 1 (Standard: 100%)

### **Integrierter Titelgenerator** (bereits ab 4.5 Build 2148)

Der Titelgenerator ist in allen Versionen m.objects v5 ab Ausbaustufe „basic“ verfügbar.

Mittels Kontextmenü (rechte Maustaste in den Bildspuren) kann ein Titelgenerator aufgerufen werden, der alle geeigneten Vektorschriften (True Type und Open Type Fonts) zur Verfügung stellt. Texte bleiben damit jederzeit editierbar. Die Schriftfarbe, der Schnitt (Fett, Kursiv) sowie die Ausrichtung bei mehrzeiligem Text können ebenfalls eingestellt werden. Die besondere Leistungsfähigkeit bezieht diese Funktion auf die vollautomatische, an den jeweiligen Bedarf angepassten Skalierung der Schrift, die zudem mittels Anti-Aliasing stets für saubere Kanten sorgt. So wird bei bestmöglicher Qualität nie mehr Videospeicher in Anspruch genommen, als unbedingt benötigt wird. Alle Filter der integrierten Bildbearbeitung können auch auf Texte angewendet werden, ebenso wie die Dynamikfunktionen. Die Positionierung von Texten innerhalb des Screens erfolgt mit Bildfeld- oder Zoom-Objekten.

Die nachträgliche Bearbeitung so eingefügter Texte kann wahlweise durch Rechtsklick auf das Objekt -> „Textelement bearbeiten“ oder in der Bildbearbeitung („Objekt bearbeiten“) über „Titeleditor“ erfolgen.

### **Auch für Dia-AV-Anwendung von Bedeutung:**

#### **Synchronisations-Assistent**



## **Wartemarken-Assistent**

**Verteilung neuer Bildobjekte einstellbar**

**Dias austauschen per Drag & Drop direkt auf der Spur**

**Nachträgliche gezielte Änderung von Stand- und Auf-/Abblendzeiten bei mehreren Bildern zugleich**

**Einfügemodus und automatisches Anordnen im Leuchtpult**

**Navigation bildweise vor und zurück**

**Fernbedienungen und Tastencodes universell einstellbar**

**Neue Funktionen für Asynchron-Ton**

Zur Beschreibung der hier aufgezählten Funktionen, die auch in *Dia-AV* Anwendungen verfügbar sind, sehen Sie bitte oben unter *directAV* nach.

**Verbesserungen und Behebung bekannter Probleme**

[gegenüber Build 2205:](#)

- Assistenten (ab Build 2205) konnten mitunter je nach Positionierung auf bestimmte Bilder nicht angewandt werden, was nun korrigiert wurde.
- Das Wechseln einer Show während des Ladens von Texturen kann nun nicht mehr zum Beenden einzelner Texturgeneratoren führen, dadurch bleibt die Arbeitsgeschwindigkeit der Texturgeneratoren nun auch in diesem Fall konstant.
- Für bestimmte Grafikkarten wurde die mit Build 2199 eingeführte Glättung von Texturrändern deaktiviert, da diese Funktion nicht durch alle Treiber sinnvoll unterstützt wird.
- DMX-Steuerung: Nach rechts nicht abgeschlossene Licht-Steuerkurven konnten zu Fehlern während der Wiedergabe führen. Das Problem wurde behoben.

[gegenüber Build 2203:](#)

- Die Umschaltung des Screens zwischen Vollbild und Fenster wurde optimiert und damit für PCs, auf denen es zuvor zu Verzögerungen von mehreren Sekunden kommen konnte, erheblich beschleunigt.
- Während der Einstellung von Effekten bzw. der Eingabe von Texten im Texteditor folgte die Darstellung in der Leinwand mitunter nicht zuverlässig. Das Problem wurde behoben.
- Bei der nachträglichen Umschaltung eines Bildes auf Nutzung des Titelgenerators wird nun automatisch der Dateipfad der zuvor genutzten Bilddatei gelöscht, um die betroffenen Datei auch in der Dateiverwaltung freizugeben.
- Die Eingabe ungültiger Parameter in der Funktion „Timing bearbeiten“ (zuvor „Bereich stauchen / dehnen“) wird nun abgefangen und kann nicht mehr zu unerwarteten Ergebnissen führen.
- Zoom- und Rotationsobjekte können nun nur noch mit gedrückter [Alt]-Taste vertikal verschoben werden, um eine versehentliche Veränderung des Effektes beim verschieben einzelner Objekte grundsätzlich zu vermeiden. Zuvor war dafür stets das Drücken der [Shift]-(Großschreib-)Taste erforderlich.

