



Direkte Integration unterschiedlicher Videoformate

Mit [Version 6](#) ist m.objects von Haus aus in der Lage, unterschiedlichste Videoformate direkt zu verarbeiten, ohne dass zusätzlich noch spezielle Videocodecs installiert werden müssen.

Das betrifft auch H.264-codierte Videos, wie sie inzwischen von den meisten digitalen Spiegelreflexkameras und Videokameras ausgegeben werden und eine ausgezeichnete Qualität liefern. In aller Regel entfällt damit die Notwendigkeit der Installation zusätzlicher Videocodecs. Für wenige nicht direkt unterstützte Formate (z.B. Canopus) werden nach wie vor automatisch die unter Windows installierten Decoder verwendet.

So kann man diese Videos direkt aus der Kamera auf den PC übertragen und ganz einfach in die m.objects-Produktionen integrieren. Für alle, die das Thema Video in der Audiovision besonders interessiert, bietet m.objects ein spezielles Seminar an. Mehr dazu erfahren Sie unter [Termine](#).

In den Optionen im Video-Bearbeitungsfenster lässt sich die m.objects-interne Decoding-Technologie abschalten, so dass die Verarbeitung von Videos nach dem bisherigen Standard erfolgt. Aus Kompatibilitätsgründen ist das m.objects-interne Decoding von Videos aus älteren Produktionen zunächst deaktiviert. Es empfiehlt sich aber, das Decoding nach Test der Funktionalität umzuschalten. Eine effektive Möglichkeit zur Umschaltung aller Videos aus älteren Produktionen bietet die Multi-Editing Funktionalität.