- Die Funktionen „Timing bearbeiten“ (zuvor „Bereich stauchen / dehnen“) und „Autoshow“ wurden nun der Übersichtlichkeit halber zusammen mit den neuen Assistenten „Seitenverhältnis anpassen“, „Panorama“ und „Wartemarken“ in ein gemeinsames Untermenü „Assistenten“ verlegt. Das betrifft sowohl das Hauptmenü „Bearbeiten“ als auch das Kontextmenü der Bildspuren.

#### gegenüber Build 2202:

- Stereoskopie: Probleme mit der Vorschau von montierten Stereobildern in der integrierten Bildbearbeitung mit gewählter Option „90° nach rechts drehen“ behoben.
- Gelegentlich auftretende Fehler bei der Bildskalierung von Hochformatbildern durch den Texturgenerator (betraf nur Builds 2201/2202) behoben.
- Update des Leinwandinhaltes nach Umschaltung von Viewport-Optionen und des Stereoskopie-Modus beschleunigt.
- Nach Umschaltung des Seitenverhältnisses einer Präsentation wird nun die Anzeige der Bildfeldrahmen unmittelbar korrigiert.
- Alle Viewport-Parameter (Lage, Flip/Flop, rechtes Stereobild, Warp-Optionen) werden nur noch berücksichtigt, wenn der Viewport explizit aktiviert wurde.

#### gegenüber Build 2201:

- Stereoskopie: In der Betriebsart „im Vollbildmodus Side-by-Side“ funktionierte bei Vertauschung von L/R das horizontale Spiegeln des einen Teilbildes nicht, Fehler wurde behoben.
- Stereoskopie: In der Betriebsart „im Vollbildmodus Side-by-Side gestaucht“ wurde die Fensterdarstellung korrigiert.
- EXE-Dateien: Das Startverhalten von EXE-Dateien wurde allgemein optimiert und damit beschleunigt.
- EXE-Dateien: Die Navigation innerhalb von EXE-Dateien wurde optimiert, der Anfasser im Steuerungsbalken zudem vergrößert.
- EXE-Dateien: Das Startverhalten und die Synchronisation von Videos nach Sprüngen (Index oder Steuerungsbalken) wurde verbessert.
- EXE-Dateien: Das nachträgliche Umschalten der Ausgabe auf einen anderen Grafikausgang wurde verbessert (Synchronisation).
- Ungenaue Bildfeldgrenzen bei Anwendung von Zoom innerhalb von Bildfeldern (Abweichungen bestanden erst ab Build 2200) korrigiert.

#### gegenüber Build 2199:

- Die Kanten von Vollbildern in rotierten Bildfeldern werden nun geglättet dargestellt.
- Die Schärfe der Darstellung und die Leistung beim Laden von Bildern mit den Effekten „Rand“ und „Rahmen“ wurden verbessert.
- Die Texturverwaltung wurde im Hinblick auf Bilder ohne integriertes ICC-Profil verbessert (Unterdrückung unnötigen Generierens von Texturen).
- Stereoskopie: Das Laden und automatische zerlegen montierter Stereobilder wurde optimiert.

- Stereoskopie: Effekte „Rand“ und „Rahmen“ werden nun bei montierten Stereobildern korrekt nach dem automatischen Teilen angewandt.
- Multidisplay: Wenn auf Master-PC weniger Grafikausgänge verfügbar sind als auf einem der eingebundenen Slave-PCs, wird nun nicht mehr unnötig auf dem Master-PC gerendert.

#### gegenüber Build 2197:

- Texturgenerator listet Live-Videos nun nicht mehr für die Erstellung von Vorschaubildern.
- Shutdown-Handling (PC-Abschaltung bei laufendem m.objects) so geändert, dass keine Fehlermeldungen auf dem Bildschirm angezeigt werden (Festinstallationen).
- Sehr schnelles Auslösen mehrerer Wartemarken hintereinander führt nun nicht mehr zu Blitzern bzw. unvollständigen Überblendungen.
- Passwortschutz von EXE-Dateien verbessert, bei Abbruch erfolgt keine Fehlermeldung mehr.
- Bewegung des Mausekzes mit gedrückter Strg-(Ctrl-)Taste: Zoom in/out horizontal
- Bewegung des Mausekzes mit gedrückter Strg-(Ctrl-) und Shift-Taste: aktive Komponente vertikal vergrößern/verkleinern
- Umschaltung des Dateityps konnte in verschiedenen Dateiauswahl-Formularen zu Problemen führen, Fehler behoben.
- Neuladen/Übertragen von Bildern während laufender Show korrigiert (betrifft nur Build 2198)
- Formular „neue Show“ schlägt nun automatisch die Verwendung einer Konfiguration als Basis vor.
- Color Management: Wahlweise kann nun auch der Zielfarbraum des aktuellen kalibrierten Ausgabegerätes in exportierte Präsentationsdateien (EXE) übernommen werden.
- Color Management: Wenn „Zielprofil verwenden (statt sRGB)“ in den Leinwand-Optionen aktiviert ist, wird das aktuelle Zielprofil im Komponentenrahmen angezeigt.
- Stereoskopie: Montierte Stereobilder wurden von m.objects unter Umständen in zu geringer Auflösung abgeleitet, der Fehler wurde behoben.
- Stereoskopie: Während der Wiedergabe von EXE-Dateien kann nun der linke und rechte Kanal mit F7 getauscht werden.
- Stereoskopie: Alle Einstellungen für stereoskopischen Input/Output werden nun auf einer separaten Registerkarte der Leinwandeinstellungen verwaltet.
- Stereoskopie: Für EXE-Dateien kann nun wahlweise per Aufrufparameter die gewünschte Wiedergabetechnik (Side-by-Side, Interlaced, Dual-Head etc.) erzwungen werden. /sn, wobei n die gewünschte Technik angibt: 0: DualHead, 1: DualHead Spiegelbox, 2: Interlaced, 3: Side-by-Side, 4: Side-by-Side Spiegelbox, 5: Side-by-Side gestaucht (3D-TV, 3D-Projektor)
- Stereoskopie: Bei der Verwendung vormontierter Stereobilder wird nun in der Timeline nur noch das linke Teilbild angezeigt.

#### gegenüber Build 2195:

- Verknüpfungsfehler bei Nutzung der Rückgängig-Funktion in Verbindung mit Bibliotheken zur Fernsteuerung (RS232) behoben.

- Laufzeitverhalten der Freigabe von Ressourcen optimiert, die zum Videodecoding benötigt wurden.

#### gegenüber Build 2194:

- Fehler im Timing bei Videowiedergabe in Verbindung mit Wartemarken (ab Build 2193) behoben.

#### gegenüber Build 2193:

- Während der Ausführung von Shell-Kommandos sowie beim Verweilen auf Wartemarken wird nun automatisch Grafikleistung freigegeben, der ggf. benötigte Videospeicher bleibt aber reserviert.
- Shell-Kommandos können nun auch per Drag&Drop direkt aus dem Windows Explorer u.a. erzeugt werden.
- Die Wiedergabe schnell aufeinander folgender Shell-Kommandos wurde korrigiert.
- In den Eigenschaften der Soundkarte kann nun projektbezogen 48kHz Ausgabe erzwungen werden, was in Projekten, die ausschließlich Tondateien mit 48kHz-Samplerate enthalten, sinnvoll ist.
- In den Eigenschaften von Bildobjekten kann nun wahlweise der dynamische Skalierungs-/Neigungsfilter unterdrückt werden. Das sorgt bei stark verkleinertem Zoom oder starker 3D-Neigung (X- und/oder Y-Achse) für eine schärfere Bilddarstellung, kann aber zu einer sichtbaren Rasterung und während dynamischer Fahrten zu einem Pixelflimmern führen.

#### gegenüber Build 2191:

- Stereoskopie: Die Interlace-Maske für Stereo-Monitore (z.B. Zalman, Acer) wird nun auch bei zu gering eingestellter Renderer-Auflösung korrekt angelegt.
- Flimmern bei Dynamikeffekten wird nun auch unter Windows Vista und Windows 7 unterdrückt, wenn die Renderer-Auflösung zu niedrig für das Ausgabegerät eingestellt ist.
- Stereoskopie: Bei Verwendung eines globalen Zoom kommt es nun in Stereo-Präsentationen nicht mehr zu einer ungewollten stereoskopischen Verschiebung
- Stereoskopie: Im Dual-View Modus (Standardmodus mit zwei Projektoren oder Spiegelbox) arbeitet die Funktion „L/R tauschen“ nun auch bei stereoskopischen Videos korrekt.
- Stereoskopie: Das automatische Neu-Initialisieren des Screens nach Änderung der Stereo-Einstellung wurde verbessert.
- Stereoskopie: Die Testüberblend-Funktion des Leuchtpultes arbeitet nun auch im Stereo-Modus korrekt.
- Die Funktion Stauchen/Dehnen verfügt nun für sehr komplexe Projekte über einen Fortschrittsbalken und verbessertes Recovery für problematische Passagen.
- Die Antwortzeiten des Editors beim Navigieren innerhalb einer Show wurden verkürzt.
- In seltenen Fällen konnte es während der Abarbeitung von eng gesetzten Wartemarken zu Blitzern oder Sprüngen in den Überblendungen kommen, dieses wurde behoben.
- Die Funktion „Audiodateien komprimieren“ arbeitet nun auch bei sehr langen Pfadnamen korrekt.

- Bei der Umschaltung des Screens zwischen Vollbild und Fenster auf einer Wartemarke wird der Screen nun unmittelbar aktualisiert.
- Falsch abgelegte Objekte (z.B. Shutter auf einem Diaprojektor, der über keinen Shutter verfügt) werden nun zwar rot markiert, bleiben aber verschiebbar

#### gegenüber Build 2190:

- Auf älteren PCs mit nur einem CPU-Kern konnte der PC kurz nach Start der Wiedergabe unter Umständen nur noch stark verzögert reagieren, das Problem wurde behoben.
- Aktivierte, aber nicht parametrisierte Viewports (alle Koordinaten 0) werden nun automatisch im Ausgabegerät zentriert, falls dessen Seitenverhältnis von dem der Präsentation abweicht.
- Bei der automatischen Verteilung der Videoausgänge im Stereoskopie-Modus mit zwei separaten Ausgängen werden nun ungeeignete VGA-Adapter (z.B. USB) übersprungen.

#### gegenüber Build 2189:

- Zuordnung der Symbole innerhalb der Formulare für Bildfeld- und 3D-Objekt korrigiert.

#### gegenüber Build 2188:

- Im Formular „Show laden“ wird nun auch angezeigt, ab welcher Version von m.objects (Build-Nr.) die jeweils ausgewählte Showdatei geladen werden kann.
- Beim Start einer EXE-Datei wird nun das auf verschiedenen Systemen sichtbare kurze Aufflackern eines Programmfensters unterdrückt.
- Passwörter für EXE-Dateien, die bestimmte Buchstaben enthalten, können nun die Präsentation nicht mehr ungewollt in den Pause-Modus versetzen.

#### gegenüber Build 2187:

- Das Verschieben des Videogenerators auf einen anderen Bildschirm führt nun nicht mehr zum Abbruch des Vorgangs.
- MTS-Dateien (H.264) werden nun bevorzugt mit Haali Media Splitter und CoreAVC decodiert, sofern diese installiert sind.
- Ein Fehler bei der Behandlung von verzerrenden Bildfeldern Im Bearbeitungs- und Pausemodus wurde behoben.
- Die Vorschau der integrierten Bildbearbeitung reagierte mitunter nicht auf die jeweils letzte Änderung, das Problem wurde behoben.
- Animationen, bei denen 3D-Objekte zeitweilig einen negativen Abstandswert haben (Objekt „hinter“ der Kamera) werden nun korrekt wiedergegeben.
- Bilder innerhalb von EXE-Dateien werden nun wirksamer verschlüsselt.
- Das Formular mit den Leinwandeneinstellungen kann nun direkt aus m.objects heraus geöffnet werden (Menü „Einstellungen“).

#### gegenüber Build 2186:

- Beim Öffnen des Audioaufnahme-Formulars wird die Registerkarte („digital CD-Audio“ oder „externe Aufnahme“) geöffnet, die während der laufenden Sitzung zuletzt verwendet wurde.
- Der Eingabefocus liegt nun beim Öffnen der Registerkarte „externe Aufnahme“ zunächst auf dem Feld „Dateiname“, um ein versehentliches Wechseln der Soundkarte Tastaturbetätigung zu vermeiden.

#### gegenüber Build 2184:

- Das Springen zu Indexmarken per Eingabe der zweistelligen Indexnummer funktioniert nun auch im Bearbeitungsmodus (Stopp-Modus). Zur Selektion vordefinierter Kurvenverläufe ist nun das gleichzeitige Drücken der Ctrl-Taste notwendig.
- Auflösung und Lage der Bildfelder in generierten Videos, deren Seitenverhältnis vom dem der Präsentation abweichen, korrigiert.
- Beim Laden von Bildern wird nun in den einzelnen Lichtkurven der Status des Texturgenerators (Original fehlt / Textur laden / Textur erstellen) angezeigt.
- Das neue USB DMX-Interface „USBDMX-ONE“ von Soundlight wird nun von m.objects unterstützt.
- Beim Import von Shows aus Bässgen Imagix-Software werden Sprünge innerhalb der Magazine nun wahlweise durch kontinuierliche Bildfolgen ersetzt.

#### gegenüber Build 2183:

- Stereoskopische Korrektur der Perspektive 3D-animierter Bilder war fehlerhaft, sobald die Option L/R vertauschen im Stereo-Modus aktiviert wurde, dieses wurde behoben.
- Die Lage des Scheinfensters konnte sich bei Abweichungen der Seitenverhältnisse von Ausgabegerät und Präsentation verändert sich nun nicht mehr.

#### gegenüber Build 2182:

- Während des Editierens von von Bildfeldern und Zoom-Zentren direkt im Screen konnten die Objekte trotz losgelassener Maustaste am Mauszeiger hängen bleiben, dieses wurde nun unterbunden.
- Im Stereo-Modus erfolgt die Anzeige von Bildfeldrahmen nach der Umschaltung des Screens auf den Side-by-Side Fenstermodus nicht mehr verzerrt.
- EXE-Dateien für stereoskopische Präsentationen teilen montierte Stereobilder (z.B. Side-by-Side) nun während der Wiedergabe ordnungsgemäß.

#### gegenüber Build 2180:

- Auch im Bearbeitungsmodus (Stopp-Modus) können nun durch Eingabe der entsprechenden zweistelligen Zahlenkombination Index-Marken angesteuert werden. Das Einsetzen von Kurven-Anfassern wird nun durch gleichzeitiges Drücken der [Strg]-Taste ([Ctrl]) aufgerufen.
- Die Verarbeitung der Tastenkombination [Strg]+[L] zum Auswählen aller Objekte links des Locators wurde korrigiert.

- Der Modus „verbesserte Qualität“ wird nun nach jedem Öffnen der Leinwand voreingestellt, kann also nur noch temporär deaktiviert werden.
- Der Mauszeiger reagiert nur noch auf die Positionierung über Hilfslinien, wenn diese aktuell auch angezeigt werden.
- Bei der Verwendung interaktiver Bildfelder konnte es zu einer versetzten Mauszeigerdarstellung kommen, wenn das Seitenverhältnis des Ausgabegerätes nicht dem der Präsentation entsprach. Das Problem wurde behoben.
- Das Springen innerhalb von EXE-Dateien durch Sprungmarken sowie mittels des Schiebers im Steuerungsfenster wurde optimiert und erfolgt nun deutlich schneller als zuvor.
- Die Verarbeitung von Wartemarken in EXE-Dateien wurde gegenüber Build 2180 korrigiert.
- Die Verwaltung des Videospeichers wurde gegenüber Build 2180 optimiert.

#### gegenüber Build 2172:

- Zahlreiche Erweiterungen und Verbesserungen des Stereoskopiemodus (Side-by-Side Input und Output, Interlaced Output, Video-Rendering, EXE-Dateien, Dateimanagement, einstellbare Stereobasis, Optimierungen) wurden implementiert.
- Der directAV-Renderer als Herzstück des Ausgabemoduls von m.objects wurde grundlegend überarbeitet, um moderne Hardwarearchitekturen wie z.B. Intel Core i7 optimal zu unterstützen. Ziel der Umstrukturierungen ist es, neben der ruckelfreien Verarbeitung von hochauflösenden Bildern und Videos vor allem auch in Multiscreen-Applikationen eine bessere Performance zu erzielen.
- Die Arbeit mit Wartemarken setzte bei [Build 2172 .. 2176](#) voraus, dass in den Eigenschaften des Zeitlineals die Option „hinter Wartemarken auf folgendes Objekt springen“ deaktiviert wurde. Dieses wurde behoben.
- Für den Export von Videos wurde die Priorität der Videorenderer erhöht, um Unsauberkeiten im Timing eingebetteter Videos wirksam zu vermeiden.
- Die Integration von DRM-geschütztem Tonmaterial wird nun mit einer sinnvollen Fehlermeldung abgelehnt, statt zu Verarbeitungsfehlern im HDR-Server zu führen.
- Ein fehlerhaft berechneter Timeout konnte zu einer nur noch langsam bedienbaren Oberfläche des Programms führen, wenn während der laufenden Wiedergabe ein Screen geschlossen wurde.

#### gegenüber Build 2170:

- Fehlerhafte Alpha-Information bestimmter MJPEG-Decoder wird nun ignoriert, dadurch korrekte Anzeige von MJPEG-codierten AVI-Videodateien, die zuvor z.B. nur schwarze Vorschau lieferten.
- Videovorschau auf Bildspur wird nun automatisch nach dem Laden angezeigt, nicht erst nach einem Neuzeichnen des Bildschirminhalts.
- Eine weitere Optimierung des Renderers wurde vorgenommen, um den auf manchen Grafikkarten auftretenden Versatz eines schmalen Balkens am unteren Bildrand zu vermeiden.

#### gegenüber Build 2169:

- Interne Umstrukturierung vermeidet Programmfehler beim Umsortieren und Löschen oder von Bildern oder Magazinobjekten auf den Bildspuren (nur [Build 2166](#) .. [Build 2168](#))
- Scrollrad der Maus bewirkt nun im Leuchtpult vertikales Scrollen, mit Shift horizontales Scrollen
- Neue Bilder dürfen nun auf den Bildspuren auch ganz links abgelegt werden, während zuvor dadurch das Laden der Bilder fehlschlug.
- Einfache Fernbrdienungen mit PowerPoint-Funktionalität können nun auch bereits mit m.objects basic sinnvoll eingesetzt werden ([PgDn]/[PgUp] für bildweise vor/zurück, [b] für Start/Stop).

#### gegenüber Build 2168:

- Nachvertonung von AVCHD-Videofiles bei installiertem CoreAVC Decoder verbessert.
- Bei Umbelegung der Tasten [Entf] ([Del]) bzw. [Enter]([Return]) über das Fernbedienungs-Panel werden nun keine Marker (Bereichs- und Einzelmarken) mehr auf dem Zeitlineal gesetzt.
- Sprungbefehle, interaktive Bildfelder und Navigation über die Steuerungsleiste lösen nun bei EXE-Dateien auch automatisch eventuell aktive Wartemarker aus.
- Vom Echtzeit-Renderer abweichende Auflösungsangaben werden nun vom Videogenerator korrekt behandelt.

#### gegenüber Build 2166:

- Auf verschiedenen Systemen verbesserte Wiedergabe von AVCHD-codierten Videofiles durch geänderte Zusammenstellung von Splitter-/Decoderpaaren
- Stereobild-Rendering: Individuelle Verbreiterung/Verjüngung der global eingestellten Stereobasis nun bei neu eingefügten Bildern und Titeln immer zunächst 100% (statt zuvor 0%)
- Stereobild-Rendering: Individuelle Verbreiterung/Verjüngung der global eingestellten Stereobasis kann nun für alle selektierte Bilder gemeinsam geändert werden.

#### gegenüber Build 2165:

- Verbesserte Routinen zur Dongle-Installation während des Setups, Win7/64Bit kompatibel
- Wiedergabe und Loop-Verhalten bei der Einstellung von Klangeffekten korrigiert.
- Effektive Vermeidung von Skalierungsunschärfen bei der Verwendung der integrierten Bildeffekte „Rand“ und „Rahmen“.
- Fehler bei der Eingabe sehr langer, mehrzeiliger Texte im Titeleditor behoben.

#### gegenüber Build 2163:

- Freischaltung des Rendering auf 3 Screens korrigiert (betrifft nur m.objects ultimate).
- Self Recovery für fehlerhafte Soundkarten-Treiber (Windows Vista) integriert.



- Startverhalten für Betrieb unter Parallels ab v4 und VMWare unter MacOS verbessert (Anmerkung: Betrieb auf Apple Computern per BootCamp wird empfohlen, da virtuelle Windows-Maschinen wie Parallels und VMWare weniger exaktes Timing bieten).
- VSync Timing verbessert, Fehlertoleranz für AMD-basierte Systeme
- Unterstützung gedrehter Displays und Unabhängigkeit von Display-Alignment realisiert.
- Die exakte Justage des Grafikkarten-Timings ist nun im Bedarfsfall über Tastendruck möglich.

#### gegenüber Build 2162:

- Dateiverwaltung exportiert nun auch Projekte mit ausschließlich extern (also außerhalb des Projektverzeichnis) gespeicherten Mediendateien.
- Echtzeitvorschau für integrierte Bildbearbeitung auch im Modus „Gesamtbild bei Locator“.

#### gegenüber Build 2161:

- Ziehen von Bildern auf den linken Rand des Leuchtpultes führt nun nicht mehr zu Fehlern.
- Aufruf der Bildbearbeitung bei nicht vorhandener Textur beendete Leinwand, Problem behoben.

#### gegenüber Build 2160:

- Problem falscher Darstellung bei Mehrfachmaskierung wurde behoben.

#### gegenüber Build 2159:

- Wenn die Wiedergabe vor Prüfung und ggf. Fertigstellung aller Texturen dennoch gestartet wird, wird der Texturgenerator automatisch angehalten und erst bei einer Unterbrechung oder Beendigung der Show fortgesetzt, um Probleme durch kurzfristig vor dem Start der Show veränderte Leinwandparameter zu vermeiden. Fehlende Texturen rechnet der Renderer in diesem Modus bei Bedarf in Echtzeit selbst.
- Handling des Formulars „Videogenerator“ im Bezug auf automatische Auflösungsangaben, Seitenverhältnis und Videoqualitätsangaben verbessert.
- Erstellung von EXE-Dateien in von der Präsentation abweichender Auflösung konnte bei Verwendung des Titelgenerators fehlerhaft beendet werden, Problem wurde behoben.
- Aufräumen des Leuchtpultes sowie Modus „automatisch Anordnen“ für auf Bildschirmgröße maximiertes Leuchtpultfenster korrigiert.

#### gegenüber Build 2157:

- Einstellung der Stereo-Basis für die stereoskopische Perspektivkorrektur von 3D-Animationen eingeführt. Die Stereo-Basis kann global für das System eingestellt werden. Darüberhinaus kann eine Verbreiterung oder Verjüngung bei Bedarf individuell pro Bild definiert werden.
- Texturberechnung für Maskeneffekte korrigiert: Abrisskanten an Transparenzverläufen eliminiert und unnötige Neuberechnung von Texturen für maskierte Bilder unterdrückt
- Korrektur des Test-Überblendmodus (rechte Maustaste / Ziehen im Leuchtpult)

- Videogenerator: Problem mit verzerrten Bildern und Farbbalken bei bestimmten Verhältnissen von Bildschirmauflösung und Videoauflösung korrigiert
- Videogenerator (DVD): Erstellung von MPEG-2 Files (PAL) korrigiert, falsche Größe des Videobuffers konnte zu leeren .mpg-Dateien führen
- Videogenerator (DVD): Rotierte Objekte werden beim Export von MPEG-2 Files (PAL) nun nicht mehr verzerrt dargestellt
- Videogenerator (DVD): Bei Anwendung eines globalen Zoom-Faktors sowie bei Export mit von der Präsentation abweichendem Seitenverhältnis (Letterbox) wird der schwarze Balken zur Abschattung des rechten Bildrandes nun wieder an korrekter Stelle eingesetzt.

#### gegenüber Build 2149:

- Verbesserung der internen Verarbeitung von maskierten Bildern, die selbst bereits eine teilweise Transparenz besitzen, um sprunghafte Änderungen der Darstellung am Beginn der Aufblendung bzw. am Ende der Ablendung von Masken effektiv zu vermeiden.
- Korrigierter Echtzeitfilter für die Darstellung von Bildern auf einem Anzeigegerät mit von der Präsentation abweichendem Seitenverhältnis, wobei es in seltenen Fällen zu Skalierungsartefakten kommen konnte.
- Verbesserung der Synchronisation bei bestimmten MP3-Dateien aus externen Quellen
- Verbesserung der Performance bei Wechsel zwischen Pause und Wiedergabe und bei Sprüngen
- Behebung von Problemen auf bestimmten PCs mit installierter Nokia PC-Suite 7.18 oder höher.

#### **Vollversion / Update vorhandener Programmversion**

Neue Programmversionen von m.objects können grundsätzlich am einfachsten über die vorhandene Programmversion installiert werden, also ohne diese zuvor zu deinstallieren. Sie können dafür also einfach alle Formulare im Installationsassistenten mit „Weiter“ bestätigen. So ist gewährleistet, dass alle globalen Einstellungen des Programms erhalten bleiben.

Alle m.objects-Anwender, die eine Neulizenz, ein Update oder Upgrade ab Mai 2010 erworben haben, können m.objects v5.2 kostenlos einsetzen. Es reicht also, wenn im Dialog "Einstellungen/Freischaltung" als Ablaufdatum für Gratis-Updates 05/2011 oder ein späteres Datum angezeigt wird.

Für Besitzer von Lizenzen, deren Erwerb oder letztes kostenpflichtiges Update vor Mai 2010 stattfand, ist das Update auf m.objects v5.2 und folgende ggf. kostenpflichtig. Sie können v5.2 im Demo-Modus betreiben und zum Test der neuen Funktionen nutzen. Sollten Sie zunächst kein Update durchführen wollen, brauchen Sie lediglich die Installation der vorhergehenden Programmversion durchführen, ohne zuvor m.objects v5.2 zu deinstallieren. Sie erhalten mit einem kostenpflichtigen Update erneut kostenlose Update-Möglichkeit für mindestens 12 Monate. Preise für Updates erfragen Sie bitte bei uns oder bei Ihrem AV-Fachhändler. Das Update aller verwendeten Zusatzmodule ist im Updatepreis für das Hauptprogramm bereits enthalten.

Mit v5.2 gespeicherte Dateien können unter Umständen von vorhergehenden Programmversionen (< v5.1 Build 2191) nicht gelesen werden. Es erscheint daher vor dem Überschreiben automatisch ein entsprechender Hinweis auf dem Bildschirm. Nur, wenn Sie diese Abfrage mit "OK" bestätigen, werden die älteren Showdateien aktualisiert. Es empfiehlt sich, vorhandene Produktionen einfach im selben Projektverzeichnis unter einem neuen Dateinamen zu sichern.

## Hardware-Tipp

Neben Standard-PCs ist auch Intel-basierte Apple Macintosh Hardware grundsätzlich geeignet, sofern sie den im Folgenden genannten Anforderungen an das Grafiksystem genügt und Microsoft Windows 2000, XP, Vista oder Windows 7 als Betriebssystem zur Verfügung steht.

Die Leistung des Hauptprozessors (CPU) ist durch die Verwendung hochoptimierter Algorithmen innerhalb des Moduls directAV in weiten Bereichen unkritisch. Eine aktuelle Mult-Core CPU mit 2 bis 3 GHz ist in der Regel z.B. während der Wiedergabe hochauflösender digitaler Bilder und Stereoton im Durchschnitt nur zu weniger als 10% ausgelastet. Derartige Leistungsreserven sind auch wünschenswert, sobald Videomaterial in die Produktion eingebunden wird.

Grundsätzlich sind Notebooks mit entsprechender Ausstattung ebenso wie Desktop-PCs für die Vorführung von HD-Audiovisionen mittels directAV geeignet. Aufgrund ihrer Kompaktheit bieten sie sich für den mobilen Einsatz natürlich an. Besonders geeignet für die Wiedergabe von HD-Video sind Geräte mit mehreren Prozessorkernen wie z.B. Intel Core 2 Duo oder Quad sowie AMD X2 oder X4. Ein Digitalprojektor kann am externen Monitorausgang (idealerweise DVI oder HDMI) die Vollbild-Präsentation liefern, während auf dem Display des Gerätes die m.objects Oberfläche zur Übersicht angezeigt und z.B. automatisch Kommentarfenster von m.objects ein- und ausgeblendet werden.

Wichtiger noch als die CPU-Leistung ist die Tauglichkeit der Grafikkarte. Insbesondere für die Verwendung von Animationseffekten wie dynamischer Bildfelder, Zooms und 3D-Rotationen ist es unerlässlich, dass die Grafikkarte eine konstante Bildwiederholrate liefert. Wenn das nicht der Fall ist, erscheinen die Bewegungen der Bilder nicht mehr vollkommen flüssig. Reine Bildüberblendungen sind in diesem Punkt weniger kritisch. Perfekt geeignet für den flüssigen Ablauf hochauflösender Digitalprojektion oder Bildschirmdarstellung sind z.B. Karten mit den Chips ATI Radeon X1600 oder höher (HD 2600, 3650, 3800, 4650 etc.) sowie NVidia GeForce 8600 und höher (8800, 9600, GT130, GT240 etc.). Aber auch mit älteren Generationen beschleunigter Grafikkarten können einwandfreie Ergebnisse erzielt werden. Sollte die Performance wider Erwarten zu wünschen übrig lassen, hilft oftmals ein Update des Treibers der Grafikkarte ([www.amd.com](http://www.amd.com) bzw. [www.nvidia.de](http://www.nvidia.de)).

Bei Neuanschaffungen von Grafikkarte oder Notebook sollten Sie auf 256MB Video-RAM oder mehr Wert legen, um auch für anspruchsvolle directAV-Arrangements Reserven zu haben. Das sogenannte "Shared Memory" Konzept, bei dem die Grafikkarte den Hauptspeicher des PCs mitbenutzt, bietet hierfür in vielen Fällen nicht ausreichend Leistung.

Grundsätzlich können mehrere Videoausgänge einer Grafikkarte beim Betrieb mit m.objects in unterschiedlichen Auflösungen betrieben werden. Das bedeutet, dass ein modernes Notebook mit einer internen Display-Auflösung von beispielsweise 1280 x 800 Bildpunkten einen extern angeschlossenen Projektor mit einer Auflösung von 1920 x 1080 dennoch optimal nutzen kann. Der Desktop ist für diese Betriebsart in den Windows Anzeigen-Eigenschaften auf beide Anzeigegeräte zu erweitern. Der digitale Anschluss des Ausgabegerätes per HDMI- oder DVI-Verbindung stellt in der Regel die beste Darstellungsqualität sicher und ermöglicht auf einfachste Weise die Einstellung der Grafikkarte auf die benötigte physikalische Bildauflösung.

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß mit m.objects v5.2!

**Ihr m.objects-Team**